

2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Pengertian Buku

Buku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Balai Pustaka adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Sedangkan menurut *Oxford Dictionary*, buku adalah hasil karya yang ditulis atau dicetak dengan halaman-halaman yang dijilid pada satu sisi atau hasil karya yang ditujukan untuk penerbitan. Buku yang dianggap berhasil jika dapat menggugah minat dari khalayak sasaran dalam memahami isi dari buku tersebut. Untuk mendukung keberhasilan sebuah buku diperlukan sebuah desain yang dapat mencerminkan maksud dan tujuan tersebut (dalam Fatin, 2019, par. 3). Dikutip dari Wikipedia, buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman (dalam Fatin, 2019, par. 6).

Dengan demikian, buku adalah kumpulan lembaran kertas yang dijilid menjadi satu dan memuat informasi-informasi mengenai topik yang ingin dibahas di dalam buku tersebut. Buku adalah media yang sangat penting dan digunakan oleh banyak orang untuk menyebarkan informasi dan wawasan kepada khalayak banyak, karena itulah buku kini menjadi tonggak penting bagi penyebaran pendidikan, pengetahuan umum, dan hiburan di seluruh dunia termasuk Indonesia. Dengan adanya buku banyak pengetahuan dan informasi akan terangkum menjadi satu sehingga memudahkan pembaca buku untuk membaca dan menemukan hal-hal apa saja yang ingin diketahui maupun ditemukan di dalam sebuah buku. Pengetahuan maupun informasi tersebut disusun dan dicetak ke dalam bentuk lembaran-lembaran kertas kemudian dijilid menjadi satu sehingga menjadi lebih praktis untuk disimpan maupun dibawa kemana-mana. Buku menjadi pilihan yang sangat tepat dalam menemukan informasi-informasi penting bagi penggunanya dan juga sebagai sumber pengetahuan dan wawasan yang informatif serta menjadi sarana hiburan bagi pembaca dan peminat buku di seluruh dunia.

2.1.2. Pengertian Ilustrasi

Ilustrasi merupakan hasil atau perubahan dari sesuatu yang visualisasinya abstrak seperti tulisan kemudian diubah ke dalam sebuah media seperti gambar, bentuk, maupun teknik lainnya untuk menciptakan sebuah visual yang menceritakan mengenai hubungan tulisan dan subjek yang dimaksud (Ibeng, 2020).

Secara etimologi, ilustrasi sendiri berasal dari bahasa Latin *Illustrare* yang memiliki arti yakni menjelaskan atau menerangkan. Sedangkan dengan secara terminologi pengertian ilustrasi merupakan suatu gambar yang sifatnya dan fungsinya itu untuk menerangkan pada suatu kejadian atau peristiwa. Dalam bahasa Belanda yang disebut *Illustratie* yang memiliki arti sebagai hiasan dengan gambar atau juga pembuatan sesuatu yang jelas (Ibeng, 2020, par. 3).

Selain itu, ilustrasi juga berasal dari kata ilusi, pengertian ini memberikan arti ilusi sebagai gambaran angan-angan yang menyerupai hiasan belaka. Hal ini merupakan pengantar atau pelengkap terhadap suatu tujuan yang membantu seseorang agar lebih mudah dan cepat dalam mengerti mengenai suatu maksud dan tujuan yang ingin disampaikan di dalam ilustrasi tersebut (*Ilustrasi adalah*, 2020, par. 2). Menurut Rohidi (1984), ilustrasi itu berkaitan dengan seni rupa yang merupakan suatu penggambaran sesuatu dengan melalui elemen rupa untuk lebih memperjelas dan menerangkan, menjelaskan atau juga memerindah sebuah teks, supaya para pembacanya itu dapat ikut merasakan dengan secara langsung melalui mata sendiri, sifat gerak dan juga kesan dari cerita yang disajikan (dalam Ibeng, 2020, par. 5).

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa ilustrasi adalah sebuah elemen atau gambar yang berfungsi untuk menjelaskan suatu penjelasan atau teks agar membuat pembaca atau *audience* yang melihatnya dapat menjadi lebih mengerti dan dapat mengetahui maksud dari teks tersebut dengan jelas. Ilustrasi merupakan unsur penting dalam media pada jaman sekarang, karena dengan adanya ilustrasi itu sendiri, sebuah teks atau tulisan menjadi lebih hidup dan membuat pembacanya menjadi lebih tertarik dan mengerti mengenai teks tersebut. Ini merujuk kepada fungsi dari ilustrasi untuk memperjelas maksud dan makna sebuah teks. Dengan adanya ilustrasi, maka sebuah tulisan atau teks

menjadi lebih mudah untuk dipahami, itulah yang disebut dengan ilustrasi gambar.

Selain ilustrasi gambar, banyak bidang-bidang seni maupun hiburan yang menggunakan ilustrasi sebagai media untuk menerangkan, memperjelas, maupun memperindah sebuah karya yang dibuat. Ilustrasi adalah sesuatu yang bersifat luas dan bukan hanya diperuntukkan di bidang seni gambar. Banyak ilustrasi yang merambah ke bidang-bidang seni lain seperti, seni musik dan seni perfilman. Ilustrasi pada musik berfungsi untuk menggambarkan suasana pada sebuah pertunjukan seperti pentas drama, teater, serta untuk film dengan musik sebagai pengiring yang dapat memberikan imajinasi suasana kepada *audience* sehingga dapat memperjelas kondisi yang terdapat dalam suatu *scene* atau adegan. Selain itu terdapat juga ilustrasi bunyi dan suara yang sering dipakai dalam dunia perfilman dengan mengilustrasikan efek-efek suara dalam sebuah adegan agar penonton semakin terbawa suasana dan mengerti tentang apa yang sedang digambarkan dalam sebuah film. Jadi, ilustrasi adalah sebuah media yang sangat luas dan global di seluruh dunia. Dalam ilustrasi, segala sesuatu dapat digunakan guna untuk memperjelas dan memberikan gambaran serta imajinasi mengenai sesuatu. Hal ini menjelaskan bahwa ilustrasi dapat menjangkau segala aspek dalam kehidupan manusia dan menjadikannya sebagai seni dan elemen yang sangat berguna bagi kehidupan manusia sekarang ini.

2.1.3. Tujuan dan Fungsi Ilustrasi

Menurut Putra dan Lakoro (2012, p.2), tujuan ilustrasi adalah untuk dapat menerangkan atau juga menghiasi suatu cerita, puisi, tulisan ataupun juga informasi lainnya.

Selain dari pernyataan tersebut, tujuan dari ilustrasi secara umum (Ibeng, 2020, par. 9) diantaranya, yaitu :

- a. Untuk dapat memperjelas pesan atau juga informasi yang disampaikan.
- b. Untuk dapat memberi variasi bahan ajar sehingga akan lebih menarik, memotivasi, komunikatif, serta juga memudahkan pembaca memahami pesan.

- c. Untuk dapat memudahkan para pembaca untuk mengingat konsep serta gagasan yang disampaikan dengan melalui ilustrasi.

Ilustrasi dalam tujuannya memang berguna bagi para pembaca agar dapat memahami sebuah teks secara lebih mendalam dengan bantuan dari sebuah unsur imajinasi dan visual. Unsur visual kini menjadi lebih variatif dan bermacam-macam dalam bentuk maupun teknik pengerjaannya, sehingga menjadikan ilustrasi menjadi lebih beragam dan digemari oleh banyak orang. Orang-orang menjadi lebih meminati ilustrasi karena dapat memberikan kemudahan bagi khayalak banyak untuk memahami sebuah teks atau tulisan.

Selain itu, ilustrasi mempunyai fungsi dan peranan yang sangat penting dalam perkembangan dunia ilustrasi hingga saat ini. Terdapat empat fungsi dari ilustrasi (Ibeng, 2020, par. 11-14), yaitu :

- a. Fungsi deskriptif, adalah fungsi untuk menggantikan uraian mengenai sesuatu secara verbal dan juga naratif serta menggunakan kalimat yang panjang. Ilustrasi dalam fungsi ini bertujuan untuk melukiskan sesuatu sehingga dapat lebih cepat serta lebih mudah untuk dipahami.
- b. Fungsi ekspresif, adalah fungsi untuk menyatakan dan memperlihatkan suatu perasaan, maksud, situasi, gagasan, ataupun konsep yang sifatnya abstrak menjadi sesuatu yang nyata sehingga lebih mudah untuk dipahami.
- c. Fungsi analitis atau struktura, adalah fungsi yang menunjukkan bahwa suatu ilustrasi dapat menunjukkan rincian bagian-bagian dari suatu sistem ataupun benda atau suatu proses dengan detail, agar lebih mudah untuk dimengerti.
- d. Fungsi kualitatif, adalah fungsi ilustrasi yang menunjukkan bahwa ilustrasi sering dipakai untuk membuat kartun, foto, daftar, tabel, simbol, gambar, sketsa, dan grafik.

Ilustrasi menjadi sebuah unsur visual yang bermanfaat bagi banyak orang. Sebab di jaman sekarang, orang-orang sangat menggemari hal-hal yang bersifat visual. Visual menjadi penting sebab unsur tersebut juga menunjang unsur teks dan tulisan dalam sebuah buku atau bacaan. Selain memberikan kepuasan secara visual bagi para pembaca, ilustrasi juga bermanfaat sebagai petunjuk untuk

memahami sebuah teks sehingga para pembaca dapat mengerti dan paham mengenai sebuah bacaan yang tertera di dalam buku berdasarkan unsur visual yang ada di dalamnya.

2.1.4. Teknik Ilustrasi

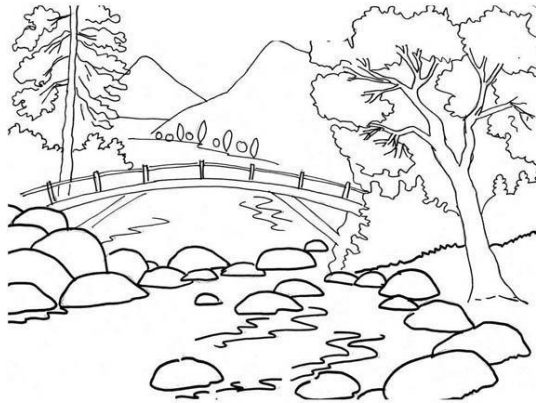
Dalam dunia seni dan desain, ilustrasi menjadi salah satu unsur penting dalam pembuatan sebuah desain. Jaman telah berkembang semakin maju serta modern dan saat ini telah tersedia banyak cara maupu teknik yang dapat digunakan dalam membuat sebuah ilustrasi. Setiap teknik ilustrasi mempunyai kelebihan dan keunikannya masing-masing, tergantung dengan kesesuaian dan ketepatan dalam penggunaannya dalam membuat sebuah ilustrasi atau desain yang bagus dan proposional. Sebuah teknik ilustrasi harus digunakan secara benar dan tepat, sehingga hal itulah yang mendasari bahwa teknik tersebut dapat menciptakan sebuah karya ilustrasi yang indah. Meskipun demikian, setiap teknik ilustrasi bebas untuk digunakan sesuai dengan kemampuan dan kelihaian penggunaan teknik dari masing-masing *artist* atau desainer yang menggunakan teknik-teknik tersebut. Terdapat dua teknik ilustrasi yang sering digunakan hingga saat ini, yaitu :

a. Ilustrasi Manual

Ilustrasi manual adalah teknik ilustrasi yang memakai cara menggambar dengan menggunakan bantuan dari tangan untuk menggambar. Teknik ilustrasi ini awalnya hanya menggunakan anggota tubuh seperti tangan dan bantuan alat-alat gambar seperti kertas, kanvas, pensil, kuas, cat, dan alat-alat lainnya untuk melukiskan dan menggambarkan sebuah objek gambar. Tetapi saat ini, ilustrasi manual juga telah berkembang mengikuti perkembangan dunia modern dimana teknik ilustrasi ini dapat digunakan dengan bantuan dari alat digital berupa foto dan komputer, serta dapat dikombinasikan antara teknik manual dan digital.

