

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1 Studi Pustaka

2.1.1 Landasan Teori

Dalam menyelesaikan permasalahan maka penulis sangat memerlukan suatu landasan teori yang telah didapatkan melalui kegiatan studi pustaka yang bertujuan sebagai acuan pasti dalam perancangan karya yang akan dilakukan, adapun teori-teori terkait ialah sebagai berikut:

2.1.1.1 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan kata dari bahasa Belanda yaitu *illustratie* yang berarti hiasan dengan suatu gambar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Ilustrasi merupakan gambar untuk memperjelas sebuah buku, karangan dan lainnya. Kemudian, ilustrasi juga sebagai suatu gambar, desain atau diagram penghias. Selain itu, bahwa ilustrasi merupakan seni yang dihasilkan dari pemikiran dalam melandasi penyampaian komunikasi melalui visual atau gambar untuk memberikan bentuk visual yang mempunyai maksud suatu tujuan dan pesan (Efriansyah dan Rahman, 2018). Ilustrasi berperan sebagai daya tarik paling tinggi dalam sebuah buku, karena adanya ilustrasi membuat pembaca akan berimajinasi dan terbantu dalam memahami suatu pesan yang disampaikan didalam buku. Ilustrasi bertujuan untuk memperjelas, memperkuat dan memperindah cerita dari segi penyajian cerita maupun tampilan buku. (Naben, 2021) mengemukakan bahwa ilustrasi dapat dibedakan menjadi beberapa jenis yaitu (1). Ilustrasi Kartun Merupakan ilustrasi secara jenis penggambarannya berbentuk lucu, dengan memiliki sifat yang menghibur dan memiliki warna yang menarik dan adanya makna maupun maksud dalam pesan yang ingin disampaikan melalui gambar, (2). Ilustrasi

Karikatur Merupakan ilustrasi yang menggambarkan sesuatu yang bersifat kepastian dan memiliki penonjolan pada objek yang digambar. Selain itu, Karikatur bersifat unik, lucu dan lebih mengutamakan ekspresi dari wajah, (3). Ilustrasi *style* Jepang (Komik) Merupakan ilustrasi memiliki gaya dari karakter dengan bermata besar seperti *Manga* atau Komik dengan yang menghasilkan suatu cerita bergambar dengan mengandung informasi.

2.1.1.2 Buku Cerita Bergambar

Cerita bergambar merupakan suatu karangan cerita mengenai kejadian baik maupun buruk dari seseorang atau lebih secara kejadian yang nyata dan fiktif belaka yang disertakan gambar sebagai pendukung cerita untuk membantu pembaca dalam memahami suatu cerita (Wulandari, 2018). Cerita bergambar memiliki unsur tokoh, latar, alur, dan pesan cerita yang ditujukan untuk anak-anak dan harus diperhatikan dalam perancangannya sebagai upaya untuk mendapatkan ketertarikan dari anak-anak dan mencegah kebosanan, seperti ilustrasi, alur, dan warna yang menarik. Buku cerita bergambar adalah media baik yang dapat meningkatkan atau menumbuhkan minat baca anak-anak dikarenakan penggunaan buku cerita bergambar yang mengandung sedikit teks dan gambar yang lebih dominan (Sugiarto, 2017). Dalam menarik anak pada buku cerita bergambar memiliki karakteristik yang harus menyesuaikan, yaitu (1). Dapat disukai bacaannya, (2). Penulisan dapat bersahabat mudah dipahami oleh pembaca, (3). Memiliki topik pembahasan yang menjadi perhatian anak dan memiliki alur cerita, dialog dan pesan tokoh, (4). Penggunaan bahasa dalam buku cerita bergambar memberikan ide informasi bagi anak, (5). Isi dari cerita adalah kesukaan bagi anak sehingga ingin selalu dibaca maupun didengar (Krissandi, 2017:21).

Buku cerita bergambar memiliki beberapa fungsi yang sama dengan buku pada umumnya, tetapi buku cerita bergambar sedikit berbedanya dikarenakan adanya gambar yang dapat mempermudah dalam

menyampaikan informasi dan pesan. Menurut (Wulandari, 2018) mengemukakan bahwa fungsi beberapa dari cerita bergambar lainnya, yaitu (1). Gambar dapat membantu memberikan masukan kepada anak-anak melalui kalimat atau bahasa, (2). Dapat menjadi masukan visual bagi anak, (3). Dapat membangkitkan emosi bagi anak yang dapat dilihat dari keantusiasannya, ketertarikan pembaca dan cerita dapat terbawa dalam perasaan, (4). Sebagai *stimulus* untuk membangkitkan imajinasi bagi anak, (5). Merangsang kemampuan memahami visual dan verbal pada buku cerita bergambar.

2.1.1.3 Budaya Lampung

Budaya merupakan suatu tatanan hidup yang terdapat pada sekelompok manusia yang berkembang dengan menurunkan budaya tersebut ke generasi-generasi berikut, sedangkan budaya daerah merupakan budaya secara berkembang dari daerah tertentu yang merupakan suatu warisan dari pendahulunya (Avisena, 2019). Dalam budaya, terdapat norma-norma yang berlaku dan memiliki kesenian sebagai upaya meneruskan suatu kegiatan yang sudah menjadi kebiasaan pada suku tersebut.

