

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Kata Legenda berasal dari Bahasa Latin yaitu “legere”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), legenda berarti cerita rakyat pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan peristiwa sejarah dan disangka betul-betul pernah terjadi. Terjadi di masa yang belum terlalu lama dan berlokasi di dunia yang sama dengan kita tinggal. Legenda juga sering dilihat sebagai sejarah kolektif tapi hal tersebut seringkali mengalami distorsi dan berbeda dengan cerita yang asli (Danandjaja, 2002).

Menurut Jan Harold Brunvand, Legenda dikelompokkan menjadi empat golongan yaitu: (1) Legenda Keagamaan, yaitu legenda yang menceritakan tentang orang-orang suci yang menyebarkan agama dan sebagai panutan yang baik dalam bidang keagamaan, (2) Legenda Kegaiban, yaitu legenda yang menceritakan tentang kepercayaan kepada alam ghaib dan memastikan kebenaran takhayul, (3) Legenda Perseorangan, yaitu legenda yang menceritakan tentang tokoh tertentu yang diduga pernah ada, (4) Legenda Lokal, yaitu legenda yang menceritakan tentang asal-usul dari suatu tempat (Danandjaja, 2002).

Legenda merupakan suatu hal yang tidak asing di Indonesia. Legenda biasanya memiliki pesan moral yang dapat kita terapkan di kehidupan sehari-hari.

Indonesia memiliki berbagai macam cerita legenda, salah satu legenda di Jawa Tengah adalah legenda Naga Baru Klinting. Legenda Naga Baru Klinting menceritakan tentang terbentuknya Rawa Pening yang berada di Semarang, Jawa Tengah.



**Gambar 1.1. Rawa Pening**

**Sumber: Wikipedia**

Legenda disebarakan dengan berbagai cara seperti dari mulut ke mulut dan tertulis misalnya buku. Banyak legenda dilestarikan dengan dicetak menjadi buku cerita. Biasanya anak-anak menyukai legenda dan dibuatlah buku cerita bergambar. Salah satunya adalah buku cerita anak *Legenda Naga Baru Klinting*.



**Gambar 1.2. Cover Buku *Legenda Naga Baru Klinting***

**Sumber: Dokumentasi Pribadi**

Buku cerita bergambar adalah salah satu bentuk dari media komunikasi berwujud buku berjilid yang berisi keterangan dan ilmu yang disajikan dalam bentuk dongeng, kisah, dan karangan serta dilengkapi dengan gambar-gambar agar dapat menerangkan teks sehingga dapat lebih mudah untuk dipahami. Mitchell mengatakan buku cerita bergambar adalah buku yang memiliki gambar dan teks yang saling terikat. Keduanya tidak dapat berdiri sendiri dan saling membutuhkan agar dapat menyampaikan cerita (Sari, 2010).

Buku cerita bergambar memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah: (1) Sebagai media informasi sekaligus menghibur, (2) Dapat menambah minat baca anak, (3) Mudah dibawa kemana-mana, (4) Tidak memiliki kadaluarsa sehingga masih dapat dimiliki hingga bertahun-tahun kedepan, (5) Menjadi produk koleksi karena memiliki jumlah produksi yang terbatas, (6) Dapat berkembang ke media lain seperti animasi dan film pendek, (7) Biaya produksi dapat dibilang lebih murah (Sribudi, 2018). Menurut Landa, ilustrasi adalah visual yang unik terbuat secara *handmade* untuk melengkapi teks tercetak, digital, atau lisan. Ilustrasi juga membantu untuk menjelaskan, meningkatkan, dan menerangi pesan yang ingin disampaikan dari sebuah teks (Landa, 2011).

