



PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR

LEGENDA SALATIGA

Proyek Studi

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Program Studi Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual

oleh

Muhammad Reiza Pahlevi Dharma

2450408039

Jurusan Seni Rupa

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2015

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Studi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian Proyek Studi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari :

Tanggal : September 2015

Panitia Ujian Proyek Studi

Ketua

Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum. 196408041991021001

Sekretaris

Drs. Pc.S. Ismiyanto, M.Pd. 195312021086011001

Penguji I

Drs. Syakir, M.Sn. 196505131993031003

Penguji II/Dosen Pembimbing II

Supatmo S.Pd., M.Hum. 196803071999031001

Penguji III/Dosen Pembimbing I

Drs. Purwanto, M.Pd. 195901011981031003



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum.

NIP. 196008031989011001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Muhammad Reiza Pahlevi Dharma

NIM : 2450408039

Prodi/ Jurusan : Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual S1/Seni
Rupa

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam proyek studi dengan judul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Salatiga” adalah benar-benar hasil karya sendiri dan tidak menjiplak karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya atau sebagian. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam proyek studi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik ilmiah.

Semarang, September 2015

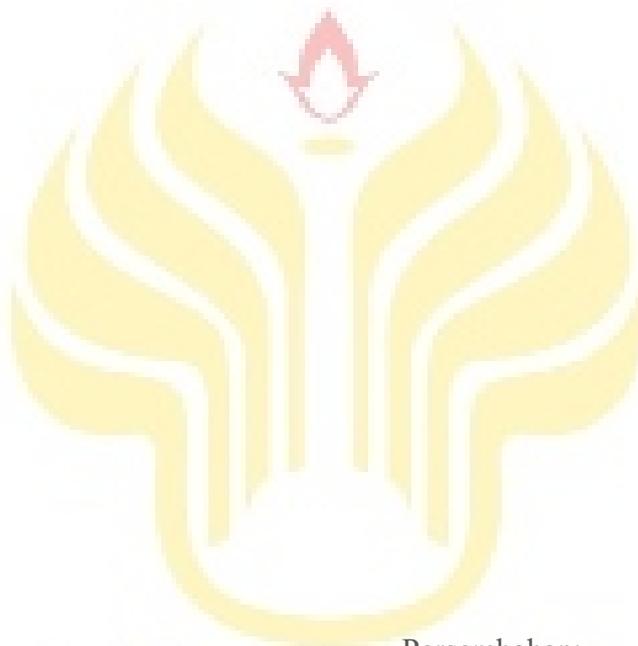
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Muhammad Reiza Pahlevi Dharma
NIM. 2450408039

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto:

Lepaskan keraguan dan pertahankan keyakinanmu untuk selalu mencoba menemukan kesempatan berhasil. (Reiza Pahlevi)



Persembahan:

Laporan proyek studi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua khususnya Bapak, ibu (Agus Sunarno & Warohyati) dan keluarga besar ibu Tarsuli yang selalu memberi motivasi dan nasihat serta adik saya (Reine Zelfianisa).

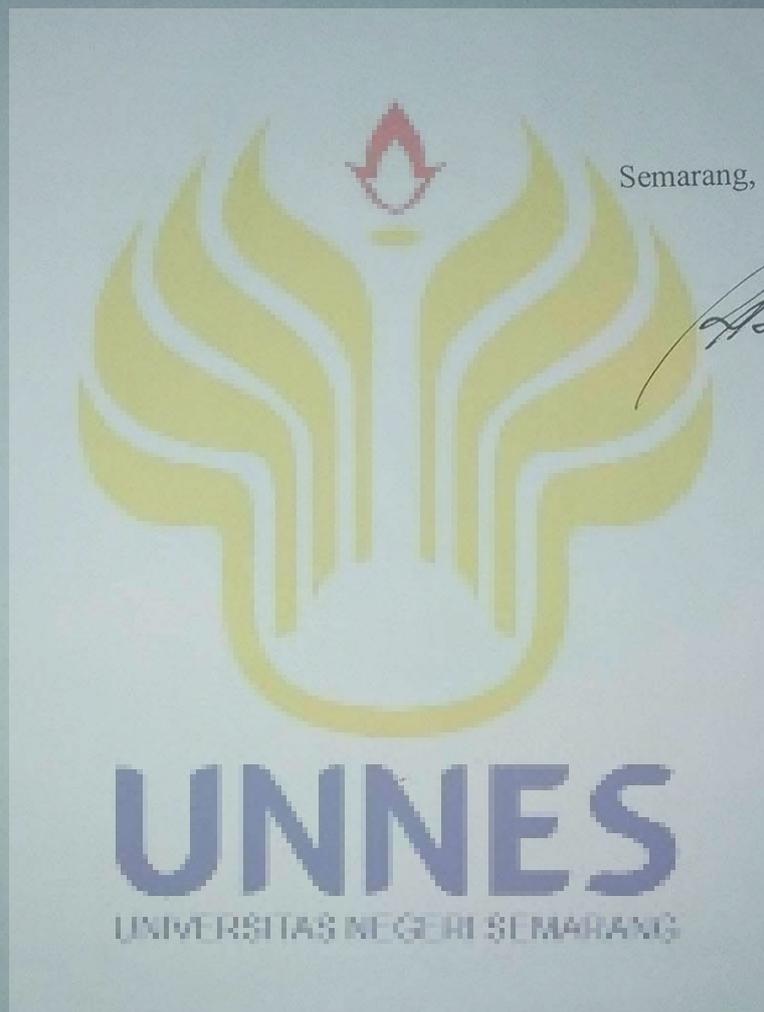
PRAKATA

Puji dan syukur yang mendalam penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia serta hidayahnya. Penulis dapat menyelesaikan tugas proyek studi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana.

Dalam usaha menyelesaikan proyek studi ini sudah banyak mendapatkan bantuan maupun dorongan dari para Dosen serta pihak lain dan teman-teman seperjuangan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Drs. Syafii, M.Pd., Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas administratif, motivasi, dan arahan dalam menyusun proyek studi.
2. Drs. Aryo Sunaryo, M.Pd., dosen wali prodi Seni Rupa Konsentrasi DKV angkatan 2008 atas perhatian dan kepeduliannya sehingga penulis dapat menyelesaikan semua mata kuliah dengan lancar.
3. Drs. Purwanto, M.Pd., Selaku dosen pembimbing I yang telah penuh kesabaran dan perhatian dalam membimbing proyek studi ini.
4. Supatmo, S.Pd, M.Hum., Selaku dosen pembimbing II yang telah penuh kesabaran dan perhatian dalam membimbing proyek studi ini.
5. Para dosen jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan seni selama kuliah.
6. Sahabat dan teman-teman DKV 08 yang tidak bisa disebutkan satu persatu, penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas kesediannya membantu menyelesaikan proyek studi ini.

Penulis menyadari bahwa proyek studi ini, masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis mohon kritik, saran, dan masukan demi kesempurnaan proyek studi ini.



Semarang, September 2015

A handwritten signature in black ink, written in a cursive style, positioned to the right of the UNNES logo.