Pada setiap daerah di Indonesia memiliki banyak budaya yang masing-masing terdapat ciri khasnya tersendiri. Provinsi Lampung menjadi daerah yang memiliki ciri khas dan keanekaragaman budaya, seperti dilihat adat istiadat, pakaian adat dan kesenian contohnya kain *Tapis* dan *Siger* Lampung. beberapa ciri khas dalam budaya Lampung dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Siger* Lampung

Dikutip dari jurnal (Yatobie, 2023) *Siger* merupakan sebuah mahkota yang sangat identik dengan provinsi Lampung dan dianggap sebagai ikon suatu kebanggaan yang merupakan mahkota melambangkan kejayaan pada zaman dahulu pada adat

budaya Lampung. yang digunakan bagi pengantin wanita bersuku Lampung yang biasanya digunakan pada acara pernikahan atau upacara adat Lampung lainnya. *Siger* tidak hanya digunakan sebagai mahkota pada pernikahan dan acara adat. Selain itu *Siger* digunakan sebagai hiasan yang dipasang pada setiap bangunan seperti ruko-ruko toko dan bentuk bangunan seperti menara *Siger* dengan tujuan sebagai upaya melestarikan budaya.

Dilansir dari (<https://www.academia.edu/>), Lampung memiliki dua adat yang berbeda dalam kesatuannya yaitu adat *Sai Batin* dan *Pepadun*. *Sai Batin* merupakan adat yang hidup di daerah sepanjang pesisir pantai Lampung sedangkan *Pepadun* hidup di pedalaman. Masing-masing adat memiliki ciri-ciri khas tertentu yang bisa kita lihat bentuk *Siger* dari kedua adat tersebut yaitu bentuk lekukan pada *Siger* yaitu khusus adat *Sai Batin* memiliki lekuk berjumlah tujuh atau arti lain tujuh gelar pada *Sigernya* dan berbentuk mirip rumah *Gadang* karena dipengaruhi oleh kerajaan *Paguruyung*, sedangkan adat *Pepadun* memiliki lekuk berjumlah sembilan atau arti lain sembilan marga pada *Sigernya* dan keseluruhannya memiliki terdapat kemiripan oleh buah sekala karena dipengaruhi oleh kerajaan *Sekala Bekhak*.

Sebelum adanya *Siger Sai Batin* dan *Pepadun*, *Siger Tuha* sudah terlebih dahulu ada di provinsi Lampung. Jenis *Siger* ini telah digunakan pada zaman animisme hindu budha yang dapat dijumpai karena disimpan pada kesultanan *Paksi Pak Sekala Bekhak*. *Siger* ini tidak memiliki suatu aturan dalam bentuk lekukannya dan memiliki bentuk menyerupai buah *Sekala* hingga terdapat hiasan diatas *Siger* yang menyerupai pohon *Sekala*. *Siger* ini hanya boleh digunakan oleh keturunan bangsawan atau *Sai Batin*.

Sekala sangat tergambar pada *Siger* Lampung yang bisa dilihat dari *Siger* sekarang yaitu *Siger Sai Batin* dan *Siger Pepadun*. *Siger Sai Batin* masih terlihat bentuk batang pohon *Sekala* disetiap atas lekukannya dan *Siger Pepadun* terlihat dua kelopak buah *Sekala* maupun yang bertingkat. Dari *Siger* Lampung dapat disimpulkan bahwa orang atau suku Lampung berasal dari kerajaan *Sekala Bekhak*.

2. Kain Tapis

Menurut (Prayogi, 2023), kain *Tapis* merupakan pakaian yang dikenakan oleh wanita asli suku Lampung dengan bentuk seperti sarung pada bagian pinggang sampai ke bawah dan dibuat menggunakan benang berwarna emas dan perak dengan memiliki motif hiasan *Sugi* maupun alam mengenai flora dan fauna dengan cara teknik penyulaman. Dalam pembuatan *Tapis* dilakukan oleh gadis dan ibu rumah tangga yang bertujuan untuk mengisi waktu luang dan memenuhi dalam tuntutan adat yang sakral.

Kain *Tapis* dianggap sebagai cerminan status sosial menyesuaikan tingkatan peranan penggunaannya yang dapat dilihat dari motif yang digunakan atau diberikan saat pegelaran upacara adat, apabila terdapat pelanggaran maka akan diberikan sanksi hukuman adat. Masa kini sudah banyak produksi kain *Tapis* oleh pengerajin dengan beragam hias dan dijadikan barang komoditi yang pada sebelumnya merupakan benda yang sangat sakral dalam kepercayaan adat Lampung, menurut Prayogi (dalam Isbandiyah & Supriyanto, 2019).

Dikutip dari (<https://etnis.id/>), kain *Tapis* disebutkan beberapa macam yaitu *Tapis Jung Sarat*, *Tapis Pucuk Rebung*, *Tapis Raja Medal*, *Tapis Cucuk Andak*, *Tapis Limar Sekabar*, *Tapis Balak*, dan *Tapis* Bintang Perak. Umumnya *Tapis* memiliki motif dengan tema kehidupan dan lingkungan masyarakat daerah Lampung,

contoh *Tapis Cucuk Andak* yang memiliki tema rumah tangga pada motif kainnya, sedangkan *Tapis Peminggir* memiliki tema lingkungan memperlihatkan motif dari jenis flora tertentu dan Kain *Tapis* juga memiliki jenis-jenis lainnya.