Teknik dalam ilustrasi manual dibagi menjadi sembilan bagian, yaitu :

- Teknik *Outline*



Gambar 2.1. Contoh ilustrasi manual dengan teknik *outline*

Sumber : <https://gambarviralhd.blogspot.com/2019/06/gambar-pemandangan-outline.html>

Teknik *outline* adalah cara menggambar ilustrasi manual secara global, atau tidak detail dan hanya menggambar garis luarnya saja, sehingga terkesan datar karena tidak ada pengaturan gelap terang (*Teknik gambar ilustrasi manual*, 2017, par. 2).

Gambar dan ilustrasi yang dihasilkan dari teknik ini hanya berupa sebuah bentuk dan rupa dari satu atau beberapa objek yang hanya terdiri dari garis luarnya saja tanpa adanya pewarnaan pada bagian dalam dari garis luar sebuah objek gambar. Karena itulah teknik ini sering menghasilkan gambar dengan warna monoton. Teknik *outline* sering dipakai untuk membuat gambar dasar dari sebuah ilustrasi. *Outline* dapat dibuat dengan menggunakan *drawing pen*, spidol, maupun pulpen. Pada dasarnya, teknik *outline* hanya sebatas pada menggambar dan mempertegas garis luar dari sebuah bentuk dan ilustrasi tanpa melakukan blok, diwarnai, atau menambahkan gradasi pada ilustrasi. Sehingga membuat teknik ini menjadi hanya digunakan untuk sebatas membuat bagian dasar dari sebuah ilustrasi.

- Teknik Arsir



Gambar 2.2. Contoh ilustrasi manual dengan teknik arsir

Sumber : <http://rikyta.blogspot.com/2017/05/gambar-ilustrasi-manual.html>

Teknik arsir adalah cara menggambar dengan menggunakan arsir atau unsur garis terputus-putus, yang digoreskan secara teratur dan berulang-ulang dengan garis-garis yang saling menumpuk. Teknik ini digunakan untuk mewujudkan efek gelap terang, volume, dan plastisitas (*Teknik gambar ilustrasi manual*, 2017, par. 3).

Dalam arsir, diperlukan kesabaran dan ketelitian dalam menggoreskan alat gambar pada kertas. Garis-garis yang dibuat dalam teknik arsir harus diperhatikan demi menciptakan efek gelap terang maupun volume yang tepat untuk menciptakan efek 2D maupun 3D pada gambar. Pensil maupun pensil warna menjadi alat gambar yang sering digunakan dalam teknik arsir. Untuk pensil warna, terdapat dua jenis pensil warna yang beredar di pasaran, yaitu pensil warna *classic* dan pensil warna aquarel atau *watercolor*. Biasanya dalam teknik arsir, jenis pensil warna *classic* lebih sering digunakan karena guratannya yang tepat dalam memberikan efek gelap-terang maupun 2D dan 3D, tetapi tidak menutup kemungkinan juga pensil warna jenis aquarel digunakan untuk memberi sedikit tekstur pada ilustrasi.

- Teknik Blok



Gambar 2.3. Contoh ilustrasi manual dengan teknik blok

Sumber : <http://rikyta.blogspot.com/2017/05/gambar-ilustrasi-manual.html>

Teknik blok adalah cara menggambar manual dengan memanfaatkan warna secara blok, tanpa menerapkan gradasi dan transisi sehingga terasa datar. Bagian yang satu dengan yang lain pada suatu objek ditunjukkan dengan perbedaan warna (*Teknik gambar ilustrasi manual*, 2017, par. 4).

Teknik blok umumnya hanya dibuat dengan satu warna yaitu warna hitam atau biasanya juga dikembangkan dengan melibatkan beberapa warna, tetapi dibuat tanpa gradasi atau pencampuran warna. Biasanya, teknik blok digunakan untuk mengilustrasikan wajah seseorang, serta membuat siluet benda dan bangunan.

Teknik blok bisa diwarnai secara manual dengan menggunakan tinta gambar hitam atau cat warna sesuai dengan keperluan atau selera dari sang pembuat. Tinta atau cat akan disapukan merata pada bagian dalam dari garis luar objek gambar sehingga menghasilkan bentuk ilustrasi yang diinginkan. Walaupun terkesan datar dan monoton, tetapi teknik blok masih sering digunakan dalam membuat ilustrasi hingga saat ini.

- Teknik *Scraperboard*



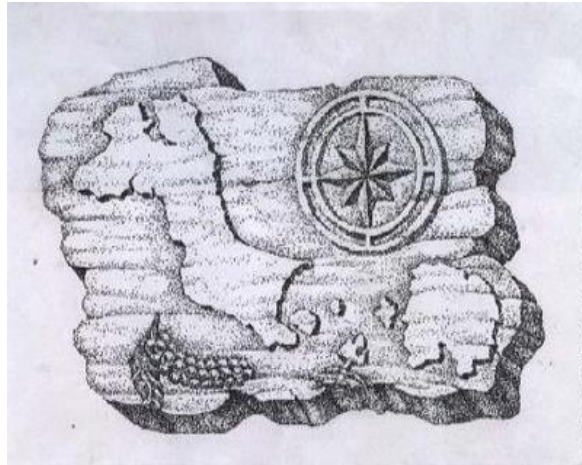
Gambar 2.4. Contoh ilustrasi manual dengan teknik *scraperboard*

Sumber : <http://www.astridjaekel.com/Madeira-Scraperboards>

Teknik *scraperboard* adalah cara menggambar dengan menggoreskan bentuk-bentuk garis yang arahnya mengikuti volume suatu objek. Garis-garis tersebut tidak saling menumpuk, tetapi dibuat saling sejajar dan pada bagian yang gelap dibuat lebih rapat, sedangkan pada bagian yang terang garis dibuat agak renggang, sehingga dicapai plastisitas yang dikehendaki (*Teknik gambar ilustrasi manual*, 2017, par. 5).

Teknik ini ditemukan pada abad ke-19 dan merupakan teknik menggambar ilustrasi yang cukup rumit dan membutuhkan ketelitian yang tinggi karena garis-garis yang dihasilkan harus mencapai volume sebuah objek gambar yang diinginkan dan menciptakan efek gelap terang yang sesuai dengan kondisi gambar. Teknik *scraperboard* ini dibuat menggunakan pisau tajam dan dihasilkan dengan cara menggores suatu media seperti papan sehingga menghasilkan hasil gambar yang rinci bahkan bertekstur. Terkadang hasil goresan juga dilapisi oleh cat air atau akrilik untuk mendapat visualisasi yang menarik.

- Teknik Dot



Gambar 2.5. Contoh ilustrasi manual dengan teknik dot

Sumber : <http://rikyta.blogspot.com/2017/05/gambar-ilustrasi-manual.html>

Teknik dot adalah cara menggambar dengan menyusun titik-titik sehingga membentuk sebuah objek tertentu. Area gelap dan terang ditentukan oleh jumlah titik dalam suatu area. Semakin banyak titik-titik tersebut digunakan, maka semakin kuat kesan gelap terang (*Teknik gambar ilustrasi manual*, 2017, par. 6).

Titik-titik yang dibuat dalam teknik ini akan disusun sehingga membentuk objek gambar yang diinginkan. Teknik ini membutuhkan kesabaran, ketelitian, dan *skill* yang tinggi untuk membuat sebuah gambar karena penggunaan titik yang banyak untuk menghasilkan sebuah ilustrasi. Teknik dot dulunya dibuat dengan menggunakan alat gambar khusus sejenis pulpen yang dinamakan *Dotting Tool*, namun sekarang teknik ini dapat dibuat dengan berbagai macam alat gambar untuk menghasilkan unsur titik-titik yang dapat menyusun sebuah gambar. Teknik ini dapat menciptakan kesan unik dan artistik bagi ilustrasi yang dibuat dan dihasilkan dengan menggunakan metode dot ini.

- Teknik Goresan Kering (*Dry Brush*)



Gambar 2.6. Contoh ilustrasi manual dengan teknik *dry brush*

Sumber : <https://pixels.com/featured/dry-brush-flowers-christine-shore.html>

Teknik goresan kering (*dry brush*) adalah cara menggambar secara manual dengan memanfaatkan tinta atau cat yang sengaja dibuat agak kering, sehingga warna-warna ketika digoreskan tidak merata. Efek ini juga digunakan untuk membuat tekstur, pada bagian yang terang digoreskan warna-warna terang, sedang pada bagian yang gelap digoreskan warna-warna yang tua dan berulang-ulang, sehingga tercapai plastisitas yang diinginkan (*Cara membuat gambar ilustrasi secara manual*, 2016, par. 9).

Teknik *dry brush* dapat dibuat dengan dua jenis cat, yaitu cat air dan cat minyak. Cara pengerjaannya hampir sama yaitu kuas harus benar-benar kering dan diperas hingga tidak ada air yang tersisa, kemudian kuas tersebut diisi dengan cat yang kental dan tebal, setelah itu disapukan ke permukaan media gambar seperti kanvas. Hanya saja pada cat minyak, karena cat tersebut lebih lama pengeringannya dibandingkan dengan cat air, maka hindari menyapukan atau memadukan sapuan kuas yang sudah kering untuk mempertahankan tampilan khas dari teknik *dry brush* ini.

- Teknik Goresan Basah (*Wet Brush*)



Gambar 2.7. Contoh ilustrasi manual dengan teknik *wet brush*

Sumber : http://methatiaa.blogspot.com/2014/05/a_4590.html

Teknik goresan basah (*wet brush*) adalah cara menggambar manual dengan memanfaatkan tinta atau cat yang dicampur dengan air, sehingga membuat warna-warna akan merata dan bercampur membentuk sebuah ilustrasi yang diinginkan. Teknik ini merupakan kebalikan dari teknik goresan kering atau bisa disebut juga dengan *dry brush*. Dengan teknik *wet brush*, warna-warna yang bercampur dengan air akan membuat warna menjadi menyebar ke dalam bidang gambar, dan hal ini akan menyebabkan sapuan warna yang dihasilkan akan menjadi lembut dan tercampur dengan lebih halus.

Dalam teknik *wet brush* dapat digunakan cat khusus seperti *watercolor*. Pada *watercolor*, cat akan dicampur dengan sedikit air dan kuas juga digunakan dengan keadaan yang basah dan dicampur dengan sedikit air. Hal ini akan membuat cat akan bercampur dengan air, sehingga ketika disapukan ke permukaan media untuk menggambar seperti kanvas, kertas, atau kertas khusus menggambar akan bercampur dan merata sehingga menghasilkan warna yang halus dan terkesan lembut.

- Teknik *Half Tone*



Gambar 2.8. Contoh ilustrasi manual dengan teknik *half tone*

Sumber : http://methatiaa.blogspot.com/2014/05/a_4590.html

Teknik *half tone* adalah cara menggambar ilustrasi manual dengan memanfaatkan efek transisi warna dari terang ke gelap dengan menggunakan tinta atau cat yang dibuat agak encer. Efek transisi warna tersebut digunakan untuk mencapai plastisitas yang diinginkan (*Cara membuat gambar ilustrasi secara manual*, 2016, par. 10).

Half Tone saat ini juga sering dipakai pada bidang percetakan dimana menggunakan efek transisi warna serupa dengan menggunakan tinta. Kebalikan dari teknik goresan kering atau *dry brush*, teknik *half tone* cenderung menggunakan cat atau tinta yang cair untuk membuat efek transisi warna tersebut. Efek warna yang diciptakan dari teknik *half tone* akan menciptakan ilusi gambar dan warna pada ilustrasi yang dibuat dengan menggunakan teknik ini. Hasilnya, ilustrasi yang dibuat akan memiliki transisi warna yang unik sehingga dapat membuat sebuah efek plastisitas dan ilusi bagi warna pada ilustrasi ketika dilihat menggunakan indera penglihatan manusia, yaitu mata.