Penulis

SARI

Dharma, Muhammad Reiza Pahlevi. 2015. Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Salatiga. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I. Drs. Purwanto, M.Pd., Pembimbing II. Supatmo, S.Pd, M.Hum.

Kata Kunci : Salatiga, Legenda, Buku, Cergam.

Legenda merupakan salah satu dari warisan budaya lokal bangsa yang sudah mulai dilupakan keberadaannya oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Pentingnya mengenalkan cerita lokal atau legenda Salatiga sama artinya dengan menghidupkan kembali identitas lokal. Jika cerita rakyat tidak terlestarikan maka warisan budaya yang telah melekat dalam kehidupan sehari-hari tidak dapat dipertahankan lagi atau terpengaruh dan telah direnggut oleh nilai yang berasal dari budaya luar. Pada cerita rakyat atau legenda sangat sarat akan nilai moral dan kearifan lokal yang bisa menjadi sarana komunikasi atau media pembelajaran untuk generasi muda agar menjadi seorang yang bermoral dan berpengetahuan. Proyek studi ini bertujuan untuk merancang dan menghasilkan (*dummy*) buku cerita bergambar legenda Salatiga. *Dummy* ini berisi teks disertai gambar berwarna yang menceritakan dan mengilustrasikan kejadian-kejadian dalam cerita legenda Salatiga. Buku cerita bergambar adalah media yang cocok sebagai media pengenalan legenda Salatiga karena memiliki karakteristik yang bersifat kongkret, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, merupakan ringkasan visual (gambar memiliki banyak arti atau dapat merangsang imajinasi), murah harganya dan mudah mendapatkan serta menggunakannya.

Media berkarya menggunakan bahan kertas Manila berwarna putih dengan ukuran A4 untuk membuat sket awal. Kertas yang digunakan untuk mencetak karya adalah kertas *ivory* 230 gram untuk *cover* buku dan kertas CTS 150 gram untuk isi buku. Proses pembuatan proyek studi ini melalui tujuh tahap, meliputi: (1) menentukan tema; (2) menentukan dan menganalisis khalayak sasaran; (3) menyusun narasi cerita; (4) membuat sket; (5) pengolahan digital; (6) mencetak hasil olah digital; (7) menyusun hasil cetakan.

Proyek studi ini menghasilkan (*dummy*) berbentuk *print out* dari hasil rancangan buku yang sudah selesai *edit* dan *layout* atau gambaran buku yang siap diterbitkan, berisi 35 halaman yang akan digunakan sebagai media pengenalan legenda Salatiga. Melalui karya buku cerita bergambar diharapkan pesan dapat tersampaikan kepada pembaca dengan efektif sehingga pembaca mengenal cerita legenda Salatiga serta menambah rasa cinta terhadap cerita rakyat lokal.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
SARI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Alasan Pemilihan Tema	1
1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya	2
1.3 Tujuan Proyek Studi	4
1.4 Manfaat Pembuatan Karya	4
BAB 2 LANDASAN KONSEPTUAL	
2.1 Buku Cerita Bergambar	5
2.1.1 Pengertian Buku Cerita Bergambar	5
2.1.2 Ilustrasi Buku Cerita.....	6
2.1.3 Manfaat Buku Cerita Bergambar	8
2.2 Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pengenalan	9
2.2.1 Pengertian Media Pengenalan	9
2.3 Cerita Rakyat	11

2.3.1	Pengertian Cerita Rakyat.....	11
2.3.2	Jenis Cerita Rakyat	13
2.3.3	Fungsi Cerita Rakyat	15
2.4	Cerita Rakyat Legenda Salatiga.....	16
BAB 3 METODE BERKARYA		
3.1	Media	20
3.1.1	Bahan	20
3.1.2	Alat	20
3.1.2.1	Persiapan Alat	20
3.1.2.2	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	21
3.1.2.3	Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	22
3.1.3	Teknik Berkarya	22
3.3	Proses Berkarya.....	23
3.3.1	Menentukan Tema	23
3.3.2	Menentukan dan Menganalisis Khalayak Sasaran	23
3.3.3	Menyusun Sinopsis atau Narasi Cerita	24
3.3.4	Membuat Sket	24
3.3.5	Pengolahan Digital	26
3.3.6	Mencetak Hasil Olah Digital	28
3.3.7	Menyusun Hasil Cetakan... ..	29
3.4	Strategi Media	29
3.4.1	Konsep Distribusi (Penyebaran)	29
3.4.2	Jenis Pesan	30

3.4.3 Daya Tarik Pesan	30
3.4.4 Gaya Pesan	30

BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALIASIS KARYA

4.1	<i>Cover</i>	32
4.1.1	Spesifikas Karya.....	32
4.1.2	Deskripsi Karya	32
4.1.3	Analisis Karya	33
4.2	Bagian Isi	35
4.2.1	Halaman <i>Copyright</i> dan Halaman judul	36
4.2.1.1	Spesifikasi Karya	36
4.2.1.2	Deskripsi Karya	36
4.2.1.3	Analisis Karya	37
4.2.2	Narasi 1	38
4.2.2.1	Spesifikasi Karya.....	38
4.2.2.2	Deskripsi Karya	39
4.2.2.3	Analisis Karya	39
4.2.3	Narasi 2	40
4.2.3.1	Spesifikasi Karya.....	41
4.2.3.2	Deskripsi Karya	41
4.2.3.3	Analisis Karya	42
4.2.4	Narasi 3..	43
4.2.4.1	Spesifikasi Karya.....	44
4.2.4.2	Deskripsi Karya	44

4.2.4.3	Analisis Karya	45
4.2.5	Narasi 4	47
4.2.5.1	Spesifikasi Karya.....	47
4.2.5.2	Deskripsi Karya	47
4.2.5.3	Analisis Karya	48
4.2.6	Narasi 5	50
4.2.6.1	Spesifikasi Karya.....	50
4.2.6.2	Deskripsi Karya	51
4.2.6.3	Analisis Karya	51
4.2.7	Narasi 6.....	53
4.2.7.1	Spesifikasi Karya.....	53
4.2.7.2	Deskripsi Karya	54
4.2.7.3	Analisis Karya	54
4.2.8	Narasi 7	55
4.2.8.1	Spesifikasi Karya.....	56
4.2.8.2	Deskripsi Karya	56
4.2.8.3	Analisis Karya	57
4.2.9	Narasi 8	58
4.2.9.1	Spesifikasi Karya.....	59
4.2.9.2	Deskripsi Karya	59
4.2.9.3	Analisis Karya	60
4.2.10	Narasi 9	61
4.2.10.1	Spesifikasi Karya.....	62

4.2.10.2 Deskripsi Karya	62
4.2.10.3 Analisis Karya	63
4.2.11 Narasi 10	64
4.2.11.1 Spesifikasi Karya.....	65
4.2.11.2 Deskripsi Karya	65
4.2.11.3 Analisis Karya	66
4.2.12 Narasi 11	68
4.2.12.1 Spesifikasi Karya.....	68
4.2.12.2 Deskripsi Karya	68
4.2.12.3 Analisis Karya	69
4.2.13 Narasi 12	71
4.2.13.1 Spesifikasi Karya.....	71
4.2.13.2 Deskripsi Karya	71
4.2.13.3 Analisis Karya	72
4.2.14 Narasi 13	74
4.2.14.1 Spesifikasi Karya.....	74
4.2.14.2 Deskripsi Karya	74
4.2.14.3 Analisis Karya	75
4.2.15 Narasi 14	77
4.2.15.1 Spesifikasi Karya.....	77
4.2.15.2 Deskripsi Karya	78
4.2.15.3 Analisis Karya	78
4.2.16 Narasi 15	80