3. Adat Istiadat Lampung

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Adat istiadat merupakan bagian yang berasal dari kekayaan di suatu wilayah yang didalamnya memiliki norma, tradisi, dan kebiasaan dari kelompok tertentu yang saling berkaitan sehingga terbentuknya suatu sistem. Adat istiadat digunakan sebagai pengaturan perilaku dalam kehidupan masyarakat. Lampung merupakan salah satu dari 34 provinsi di Indonesia yang terletak di pulau Sumatera bagian ujung selatan yang berseberang dengan pulau Jawa dengan batasnya ialah selat Sunda. Provinsi ini memiliki memiliki adat istiadat yang tergolong unik pada acara kegiatan khusus maupun kehidupan sehari-hari. Dilansir dari (<https://www.academia.edu/>) didalam sukunya dan terdiri dari 2 sistem pemerintahan adat masyarakat yaitu sebagai berikut:

a. Adat Sai Batin

Merupakan masyarakat adat Lampung yang hidup di sekitar daerah lingkungan pesisir pantai dan pinggiran sungai. *Sai Batin* merupakan suatu sebutan gelar kehormatan yang diberikan oleh keturunan raja-raja di Lampung saat pemerintahan zaman dahulu dan memiliki pemimpin yaitu dengan sebutan pemangku adat maupun seorang *Sai Batin*. *Sai Batin* memiliki hak dalam mengatur adat, sosial dan agama dan akan membuat hukum adat yang apabila dilanggar maka ada konsekuensinya. Sistem pada kekerabatan *Sai Batin* ini adalah *Patrilineal* yang artinya ialah mengikuti garis keturunan dari ayah, selain itu sistem *Endogami*

diterapkan pada pernikahan yang berarti harus dari keturunan satu leluhur dalam sebutan lain semarga atau *Puak* dalam bahasa Lampung.

b. Adat *Pepadun*

Pepadun adalah masyarakat adat Lampung yang hidup di daerah sekitar pedalaman maupun dataran tinggi. Sistem pemerintahan adat ini dipimpin oleh seorang pejuang atau *Demang* artinya suatu gelar kehormatan diberikan kepada orang yang berjasa dalam pertahanan adat istiadat dan tanah.

Adat *Pepadun* memiliki *Demang* yaitu pejuang yang hak dan mempunyai kewenangan dalam mengatur pertanian, pertahanan wilayah dan perdagangan selain itu memiliki hak untuk menetapkan hukum adat dan memberikan sanksi bagi yang melanggar aturan tersebut. Masyarakat pada adat ini mempunyai sistem kekerabatan mengikuti garis keturunan ibu dan mereka memiliki sistem pernikahan yang boleh menikah dengan seseorang yang berbeda marga atau juga disebut *Puak*.

4. Pakaian Adat Lampung

a. Pakaian Adat *Sai Batin*

Pakaian adat *Sai Batin* merupakan pakaian bagi pengantin pria dan wanita yang memiliki ciri khas berwarna merah. Adapun ciri-ciri pakaian pria dan wanita dapat dibedakan sebagai berikut:

1) Pria

Pria mengenakan baju dalam berwarna merah dan dilapisi oleh jas dari bahan beludru, mengenakan celana panjang berwarna yang sama dengan dilengkapi sarung *Tumpal* dari pinggang sampai lutut yang digunakan luar dari celana dengan dipakai secara melilitkan bagian pinggang.

Selain itu ada atribut yang digunakan pada pakaian adat ini yaitu *Kopiah Tukkus*, perhiasan gelang *Kano*, kalung Buah *Jukum* digunakan selempang kanan hingga kiri, dan *Pending* pada bagian pinggang yang dilengkapi dengan *Terapang* (Keris Emas).

2) Wanita

Pakaian adat wanita memiliki warna yang sama yaitu merah dan menggunakan pakaian yang bernama *Kawai Maju* dan terbuat dari bahan beludru bermotif bunga. Pakaian ini memiliki ukuran panjang yang dari atas hingga bagian lutut dan rok menggunakan kain *Tapis* yang memakainya secara dililitkan dan memiliki motif terbuat dari benang berwarna emas maupun perak.

Atribut pakaian adat wanita ini salah satunya ialah *Siger* bergerigi yang digunakan pada kepala pengantin wanita berjumlah tujuh lekukan dengan adanya hiasan *Tapis* secara penekanan pada bagian kening dibelakang *Siger*. Selain itu untuk aksesoris yang digunakan pada bagian dada dan leher adalah kalung Papan *Jajar* dan Buah *Jukum* yang digunakan secara selempang kanan hingga kiri, pada bagian lengan mengenakan gelang Burung, *Kano* dan *Ruwi* dan bagian pinggang menggunakan *Pending* maupun *Kuku Tanggai*.

b. Pakaian Adat Pepadun

Pakaian adat *Pepadun* ini memiliki warna putih yang melambangkan suci dan bersih. Adapun ciri-ciri perbedaan yang dikenakan oleh pengantin pria dan wanita adalah sebagai berikut:

1) Pria

Memakai baju putih lengan panjang dengan jas putih ditutupi emas pada bagian depan, bagian bawah menggunakan celanjang panjang hitam maupun putih dan sarung *Tumpal* putih dengan memiliki motif segitiga, bagian kepala mengenakan *Kopiah* Emas. Untuk atribut, menggunakan perhiasan seperti keris dengan simbol

kejantanan dan kehormatan, kalung Papan *Jajar*, buah *Jukum* yang terbuat dari emas maupun permata, *Selempeng Pinang* (sabuk berwarna emas) bagian depan, gelang *Kalai Pungew* dan kalung Bulan Sabit pada dada secara tergantung.

2) Wanita

Memakai kebaya putih dengan border emas, kain *Tapis* putih dengan motif *Tumpal* (segitiga), ikat pinggang berwarna emas dan sandal atau selop berwarna emas, putih, dan hitam. Untuk atribut, mengenakan *Siger* yang juga disebut *Sigokh lekuk limo* sebagai penutup kepala dengan bentuk bulan sabit lima lekukan yang dilengkapi oleh seraja bulan atau hiasan bunga dengan menempel pada dahi. *Sigokh lekuk limo* melambangkan lima unsur kehidupan yaitu tanah, air, api, angin dan ruh. Selain itu wanita memakai bermacam perhiasan seperti kalung *Selambok* terbuat dari bahan emas dan berlian, gelang *Pungew* yang terbuat dari bahan emas dan permata, cincin alali terbuat dari bahan emas dan mutiara, beserta anting subang yang berbentuk lingkaran.