- Teknik Siluet



Gambar 2.9. Contoh ilustrasi manual dengan teknik siluet

Sumber : http://methatiaa.blogspot.com/2014/05/a_4590.html

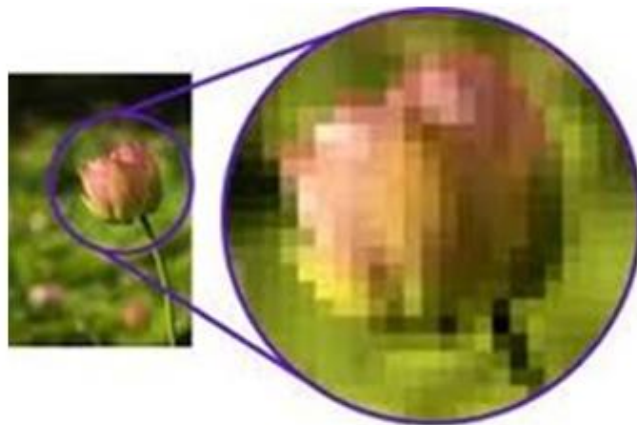
Teknik siluet adalah cara menggambar ilustrasi manual dengan mewujudkan warna tunggal yang solid atau pekat. Biasanya teknik siluet menggunakan warna hitam sebagai pewarnaannya, tetapi tidak menutup kemungkinan teknik ini juga bisa menggunakan warna lain. Gambar yang dihasilkan dengan teknik ini hanya berupa bentuk global dengan warna tunggal, objek seolah-olah diambil dari posisi yang berlawanan dengan arah datangnya sinar, sehingga terkesan seperti bayangan (*Cara membuat gambar ilustrasi secara manual*, 2016, par. 11).

Teknik siluet biasanya digunakan untuk melukiskan bagian tampak samping wajah seseorang, atau bisa juga untuk menggambarkan bentuk sebuah benda atau bangunan. Teknik ini juga tergantung dari warna *background* yang akan digunakan, jika menggunakan *background* putih, maka siluet dapat dibuat dengan menggunakan cat atau tinta berwarna hitam, begitu pula sebaliknya.

b. Ilustrasi Digital

Ilustrasi digital adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana mengeksplorasi kemampuan kreatif program komputer untuk membuat seni visual berupa ilustrasi dan memperbaiki ilustrasi (*Pengertian ilustrasi digital dan cara membuat ilustrasi digital*, 2016, par. 2). Ilustrasi digital juga merupakan sebuah teknik ilustrasi digital dan modern yang menggunakan bantuan dari perangkat elektronik dan digital seperti komputer untuk membuat sebuah karya ilustrasi. Seiring dengan berkembangnya jaman dan teknologi, ilustrasi digital telah menjadi sebuah teknik yang banyak digunakan oleh orang-orang untuk membuat sebuah karya visual yang bagus dengan bantuan media digital. Saat ini, terdapat dua macam gambar yang dapat dihasilkan dari teknik ilustrasi digital, yaitu :

a. Gambar Bitmap



Gambar 2.10. Contoh gambar bitmap dan pembesaran objeknya

Sumber : <https://imajisemu.com/bitmap-dan-aplikasi-pengolah-gambar-bitmap/>

Grafis desain bitmap dibentuk dengan raster/*pixel*/*dot*/*titik*/*point* koordinat. Semakin banyak jumlah titik yang membentuk suatu grafis bitmap berarti semakin tinggi tingkat kerapatannya. Hal ini menyebabkan semakin halus citra grafis, tetapi kapasitas filenya semakin besar (*Grafis bitmap dan vektor*, 2019, par. 2).

Sedangkan pada gambar bitmap, tampilan bitmap sering disebut dengan gambar raster yaitu tampilan gambar yang terdiri dari komponen titik-titik atau *pixel*. Masing-masing *pixel* ini mempunyai warna tersendiri secara keseluruhan dan membentuk sebuah tampilan gambar pada saat gambar diperbesar.

Apabila gambar bitmap diperbesar maka akan terlihat efek kotak-kotak yang agak blur. Semakin gambar tersebut diperbesar maka semakin besar pula kotak-kotak tersebut terlihat, yang merupakan tampilan *pixel* yang diperbesar. Contoh gambar bitmap antara lain foto, gambar-gambar hasil *scanner* serta gambar yang dihasilkan dari *software* grafis seperti *Adobe Photoshop* dan *Corel Photo Paint*. Kelemahan dari gambar jenis bitmap adalah gambar akan menjadi pecah dan terlihat ‘kotak-kotak’ (*jagged*) apabila gambar tersebut diperbesar atau dicetak menggunakan resolusi yang lebih kecil daripada nilai resolusi aslinya.

Gambar bitmap memang sering dipakai baik bidang ilustrasi dan walaupun memiliki beberapa kelemahan jika dibandingkan dengan gambar vektor, akan tetapi bitmap memiliki kombinasi dan gradasi warna yang banyak dan tampak nyata. Hal ini yang menyebabkan bitmap menjadi digemari karena hal tersebut. Di samping itu, kualitas gambar bitmap akan semakin bagus jika resolusinya diperbesar. Hal ini tergantung kepada cara pengolahan gambar bitmap agar dapat menghasilkan gambar dan ilustrasi yang berkualitas.

b. Gambar vektor

Gambar vektor adalah gambar yang dihasilkan melalui penghitungan matematis dengan menentukan geometri suatu objek dan merupakan gambar yang berbentuk garis dan kurva. Gambar vektor berbentuk objek-objek yang bersifat geometri (misalnya lingkaran, persegi panjang, dan lain-lain). Gambar-gambar tersebut dihubungkan dengan garis-garis yang menautkan (Junie, 2012, par. 3).

Gambar vektor dihasilkan dari perpaduan antara titik dan garis dengan rumusan matematika, sehingga membentuk sebuah poligon yang menggambarkan objek gambar tertentu. Lokasi dari gambar vektor disebut dengan *control points* atau *nodes*, dimana lokasi dari setiap titik mempunyai posisi yang pasti berdasarkan sumbu x dan y pada sebuah bidang kerja. Teknik pendekatan dalam perancangan ini memakai teknik vektor dimana pada gambar vektor setiap garis atau titik bisa ditambahkan dengan atribut seperti bentuk, ketebalan garis, kurva, warna garis, serta warna isi. Untuk membuat gambar vektor pada komputer, para desainer dapat menggunakan aplikasi desain grafis yang cukup populer di dalam dunia desain, seperti *Corel Draw*, *Adobe Illustrator*, *Macromedia FreeHand*, atau *Corel Designer*. Objek-objek yang bisa dihasilkan dari gambar vektor antara adalah bujur sangkar, lingkaran, segi tiga, dan poligon untuk gambar vektor 2D serta bola, kubus, limas, dan tabung untuk gambar vektor 3D (Mujahid, 2019, par. 6-10).

Gambar vektor juga merupakan perkembangan dari grafis bitmap (digital). Gambar vektor memang memiliki kelebihan dibanding gambar bitmap karena tidak tergantung kepada resolusi alias gambar tidak mudah pecah saat diperbesar. Akan tetapi, unsur warna merupakan unsur yang harus diatasi dalam gambar vektor karena harus dianalisis dan diatur oleh pembuat gambar vektor sendiri. Jika penggunaan dan pemilihan *color tone* serta warnanya tepat, maka gambar vektor akan terlihat bagus, menarik, dan memiliki kualitas yang tinggi. Tetapi di samping itu, gambar vektor tetap menjadi pilihan bagi para desainer grafis dalam membuat ilustrasi dengan bentuk kartun dan lain sebagainya. Hal ini dikarenakan gambar vektor yang tidak bergantung kepada resolusi sehingga memiliki kualitas yang bagus dan tidak akan pecah atau mengalami efek blur karena diperbesar, sehingga gambar vektor akan sangat cocok ketika digunakan untuk membuat ilustrasi untuk kartun pada umumnya.



Gambar 2.11. Contoh gambar/ilustrasi vektor

Sumber : <https://elements.envato.com/happy-kids-flying-on-a-swing-vector-illustration-RSSDLX>



Gambar 2.12. Contoh gambar/ilustrasi vektor bagian 2

Sumber : <https://dribbble.com/shots/6747768-vector-illustration>

Baik ilustrasi manual maupun digital, keduanya merupakan alternatif teknik desain yang dapat digunakan untuk membuat ilustrasi yang baik. Masing-masing dari teknik tersebut memiliki keunikan, tergantung bagaimana penggunaan kedua teknik tersebut dalam membuat sebuah ilustrasi. Dalam dunia desain, segala sesuatu yang ada di dalamnya memiliki sebuah nilai seni yang jika direalisasikan akan menjadi sebuah karya yang bagus dan unik. Manual maupun digital, keduanya adalah teknik membuat ilustrasi yang cukup diperhitungkan dan sering digunakan oleh para desainer grafis di dalam dunia seni dan desain.

2.2. Tinjauan Cerita Rakyat

2.2.1. Pengertian Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan sebuah kisah yang diangkat dari pemikiran fiktif dan kisah nyata, bersamaan dengan pesan moral yang mengandung makna kehidupan dan tata cara dalam berinteraksi dengan makhluk (Hamdan, 2017, par. 2).

Menurut Suripan Sadi Hutomo (1991), cerita rakyat adalah cerita yang diwariskan secara turun temurun dari generasi lama ke generasi baru secara lisan. Cerita rakyat bisa diartikan sebagai wujud ekspresi suatu budaya yang ada di masyarakat melalui tutur yang mempunyai hubungan secara langsung dengan berbagai aspek budaya serta susunan nilai sosial masyarakat itu sendiri (dalam Hamdan, 2017, par. 3-4).

Menurut Sisyono, dkk (2008), cerita rakyat merupakan salah satu karya sastra yang berwujud cerita yang lahir, hidup, dan berkembang di masyarakat tradisional yang disebarkan secara lisan, mengandung survival, sifatnya anonim, dan disebarkan diantara kolektif khusus dalam jangka waktu yang lumayan lama (dalam Hamdan, 2017, par. 5).

Cerita rakyat merupakan warisan budaya bangsa Indonesia yang biasanya disebarkan oleh masyarakat dari mulut ke mulut atau yang lebih dikenal sebagai tradisi lisan. Kebanyakan pengarang dari cerita rakyat ini tidak diketahui namanya maupun identitasnya atau sering disebut anonim. Setiap daerah di Indonesia mempunyai cerita rakyatnya sendiri sehingga hal itulah yang semakin menambah ragam dan keunikan cerita rakyat yang ada di Indonesia.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat adalah sebuah kisah atau cerita yang tersebar di dalam masyarakat, diceritakan secara lisan dari mulut ke mulut, dan mencerminkan ragam kebudayaan dari tiap-tiap daerah dimana cerita rakyat tersebut berasal. Cerita rakyat menjadi sebuah kebudayaan yang mencerminkan budaya dan adat bangsa Indonesia karena menceritakan mengenai kebudayaan bangsa Indonesia dari turun-temurun. Oleh karena itu, cerita rakyat merupakan kebudayaan yang patut dilestarikan dan terus diceritakan agar kebudayaan bangsa dapat dikenal oleh banyak orang.

2.2.2. Jenis Cerita Rakyat

Ada beberapa jenis cerita rakyat, yaitu :

a. Dongeng

Dongeng adalah bentuk sastra lama, yang berisi cerita tentang suatu kejadian yang dilebihkan dengan penuh khayalan (fiksi) yang diakui oleh masyarakat sebagai suatu karangan cerita yang tidak benar-benar terjadi. Dongeng merupakan cerita tradisional sejak turun temurun, yang diceritakan mulai dari nenek moyang hingga sekarang. Dongeng berfungsi sebagai sarana menyampaikan suatu ajaran moral yang bersifat mendidik dan juga menghibur. Dalam penyampaian cerita, dongeng biasanya dibuat dengan alur yang sederhana, dan gaya penulisan dongeng ditulis dengan alur cerita singkat dan bergerak dengan cepat. Biasanya dalam menceritakan atau dalam penulisan tokoh karakter, dongeng biasanya tidak diceritakan begitu rinci atau dengan gaya penulisan dan penceritaan secara lisan. Serta pendahuluan dalam cerita sangat cepat, dan langsung pada pembahasan topik yang ingin disampaikan dengan alur ceritanya (*Jenis-jenis cerita rakyat beserta pengertian dan contohnya*, 2019, par. 9-13).