4.2.16.1 Spesifikasi Karya.....	80
4.2.16.2 Deskripsi Karya	80
4.2.16.3 Analisis Karya	81
4.2.17 Narasi 16	83
4.2.17.1 Spesifikasi Karya.....	83
4.2.17.2 Deskripsi Karya	84
4.2.17.3 Analisis Karya	84
4.2.18 Narasi 17	86
4.2.18.1 Spesifikasi Karya.....	86
4.2.18.2 Deskripsi Karya	87
4.2.18.3 Analisis Karya	88
4.2.19 Narasi 18	89
4.2.19.1 Spesifikasi Karya.....	90
4.2.19.2 Deskripsi Karya	90
4.2.19.3 Analisis Karya	91
4.2.20 Narasi 19	93
4.2.20.1 Spesifikasi Karya.....	93
4.2.20.2 Deskripsi Karya	93
4.2.20.3 Analisis Karya	94
4.2.21 Narasi 20	96
4.2.21.1 Spesifikasi Karya.....	96
4.2.21.2 Deskripsi Karya	97
4.2.21.3 Analisis Karya	97

4.2.22	Narasi 21	99
	4.2.22.1 Spesifikasi Karya.....	99
	4.2.22.2 Deskripsi Karya	100
	4.2.22.3 Analisis Karya	100
4.2.23	Narasi 22	102
	4.2.23.1 Spesifikasi Karya.....	103
	4.2.23.2 Deskripsi Karya	103
	4.2.23.3 Analisis Karya	104
4.2.24	Narasi 23	106
	4.2.24.1 Spesifikasi Karya.....	106
	4.2.24.2 Deskripsi Karya	107
	4.2.24.3 Analisis Karya	107
4.2.25	Narasi 24	109
	4.2.25.1 Spesifikasi Karya.....	110
	4.2.25.2 Deskripsi Karya	110
	4.2.25.3 Analisis Karya	111
4.2.26	Narasi 25	113
	4.2.26.1 Spesifikasi Karya.....	113
	4.2.26.2 Deskripsi Karya	114
	4.2.26.3 Analisis Karya	114
4.2.27	Narasi 26	116
	4.2.27.1 Spesifikasi Karya.....	117
	4.2.27.2 Deskripsi Karya	117

4.2.27.3 Analisis Karya	118
4.2.28 Halaman Biodata dan Ucapan Terima Kasih	120
4.2.28.1 Spesifikasi Karya.....	120
4.2.28.2 Deskripsi Karya	121
4.2.28.3 Analisis Karya	121
4.2.29 Pesan Moral dan Nasehat pada Legenda Salatiga	122
BAB 5 PENUTUP	
5.1 Simpulan	124
5.2 Saran	125
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	<i>Scanner</i> , laptop, dan pen tablet	21
Gambar 3.2	Sket halaman awal pada cerita Legenda Salatiga.....	26
Gambar 3.3	Hasil pewarnaan halaman awal pada cerita Legenda Salatiga.....	27
Gambar 3.4	Hasil <i>layout cover</i> buku Legenda Salatiga.....	28
Gambar 3.5	Salah satu <i>layout</i> halaman buku Legenda Salatiga	28
Gambar 4.1	Desain <i>cover</i> buku Legenda Salatiga	32
Gambar 4.2	Halaman <i>copyright</i> dan halaman judul.....	36
Gambar 4.3	halaman 2 dan 3.....	38
Gambar 4.4	halaman 4 dan 5.....	41
Gambar 4.5	halaman 6	44
Gambar 4.6	halaman 7	47
Gambar 4.7	halaman 8	50
Gambar 4.8	halaman 9	53
Gambar 4.9	halaman 10.....	56
Gambar 4.10	halaman 11.....	59
Gambar 4.11	halaman 12	62
Gambar 4.12	halaman 13	65
Gambar 4.13	halaman 14	68
Gambar 4.14	halaman 15	71
Gambar 4.15	halaman 16 dan 17.....	74

Gambar 4.16 halaman 18	77
Gambar 4.17 halaman 19	80
Gambar 4.18 halaman 20	83
Gambar 4.19 halaman 21	87
Gambar 4.20 halaman 22 dan 23.....	90
Gambar 4.21 halaman 24 dan 25.....	93
Gambar 4.22 halaman 26 dan 27.....	96
Gambar 4.23 halaman 28	99
Gambar 4.24 halaman 29	103
Gambar 4.25 halaman 30	106
Gambar 4.26 halaman 31	110
Gambar 4.27 halaman 32 dan 33.....	113
Gambar 4.28 halaman 34 dan 35.....	117
Gambar 4.19 halaman biodata dan ucapan terima kasih	120



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Alasan Pemilihan Tema

Legenda salah satu dari warisan budaya lokal bangsa yang sudah mulai dilupakan keberadaannya oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Legenda adalah cerita rakyat zaman dahulu berkaitan dengan peristiwa dan asal usul terjadinya suatu tempat, menurut Bascom (dalam Danandjaja, 2007:50) legenda yaitu cerita prosa rakyat yang dianggap sebagai kejadian yang benar-benar pernah terjadi. Legenda bersifat sekuler (keduniawian), terjadinya pada masa yang belum begitu lampau, dan bertempat di dunia seperti yang dikenal sekarang.

Cerita legenda mengungkapkan kejadian atau peristiwa yang mengandung nilai moral. Legenda atau cerita rakyat lokal mulai dikhawatirkan keberadaannya karena banyak bermunculan cerita-cerita dari luar negeri yang banyak disajikan pada media massa Indonesia. Masalah tersebut menjadi tantangan untuk menjaga, melestarikan cerita rakyat agar bisa tetap tumbuh dan tidak terlupakan.

Legenda Salatiga termasuk salah satu peninggalan budaya lisan, jika budaya lisan terlestarikan maka legenda Salatiga atau cerita rakyat akan banyak dikenal dan tidak akan hilang ataupun kalah tenar dengan cerita-cerita dari luar negeri, sehingga cerita legenda Salatiga dapat diwariskan dari masa ke masa.

Pentingnya mengenalkan cerita lokal atau legenda Salatiga sama artinya dengan menghidupkan kembali identitas lokal, karena identitas merupakan unsur

yang tidak dapat dipisahkan dari kebudayaan. Jika cerita rakyat tidak terlestarikan maka budaya yang telah melekat dalam kehidupan sehari-hari tidak dapat dipertahankan lagi atau terpengaruh dan telah direnggut oleh nilai yang berasal dari budaya luar.