2.1.1.4 Ilustrasi Kartun

Ilustrasi kartun merupakan jenis ilustrasi dengan memiliki ciri khas bentuk yang lucu agar menarik perhatian orang yang biasanya terdapat pada buku majalah, buku komik, dan buku cerita bergambar (Sulham M, 2017). Kartun merupakan gambar yang digunakan untuk menyampaikan atau mengungkapkan pesan secara cepat secara tampilannya gambar yang sederhana, tanpa harus detail sehingga mudah dikenali maupun dapat dimengerti (Apriliawan, 2017). Kartun mengandung informasi maupun edukasi menyampaikan pesan-pesan baik seperti nilai moral kebaikan, selain itu kartun juga digunakan dalam media pembelajaran tertentu seperti geografi, sejarah, dan bahasa. Dikutip dari (<https://www.toonsmag.com/>) dalam pembuatan ilustrasi kartun perancang

professional maupun pemula harus memperhatikan gestur, bentuk, ukuran, proporsi, anatomi dan ekspresi dalam membuat karakter maupun objek lainnya dalam suatu cerita.

2.1.1.5 Layout

Layout menurut (Angela dan Suhartono, 2022) merupakan peletakan cara untuk mengatur komponen-komponen desain seperti elemen grafis, visual, dan teks pada suatu bidang dan media agar komunikatif dan mendukung konsep, pesan, dan kesan tertentu yang dibawakan dalam suatu perancangan bagi para audiens. Dari pengaturan *layout* desain dapat terlihat memiliki struktur yang baik, karena dapat meningkatkan efektifitas keterbacaan. Beberapa prinsip *layout* yang perlu diperhatikan saat perancangan yang terdiri dari *balance* (keseimbangan), *emphasis* (tekanan), *sequence* (urutan pandangan), dan *unity* (kesatuan/serasi).

2.1.1.6 Cerita Khayalan

Cerita khayalan disebut juga cerita fiksi merupakan cerita rekaan secara keseluruhan dibuat dari hasil imajinasi pikiran seseorang, dengan bentuk prosa dan mengandung elemen-elemen dasar untuk membentuk cerita fiksi seperti tokoh, alur atau jalan cerita, latar, sudut pandang cerita dan tema. (Atmojo, 2020). Dalam pengertian lain secara sangat luas cerita fiksi merupakan rekaan pada semua tulisan yang seperti dalam bentuk lirik, puisi, drama dan prosa, sedangkan dalam pengertian khusus fiksi merupakan suatu rekaan tulisan dalam bentuk prosa.

2.1.1.7 Sinopsis

Menurut (Aristo, 2017) sinopsis merupakan karangan dasar sebagai usulan pengembangan tema yang bersifat ringkas, abstrak, dan diterbitkan berdasarkan suatu karangan aslinya, selain itu sinopsi hanya dianggap sebagai deskripsi tema yang akan dijadikan suatu cerita. Dalam

membuat sinopsis harus memiliki unsur didalamnya yaitu (1). Terdapat nilai dramatik dari seperti hambatan atau masalah dari suatu karakter/tokoh , (2). Dramatik tidak perlu dijelaskan secara detail, (3) terdapat latar maupun waktu didalam sinopsis, dan (4). Merangkum dengan merangkai jalan suatu cerita menjadi lebih singkat sesuai dengan gambaran cerita pada naskah.

2.1.1.8 Naskah

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) naskah merupakan suatu karangan yang dilakukan oleh pengarang atau penulis dengan cara ditulis menggunakan tangan, namun berkembangnya teknologi naskah pada saat masa kini ditulis dengan cara diketik menggunakan perangkat komputer. Naskah merupakan tempat teks tulisan yang ditulis oleh tangan manusia yang menyampaikan dan mengekspresikan suatu bahasa dari imajinasi maupun pengalaman dalam hidupnya sehari-hari, lalu dianggap sebagai benda secara nyata dapat dilihat maupun dapat dipegang (Permadi, 2017). Dikutip dari (<https://deepublishstore.com/>) naskah terdiri dari 2 jenis yaitu naskah fiksi yang merupakan cerita dari pengarang dengan dihasilkan dari suatu imajinasi atau khayalan, sedangkan naskah non fiksi merupakan cerita yang dihasilkan dari kejadian asli atau nyata disekitar dan dapat dicari kebenarannya.

2.1.1.9 Ilustrasi Digital

Menurut (Jonattama dan Putraka, 2017) Ilustrasi digital merupakan teknik dalam merancang atau menciptakan suatu karya ilustrasi dengan secara keseluruhan pada komputer. dalam perancangan ilustrasi menghasilkan gambar dengan wujud seperti vektor dengan pewarnaan bisa seperti memiliki gradasi maupun memiliki kepekatan warna.

Ilustrasi ini merupakan gambar yang dihasilkan dari garis, kurva dan bidang. Gambar vektor berbasis titik sehingga pada saat melakukan

zoom in dan *zoom out* gambar ini tidak akan berubah dari segi kualitasnya. Disetiap bagian pinggir gambarnya memiliki suatu garis yang dapat disunting menyesuaikan kreatifitas dengan merubah tebal dan tipisnya garis (Jonattama dan Putraka, 2017). Jenis gambar vektor dapat dibuat ada *software* digital seperti Adobe Illustrator dan Corel Draw.