Menurut Wikipedia, Dongeng biasanya terbagi menjadi tiga bagian, yaitu pendahuluan, peristiwa/isi, dan penutup. Pendahuluan merupakan kalimat pengantar untuk memulai dongeng. Peristiwa/isi merupakan bentuk-bentuk kejadian yang disusun berdasarkan urutan waktu. Sedangkan penutup merupakan bagian dari cerita yang dibuat untuk mengakhiri cerita, biasanya penutup dongeng bersifat *happy ending* dan memakai kalimat *dan akhirnya mereka hidup bahagia selamanya*.

Dapat disimpulkan bahwa dongeng adalah sebuah cerita turun-temurun yang bersifat fiksi yang diceritakan oleh masyarakat dari mulut ke mulut. Dongeng merupakan sebuah karya sastra yang berperan penting dalam menyampaikan nilai-nilai moral sekaligus sebagai hiburan bagi para pembacanya. Melalui dongeng, dapat diambil sebuah nilai positif dari sebuah cerita dongeng sehingga nilai-nilai tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari,

termasuk sebagai hiburan berdasarkan ceritanya yang bertemakan fiksi. Contoh dari dongeng dari Indonesia adalah Bawang Putih dan Bawang Merah yang berasal dari daerah Riau, serta Cindelaras yang berasal dari Jawa Timur.



Gambar 2.13. Dongeng Bawang Putih dan Bawang Merah dari Riau

Sumber : <https://caritra.tumblr.com/post/134065757870/bawang-merah-and-bawang-putih-a-story-from-riau-in>



Gambar 2.14. Dongeng Cindelaras dari Jawa Timur

Sumber : <https://www.uniqpost.com/cerita-rakyat-cindelaras/>

b. Legenda

Menurut Wikipedia, legenda berasal dari bahasa Latin yaitu *legere* yang adalah cerita rakyat yang dipercayai oleh masyarakat sebagai sebuah cerita yang benar-benar terjadi di kehidupan nyata.

Menurut Danandaja (2002), Legenda bersifat sekuler “keduniawian” terjadinya pada masa yang belum begitu lampau, dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang (*Artikel tentang legenda*, 2019, par. 7). Selain sebagai sebuah cerita rakyat yang beredar di masyarakat, pada dasarnya legenda juga sering dipandang sebagai sejarah kolektif dimana memuat juga unsur-unsur sejarah di jalan ceritanya. Tetapi seringkali anggapan ini menimbulkan pertentangan sehingga untuk dianggap sebagai sebuah sejarah, unsur-unsur cerita rakyat seperti unsur keajaiban dan kemagisan perlu dihilangkan.

Menurut Yus Rusyana (2000), terdapat beberapa ciri-ciri dari legenda (*Artikel tentang legenda*, 2019, par. 14-20), yaitu sebagai berikut :

- Legenda merupakan cerita tradisional karena cerita tersebut sudah dimiliki masyarakat sejak dahulu.
- Ceritanya biasa dihubungkan dengan peristiwa dan benda yang berasal dari masa lalu, seperti peristiwa penyebaran agama dan benda-benda peninggalan seperti mesjid, kuburan dan lain-lain.
- Para pelaku dalam legenda dibayangkan sebagai pelaku yang betul-betul pernah hidup pada masyarakat lalu, mereka itu merupakan orang yang terkemuka, dianggap sebagai pelaku sejarah juga dianggap pernah melakukan perbuatan yang berguna bagi masyarakat.
- Hubungan tiap peristiwa dalam legenda menunjukkan hubungan yang logis.
- Latar cerita terdiri dari latar tempat dan latar waktu, latar tempat biasanya ada yang disebut secara jelas dan ada juga yang tidak. Sedangkan latar waktu biasanya merupakan waktu yang teralami dalam sejarah.

- Pelaku dan perbuatan yang dibayangkan benar-benar terjadi menjadikan legenda seolah-olah terjadi dalam ruang dan waktu yang seungguhnya. Sejalan dengan hal itu anggapan masyarakat pun menjadi seperti itu dan melahirkan perilaku dan perbuatan yang benar-benar menghormati keberadaan pelaku dan perbuatan dalam legenda.

Dapat disimpulkan bahwa legenda adalah sebuah cerita yang diambil berdasarkan berdasarkan bukti sejarah yang nyata dan dipercaya masyarakat sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi. Legenda dalam karya sastra memang sering menjadi perdebatan karena masih dipertanyakan bahwa cerita tersebut benar-benar terjadi atau tidak di dunia nyata, walaupun ada bukti sejarah yang nyata pada umumnya. Biasanya legenda juga diceritakan untuk menghormati sebuah bukti sejarah yang ada sekaligus sebagai penyampaian pesan moral yang penting sebagai tonggak penggerak kehidupan moral masyarakat di berbagai daerah. Karena itulah, legenda merupakan karya sastra yang cukup disegani dan dipercaya oleh masyarakat.

Biasanya legenda menceritakan sebuah kisah mengenai awal mula munculnya sebuah tempat, bangunan, benda atau peristiwa alam, daerah, dan lain sebagainya yang dianggap sebagai sebuah bukti sejarah yang terjadi karena adanya cerita legenda yang dimaksud tersebut. Hal itulah yang menjadikan legenda cukup dipercayai oleh masyarakat karena pengaruhnya yang cukup besar terhadap kebudayaan, adat, dan dunia sejarah karena menceritakan tentang asal usul terlahirnya sebuah bukti sejarah di dunia nyata. Selain sebagai sebuah media untuk menceritakan mengenai bukti sejarah yang ada, legenda juga dapat berfungsi sebagai sarana hiburan bagi masyarakat yang membaca legenda tersebut.

Contoh legenda yang ada di Indonesia adalah Legenda Gunung Tangkuban Perahu (Sangkuriang) dari Jawa Barat, serta cerita rakyat Batu Badaong dan Bulu Pamali dari Maluku.



Gambar 2.15. Legenda Gunung Tangkuban Perahu dari cerita rakyat Sangkuriang di Jawa Barat

Sumber : <https://ceritaihsan.com/legenda-sangkuriang/>



Gambar 2.16. Cerita rakyat Batu Badaong dari Maluku

Sumber : <https://marinyomaluku.tumblr.com/post/148879701813/batu-badaong-carita-legenda-rakyat-maluku-di>



Gambar 2.17. Cerita rakyat Bulu Pamali dari Maluku

Sumber : <http://ceritarakyatnusantara.com/id/folklore/238-Bulu-Pamali>

c. Mitos

Mitos atau mite (*myth*) adalah cerita prosa rakyat yang di tokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa yang terjadi di dunia lain (kahyangan) pada masa lampau dan dianggap benar-benar terjadi oleh sang empunya cerita atau penganutnya. Mitos juga disebut Mitologi, yang adalah cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi dan berikatan dengan terjadinya tempat, alam semesta, para dewa, adat istiadat, dan konsep dongeng suci. Mitos juga merujuk kepada satu cerita dalam sebuah kebudayaan yang dianggap mempunyai kebenaran mengenai suatu peristiwa yang pernah terjadi pada masa dahulu. Jadi, mitos adalah cerita tentang asal-usul alam semesta, manusia, atau bangsa yang diungkapkan dengan cara-cara gaib dan mengandung arti yang dalam. Mitos juga mengisahkan petualangan para dewa, kisah percintaan mereka, kisah perang mereka dan sebagainya. Mitos sangat dipercaya oleh masyarakat karena masyarakat beranggapan bahwa mitos sangat berpengaruh pada kehidupan masyarakat, khususnya masyarakat tradisional yang masih sangat kental budaya kedaerahannya (*Pengertian mitos & contohnya*, 2017, par. 3).

Mereka kebanyakan mengabaikan logika dan lebih mempercayai hal-hal yang sudah turun temurun dari nenek moyang. Pada dasarnya, mitos orang zaman

dahulu memiliki tujuan yang baik untuk kelangsungan hidup keturunannya. Ada masyarakat yang mempercayai mitos tersebut, ada juga masyarakat yang tidak mempercayainya. Jika mitos tersebut terbukti kebenarannya, maka masyarakat yang mempercayainya merasa untung. Tetapi jika mitos tersebut belum terbukti kebenarannya, maka masyarakat bisa dirugikan (*Pengertian mitos & contohnya*, 2017, par. 4).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa mitos adalah sebuah karya sastra lama dimana dalam ceritanya mengandung unsur-unsur yang kental akan budaya dan adat, serta hal-hal gaib yang dipercaya pernah terjadi di dalam kehidupan masyarakat. Mitos menjadi cerita yang dipercaya oleh sebagian masyarakat Indonesia karena terikat dengan adat yang dikenal sebagai sesuatu yang sakral dan terikat dengan sebuah kekuatan dan kepercayaan gaib. Tetapi di samping sebuah mitos yang mengandung unsur-unsur kepercayaan tersebut, tetapi mitos juga berguna agar orang-orang dapat lebih menghormati kepercayaan pada masing-masing daerah dan menghindarkan seseorang agar tidak melakukan hal-hal yang tidak terpuji maupun berlaku tidak sopan ketika sedang berada atau berkunjung di dalam suatu daerah yang masih kental akan kepercayaan dan mitos. Contoh dari cerita mitos yang ada di Indonesia adalah cerita Nyai Roro Kidul dari daerah Jawa, dan cerita Barong dari daerah Bali.



Gambar 2.18. Mitos Nyi Roro Kidul dari daerah Jawa

Sumber : <https://www.boombastis.com/asal-nyi-roro-kidul/79258>



Gambar 2.19. Mitos Barong dari Bali

Sumber : https://www.freepik.com/premium-vector/balinese-barong-illustration_6347723.htm

d. Fabel

Fabel diambil dari bahasa Latin yaitu *fabula* yang artinya cerita pendek. Menurut Wikipedia, fabel berasal dari bahasa Inggris yaitu *fable* yang adalah cerita yang menceritakan kehidupan hewan yang berperilaku menyerupai manusia. Fabel adalah sebuah cerita fiksi atau khayalan belaka dan terkadang juga memasukan sebuah karakter minoritas berupa manusia, dan dalam unsur fabel memiliki cerita moral karena dalam penyampaian memiliki unsur pesan yang berkaitan dengan moral. Tokoh-tokoh cerita di dalam fabel semuanya binatang. Binatang tersebut diceritakan mempunyai akal, tingkah laku, dan dapat berbicara seperti manusia. Watak dan budi manusia juga digambarkan sedemikian rupa melalui tokoh binatang tersebut. Tujuan dari cerita fabel adalah memberikan ajaran moral dengan menunjukkan sifat-sifat jelek manusia melalui simbol binatang-binatang. Melalui tokoh binatang, pengarang ingin mempengaruhi pembaca agar mencontoh yang baik dan tidak mencontoh yang tidak baik.

Secara garis besar, fabel adalah sebuah karya sastra yang menggunakan binatang sebagai tokoh dalam cerita tersebut. Binatang-binatang yang diceritakan dalam fabel berperilaku dan bersikap layaknya seperti manusia

pada umumnya. Fabel merupakan salah satu sastra yang ingin menyampaikan pesan moral melalui para binatang yang bertingkah laku sebagai manusia. Tujuannya agar para pembaca cerita fabel dapat mempelajari lebih banyak hal dari tokoh-tokoh binatang yang ada pada cerita. Banyak sekali cerita fabel yang berasal dari Indonesia, sebagai contohnya ada Si Kancil yang berasal dari daerah Jawa, kemudian ada Si Rusa dan Si Kulomang yang berasal dari daerah Maluku.