Cover buku merupakan salah satu hal yang terpenting dalam sebuah buku. Cover buku harus bisa menarik perhatian dari pembaca serta mengkomunikasikan isi dari buku. Desain dari cover buku dapat mempengaruhi pembeli untuk

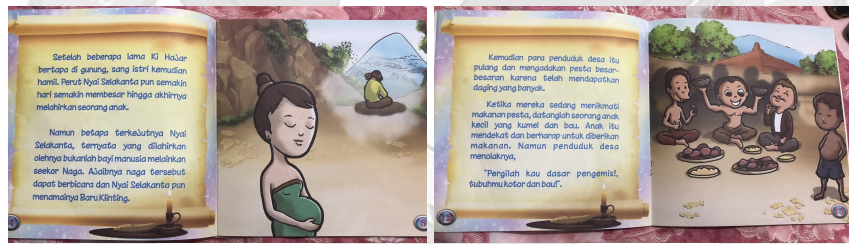
mengambil keputusan untuk membeli buku tersebut. Cover buku memiliki *promotional* dan *editorial purpose* sehingga dapat menarik pembeli dan juga editorial karena cover buku menyampaikan sedikit tentang konten buku (Landa, 2011). Dilansir dari Callawind Publications (2018), semua orang terutama anak-anak menilai buku dari *cover*. *Cover* buku harus bisa menarik perhatian anak-anak.

Menurut Paul Rand, desain tidak hanya sekedar mengatur dan mengedit tapi desain juga menambahkan nilai dan makna, menerangkan, menyederhanakan, menjelaskan, mengubah, dan juga untuk menghibur. Desain adalah perancangan untuk pembuatan produk baru, servis, atau sistem agar dapat menyelesaikan masalah tertentu dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas dari pengalaman manusia. Untuk menciptakan pengalaman yang baik dengan suatu buku, buku tersebut perlu dirancang dengan baik. Terdapat dua aspek yang sangat penting dalam perancangan buku yaitu *cover* buku dan isi dari buku seperti *layout*, tipografi, ilustrasi, dan warna (Heskett, 2005).

Anak-anak berusia 7-12 tahun menggemari membaca dan merupakan salah satu hiburan yang diminati. Anak-anak memilih buku cerita yang memiliki suasana yang ceria dan positif dengan akhir cerita yang bahagia (Hurlock, 1991). Membaca buku adalah hal yang baik bagi perkembangan anak. (1) Anak dapat mengembangkan keterampilan berliterasi, (2) Mengasah imajinasi dan merangsang rasa ingin tahu, (3) Melatih anak untuk berfokus dan konsentrasi, (4)

Mempelajari tentang peristiwa baru dan perasaan yang menyertainya ([www.raisingchildren.net.au](http://www.raisingchildren.net.au)).

Secara desain ditemukan permasalahan visual pada buku *Legenda Naga Baru Klinting* seperti layout yang kurang menarik dan palet warna yang pucat. Sedangkan anak-anak lebih menyukai buku cerita yang memiliki banyak gambar dengan palet warna yang menarik dan *layout* yang dinamis sehingga tidak membosankan. Menurut Pancare (2019), penggunaan *gradient* pada *background* memiliki efek yang kuat sehingga harus diseimbangkan dengan *white space* di sekitarnya.



Gambar 1.3. Isi Buku *Legenda Naga Baru Klinting*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

## 1.2. Identifikasi Masalah

1. *Cover* buku tidak terlihat *emphasis* yang jelas karena elemen-elemen yang saling berlomba salah satunya background dan judul buku menggunakan warna gradient.

2. Masalah keterbacaan yang timbul pada *cover* buku karena penggunaan warna *gradient*.
3. *Layout* buku yang monoton. *Layout* yang sama dapat terlihat membosankan dan anak-anak lebih menyukai *layout* yang dinamis.
4. Ilustrasi dan palet warna yang digunakan terlihat pucat.

### 1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara mendesain buku agar sesuai dengan target audiens?
2. Bagaimana membuat *layout* yang menarik dan tidak monoton?

### 1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan buku cerita *Legenda Naga Baru Klinting* adalah memberikan alternatif desain buku yang ditujukan kepada anak berumur 7 tahun keatas. Visual yang cocok untuk target pembaca dengan menggunakan layout yang lebih dinamis, tipografi yang mudah dibaca dan skema warna yang menarik.

### 1.5. Manfaat Perancangan

#### 1.5.1 Bagi Masyarakat

Penulis berharap cerita legenda Baru Klinting dapat lebih dikenal dan tetap dilestarikan di masyarakat.

### **1.5.2 Bagi Dunia Keilmuan**

Penulis berharap dengan adanya perancangan buku ini dapat menjadi inspirasi dan referensi dalam pembelajaran di kemudian hari.

### **1.5.3 Bagi Pengguna**

Penulis berharap perancangan desain buku ini dapat berguna sebagai contoh dan acuan pendidikan.