2.1.1.10 Sketsa

Sketsa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan kegiatan membuat suatu rancangan, gambaran atau lukisan yang dilakukan secara cepat, singkat, jelas yang hanya dilakukan secara garis-garis besarnya saja atau dalam sebutan lain secara kasar. Menurut (Nurchahyo, 2022) Sketsa adalah mengungkapkan ide kreatif secara bebas dengan tangan yang muncul dari pikiran dan terjadi pada rancangan awal. Selain itu sketsa digunakan untuk mencari solusi, menyatukan ide-ide, mengungkapkan ekspresi, sehingga sketsa sangat penting dalam proses merancang. Menurut (Moussadecq et al, 2022) Sketsa merupakan gambaran kasar seperti sketsa karakter dan elemen-elemen visual lainnya yang mendukung suatu ilustrasi sebelum memasuki tahapan digitalisasi.

2.1.1.11 E-Book

Menurut (Khikmawati et.al, 2021) *e-book* merupakan media baca jenis buku digital yang secara dipublikasikan atau diterbitkan dalam bentuk digital yang dibaca menggunakan media elektronik seperti perangkat Android, tablet maupun komputer dengan didalamnya terdapat gambar, teks hingga suara.

E-book memiliki bentuk dengan format seperti EPUB dan PDF. selain itu *elektronik book* atau *e-book* merupakan suatu perubahan pada masa kini dari buku biasa yang dipublikasikan dengan menggunakan teknik cetak. Buku jenis bersifat tahan lama dan tidak membutuhkan biaya yang mahal dibandingkan jika membeli buku cetak.

2.1.1.12 Warna

Warna merupakan suatu elemen pada unsur desain yang menjadi penarik bagi perhatian khalayak sasaran yang membaca karena warna dapat memicu menimbulkan suasana hati (Amrullah et.al., 2020). Selain itu warna merupakan sebagai estetika yang penting dalam suatu karya dikarenakan pembaca dalam melihat keindahan pada objek yang diberi warna secara jelas (Gautama et.al, 2019).

Jadi dalam menentukan warna maka perancangan harus memilih warna yang sesuai kepada khalayak sasaran terutama pada anak-anak, karena warna dapat mempengaruhinya suasana hati dan ketertarikan. Menurut (Gautama et.al, 2019) warna terdiri dari 3 kelompok yaitu warna premier, sekunder, dan tersier, warna tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Warna Premier

Merupakan warna utama atau juga disebut warna dasar yang membentuk segitiga sama sisi pada diagram lingkaran warna dengan terdiri dari 3 warna seperti merah, kuning, dan biru. Warna ini apabila digabungkan maka akan menghasilkan turunan warna-warna lainnya.

2. Warna Sekunder

Merupakan dari warna-warna premier yang membentuk segitiga sama sisi pada diagram lingkaran, akan tetapi secara terbalik sehingga urutan warnanya tidak berurutan seperti sebelumnya. Warna tersebut terdiri dari 3 jenis yaitu biru, merah, dan kuning, jika warna tersebut digabungkan akan menghasilkan turunan warna lainnya. Contoh hasil penggabungan warna sekunder seperti berikut:

- a. Biru + kuning : Hijau
- b. Kuning + merah : Oranye

c. Merah + biru : Ungu

3. Warna Tersier

Merupakan warna yang disebut intermediet dihasilkan dari proses penggabungan antara warna-warna primer dan sekunder dalam ruang diagram lingkaran warna dengan membentuk segitiga tidak beraturan atau tidak sama sisi. Warna yang dihasilkan sangat berbeda jauh dari warna primer dan sekunder dikarenakan hasilnya sedikit gelap atau tidak terlihat kontras. Berikut contoh penggabungan pada warna tersier:

a. Merah + ungu : Merah keunguan

b. Biru + hijau : Biru kehijauan

c. Kuning + oranye : Kuning keoranyean

2.1.1.13 Arti Warna

Warna memiliki suatu arti dan juga sangat mempengaruhi dalam psikologis semua manusia terutama bagi anak-anak yang dapat memberikan efek positif, semangat dan senang, selain itu anak-anak menyukai warna-warna cerah yang dapat memberikan kesan dan efek gembira (Wulandari, 2018). Menurut (Wulandari, 2018) juga menjelaskan beberapa arti-arti warna yang mempengaruhi persepsi bagi manusia tersebut akan disebut sebagai (1). Warna biru memberikan pengaruh psikologis manusia seperti kepercayaan, keamanan, dan kenyamanan, (2). Warna hitam melambangkan kekuatan, formalitas, elegan dan kedukaan, (3). Warna merah memiliki kesan yang mencolok sehingga bisa menarik perhatian dengan mudah dan memberi kesan seperti kepercayaan diri, berani, dan gairah, (4). Warna hijau ini menimbulkan efek menenangkan, juga dapat memberikan kesan harmonis, perkembangan, kesuburan, kebersihan dan lain-lain, (5). Warna kuning mencerminkan keceriaan bisa memberikan pengaruh yang positif pada psikologis manusia seperti kebahagiaan dan harapan.

2.1.1.14 Tipografi

Tipografi merupakan salah satu dari bagian unsur desain grafis yang suatu penyempurnaan dari berbagai simbol komunikasi dari zaman sebelum masehi hingga masa kini. Tipografi ialah elemen desain yang dapat mempengaruhi komunikasi pada anak dan pemilihan tipografi sangat berpengaruh pada minat baca pada anak-anak. (Husain T, 2020).