Gambar 2.20. Dongeng fabel Si Kancil

Sumber : <https://www.jakmall.com/blog/kumpulan-dongeng-si-kancil-legendaris-terbaik/>



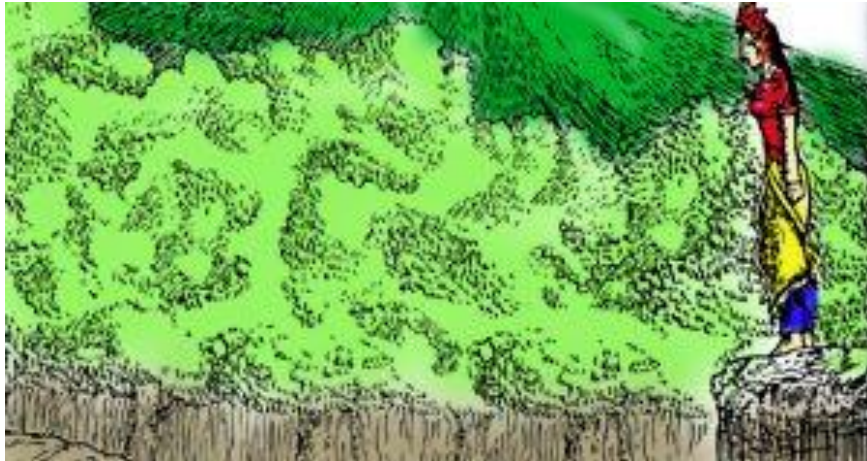
Gambar 2.21. Cerita rakyat Maluku Si Rusa dan Si Kulomang

Sumber : <http://1001legendadandongeng.blogspot.com/2017/05/si-rusa-si-kulomang-maluku.html>

e. Hikayat

Hikayat adalah karya sastra lama yang berbentuk prosa, dalam alur cerita menceritakan tentang kehidupan dari keluarga istana, kaum bangsawan, dan orang yang terkenal pada jaman dulu yang memiliki segala kelebihan seperti kesaktian, kehebatan, atau kepahlawanan terhadap suatu hal. Di dalamnya juga mengandung cerita tentang kekuatan, mukjizat serta segala keanehan dan semacamnya. Hikayat jika ditelusuri berasal dari kata bahasa Arab, yaitu *haka* yang memiliki arti menceritakan atau bercerita. Fungsi dari cerita hikayat adalah sebagai penyemangat, dan penghibur atau pelipur lara. Serta hikayat memiliki unsur cerita sejarah yang isinya cerita tentang sesuatu hal-hal yang tidak masuk akal, dan memiliki alur cerita yang aneh. Perkembangan hikayat beredar pada masa melayu klasik sehingga dalam penyampaian hikayat banyak makna yang terkadang susah untuk dimengerti (*Jenis-jenis cerita rakyat beserta pengertian dan contohnya*, 2019, par. 27-30).

Jadi kesimpulannya adalah hikayat merupakan sebuah karya sastra atau prosa lama yang menceritakan tentang kepahlawanan, hal-hal sakti dari sang tokoh, maupun kehidupan istana dan bangsawan. Hikayat memang terkenal memiliki kata-kata dan tata bahasa Melayu yang tinggi, mengandung makna tersembunyi, serta susah untuk dimengerti dan dipahami. Tetapi walaupun demikian, hikayat merupakan contoh sastra yang bermanfaat sebagai penghibur bagi pembacanya. Melalui hikayat, para pembaca diajak untuk merasakan dan berimajinasi mengenai suatu peristiwa seperti mengenai kepahlawanan seorang tokoh yang terjadi dan tergambar di dalam cerita sehingga hal tersebut menimbulkan rasa kagum dan membuat hikayat semakin digemari oleh sebagian orang yang menyukai cerita mengenai kepahlawanan, petualangan, dan hal-hal ajaib sehingga membuat sebagian orang sangat menggemari hikayat untuk dibaca sebagai bahan bacaan. Contoh hikayat adalah hikayat Antu Ayek dari Sumatera Selatan, kemudian hikayat Jaya Lengkara dari Melayu.



Gambar 2.22. Hikayat Antu Ayek dari Sumatera Selatan

Sumber : <https://www.dosenpendidikan.co.id/contoh-hikayat/>



Gambar 2.23. Hikayat Jaya Lengkar dari Melayu

Sumber : <https://www.dosenpendidikan.co.id/contoh-hikayat/>

2.2.3. Fungsi dan Peranan Cerita Rakyat

Sebagai salah satu folklor lisan, cerita rakyat mempunyai fungsi-fungsi yang menjadikannya penting dan sangat menarik untuk diselidiki. Fungsi-fungsi yang dimaksud merupakan bagian dari suatu kebudayaan yang terdapat kehidupan sosial masyarakat. Sebab menurut Manan (1989), salah satu fungsi kebudayaan yaitu sebagai pengendalian sosial. Cerita rakyat memiliki fungsi-fungsi sosial

yang merupakan realitas kehidupan dan bermanfaat sebagai alat untuk mengendalikan kehidupan sosial suatu masyarakat (*Kategori dan fungsi sosial cerita rakyat*, 2013, par. 22).

Menurut Semi (1984, pp.10-14) cerita rakyat memiliki empat fungsi sosial yang ada di dalam masyarakat, yaitu:

- (1) Menghibur adalah suatu karya sastra yang diciptakan berdasarkan keinginan melahirkan suatu rangkaian berbahasa yang indah dan bunyi yang merdu saja,
- (2) Mendidik adalah suatu karya sastra yang dapat memberikan pelajaran tentang kehidupan, karena sastra mengekspresikan nilai-nilai kemanusiaan seperti yang terdapat dalam agama. Nilai-nilai yang disampaikannya dapat lebih fleksibel. Di dalam sebuah karya sastra yang baik kita akan menemui unsur-unsur dari ilmu filsafat, ilmu kemasyarakatan,
- (3) Mewariskan adalah suatu karya sastra yang dijadikan alat untuk meneruskan tradisi suatu bangsa dalam arti yang positif. Tradisi itu memerlukan alat untuk meneruskannya kepada masyarakat sezaman dan masyarakat yang akan datang,
- (4) Jati diri adalah suatu karya sastra yang menjadikan dirinya sebagai suatu tempat di mana nilai kemanusiaan mendapat tempat yang sewajarnya, dipertahankan, dan disebarluaskan, terutama di tengah-tengah kehidupan modern yang ditandai dengan menggebu-gebunya kemajuan sains dan teknologi.

Cerita rakyat sejatinya memang menjadi salah satu kebudayaan di Indonesia yang mencerminkan tentang beragam kebudayaan di Indonesia. Banyak hal yang dapat dipetik dan dipelajari saat membaca cerita rakyat, salah satunya mengenai nilai moral dan budaya yang terkandung di dalamnya. Melalui cerita rakyat, para pembaca dapat menambah wawasan dan mengenal budaya-budaya yang terkandung di tiap daerah di Indonesia. Hal ini membuat masyarakat akan semakin kaya mengenai pengetahuan akan warisan budaya yang terkandung di dalam cerita rakyat itu sendiri. Hal ini sangat bermanfaat dalam penyebaran kebudayaan bangsa Indonesia serta mendidik bagi pembaca cerita rakyat.

2.2.4. Cerita Rakyat Maluku

Maluku merupakan sebuah provinsi yang meliputi bagian selatan kepulauan Maluku di Indonesia. Maluku memiliki beragam kebudayaan yang tersebar di tiap-tiap wilayah, yaitu lagu, tari-tarian, pakaian, rumah adat, dan cerita rakyat. Cerita rakyat Maluku merupakan cerita yang tumbuh dan menyebar di tengah-tengah masyarakat Maluku guna sebagai sarana budaya dan menyampaikan pesan moral kepada pendengarnya. Cerita rakyat Maluku diceritakan secara lisan dan turun-temurun dari generasi ke generasi, biasanya diceritakan secara turun-temurun oleh orangtua kepada anak-anak mereka.

Selain itu menurut Wikipedia, cerita rakyat Maluku adalah cerita-cerita yang beredar di dalam masyarakat yang dipercayai mengandung unsur mistis, yang mencerminkan adat, budaya, dan tradisi masa lalu dari masyarakat Maluku itu sendiri. Cerita rakyat telah menjadi bagian dari kehidupan dan kebudayaan di Maluku sejak jaman dahulu hingga sekarang. Banyak manfaat dan makna yang dapat diambil dan dipetik dari cerita rakyat Maluku, yaitu mengenai kebudayaan dan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Cerita rakyat dapat mencerminkan mengenai kebudayaan dan tradisi yang ada di Maluku kepada pendengar atau pembacanya. Selain itu, pesan moral yang ada di dalam cerita rakyat akan dapat memberikan nilai-nilai kehidupan yang baik dan dapat dimaknai serta diterapkan pada kehidupan sehari-hari.

Dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat Maluku memegang peranan penting bagi kebudayaan daerah Maluku dimana setiap unsur kebiasaan dan budaya masyarakat Maluku terkandung di dalamnya. Dalam setiap cerita rakyat Maluku juga mengandung pesan dan nilai-nilai moral seperti kebanyakan cerita rakyat pada umumnya. Unsur-unsur itulah yang membuat cerita rakyat Maluku sangat penting untuk dilestarikan karena dapat menjadi pembelajaran mengenai kebudayaan daerah Maluku serta penanaman pesan moral yang baik bagi para pembacanya. Di samping itu, cerita rakyat Maluku dapat juga berfungsi sebagai hiburan karena kerap kali cerita-cerita rakyat tersebut diceritakan oleh para orangtua kepada anak-anak mereka. Cerita rakyat Maluku telah menjadi salah satu tonggak utama untuk mempromosikan kebudayaan Maluku kepada daerah-daerah

lain di Indonesia bahkan kepada dunia. Berikut ini merupakan contoh cerita rakyat yang populer di antara masyarakat Maluku adalah :

a. Batu Badaong



Gambar 2.24. Ilustrasi cerita rakyat Batu Badaong

Sumber : <http://jelmacom.blogspot.com/2019/08/batu-badaong-carita-legenda-rakyat.html>

Batu Badaong merupakan cerita rakyat yang terkenal dari kepulauan Maluku. Cerita rakyat ini diketahui terbagi menjadi dua versi cerita, yaitu versi daerah Tobelo di provinsi Maluku Utara dan versi daerah Tanimbar di provinsi Maluku. Dalam versi daerah Tobelo, cerita rakyat ini mengisahkan sebuah keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, dan dua orang anak yang tinggal di sebelah utara daerah Maluku, yaitu di daerah Tobelo. Sang ayah berprofesi sebagai seorang nelayan dan sang ibu adalah ibu rumah tangga. Mereka berdua mempunyai dua orang anak yaitu si sulung dan si bungsu. Suatu hari, sang ayah pergi melaut dan ibu mereka akan keluar untuk berkebun. Sebelum pergi, sang ibu menasehati kepada kedua anaknya untuk tidak memakan telur ikan yang ada di dapur karena dipercaya akan membuat ayah mereka celaka ketika sedang pergi melaut. Setelah ibu mereka pergi untuk berkebun, kedua anak itu kembali bermain, tetapi beberapa jam kemudian si bungsu merasa lapar dan meminta telur ikan yang ada di dapur. Pada awalnya sang kakak yaitu si sulung tidak mau memberikannya, tetapi semakin lama tangisan

adiknya semakin membesar, karena itulah ia terpaksa mengambil telur ikan itu dan memberi makan anaknya.