Pada cerita rakyat atau legenda sangat sarat akan nilai moral dan kearifan lokal yang bisa menjadi sarana komunikasi atau media pembelajaran untuk generasi muda agar menjadi seorang yang bermoral dan berpengetahuan. Dalam legenda Salatiga dikisahkan Adipati Pandanarang yang melakukan perjalanan untuk berguru kepada Sunan Kalijaga (pemuka agama). Pada cerita tersebut mengandung pesan baik yang dapat digunakan sebagai pembelajaran, seperti yang dicontohkan dalam cerita legenda Salatiga, dikisahkan seorang Ki Ageng Pandanarang yang terkenal sangat kaya raya tetapi masih terpengaruh akan harta. Sunan Kalijaga bermaksud menguji dan menyadarkan Adipati Pandanarang, bahwa tujuan hidup bukan hanya harta benda kekayaan, dan masih banyak lagi nilai atau pesan yang bisa diambil dari legenda Salatiga, seperti keikhlasan bersedekah dan tidak serakah terhadap harta, kesederhanaan dalam kehidupan, dan akibat-akibat dari tidak patuh atau ingkar.

1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya

Buku cerita bergambar adalah media yang cocok sebagai media pengenalan legenda Salatiga. Buku cerita bergambar memiliki berbagai kelebihan dibanding dengan media informasi lainnya. Beberapa hal yang membuat buku cerita bergambar memiliki nilai lebih dibandingkan televisi, radio, atau internet yaitu :

1. Buku cerita bergambar membuat pembaca menjadi orang yang kaya dengan imajinasi dan otomatis akan merangsang pembaca untuk lebih memperjelas imajinasi yang dituliskan dalam cerita.
2. Buku cerita bergambar dapat dibawa ke mana saja, dibaca di mana saja, dan dapat dibaca berulang-ulang.
3. Membaca buku cerita bergambar lebih santai dibandingkan duduk di depan monitor untuk membaca sesuatu di website dalam waktu yang lama seringkali membuat orang merasa tersiksa. Jika melihat televisi, orang harus tetap berada di depan televisi dan tidak bisa ditinggal.

Buku cerita bergambar, mengutamakan ilustrasi sebagai pendukung teks cerita, karena dengan menatap gambar jauh lebih mudah, memperjelas apa yang dimaksudkan dalam buku cerita. Charles Wallschlaeger dan Cynthia Busic-Snyder (dalam Therianto, 2008:9) menjelaskan bahwa gambar dan warna adalah salah satu bentuk pola penyampaian pesan yang dapat berfungsi untuk mendramatisasi, memperjelas, meningkatkan nilai visual, bahkan sampai mempengaruhi sikap pembaca. Teori tersebut sangat relevan dengan fungsi ilustrasi pada buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar memiliki karakteristik yang bersifat kongkret, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, merupakan ringkasan visual (gambar memiliki banyak arti atau dapat merangsang imajinasi), murah harganya dan mudah mendapatkan serta menggunakannya.

Jika melihat dari karakteristik media buku cerita bergambar lebih murah dan mudah digunakan. Dibandingkan dengan animasi yang pembuatannya cukup lama dan penggunaannya melalui media elektronik juga cukup mahal. Media buku

cerita bergambar lebih mendorong *audience* untuk aktif membaca atau dapat menarik minat baca anak yang sedang dalam tahapan belajar membaca.

1.3 Tujuan Proyek Studi

Proyek studi ini bertujuan untuk menghasilkan *dummy* buku cerita bergambar legenda Salatiga.

1.4 Manfaat Pembuatan Karya

Manfaat dari pembuatan proyek studi “Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Salatiga antara lain” :

1. Bagi penulis, pembuatan karya ini dapat menambah pengalaman estetis dan meningkatkan kemampuan dalam bidang ilustrasi buku cerita bergambar.
2. Karya ini dapat digunakan sebagai media pengenalan legenda Salatiga, untuk mendapatkan pesan moral dan nasehat yang ada di dalam cerita legenda Salatiga.
3. Bagi lembaga (Jurusan Seni Rupa, konsentrasi Desain Komunikasi Visual FBS UNNES), menjadi media pengembang akademik khususnya pada bidang ilustrasi buku cerita bergambar.
4. Bagi pembaca, untuk menambah wawasan, pengetahuan dan mendapat pelajaran dari cerita Legenda Salatiga serta dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap cerita rakyat lokal.

BAB 2

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Buku Cerita Bergambar

2.1.1 Pengertian Buku Cerita Bergambar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia buku cerita bergambar adalah buku yang mempunyai gambar dan berisikan kisah atau cerita. Menurut *Online Dictionary for Library and Information Science* buku cerita bergambar atau *picture book* adalah sebuah buku yang terdiri dari konten visual, dengan sedikit teks, ditujukan terutama untuk anak-anak usia prasekolah, tetapi terkadang menarik bagi orang dewasa karena kualitas artistik dari ilustrasi didalamnya. Buku cerita bergambar dalam definisi yang luas adalah buku gambar yang ilustrasinya memainkan peran penting dalam penyampaian cerita, secara tradisional buku bergambar juga disebut gambar buku cerita (www.findmeanauthor.com/childrens_fiction_genre/) diakses Kamis 7 November 2013.

Dari pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa buku cerita bergambar berisikan pesan yang disampaikan melalui ilustrasi dan teks tertulis, buku cerita bergambar sangat mengandalkan gambar atau ilustrasi yang digunakan sebagai penguat dan penjelas cerita, kedua elemen ini saling berkaitan dalam buku cerita bergambar.

2.1.2 Ilustrasi Buku Cerita

Ilustrasi kaitannya sangat erat dengan buku cerita. Saat ini kebanyakan buku cerita yang beredar di pasaran memberikan hiburan dalam bentuk visual pendukung seperti gambar. Buku bergambar merupakan media yang paling cepat untuk menanamkan pemahaman. Informasi bergambar lebih disukai dibandingkan dengan informasi tertulis karena menatap gambar jauh lebih mudah dan sederhana. Gambar berdiri sendiri, memiliki subjek yang mudah dipahami dan merupakan “simbol” yang jelas dan mudah dikenal (Waluyanto dalam Aufarina, 2012:4).

Ilustrasi merupakan bentuk visual dari teks atau kalimat. Ilustrasi dapat memperjelas teks atau kalimat terutama bagi anak-anak yang belum bisa membaca. Dengan menggambarkan suatu adegan dalam sebuah cerita, maka gambar tersebut dapat menerangkan secara umum karakter atau keseluruhan isi cerita. Selain itu, ilustrasi berfungsi agar pembaca tertarik untuk membaca cerita. Sebuah ilustrasi yang ditampilkan dalam sebuah buku memiliki fungsi sebagai pendukung, estetika dari sebuah tampilan cerita. Selain fungsi tersebut, ilustrasi juga harus dapat mewakili karakteristik cerita yang ditampilkan. Ada korelasi antara visual dan latar belakang cerita. Dengan demikian, ilustrasi buku cerita adalah gambar ilustrasi yang bercerita atau menceritakan tema cerita tersebut.

Menurut *Webstion New Compact Format Dictionary* (dalam Muharrar, 2003:1) istilah ilustrasi diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan kata kerjanya *to illustrate* dan dari bahasa Latin *illustrare* yang berarti membuat terang. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Depdiknas,

2007:45), ilustrasi adalah: 1) gambar untuk memperjelas isi buku, karangan, 2) gambar, desain, atau diagram untuk menghias, misalnya halaman sampul, 3) keterangan (penjelasan) tambahan berupa contoh, bandingan.