Tipografi merupakan teknik atau seni dalam proses memilih gaya atau jenis huruf dan lainnya. Dalam memilih gaya harus menyesuaikan pada khalayak sasaran yang dituju, sehingga merasa tertarik dan cocok. Penyusunan huruf menggunakan beberapa prinsip-prinsip yaitu *readability*, *legibility*, *visibility* dengan cara menyesuaikan maupun menentukan ukuran antar jarak kedekatan huruf, ukuran besar dan kecilnya huruf agar dapat dilihat dari sudut pandang yang berbeda dengan tujuan dapat terbaca dengan jelas, hingga dapat menyampaikan pesan yang terkandung dalam suatu karya, selain itu menurut (Zainudin, 2021: 84-93) tipografi memiliki beberapa jenis huruf yang dikategorikan sebagai berikut.

1. Jenis Huruf

1. *Serif*

Serif merupakan huruf yang memiliki karakter bentuk yang menonjol dengan terlihat suatu tanda seperti guratan kecil. *Serif* adalah huruf alfabet latin dan berfungsi meningkatkan keterbacaan. Contoh huruf *Serif* klasik, *Times Roman* dan *New Century Gothic*.

2. *Sans Serif*

Sans Serif memiliki perbedaan antara huruf *Serif* dikarenakan tidak menggunakan *Serif* yang memiliki tampilan gaya secara terlihat sederhana dan tidak memiliki guratan kecil pada ujung huruf. Contoh huruf populer *Sans Serif* adalah *Helvetica* dan *Genewa*.

3. *Handwriting*

Handwriting merupakan huruf yang ditulis tangan dengan memiliki karakteristik gaya yang terlihat bergoyang maupun tak beraturan seperti saat seorang menulis biasa.

4. *Display*

Display merupakan huruf yang secara khusus sudah direncanakan pada perancangan untuk mengatur judul dan tampilan. Huruf ini memiliki skala, proporsi dan detail secara terlihat besar maupun tebal, berbeda dengan huruf lainnya.

2.1.2 Kajian Literatur

Kajian literatur bertujuan untuk mengetahui kajian-kajian lain yang telah pernah dilakukan orang lain sebelumnya terkait topik pembahasan penelitian yang penulis lakukan saat ini dan memahami pengetahuan tentang topik penelitian yang dilakukan (Asbar & Witarsa, 2020). Kegiatan kajian literatur mempunyai tujuan untuk mengamati kajian terkait terhadap penelitian lain yang pernah dilakukan sehingga dari kegiatan tersebut penulis akan terbantu sebagai acuan referensi untuk menghasilkan penelitian yang baru hingga mengetahui bahwa penelitian kita didukung dengan kajian yang telah ada, mendukung hasil penelitian terdahulu, dan bahkan bisa saja berbeda dari penelitian sebelumnya. Hal tersebut akan menghindari tindakan plagiat serta menunjukkan orisinalitas karya. Adapun teori kajian yang telah didapatkan oleh penulis, diantaranya sebagai berikut:

1. Dikutip dari jurnal perancangan terdahulu oleh Falintine Marian Lamere (2021) dalam perancangan yang berjudul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Mengenai Pengetahuan Budaya di Kepulauan Tanimbar, Maluku”. Perancangan ini memiliki persamaan dengan yang sebelumnya yaitu (1). Objek merancang mengenai buku cerita bergambar tentang budaya daerah, (2). Faktor permasalahan dari globalisasi, (3). Teknik

pengumpulan data juga menggunakan kualitatif. Perbedaan dari perancangan ini yaitu (1). Khalayak sasaran ditujukan terhadap remaja umur 12-17 tahun sedangkan perancangan ini ditujukan terhadap anak-anak sekolah dasar umur 6-8 tahun, (2). Lokasi/objek budaya daerah yang diangkat berbeda, (3). Budaya daerah yang dibahas pada perancangan sebelumnya membahas keseluruhan budaya sedangkan perancangan ini memiliki fokus dalam membahas budaya kesenian saja yaitu mengenai pakaian adat Lampung.

2. Dikutip dari jurnal perancangan terdahulu oleh Dandy Sugiarto (2023) dalam perancangannya yang berjudul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Batik Druju Untuk Anak Sekolah Dasar”. Perancangan ini memiliki persamaan dengan yang sebelumnya yaitu (1). Objek perancangan mengenai buku cerita bergambar tentang budaya daerah tentang pakaian daerah, (2). Faktor permasalahan yaitu budaya belum dikenali dan perlu media yang menarik untuk mengenalinya, (3). Teknik pengumpulan data menggunakan kualitatif, (4). Jenis cerita fiktif bersifat *slice of life* (penggalan kehidupan). Perbedaan dari perancangan sebelumnya yaitu (1). Lokasi budaya daerah yang diangkat berbeda, (2). Budaya daerah yang dibahas pada perancangan sebelumnya memiliki fokus pembahasan mengenai budaya pakaian daerah sedangkan perancangan ini memiliki fokus dalam pembahasan budaya mengenai pengenalan pakaian adat Lampung, (3). Khalayak sasaran ditujukan kepada 6-12 tahun, sedangkan yang ingin dituju hanya 6-8 tahun.
3. Dikutip dari jurnal perancangan terdahulu oleh Tariq Aziz Ramadani Dawud (2022) dalam perancangannya yang berjudul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Asal-Usul Nama Kabupaten Tuban Dengan Teknik Digital Painting Sebagai Media Informasi Untuk Anak Usia 9-12 Tahun” Perancangan ini memiliki persamaan dengan yang sebelumnya yaitu (1). Objek perancangan mengenai buku cerita bergambar tentang budaya daerah, (2). Permasalahan rendahnya pengetahuan mengenai budaya, (3).