Tak berapa lama, ibu mereka pun kembali membawa hasil kebun dan berkumpul dengan anak-anaknya. Tetapi kebahagiaan mereka tidak berlangsung lama karena ketika menggendong anak bungsunya, sang ibu sangat terkejut melihat sisa telur ikan yang melekat di gigi si bungsu. Hatinya kecewa karena anak-anaknya tidak menuruti perintahnya. Sang ibu merasa telah melanggar aturan dan berpikir suaminya pasti tidak akan selamat di laut karena hal itu merupakan adat dan pantangan yang sudah dipercayai oleh masyarakat Maluku. Sang ibu pun segera berlari keluar dari rumah sambil menggendong si bungsu disusul dengan si sulung yang menyusul dari belakang. Beliau berpesan kepada si sulung untuk memberikan susu kepada anaknya dari daun katang-katang. Kedua anak tersebut melihat ibu mereka masuk ke dalam laut. Tiba-tiba saja sebuah batu besar muncul ke permukaan dan sang ibu memerintahkan batu itu untuk terbuka. Beliau pun masuk ke dalam dan batu besar itu akhirnya tertutup dengan rapat dan menelan tubuh renta ibu dua anak itu. Si sulung dan si bungsu akhirnya menangis dan terus memanggil-manggil ibu mereka, menyesal karena tidak menuruti perintahnya.

Dalam versi daerah Tanimbar, cerita rakyat ini mengisahkan mengenai seorang pria kaya di Maluku Tenggara, yaitu di daerah Tanimbar, yang hidup berkecukupan bersama dengan sang istri dan dua orang anaknya. Sayangnya karena terlalu dimanjakan, kedua anak ini tumbuh menjadi pribadi yang manja dan sombong. Suatu hari sang ayah meninggal dunia dan para pelayan yang bekerja di rumah mereka pun pergi karena tidak tahan dengan perlakuan jahat dari kedua anak tersebut, sehingga sang ibulah yang harus menggantikan semua pekerjaan rumah tangga di rumah tersebut. Tak jarang sang ibu mendapat siksaan dari kedua anaknya. Suatu hari, kedua anak tersebut lapar dan mendapati sang ibu sama sekali tidak memasak makanan apapun untuk mereka. Maka tersulutlah amarah mereka dan kedua anak

durhaka itu pun menghampiri ibu mereka yang sedang mencuci baju di sungai. Dipukul dan dianiayahlah ibu mereka hingga berdarah, dan tubuh sang ibu yang lemah pun ditinggalkan begitu saja oleh kedua anak tersebut. Sang ibu yang sakit hati dan kecewa dengan sikap kedua anaknya pun memutuskan untuk pergi ke sebuah batu besar di pinggir sungai dan memasukkan dirinya sendiri ke dalam sana. Setelah beberapa hari, pada batu itu muncul dedaunan dan bunga-bunga berwarna putih yang harum. Kedua anak itu akhirnya mendapat karma karena kini keduanya diusir oleh para warga desa dan harta rumah mereka dijarah untuk dibagikan kepada warga miskin. Mereka berdua pun pergi ke batu besar itu dan menyesal karena telah berlaku buruk kepada ibu mereka. Mereka berharap agar batu besar itu menelan mereka agar mereka bisa bertemu kembali dengan sang ibu, tetapi tidak bisa. Penyelasan akan selalu datang belakangan.

Kedua tokoh anak yang diceritakan di dalam dua versi kisah ini sama-sama melakukan hal buruk kepada ibu mereka. Dalam versi daerah Tobelo di Maluku Utara, kedua anak tersebut tidak menuruti perintah ibu mereka sendiri untuk tidak memakan telur ikan yang ada di dapur karena menurut adat yang berlaku kala itu, dapat menyebabkan ayah mereka tidak akan selamat saat pergi melaut. Tetapi kedua anak itu sama sekali tidak menghiraukan dan melanggar perintah tersebut, hal ini yang membuat sang ibu kecewa hingga akhirnya membuat dirinya tertelan oleh batu besar yang ada di dalam laut. Ini juga berlaku sama dengan cerita versi daerah Tanimbar di Maluku Tenggara dimana kedua anak tersebut berlaku buruk kepada sang ibu dan menyiksa wanita paruh baya tersebut karena tidak memasak makanan untuk mereka, sehingga sang ibu sakit hati dan membiarkan batu besar itu menelan dirinya. Hal ini menunjukkan sikap bahwa kedua anak tersebut tidak menuruti perintah ibunya dan bersikap kasar kepada orangtua sehingga berakibat buruk bagi hidup mereka kedepannya. Pesan moral yang dapat diambil dari cerita ini adalah turutilah nasihat dan hormatilah orangtua.

b. Si Rusa dan Si Kulomang



Gambar 2.25. Ilustrasi cerita rakyat Si Rusa dan Si Kulomang

Sumber : <https://www.kisahcerita.web.id/2018/06/si-rusa-dan-si-kulomang.html>

Cerita rakyat ini berlatar di kepulauan Aru. Di daerah itu, hiduplah sekelompok rusa. Mereka sangat bangga akan kemampuan larinya. Pekerjaan mereka selain merumput, adalah menantang binatang lainnya untuk adu lari. Apabila mereka dapat mengalahkannya, maka rusa itu akan mengambil tempat tinggal mereka. Di tepian hutan tersebut terdapat sebuah pantai yang sangat indah. Disana hiduplah siput laut yang bernama kulomang. Siput laut atau kulomang terkenal sebagai binatang yang cerdik dan sangat setia kawan. Pada suatu hari, si rusa mendatangi si kulomang. Ditantanginya siput laut itu untuk adu lari hingga sampai di tanjung kesebelas. Taruhannya adalah pantai tempat tinggal sang siput laut. Dalam hatinya si rusa itu merasa yakin akan dapat mengalahkan si kulomang. Bukan saja jalannya sangat lambat, si kulomang juga memanggul cangkang. Cangkang itu biasanya lebih besar dari badannya. Ukuran yang demikian itu disebabkan oleh karena cangkang itu adalah rumah dari siput laut. Rumah itu berguna untuk menahan agar tidak hanyut di waktu air pasang dan cangkang itu juga berguna untuk melindungi siput laut dari panasnya terik matahari.

Pada hari yang ditentukan, si rusa sudah mengundang kawan-kawannya untuk menyaksikan pertandingan itu sedangkan si kulomang sudah menyiapkan sepuluh teman-temannya. Setiap ekor dari temannya ditempatkan mulai dari tanjung ke dua hingga tanjung ke sebelas. Dia sendiri akan berada ditempat mulainya pertandingan. Diperintahkannya agar teman-temannya menjawab setiap pertanyaan si rusa. Begitu pertandingan dimulai, si rusa langsung berlari secepat-cepatnya mendahului si kulomang. Selang beberapa jam, si rusa itu sudah sampai di tanjung kedua. Nafasnya terengah-engah. Di dalam hati ia yakin bahwa si kulomang mungkin hanya mencapai jarak beberapa meter saja. Dengan sombongnya ia berteriak-teriak, menanyakan keberadaan si kulomang yang ia yakini jauh tertinggal di belakangnya. Akan tetapi tanpa ia sadari, temannya si kulomang pun menjawab si rusa dan mengatakan bahwa ia ada tepat di belakangnya. Betapa terkejutnya si rusa, ia tidak jadi beristirahat melainkan lari tunggang langgang. Hal yang sama terjadi berulang kali hingga ke tanjung ke sepuluh, karena ia mengira si kulomang telah berhasil menyusul dirinya. Memasuki tanjung ke sebelas, si rusa sudah kehabisan napas, ia jatuh tersungkur dan mati. Dengan demikian si kulomang bukan saja dapat mengalahkan si rusa, tetapi juga memperdayai rusa yang congkak itu.

Si rusa dalam cerita rakyat ini menggambarkan sifat manusia yang angkuh dan sombong dengan segala kelebihan yang dimilikinya, hal ini yang membuat rusa tersebut merasa berkuasa terhadap binatang-binatang lain yang tinggal di daerah itu. Kulomang hadir sebagai tokoh binatang yang digambarkan memiliki kekurangan pada fisiknya daripada rusa, tetapi memiliki kelebihan berupa kecerdikan yang ada pada dirinya. Di akhir cerita, kulomang pun dapat berhasil memperdayai dan memberi pelajaran kepada rusa yang sombong itu. Karena itulah, pesan moral yang dapat diambil dari cerita rakyat ini adalah tidak perlu menjadi sombong meskipun memiliki kelebihan, karena orang yang sombong tidak akan disukai oleh lingkungan sekitarnya.

c. Bulu Pamali



Gambar 2.26. Ilustrasi cerita rakyat Bulu Pamali

Sumber : <http://yohansli-noya.blogspot.com/2015/08/bulu-pamali.html>

Cerita rakyat ini menceritakan tentang seorang pemuda bernama Yongker yang hidup di sebuah daerah pegunungan di Maluku. Kedua orangtuanya telah meninggal dunia dan sekarang anak laki-laki itu hidup sebatang kara. Yongker sebenarnya berasal dari sebuah daerah bernama Manipa, tetapi akhirnya ia tinggal di Benteng. Sehari-hari ia hidup dengan mencari kayu bakar kemudian dijualnyalah untuk mendapatkan uang sehingga dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari. Suatu hari, Yongker memutuskan untuk pergi ke sebuah pulau yang terdapat di daerah Latuhalat dengan menggunakan perahu. Sesampainya disana, ia langsung mulai bekerja dengan menebang banyak pohon untuk diambil bagian kayunya. Tanpa ia sadari, Yongker sudah menebang banyak sekali pohon di daerah itu yang menyebabkan daerah tersebut menjadi gundul dan tidak asri lagi karena perbuatan Yongker.

Saat hari menjelang siang, Yongker memutuskan untuk beristirahat dan memakan bekal makanan yang telah ia bawa dari rumahnya, setelah itu ia pun segera merebahkan dirinya diatas rerumputan untuk mengistirahatkan tubuhnya yang lelah. Tetapi tiba-tiba saja sesuatu yang buruk terjadi karena seekor ular besar muncul dan berusaha menyerang Yongker. Anak laki-laki itu sangat ketakutan ketika melihat ular besar itu hendak akan memakan

dirinya dan naasnya hal itu pun terjadi, hewan raksasa itu segera menelan tubuh Yongker bulat-bulat. Tetapi tak berapa lama kemudian, tubuh Yongker kembali dimuntahkan oleh si ular dan menyebabkan Yongker jatuh tergeletak di atas rerumputan. Disana, matanya melihat dengan jelas sosok seorang lelaki tua bertubuh tinggi tegap yang menatap marah kearah dirinya. Yongker sangat ketakutan melihat laki-laki tua itu dan menanyakan identitasnya dengan penuh ketakutan. Laki-laki tua bertubuh tinggi itu malah balik bertanya kepada Yongker mengenai namanya dan asal tempat tinggal Yongker. Sontak Yongker memberitahu namanya dan menjawab bahwa ia berasal dari Manipa, tetapi tinggal di daerah Benteng. Laki-laki tua itu kemudian bertanya lagi mengapa Yongker masuk sembarangan ke daerah kekuasaanya dan merusak hutan yang ada di daerah ini. Yongker pun meminta maaf dan memberitahu bahwa ia butuh uang untuk bertahan hidup dengan menjual kayu bakar.

Mendengar cerita Yongker, lelaki tua itu pun terketuk pintu hatinya karena melihat kejujuran dan ketulusan yang ada di dalam diri Yongker dan kemudian memberikan sebuah permintaan kepada Yongker. Tetapi Yongker sama sekali tidak meminta apapun kepada lelaki tua itu dan berkata bahwa apapun yang lelaki tua itu berikan, maka ia akan dengan senang hati menerimanya. Kemudian lelaki tua itu menyuruh Yongker untuk memejamkan matanya dan kemudian beliau mengambil sebuah *bulu* atau bamboo yang tumbuh di belakang Yongker. Lelaki tua itu segera menusukkan *bulu* atau bambu itu ke kepala Yongker hingga tembus ke kakinya kemudian segera mencabutnya kembali. Yongker tidak merasakan sakit sedikit pun, setelah itu ia merasakan tubuhnya sangat bertenaga luar biasa. Ternyata lelaki tua itu memberikan ilmu kekebalan tubuh dan berpesan kepada Yongker untuk menggunakan ilmu itu untuk kebaikan.