Mayer (dalam Muharrar, 2003:2) mendefinisikan ilustrasi sebagai gambar yang secara khusus dibuat untuk menyertai teks seperti pada buku atau iklan untuk memperdalam pengaruh dari teks tersebut. Ilustrasi adalah gambaran singkat alur cerita suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan (Kusmiyati dalam Aufarina, 2011:5). Dalam pengertian yang lebih luas ilustrasi didefinisikan pula sebagai gambar yang bercerita, definisi ini dapat mencakupi gambar-gambar di dinding gua pada zaman prasejarah sampai gambar komik atau ilustrasi *editorial* pada surat kabar yang terbit hari ini (Salam dalam Pangestika, 2011:14). Ilustrasi secara tradisional telah digunakan untuk menggambarkan suatu benda, suasana, adegan, atau ide atau gagasan yang diangkat dari teks buku atau lembaran-lembaran kertas.

Kusmiati (dalam Muharrar, 2003:3) menjelaskan bahwa ilustrasi merupakan suatu cara untuk menciptakan efek atau memperlihatkan suatu subyek dengan tujuan :

1. Untuk menggambarkan suatu produk atau suatu ilusi yang belum pernah ada.
2. Menggambarkan kejadian atau peristiwa yang agak mustahil, misalnya gambar sebuah pohon yang memakai sepatu.
3. Mencoba menggambarkan ide abstrak, misalnya depresi.
4. Memperjelas komentar, biasanya komentar editorial, dapat berbentuk kartun atau karikatur.

5. Memperjelas suatu artikel untuk bidang medis atau teknik dengan gambar yang memperlihatkan bagaimana susunan otot atau cara kerja sebuah mesin.
6. Menggambarkan sesuatu secara rinci, misalnya ilustrasi untuk ilmu tumbuh-tumbuhan yang mengurai bagian tampak tumbuhan.
7. Membuat corak tertentu pada suatu tulisan yang menggambarkan masa atau zaman pada saat tulisan tersebut dibuat, misalnya masa “Victorian” digambarkan dengan bentuk yang lembut dan garis berornamen.

Dari uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa ilustrasi adalah suatu gambar yang dibuat bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan sesuatu dan ilustrasi dapat dijadikan sebagai sarana penarik perhatian dan perangsang minat para pembaca untuk memahami isi keseluruhan dari suatu peristiwa, fenomena atau maksud tertentu dari suatu subyek.

2.1.3 Manfaat Buku Cerita Bergambar

Media buku cerita bergambar sangat bermanfaat bagi anak yang sedang dalam proses belajar membaca maka dengan menggunakan media gambar, anak dapat memahami isi gambar, sehingga anak lebih termotivasi dan lebih tertarik untuk membaca dan mengetahui isi cerita bergambar. Dengan demikian membaca bagi anak perlu disediakan media sebagai visualisasi agar dapat menarik minat membaca sehingga kemampuan anak dapat lebih meningkat dibanding sebelum menggunakan media gambar.

Menurut Wibawa dan Mukti (dalam Sari, 2010:29), media visual berfungsi untuk:

1. Pengembangan kemampuan visual,

2. Membantu imajinasi,
3. Membantu meningkatkan penguasaan terhadap hal-hal yang abstrak, atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan pada saat itu,
4. Mengembangkan kreativitas.

Sedangkan menurut menurut Anitah (dalam Sari, 2010:30), manfaat gambar sebagai media visual, yaitu:

5. Menimbulkan daya tarik. Gambar dengan berbagai warna akan lebih menarik dan membangkitkan minat serta perhatian.
6. Mempermudah pengertian. Suatu penjelasan yang sifatnya abstrak dapat dibantu dengan gambar sehingga lebih mudah memahami apa yang dimaksud.
7. Memperjelas bagian-bagian yang penting. Melalui gambar, dapat diperbesar bagian-bagian yang penting atau yang kecil sehingga dapat diamati lebih jelas.
8. Menyingkat suatu uraian panjang. Uraian tersebut mungkin dapat ditunjukkan dengan sebuah gambar saja.

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat media gambar adalah dapat merangsang dan menarik minat pembaca atau penerima pesan sehingga dapat dengan mudah membantu memahami dan mengingat bagian-bagian yang penting, dan menyingkat suatu uraian yang panjang.

2.2 Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pengenalan

2.2.1 Pengertian Media Pengenalan

Pengenalan adalah proses untuk memberikan informasi agar target atau sasaran yang belum mengetahui sama sekali dan yang belum jelas menjadi tahu

informasi tentang apa yang akan di sampaikan kepada penerima pesan. Pengenalan bisa dikaitkan dengan komunikasi, karena tujuan dari komunikasi sama dengan tujuan untuk mengenalkan yaitu sama-sama memberi informasi. Stoner (dalam Triyanto dan Rahina, 2008:3) mendefinisikan komunikasi adalah proses ketika seseorang berusaha memberikan pengertian dengan cara memindahkan pesan. Sedangkan media adalah salah satu unsur dari komunikasi, yang dimaksud media dalam komunikasi ialah alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Russell (dalam Handayani, 2013:8) mendefinisikan media merupakan saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).

Media komunikasi yang dibahas adalah media buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Buku cerita bergambar merupakan media yang unik, menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif, media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami.

Media buku cerita bergambar termasuk media komunikasi visual karena lebih melibatkan indera penglihatan. Menurut Kusrianto (2007:10) komunikasi visual menggunakan mata sebagai alat penelihat. Komunikasi visual adalah menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual (yang menjadi

kekuatan utama dalam penyampaian pesan) adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, atau pesan.

Dengan demikian dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, media komunikasi adalah unsur dari komunikasi yang berfungsi sebagai perantara serta pembawa pesan dari pengirim ke penerima.

2.3 Cerita Rakyat

2.3.1 Pengertian Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah cerita pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa (www.adicita.com) diakses Kamis 5 Desember 2013.

Menurut Danandjaja (2007:25) cerita rakyat ialah ekspresi budaya bagi suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya seperti agama dan kepercayaan, undang-undang, kegiatan ekonomi, sistem kekeluargaan dan susunan nilai sosial masyarakat tersebut. Legenda atau cerita rakyat adalah cerita pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa, memiliki kultur budaya beraneka ragam mencakupi kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa (www.ariesgoblog.wordpress.com) diakses Jumat, 25 Januari 2013.

Jemmain (dalam Nurani, 2008:37) menjelaskan bahwa dongeng atau cerita rakyat adalah wawasan budaya yang tumbuh berkembang di tengah-tengah masyarakat dan diwariskan turun-temurun secara lisan.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat adalah cerita masa lampau yang mempunyai ciri khas budaya pada suatu daerah dan berkembang secara turun-temurun dalam masyarakat melalui lisan. Persebaran cerita rakyat yang dilakukan secara lisan memiliki dampak munculnya berbagai versi cerita yang beragam sesuai dengan apa yang ditangkap oleh pencerita pada saat mendengarkan cerita dari orang lain.