Teknik pengumpulan data menggunakan kualitatif. Perbedaan dari perancangan sebelumnya yaitu (1). Lokasi budaya daerah yang diangkat berbeda, (2). Budaya daerah yang dibahas pada perancangan sebelumnya memiliki fokus pembahasan mengenai budaya pengenalan asal muasal kabupaten tuban, (4). Khalayak sasaran ditujukan terhadap anak-anak umur 9-12 tahun.

2.2 Objek Penelitian

Objek penelitian pada perancangan ini buku cerita bergambar ialah mengenai budaya Lampung dengan fokus membahas pengenalan pakaian adat Lampung terutama pada kain *Tapis* dan *Siger*, hal tersebut merupakan permasalahan pada objek penelitian pada anak-anak SDN 1 Rajabasa Raya kelas 1-2 dengan kisaran umur 6-8 tahun yang belum mengenali budaya daerahnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data secara fakta yang didapati dengan terjun langsung ke lapangan, setelah itu penulis dapat mengetahui permasalahan yang terjadi melalui kegiatan observasi dan wawancara sehingga didapati ide untuk merancang buku cerita bergambar ini. Perancangan buku cerita bergambar diharapkan bagi anak-anak dapat mengenal budaya daerahnya sendiri, sebagai upaya meningkatkan minat baca akibat perilaku malas pada anak hingga faktor globalisasi dilingkungan sekitarnya, contohnya sering bermain gadget dan bermain yang kurang produktif seperti jarang membaca buku.

2.3 Analisis Data

2.3.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam perancangan ini penulis menggunakan teknik atau metode pengumpulan data yang digunakan dalam kegiatan penelitian, yaitu menggunakan teknik kualitatif merupakan penelitian secara nyata dengan tujuan untuk meninjau atau menyelidiki terkait bagaimana, apa, dan mengapa fenomena dapat terjadi (Adlini et al., 2020). Teknik kualitatif digunakan dalam mencari data-data yang mendukung melalui wawancara, observasi, dan studi kepustakaan.

Data-data tersebut dikelompokkan menjadi 2 bagian yaitu data premier dan data sekunder.

2.3.1.1 Data Premier

1. Wawancara

Wawancara merupakan suatu cara dalam informasi dan pengumpulan data melalui pembicaraan antara dua pihak atau lebih secara langsung (RA Fadhallah, 2021). Maka dari itu penulis melakukan wawancara terstruktur secara langsung di SDN 1 - Rajabasa Raya terhadap guru dan siswa-siswi kelas 1-2 SD.



2.1 Wawancara Anak di SDN 1 Rajabasa Raya
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

Data wawancara diambil dari 2 kelas masing-masing tingkatan kelas 1 dan 2 SD yang digabungkan berjumlah 59 orang, lalu menanyakan permasalahan terkait pengetahuan tentang budaya Lampung, minat baca, hingga kondisi ketersediaan buku pengetahuan daerah yang disajikan. Setelah wawancara penulis mendapatkan data dan dapat menyimpulkan permasalahan yang ada di sekolah tersebut bahwa (1). Dari 59 tersebut terdapat 50 orang yang tidak mengenal budaya daerah Lampung, terutama mengenai kain *Tapis* dan *Siger*,

(2). Terdapat 46 anak-anak yang lebih sering bermain gadget dibandingkan belajar seperti membaca buku saat di rumah, 3). Terdapat 26 anak-anak yang sudah lancar membaca namun 33 orang belum lancar membaca, seperti masih mengeja dan terbata-bata (4). Keseluruhan anak-anak yang berjumlah 59 itu menyukai buku yang banyak memuat gambar didalamnya. Selain itu hasil wawancara dengan anak-anak menyatakan bahwa (1). Mereka belajar budaya Lampung namun tidak secara keseluruhan melainkan hanya tentang bahasa dan aksara saja, tetapi buku tersedia terbatas dan hanya guru yang memilikinya. (2). Dari segi tampilannya anak-anak tidak suka dikarenakan banyak tulisan dan isi buku dicetak tidak berwarna. (3) Mereka tidak pernah berniat mencari atau membeli buku pengenalan budaya dan hanya bergantung dengan buku yang tersedia di sekolahnya.

Penulis melakukan wawancara dengan guru dari kelas 1 dan 2 SD yang bernama ibu Zulaili, S.Pd dan bapak Aldo Kurniawan, S.Pd, mereka menyatakan bahwa (1). Belum tersedianya buku pengenalan budaya Lampung secara lengkap di SDN 1 Rajabasa Raya, hanya buku pengenalan bahasa dan aksara saja, (2). Belum adanya media belajar seperti buku cerita bergambar terutama yang mengenai budaya daerah dikarenakan belum adanya sumbangan dari pemerintah daerah, (3). Anak-anak memiliki minat baca yang kurang saat di sekolah terkecuali pada saat berlangsungnya jam belajar, (4). Ketertarikan anak-anak dengan buku yang memuat gambar didalamnya sangat tinggi dibandingkan buku biasa seperti banyak tulisannya, (5). Masih banyak anak-anak pada kelas 1 SD yang kurang lancar membaca seperti mengeja atau terbata-bata, sedangkan untuk kelas 2 SD anak-anak sudah banyak yang lancar membaca walaupun ada beberapa anak yang masih mengeja.