Pada saat itu pula, Yongker melihat tujuh helai daun dari pohon tersebut terlepas dari tangakinya dan terbang menuju ke tengah-tengah laut. Ia begitu terkejut saat melihat daun-daun tersebut membentuk tujuh buah pulau secara

tiba-tiba. Pulau-pulau itu kini dinamakan dengan Pulau Tujuh. Setelah itu, Yongker pun berbalik ke belakangnya lagi dan betapa terkejutnya ia saat melihat lelaki tua yang bersama dengannya tadi telah menghilang, begitu pula dengan pohon *bulu* atau bambu itu. Setelah kejadian ajaib yang dialaminya, Yongker segera pulang kembali ke daerah tempat tinggalnya dan menceritakan semua yang ia alami kepada warga-warga disana dan berpesan agar para warga tidak boleh merusak lingkungan lagi dengan menebang pohon secara sembarangan. Tak lupa juga ia mematuhi amanah dari sang lelaki tua itu dengan menggunakan kekuatan kekebalan tubuh yang ia miliki untuk kebaikan dan membantu orang lain yang sedang kesusahan di daerah tempat tinggalnya. Sejak saat itu, Wilayah tempat Yongker berdiri dan beristirahat pun masih terlihat bersih dan dianggap sebagai tempat keramat oleh penduduk desa Latuhalat. Pohon *bulu* atau bambu yang tumbuh di daerah itu dan di belakang Yongker pun dipercaya masyarakat sebagai pohon keramat yang hilang timbul dengan sendirinya dan hanya orang-orang tertentu yang dapat melihat pohon tersebut.

Singkatnya, cerita Bulu Pamali ini menitikberatkan kepada perilaku sang tokoh utama yaitu Yongker yang masuk ke sebuah wilayah tanpa seizin dari penunggu di wilayah itu dan merusak lingkungan yang ada disana dengan menebang banyak pohon hingga gundul. Tentu saja hal ini membuat sang lelaki tua yang merupakan penunggu wilayah disana pun murka kepada Yongker. Namun untung saja karena kejujuran dan ketulusan di dalam diri Yongker akhirnya sang penunggu wilayah itu memaafkan Yongker dan memberikan hadiah berupa ilmu kekebalan kepadanya untuk dipergunakan dengan baik kepada orang lain, serta berpesan agar ia tidak boleh merusak lingkungan lagi. Pohon *bulu* atau bambu pun tumbuh di tempat itu sebagai penanda akan kejadian tersebut. Hal ini mengisyaratkan agar kedepannya masyarakat tidak boleh merusak lingkungan dan menebang pohon sembarangan lagi. Jadi, pesan moral yang dapat diambil dari cerita rakyat ini adalah minta izinlah sebelum memasuki wilayah orang lain agar tidak timbul

bahaya yang akan menimpa diri sendiri maupun orang lain dan jagalah kelestarian lingkungan agar selalu terjaga dan tidak rusak.

2.3. Tinjauan Remaja

2.3.1. Pengertian Remaja

Remaja berasal dari kata latin *adolescence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolescence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik (Hurlock, 1992). Pada masa ini sebenarnya remaja tidak mempunyai tempat yang jelas karena tidak termasuk golongan anak tetapi tidak juga golongan dewasa atau tua (*Pengertian remaja menurut para ahli*, 2010, par. 1).

Menurut Sri Rumini dan Siti Sundari (2004) masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/ fungsi untuk memasuki masa dewasa (*Pengertian remaja menurut para ahli*, 2010, par. 2).

Santrock (2003) memaparkan bahwa *adolescence* atau remaja dapat diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional (*Pengertian remaja menurut para ahli*, 2010, par. 4).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa remaja adalah masa peralihan atau masa tumbuh kembang menjelang dewasa dari masa kanak-kanak yang meliputi aspek fisik, psikologis, dan mental seorang manusia. Masa remaja biasanya berlangsung diantara usia 12-21 tahun bagi wanita dan 13-22 tahun bagi pria. Masa remaja merupakan masa yang rentan dan banyak remaja yang berusaha mencari jati dirinya sendiri, karena masa ini merupakan peralihan menuju kedewasaan baik secara fisik maupun mental. Hal inilah yang membuat remaja akan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap segala hal yang akan berdampak kepada dirinya sendiri maupun orang lain. Aspek emosional dan kedewasaan dari remaja juga belum stabil sehingga hal ini yang membuat remaja seringkali berperilaku labil dalam menyikapi sebuah kejadian atau ketika ingin menyelesaikan sebuah masalah.

2.3.2. Ciri-ciri Remaja

Menurut Hurlock (2004), masa remaja memiliki beberapa karakteristik (*Pengertian, ciri-ciri remaja, dan hubungan remaja dengan keluarga*, 2018, par. 4-16), yaitu sebagai berikut:

a. Masa remaja sebagai periode penting

Pada periode remaja, baik akibat langsung maupun akibat jangka panjang sama-sama penting. Ada periode yang penting karena akibat fisik dan ada lagi karena akibat psikologis. Perkembangan fisik yang cepat dan penting disertai dengan cepatnya perkembangan mental yang cepat, terutama pada awal masa remaja. Semua perkembangan itu menimbulkan perlunya penyesuaian mental dan perlunya membentuk sikap, nilai dan minat baru.

b. Masa remaja sebagai periode peralihan

Peralihan tidak berarti terputus dengan atau berubah dari apa yang telah terjadi sebelumnya, melainkan lebih-lebih sebuah peralihan dari satu tahap perkembangan ke tahap berikutnya. Artinya apa yang terjadi sebelumnya akan meninggalkan bekasnya pada apa yang terjadi sekarang dan yang akan datang.

c. Masa remaja sebagai periode perubahan

Tingkat perubahan dalam sikap dan perilaku selama masa remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik. Selama masa remaja, ketika perubahan fisik terjadi dengan pesat, perubahan perilaku dan sikap juga berlangsung pesat. Kalau perubahan fisik menurun maka perubahan sikap dan perilaku menurun juga. Terdapat empat perubahan yang sama yang hampir bersifat universal:

- 1) Meningginya emosi dan intensitasnya bergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikologis yang terjadi.
- 2) Perubahan tubuh minat dan peran yang diharapkan oleh kelompok sosial untuk dipesankan, menimbulkan masalah baru.
- 3) Dengan berubahnya minat dan pola perilaku, maka nilai-nilai juga berubah.
- 4) Sebagian besar remaja bersikap ambisius terhadap setiap perubahan.

d. Masa remaja sebagai usia bermasalah

Setiap periode mempunyai masalahnya sendiri, namun masalah remaja sering menjadi masalah yang sulit diatasi baik anak laki-laki maupun anak perempuan.

e. Masa remaja sebagai masa mencari identitas

Pada tahun-tahun awal masa remaja, penyesuaian diri dengan kelompok masih tetap penting bagi anak laki-laki dan perempuan. Lambat laun mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal, seperti sebelumnya.

f. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan

Anggapan stereotip budaya bahwa masa remaja adalah anak-anak yang tidak rapih, yang tidak dapat dipercaya dan cenderung merusak dan berperilaku merusak, menyebabkan orang dewasa yang harus membimbing dan mengawasi kehidupan remaja muda takut bertanggungjawab dan bersikap tidak simpatik terhadap perilaku remaja normal.

g. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistis

Remaja melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang ia inginkan dan bukan sebagaimana adanya, terlebih dalam hal cita-cita. Cita-cita yang tidak realistis ini, tidak hanya bagi dirinya sendiri tetapi juga bagi keluarga dan teman-temannya, menyebabkan meningkatnya emosi yang merupakan ciri dari awal masa remaja.

h. Masa remaja sebagai masa ambang dewasa

Dengan semakin mendekatnya usia kematangan yang sah, para remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotip belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa.

Remaja seringkali dicap sebagai seorang individu yang labil, sedang mencari jati dirinya, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta memiliki tingkat emosional yang tidak stabil. Hal itulah yang mendasari bahwasanya seorang remaja akan mencari tahu segala hal yang membuatnya penasaran, baik itu hal yang baik atau buruk sekalipun, sehingga kebanyakan remaja akan menangkap apa saja yang dilihat maupun didengar olehnya. Hal inilah yang menyebabkan

banyak remaja perlu dibimbing oleh pendidikan dan pengetahuan yang baik dan benar agar dapat mengubah pola pikir mereka dan dapat mengajari mereka bahwa tidak semua hal itu baik di dalam kehidupan bermasyarakat. Remaja harus diberi arahan agar dapat memilah dan menyaring mana hal yang baik atau buruk untuk dirinya sendiri.

2.3.3. Hubungan Antara Remaja dan Cerita Rakyat

Cerita-cerita rakyat sangat berkontribusi positif untuk pembentukan konsep diri (*self concept*) pada diri remaja dan hal itu dimulai sejak remaja masih berada di dalam tahap anak-anak yang sedang dalam masa pertumbuhan dan masa perkembangan. Seperti yang dinyatakan oleh Comstok (1979), menjelang berakhirnya masa kanak-kanak, anak-anak mulai mengagumi tokoh-tokoh fiksi, serta anak-anak dapat memperoleh konsep diri dari tokoh idola mereka (dalam Barathan, 2015, par. 17). Tokoh-tokoh idola seperti penyanyi, artis, atau tokoh-tokoh cerita dan kartun favorit menjadi salah satu faktor pembentukan konsep diri dari seorang anak hingga ia tumbuh beranjak menjadi remaja.

Dacher Keltner dan Jonathan Haidt (2003), dua orang psikolog yang membahas tentang perasaan kagum sebagai konsep diri subjek, menyimpulkan bahwa kekaguman merupakan cara diri memaknai pengalaman yang dilalui dalam kehidupan sehari-hari (dalam Abidin, 2019, par. 3).

Kemudian ada Robert Clewis (2018) dan beberapa psikolog lainnya, mengajukan beberapa klausul tentang bagaimana kekaguman dapat memicu perasaan senang yang berlebihan. Menurutnya, ada setidaknya tiga hal yang menjadi alasannya. Pertama adalah berkembangnya imajinasi. Kedua, anggapan terhadap diri sebagai bagian dari sesuatu yang jauh lebih besar. Ketiga, yaitu pengalaman yang melebihi sesuatu yang tidak kita jumpai tiap hari. Selain itu, yang sebenarnya membuat ketiga hal tadi begitu istimewa adalah karena hal-hal tersebut mampu memalingkan seseorang dari kesibukan dan rutinitas sehari-hari yang membosankan. Hal ini bisa disebut sebagai alternatif pelarian diri. Kekaguman akan suatu hal dapat menarik konsep diri sendiri menjadi bagian dari hal tersebut. Sehingga, terkadang seseorang dapat meniru beberapa aspek atau

karakter dari hal yang dikagumi dan mengadaptasinya ke dalam konsep diri yang dibangun (dalam Abidin, 2019, par. 4-7).

Ini berlaku juga bagi remaja yang sedang dalam upaya membangun konsep dirinya melalui hal-hal yang dikagumi. Cerita rakyat Indonesia memiliki tokoh-tokoh dengan kepribadian dan sifat yang berbeda-beda, ada yang baik dan ada yang buruk, semuanya itu kemudian berbaur menjadi satu dan menjadi sebuah cerita yang mengandung pesan moral di dalamnya. Hal itulah yang kemudian menjadi potensi bagi cerita rakyat dan manfaatnya untuk menyebarkan pesan moral yang baik bagi remaja sekaligus membangun konsep dirinya.

Selain itu, cerita-cerita rakyat sebagai media pembelajaran berguna dalam pembentukan dan pengembangan kepribadian, mental, serta sebagai sumber pengetahuan. Hal tersebut membuat cerita rakyat dapat menjadi potensi sebagai media pembelajaran yang baik bagi remaja di masa yang akan datang, disamping dalam upaya untuk melestarikan cerita rakyat kepada generasi muda bangsa.