Menurut Danandjaja (2007:4) cerita rakyat atau *folklore* mempunyai beberapa ciri pengenal yang membedakannya dengan kesusastraan tertulis, yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Penyebaran dan pewarisannya dilakukan secara lisan, yaitu disebarkan atau diwariskan melalui kata-kata dari mulut ke mulut dari satu generasi ke generasi berikutnya.
2. Ada dalam versi yang berbeda-beda hal ini diakibatkan oleh cara penyebaran dari mulut ke mulut, bukan melalui tulisan atau rekaman. Walaupun demikian perbedaannya pada umumnya hanya terletak pada bagian luarnya saja, sedangkan bentuk dasarnya masih tetap bertahan.
3. Biasanya mempunyai bentuk berumus atau berpola, yakni menggunakan kata-kata klise, ungkapan-ungkapan tradisional, ulangan-ulangan, dan kalimat-kalimatnya atau kata pembukaan dan penutup yang baku.
4. Menjadi milik bersama dari kolektif tertentu. Hal ini disebabkan karena penciptanya sudah tidak diketahui lagi oleh orang, sehingga setiap anggota kolektif merasa memilikinya.

5. Mempunyai kegunaan atau fungsi dalam kehidupan kolektifnya, antara lain mempunyai kegunaan sebagai alat pendidik, pelipur lara, protes sosial, dan proyeksi.
6. Pada umumnya bersifat polos dan lugu.

2.3.2 Jenis Cerita Rakyat

Menurut Bascom (dalam Dananjaja, 2007:50) cerita prosa rakyat dapat dibagi menjadi tiga golongan besar, yaitu : (1) mitos (*myth*), (2) legenda (*legend*), dan (3) dongeng (*folktale*). Berdasarkan pendapat Bascom di atas, secara lebih rinci pembagian cerita prosa rakyat akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Mitos (*myth*), yaitu cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi dan dianggap suci oleh pemilik cerita. Mite ditokohi oleh para dewa atau makhluk dewa. Peristiwanya terjadi di dunia lain atau di dunia yang bukan seperti yang dikenal sekarang dan terjadinya pada masa lampau.
2. Dongeng (*folktale*), yaitu cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi: tidak terkait oleh waktu dan tempat. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga dongeng yang melukiskan kebenaran, berisi ajaran moral, bahkan sindiran.
3. Legenda (*legend*), yaitu cerita prosa rakyat yang mempunyai ciri-ciri mirip dengan mitos yang dianggap sebagai kejadian yang benar-benar pernah terjadi. Berbeda dengan mitos, legenda bersifat sekuler (keduniawian), terjadinya pada masa yang belum begitu lampau, dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang.

Jan Harold Brunvand (dalam Danandjaja, 2005:67) menggolongkan legenda menjadi empat kelompok, yaitu :

1. Legenda keagamaan (*religious legends*), adalah legenda orang-orang yang dianggap suci atau saleh. Cerita-cerita tersebut dikenal sebagai *hagiografi* (*legend of the saint*) yang berarti cerita mengenai orang-orang suci. Karya semacam itu termasuk folklor karena versi asalnya masih tetap hidup di kalangan masyarakat sebagai tradisi lisan. Di Jawa *hagiografi* menceritakan riwayat hidup para wali penyebar Islam pada masa yang paling awal. Salah satu contohnya adalah legenda Wali Sembilan (Wali Songo).
2. Legenda alam gaib (*supernatural legends*), Legenda alam gaib biasanya berbentuk kisah yang dianggap benar-benar terjadi dan pernah dialami seseorang. Fungsi legenda semacam ini adalah untuk meneguhkan kebenaran “takhayul” atau kepercayaan rakyat. Contoh legenda ini yaitu kepercayaan adanya hantu, gendruwo, dan sundel bolong.
3. Legenda perseorangan (*personal legends*), Legenda perseorangan merupakan cerita mengenai tokoh-tokoh tertentu yang dianggap benar-benar terjadi. Di Indonesia legenda semacam ini banyak sekali seperti, si Pitung, Ande-ande Lumut, “Kerhek Ogleng” (seorang pangeran disihir menjadi seekor kera), dan masih banyak lainnya.
4. Legenda setempat (*local legends*), Legenda setempat adalah cerita yang berhubungan dengan suatu tempat, nama tempat dan bentuk topografi, yaitu bentuk permukaan suatu tempat, berbukit-bukit, berjurang dan sebagainya. Legenda setempat yang berhubungan dengan nama suatu tempat misalnya

legenda Salatiga. Salatiga adalah nama suatu kota kecil yang terletak di kaki Gunung Merbabu, di sebelah selatan Kota Semarang, Jawa Tengah.

2.3.3 Fungsi Cerita Rakyat

Menurut Bascom (dalam danandjaja, 2007:19) cerita rakyat dalam masyarakat memiliki fungsi:

1. Sebagai sistem proyeksi, yaitu alat pencerminan angan-angan kolektif;
2. Sebagai alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan;
3. Sebagai alat pendidikan anak;
4. Alat pemaksa dan pengawas agar norma masyarakat akan selalu dipatuhi anggota kolektifnya.

Cerita rakyat memiliki fungsi sebagai sistem proyeksi yakni alat pencerminan angan-angan kolektif, yaitu berupa tujuan masyarakat untuk mewujudkan lingkungan yang aman, tenteram, dan sejahtera dalam kehidupan mereka. Cerita rakyat juga berfungsi sebagai alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan, yaitu bahwa cerita rakyat secara tidak langsung memberikan pengesahan atas pranata yang terdapat pada masyarakat yang telah disepakati bersama. Cerita rakyat juga memiliki maksud sebagai alat pendidikan anak, yaitu menanamkan nilai-nilai moral serta budaya pada generasi muda, sedangkan fungsi cerita rakyat sebagai alat pemaksa dan pengawas memiliki maksud bahwa isi cerita rakyat berupa aturan serta hukuman bagi orang yang melanggar peraturan itu, baik berupa hukuman dari Tuhan maupun hukuman adat.

2.4 Cerita Rakyat “Legenda Salatiga”

Ada beberapa sumber yang dijadikan dasar untuk mengungkap asal-usul Salatiga, yaitu yang berasal dari cerita rakyat, prasasti maupun penelitian dan kajian yang cukup detail. Dari beberapa sumber tersebut cerita legenda Salatiga yang dijadikan sebagai cerita untuk menarik minat baca anak agar cerita legenda Salatiga dapat dikenal dan terlestarikan dengan baik. Berikut adalah ringkasan legenda Salatiga diambil dari buku yang berjudul Salatiga Sketsa Kota Lama (Supangkat, 2007:89).

Pada cerita legenda Salatiga dikisahkan asal mula nama Salatiga yang diawali oleh seorang tokoh Adipati Pandanarang yang sedang diuji oleh penjual alang-alang. Penjual alang-alang tersebut adalah penyamaran dari seorang Tokoh Agama Sunan Kalijaga. Karena keserakahannya akan harta benda maka Sunan Kalijaga bermaksud untuk mengingatkan dan ingin membimbingnya agar sadar akan kesalahannya.