2. Observasi

Observasi merupakan suatu proses dalam pengamatan untuk mengenai fenomena sosial yang terjadi pada lokasi dan kemudian melakukan pencatatan (Arfa, 2020). Penulis melakukan observasi di SDN 1 Rajabasa Raya dengan melakukan pengamatan terhadap di kelas 1 dan 2 SD dalam mendapatkan fenomena terhadap minat baca dengan cara mengetes mereka dalam membaca tulisan abjad pada buku dan dihasilkan dari proses wawancara dengan anak-anak sekolah dasar. Selain itu penulis mengecek ketersediaan buku pengenalan budaya Lampung di sekolah dasar tersebut terutama khusus tingkatan kelas yang dituju, namun penulis melihat tampilan bukut tersebut bahwasanya kurang menarik bagi anak-anak seusia mereka.

2.3.1.2 Data Sekunder

1. Studi Pustaka

Studi pustaka atau riset pustaka merupakan kegiatan dalam pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan dan mempelajari berbagai sumber tulisan dan data-data serta informasi melalui buku, dokumen, koran, majalah, tesis, internet dan skripsi (Chandra et al., 2019). Sumber pustaka dalam perancangan ini didapatkan melalui jurnal-jurnal dari tugas akhir, teori-teori terkait budaya Lampung, desain, ilustrasi, buku cerita bergambar, warna, tipografi dan lainnya bersumber dari internet, skripsi, jurnal dan buku yang kemudian diolah secara mengutip, melansir dan dirangkum oleh penulis skripsi. selain itu penulis berniat untuk mengunjungi museum Lampung dan perpustakaan daerah Lampung untuk memperoleh data informasi teori yang terkait dengan kebudayaan yang ada di Lampung.

2.3.2 Analisa 5W+1H

Metode 5W+1H merupakan pertanyaan dari yang terdiri dari *What* (apa), *Who* (siapa), *When* (kapan), *Where* (dimana), *Why* (mengapa), *How* (bagaimana). Pada proses perancangan buku cerita bergambar ini dapat dijabarkan dalam penggunaan metode tersebut, seperti yang dijelaskan sebagai berikut:

1. *What* (Permasalahan Apa Yang Diangkat?)

Penulis merancang buku cerita bergambar mengangkat permasalahan terkait budaya daerah Lampung yang belum sangat dikenali oleh anak-anak sekolah dasar akibat faktor dari kurangnya minat baca, lingkungan luar dan sekitar, dan lainnya.

2. *Who* (Siapa Yang Menjadi Target Perancangan?)

Perancangan buku cerita bergambar ini ditujukan kepada anak-anak usia dini yang duduk dibangku kelas 1-2 Sekolah Dasar di SDN 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung dengan umur sekitar 6-8 tahun.

3. *When* (Kapan Masalah Ini Terjadi?)

Masalah ini terjadi terutama bagi anak-anak sekolah masa kini yang sangat terpengaruh oleh faktor globalisasi modern, sehingga menimbulkan efek negatif seperti mereka malas untuk membaca buku sehingga berpengaruh pada ilmu pengetahuan.

4. *Why* (Mengapa Memilih Media Buku Cerita Bergambar?)

Penulis memilih buku cerita bergambar sebagai media yang cocok dan mudah pahami dari bahasa dan visual dikarenakan terdapat gambar ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan ilmu pengetahuan mengenai budaya daerah Lampung pada anak-anak sekolah dasar, sehingga anak-anak tertarik dan tidak gampang merasa bosan dalam membaca.

5. *Where* (Dimana Buku Dialokasikan?)

Hasil karya buku cerita bergambar pengenalan budaya Lampung ini akan diberikan kepada pihak di SDN 1 Rajabasa Raya sebagai sumbangan dari penulis yang bertujuan untuk bahan koleksi pustaka di perpustakaan

sekolah dasar tersebut dan diberikan dalam bentuk *link* buku elektronik kepada masing-masing guru dari kelas 1 dan 2 SD yang diwawancarai.

6. How (Bagaimana Cerita Bergambar Ini Dapat Tersampaikan Kepada Khalayak Sasaran?)

Perancangan ini akan menggunakan bahasa dan pesan yang mudah dipahami anak-anak dan memiliki gaya visual yang disukai anak-anak yaitu kartun, tujuannya agar dibaca oleh anak-anak untuk belajar hingga digunakan sebagai bahan ajar oleh guru didalam proses pembelajaran.

2.4 Resume

Upaya pengenalan budaya daerah dengan fokus utama mengajak anak-anak sekolah dasar kelas 1-2 di SDN 1 Rajabasa Raya di Kota Bandar Lampung yang berumur sekitar 6-8 tahun untuk mengenal budaya daerah Lampung dengan pembahasan pengenalan pakaian adat Lampung terutama pada kain *Tapis* dan *Siger*. Anak-anak bisa mengenal budaya ini melalui media buku cerita bergambar yang bisa dibaca atau diakses melalui media buku digital sebagai media utama dan media pendukung lainnya.

2.5 Solusi Perancangan

Solusi perancangan didapatkan melalui penjelasan yang didapatkan melalui resume diatas sebelumnya, bahwa penulis menyatakan suatu solusi untuk mengenalkan budaya Lampung lebih santai hingga mudah dipahami kepada anak-anak SDN 1 Rajabasa Raya yaitu melalui media utama perancangan buku cerita bergambar dengan memiliki gaya visual kartun dan disajikan melalui perangkat elektronik seperti Android atau dalam bentuk buku digital atau *e-book* secara gratis, sehingga lebih memudahkan khalayak sasaran dalam membaca. selain itu perancangan membuat beberapa media pendukung sebagai sarana promosi agar khalayak sasaran dapat lebih tertarik seperti, *x-banner*, *feeds* media sosial, *mug*, kaos, *tote bag*, dan topi.