Legenda Salatiga menceritakan kesederhanaan dan keinginan untuk belajar sehingga berubah menjadi yang lebih baik. Diambil dari dalam cerita yang menjelaskan bahwa maksud dari Sunan Kalijaga yang ingin membimbing Ki Ageng Pandanarang ketika dia silau akan harta benda sehingga makin hari Ki Ageng Pandanarang makin serakah harta benda. Setelah tersadar oleh ujian Sunan Kalijaga, seketika Ki Ageng Pandanarang memohon untuk mengajarnya tentang kehidupan yang lebih baik, dan Ki Ageng mematuhi syarat yang diberikan oleh Sunan Kalijaga, untuk meninggalkan harta benda kekayaan dan kedudukannya

serta melakukan perjalanan ke daerah Gunung Jabalkat untuk berguru kepada Sunan Kalijaga.

Ada banyak nilai yang bisa disaring baik atau buruknya sifat tokoh yang ada dalam cerita tersebut. Beberapa diantaranya yang dapat kita saring seperti keikhlasan bersedekah dan tidak serakah terhadap harta. Pada cerita dijelaskan bahwa Ki Ageng Pandanarang yang serakah akan harta, ketika dia tidak mengembalikan uang yang bukan haknya saat menemukan uang di dalam ikatan alang-alang. Ki Ageng juga tidak ikhlas saat memberikan sedekah kepada penjual alang-alang, saat dia melemparkan uang receh. Hal itu sebagai perbandingan alangkah buruknya sikap Ki Ageng sehingga membuat Sunan Kalijaga tergerak untuk menyadarkannya bahwa keikhlasan bersedekah itu perlu untuk membantu mereka yang lebih membutuhkan.

Kemudian masih tentang akibat-akibat dari ketidakpatuhan atau ingkar adalah suatu contoh sikap buruk agar tidak ditiru dan memberi efek jera kepada pelakunya, diceritakan dalam legenda Salatiga bahwa Nyi Ageng Istri Ki Ageng Pandanarang yang tidak patuh karena nekat membawa harta benda dalam perjalanan. Bahwa sebelum melakukan perjalanan Nyi Ageng sudah diberi tahu Ki Ageng agar tidak membawa harta benda. Akibatnya dia dihadang penyamun yang merampok hartanya serta akan menculik Nyi Ageng. Akan tetapi para penyamun itu juga ingkar janji karena sebelumnya sudah diperingatkan oleh Ki Ageng Pandanarang agar melepaskan istrinya setelah mendapatkan harta perhiasan emas yang dibawa istrinya, saat Nyi Ageng ditarik oleh penyamun dia sangat marah dan berkata “manusia kok *mbredugul* (semaunya sendiri) seperti

binatang!” seketika para penyamun itu kepalanya berubah seperti kepala binatang, yang satu kambing dan yang satunya lagi ular.

Pada akhir cerita Ki Ageng Pandanarang mengatakan “ini salah tiga orang”. Istrinya salah, karena sudah dilarang membawa perhiasan tetapi masih nekat juga. Kedua penyamun ini juga salah, karena sudah mendapatkan emas masih menginginkan lebih dan itu, ini benar-benar salah tiga orang. Sebagai peringatan atas peristiwa yang menakjubkan maka tempat itu dinamai Solotigo atau Salatiga. Secara kebetulan persis di tempat berlangsungnya percakapan itu terdapat *selo* (batu) besar yang berjumlah tiga. Bila kedua kata itu digabung akan menjadi *Selotiga*, yang sangat mirip dengan kata Salatiga.

Demikian inti dari cerita legenda Salatiga yang mengisahkan perjalanan Ki Ageng Pandanarang yang mengalami kejadian-kejadian menakjubkan sehingga melahirkan asal nama Salatiga. Alasan dipilihnya sumber cerita legenda Salatiga dari buku yang berjudul Salatiga Sketsa Kota Lama dikarenakan sudah melalui perbandingan tersebut :

1. Legenda Salatiga dengan sumber buku Salatiga Sketsa Kota Lama, versi cerita ini sudah dimuat dalam buku yang menceritakan serangkaian legenda Salatiga dengan kalimat yang panjang dan jalan ceritanya juga panjang, sehingga sangat menguntungkan jika diringkas kembali dan diambil poin atau kejadian penting dalam cerita legenda Salatiga untuk kemudian diilustrasikan.
2. Legenda Salatiga dengan sumber buku E-book yang berjudul Cerita Rakyat Jawa Tengah 3, versi ini legenda Salatiga digabungkan dengan legenda Boyolali, karena setelah kejadian asal nama Salatiga, cerita kemudian

dilanjutkan sampai asal nama Boyolali. Alasan tidak memilih sumber dari buku Cerita Rakyat Jawa Tengah 3 dikarenakan pada jalannya cerita tidak terfokus pada kejadian-kejadian asal mula Salatiga melainkan lebih fokus pada cerita asal mula Boyolali. Asal mula Salatiga hanya melengkapi perjalanan cerita asal mula Boyolali.

3. Legenda Salatiga dengan sumber internet, versi artikel dari sumber internet kebanyakan lebih singkat atau sudah diringkas pada poin kejadian penting saja. Alasan tidak memilih sumber dari artikel internet dikarenakan cerita sudah merupakan poin penting dan ceritanya tidak kaya lagi akan kejadian-kejadian yang mungkin lebih menarik tetapi tidak diceritakan pada artikel yang bersumber dari internet.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Proyek studi dengan judul “Kreasi Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pengenalan Legenda Salatiga” menghasilkan sebuah (*dummy*) berbentuk *print out* dari hasil rancangan buku yang sudah selesai *edit* dan *layout* atau gambaran buku yang siap diterbitkan. *Dummy* buku ini berisi teks disertai gambar berwarna yang menceritakan dan mengilustrasikan kejadian-kejadian dalam cerita legenda Salatiga.

Dummy buku cerita bergambar ini yang juga dapat memperjelas maksud pesan moral dan nasehat yang ada di dalam cerita legenda Salatiga. Nilai-nilai pesan moral dan nasehat yang ada pada cerita legenda Salatiga adalah jangan serakah dengan harta kekayaan. Tujuan hidup bukan hanya memperkaya diri dengan harta benda kekayaan. Keikhlasan bersedekah, nilai kesopanan, kesederhanaan dan akibat dari tidak patuh atau berbohong, serta menyumpah dengan hal atau perkataan yang tidak baik. Selain itu buku cerita bergambar juga digunakan sebagai media pengenalan terhadap masyarakat khususnya anak-anak sehingga salah satu peninggalan cerita legenda dapat diwariskan dari masa ke masa.

Buku cerita bergambar ini dibuat menggunakan teknik manual dan *digital*. Proses sket dengan cara manual menggunakan kertas dan pensil mekanik

sedangkan teknik *digital* dalam proses pewarnaan dan *layout* menggunakan *software Adobe Photoshop*, sehingga warna yang dihasilkan lebih baik. Hal ini bertujuan untuk menarik minat masyarakat terutama anak-anak dalam mengikuti cerita Legenda Salatiga. Karya *dummy* buku cerita bergambar ini berukuran 28x20cm, 35 halaman. Menggunakan media kertas *ivory* 230 gram pada *cover* buku dan isi buku menggunakan kertas CTS 150 gram, proses mencetak karya melalui *digital printing* dan penyusunan hasil cetakan dijilid menggunakan *stapler*.

5.2 Saran

Buku cerita bergambar ini diharapkan mampu menjadi sebuah langkah positif dalam upaya pengenalan legenda Salatiga sehingga satu peninggalan cerita legenda ini dapat diwariskan dari masa ke masa.

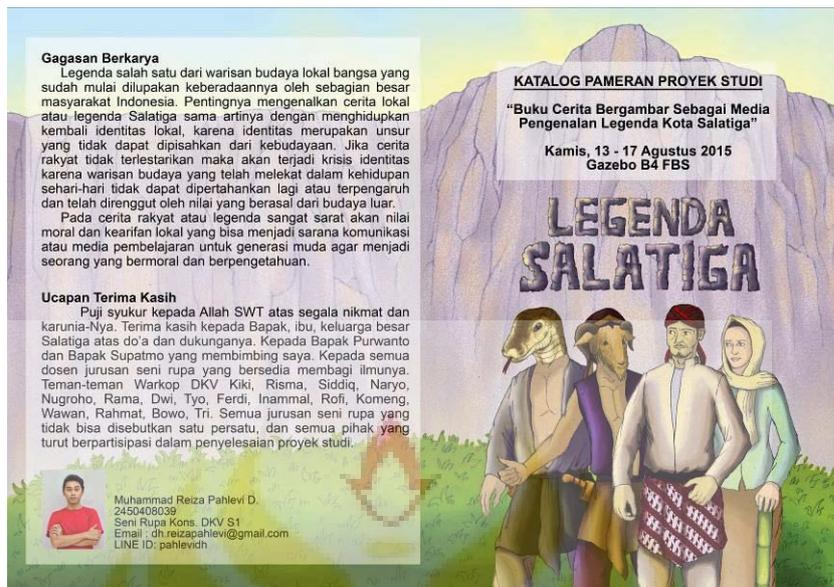
Bagi lembaga (Jurusan Seni Rupa, konsentrasi Desain Komunikasi Visual FBS UNNES), dapat menjadi media pengembang akademik khususnya pada bidang ilustrasi buku cerita bergambar.

Dan bagi Masyarakat buku cerita bergambar ini dapat dijadikan sebagai media pengetahuan untuk diambil nilai-nilai moral yang terkandung di dalam cerita legenda Salatiga sehingga menumbuhkan rasa tertarik untuk peduli terhadap cerita rakyat atau cerita lokal serta ikut dalam menjaga dan melestarikannya.

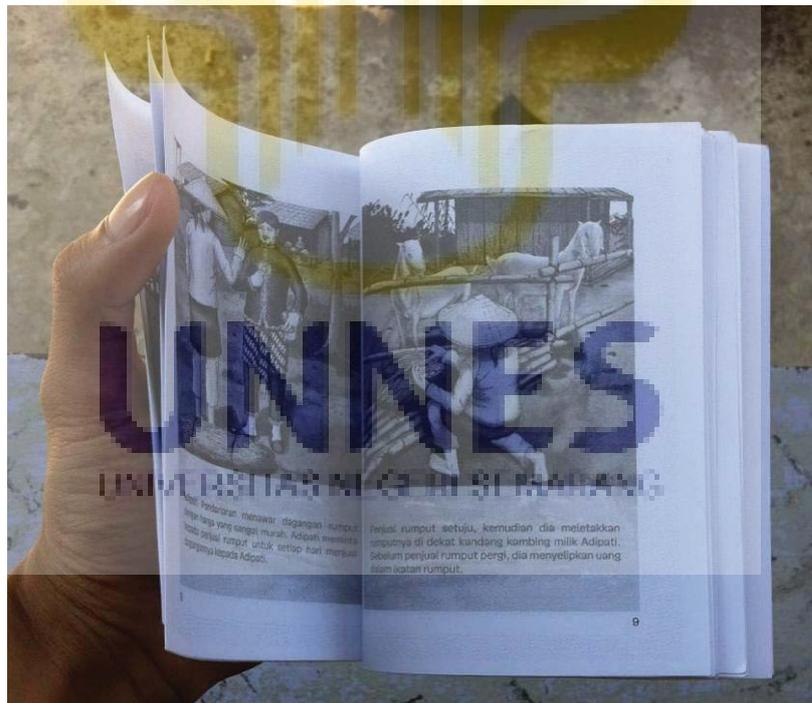
Daftar Pustaka

- Aries. 2010. "Pengertian Legenda atau Cerita Rakyat". *Artikel*. <http://ariesgoblog.wordpress.com/2010/10/05/pengertian-legendaceritarakyat/> (diunduh pada 25 Januari 2013).
- Aufarina, Fildzah Nazihah. 2012. "Pemaknaan Ilustrasi Gambar Pada Cover Majalah Gatra". *Skripsi*. Jurusan Ilmu Komunikasi FIS UPN Veteran Jawa Timur.
- Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Depdiknas. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Handayani, Dewanti. 2013. "Media Pembelajaran". *Naskah Buku Ajar* (tidak dipublikasikan). Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi.
- Muharrar, Syakir. 2003. "Seni Ilustrasi". *Naskah Hand Out* (tidak dipublikasikan). Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Nurani, Anis Sukma. 2008. "Penggunaan Teks Cerita Rakyat sebagai Media dalam Peningkatan Kreativitas Menggambar Ilustrasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Semarang". *Skripsi*. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Pangestika, Nuur Fitriasih. 2011. "Ilustrasi Buku Cerita Rakyat Purbalingga Asal Mula Adipati Onje". *Skripsi*. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

- Reitz, Joan M. 2004. Online Dictionary for Library and Information Science. http://www.abc-clio.com/ODLIS/odlis_p.aspx#picturebook (diakses pada 7 November 2013)
- Sari, Anita Kurnia. 2010. “Pengaruh Penggunaan Media Cerita Bergambar terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak dan Membaca pada Anak Berkesulitan Belajar Kelas II SDN Petoran Jebres Surakarta”. *Skripsi*. Jurusan Studi Pendidikan Luar Biasa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Supangkat, Eddy. 2007. *Salatiga Sketsa Kota Lama*. Salatiga : Griya Media.
- Therianto, Isuardi Prabowo. 2008. “Perancangan Visual Publikasi Buku Cerita Bergambar Tiga Dara Pendekar Siau Lim”. *Skripsi*. Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Bina Nusantara Jakarta.
- Triyanto, dan Rahina Nugrahani. 2008. “Teori Komunikasi 1”. *Naskah Hand Out* (tidak dipublikasikan). Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Waridah, Ernawati. 2014. *Kumpulan Majas, Pantun & Peribahasa plus Kesusastraan Indonesia*. Jakarta : Ruang Kata.
- (<http://www.adicita.com/artikel/detail/id/202/Pengertian-Legenda-Cerita-Rakyat>)
5 Desember 2013 15.00 WIB
- (www.findmeanauthor.com/childrens_fiction_genre) 7 November 2013 19.00 WIB



Gambar 3. Katalog Pameran (bagian luar)



Gambar 4. Katalog Pameran (bagian dalam)