Kesimpulannya adalah hubungan antara remaja dan cerita rakyat merupakan sebuah kesinambungan yang saling terikat satu sama lain. Cerita rakyat, dalam manfaat dan tujuannya, memiliki sebuah konsep dan media pembelajaran yang baik bagi remaja. Cerita rakyat mengandung pesan moral yang baik terutama jika cerita rakyat tersebut dapat membantu para remaja dalam membangun konsep dirinya dengan belajar melalui perilaku tokoh-tokoh dalam cerita rakyat serta dapat memilah mana yang baik atau buruk untuk dirinya sendiri. Selain itu, dengan cerita rakyat, remaja juga mendapat manfaat dan wawasan mengenai kebudayaan yang terkandung di dalam cerita rakyat tersebut. Semakin banyak remaja yang mengetahui dan meminati cerita rakyat, maka kebudayaan daerah yang ada di Indonesia akan terus ada dan tetap lestari walaupun jaman akan terus berkembang dan berubah di masa yang akan datang.

2.4. Analisis Buku Ilustrasi Yang Akan Dirancang

2.4.1. Ide Perancangan Buku Ilustrasi

Ide yang diambil sebagai tema utama dari perancangan buku ilustrasi ini adalah cerita rakyat Maluku yang akan diceritakan ke dalam suasana pada masa

kini dan sebagian besar alur ceritanya akan diadaptasi dari cerita rakyat Maluku dan tetap memakai alur asli cerita-cerita rakyat tersebut. Dalam buku ilustrasi ini akan terdapat tiga cerita rakyat Maluku, yaitu Batu Badaong, Si Rusa dan Si Kulomang, serta Bulu Pamali. Tiap-tiap cerita rakyat nantinya akan diadaptasi ke dalam cerita dan permasalahan di jaman sekarang, tetapi tetap mengikuti alur asli dari ketiga cerita rakyat tersebut. Tujuannya adalah agar remaja lebih mendapat pesan moral dari cerita rakyat secara efektif sekaligus dapat memperkenalkan cerita rakyat Maluku sendiri kepada mereka. Cerita rakyat Maluku yang akan diilustrasikan dan diadaptasi juga dapat berperan sebagai inovasi baru dalam memperkenalkan dan menceritakan cerita rakyat Maluku kepada remaja.

2.4.2. Fungsi Perancangan Buku Ilustrasi

Menurut Baldinger (1986, p.120), menyebutkan bahwa ilustrasi dalam buku dapat menjadi tanda untuk mengomunikasikan permasalahan tanpa menggunakan kata-kata. Selain itu, ilustrasi juga memiliki fungsi untuk menerangkan konsep dan menonjolkan isi buku (*Membuat buku dengan mencantumkan ilustrasi Itu penting*, 2016, par. 7).

Hal ini kemudian menjadikan buku ilustrasi sebagai media dalam mengkomunikasikan suatu topik dan tema yang akan dibahas bagi pembaca. Ilustrasi dalam kegunaannya, sangat bermanfaat untuk menjelaskan isi buku tanpa perlu ada lagi penggunaan teks yang bersifat panjang. Hal ini akan semakin menambah minat pembaca terhadap buku ilustrasi tersebut.

Fungsi dari perancangan buku ilustrasi ini adalah buku ilustrasi adaptasi cerita rakyat Maluku dapat berperan sebagai sarana pendidikan sekaligus hiburan bagi *target audience* sekaligus pembaca. Buku ilustrasi memang sering digunakan sebagai sarana mengajar dan mendidik yang baik bagi generasi muda, hal ini terjadi karena tujuan dari ilustrasi itu sendiri yang bertujuan untuk dapat memperjelas pesan maupun informasi yang disampaikan, kemudian dapat memberi bahan ajar yang lebih variatif bagi *target audience*, memudahkan pembaca memahami pesan, dan dapat membuat pembaca maupun *target audience* menjadi mengingat dan memahami dengan jelas sebuah konsep maupun gagasan yang masih abstrak menjadi lebih tervisualisasi dengan jelas melalui ilustrasi.

Dengan adanya buku ilustrasi, maka cerita rakyat Maluku yang pada awalnya diceritakan dan disebarkan dari mulut ke mulut atau mungkin saja hanya terdiri dari teks-teks panjang, dapat dibuat dan divariasikan ke dalam sebuah buku ilustrasi yang dapat menarik minat remaja agar dapat mengenal cerita rakyat Maluku dengan lebih efektif karena disampaikan melalui ilustrasi yang khas dan komunikatif. Pesan moral yang menjadi salah satu faktor utama dalam cerita rakyat akan tersampaikan dengan baik melalui buku ilustrasi.

Selain itu, buku ilustrasi juga dapat berperan sebagai sarana hiburan bagi para pembacanya. Ilustrasi juga berperan dalam mengkomunikasikan sebuah bentuk verbal maupun tulisan ke dalam bentuk visual. Hal ini dapat menarik perhatian dan membuat buku ilustrasi menjadi tidak bosan untuk dibaca karena menyajikan unsur visual yang banyak digemari oleh sebagian besar orang. Indera penglihatan manusia cenderung lebih tertarik untuk melihat hal-hal yang bersifat visual, karena itulah buku ilustrasi hadir sebagai salah satu pilihan dan variasi untuk membuat sebuah bahan ajar menjadi lebih berwarna dan menarik. Hal ini kemudian berkaitan dengan perancangan buku ilustrasi cerita rakyat Maluku ini karena dengan disampaikan dan dikemasnya cerita rakyat ke dalam sebuah buku ilustrasi, maka hal itu akan semakin menambah daya tarik bagi banyak orang terutama generasi muda untuk lebih mengetahui mengenai cerita rakyat Maluku yang akan diceritakan di dalam buku. Pembaca remaja akan mendapat hiburan dari visual-visual yang akan dilukiskan mengenai cerita rakyat Maluku tersebut di dalam buku, yang akan menambah poin *entertainment* bagi cerita rakyat tersebut.

Dengan demikian, manfaat dirancangnya buku ilustrasi ini adalah cerita rakyat Maluku dapat berperan sebagai sarana pendidikan dalam menyampaikan pesan moral yang baik bagi remaja serta dapat dimanfaatkan sebagai sarana hiburan di kala senggang dengan visual dan teknik ilustrasi yang digunakan dalam menyampaikan cerita di dalam buku ilustrasi ini. Buku ilustrasi saat ini memang telah menjadi salah satu sarana dan media yang banyak digunakan untuk promosi maupun menyampaikan pesan yang efektif. Karena itulah cerita rakyat dapat dikemas dengan lebih menarik dan lebih edukatif melalui media buku ilustrasi agar dapat menjangkau banyak pembaca terutama *target audience* dalam perancangan ini, yaitu remaja Indonesia sebagai penerus generasi muda bangsa.

2.5. Analisis Data Lapangan

2.5.1. Hasil Tanya Jawab Dengan Narasumber

Dalam perancangan ini, cerita rakyat Maluku memiliki peran yang sangat besar dalam kebudayaan Maluku itu sendiri. Begitu pula dengan pendapat yang diutarakan oleh Dr. Mariana Leiwer, seorang dosen program studi Bahasa dan Sastra Indonesia yang mengajar dan mengabdikan untuk Universitas Pattimura di Ambon, Maluku. Dalam hasil tanya jawab dengan beliau, juga didapat hasil serupa yang mengatakan bahwa cerita rakyat Maluku sangat memberi dampak yang baik dan besar bagi masyarakat Maluku.

Beliau mengatakan bahwa cerita rakyat Maluku memiliki pengaruh yang sangat besar karena cerita rakyat Maluku sendiri adalah identitas dan jati diri, kearifan lokal, dan pengetahuan lokal dari masyarakat Maluku. Dengan cerita rakyat Maluku, masyarakat Maluku dapat menunjukkan identitas dan budaya Maluku yang diceritakan dan dikisahkan ke dalam bentuk cerita rakyat tersebut. Hal ini juga dapat berfungsi sebagai pengetahuan lokal bagi masyarakat Maluku dalam menunjukkan keberadaan tempat-tempat budaya yang diceritakan dalam cerita rakyat. Hal ini dapat semakin menambah pengetahuan mengenai daerah Maluku itu sendiri melalui cerita rakyat yang diceritakan kepada masyarakat.

Cerita rakyat juga memberikan dampak yang baik bagi anak-anak muda bangsa karena memiliki fungsi dan peran yang besar bagi remaja. Menurut beliau, cerita rakyat Maluku setidaknya memiliki tiga macam fungsi dan peran bagi remaja, yaitu :

- Cerita rakyat Maluku dapat berfungsi sebagai penanaman nilai-nilai dan karakter baik bagi remaja, misalnya melalui mata pelajaran muatan lokal yang diajarkan di sekolah-sekolah.
- Cerita rakyat Maluku memiliki fungsi rekreasi yaitu dengan adanya cerita rakyat Maluku, daerah-daerah atau situs bersejarah yang terdapat di daerah Maluku dapat diperkenalkan kepada remaja.
- Cerita rakyat Maluku dapat berfungsi sebagai proyeksi sistem nilai karena anak-anak dan remaja dapat belajar mengenai suatu daerah yang terjadi pada jaman dahulu atau mengenai kehidupan dan budaya masyarakat pada jaman dahulu.

Hal inilah yang membuat cerita rakyat Maluku memiliki fungsi dan peran yaitu sebagai metode pembelajaran mengenai kebudayaan Maluku dan penanaman nilai moral yang baik bagi remaja.

Dalam perkembangannya sekarang, cerita rakyat Maluku memang berkembang dengan baik setelah sebelumnya mengalami banyak kendala seperti kurang adanya sosialisasi dan pengenalan mengenai cerita rakyat Maluku itu sendiri terutama kepada remaja. Saat ini, cerita rakyat Maluku sudah ada yang didokumentasikan ke dalam bentuk media seperti buku dan animasi. Dengan bantuan dari lembaga-lembaga seperti Kantor Bahasa Maluku, dengan mulai mengadakan pelatihan bagi guru-guru di Ambon untuk menulis buku mengenai cerita rakyat Maluku. Dalam perkembangannya, cerita rakyat Maluku juga ditulis dalam beberapa bahasa seperti bahasa daerah Maluku setempat (bahasa Kei), bahasa Melayu Ambon, dan bahasa Indonesia. Tujuannya adalah agar semakin banyak masyarakat yang mengenal dan membaca cerita rakyat Maluku terutama masyarakat yang tinggal di daerah-daerah yang jauh dari perkotaan disamping untuk mempromosikan bahasa daerah Maluku melalui cerita rakyat.

Remaja-remaja di Maluku juga sudah mulai belajar mengenal, mendengar, dan membaca berbagai macam cerita rakyat Maluku karena Kantor Bahasa Maluku sendiri sudah melakukan berbagai tindakan seperti melakukan sosialisasi, dokumentasi, perlombaan, pertunjukkan, dan penerbitan buku cerita rakyat Maluku. Setidaknya, remaja-remaja di Maluku sudah diajarkan untuk terbiasa mendengar cerita rakyat Maluku karena cerita rakyat sudah merupakan identitas dan jati diri dari masyarakat Maluku itu sendiri. Tetapi tidak menutup kemungkinan juga cerita rakyat Maluku masih belum banyak diketahui terutama bagi remaja-remaja yang tinggal di luar daerah Maluku seperti di daerah Jawa, Kalimantan, Sumatera, dan lain sebagainya. Menurut beliau, remaja yang ada di luar daerah Maluku perlu mengetahui mengenai cerita rakyat Maluku dan membaca mengenai cerita-cerita rakyat Maluku. Karena memang cerita rakyat Maluku masih sangat banyak diketahui secara lisan sehingga perlu dikemas ke dalam bentuk tulisan, ilustrasi, maupun animasi sehingga dapat disosialisasikan kepada banyak remaja yang menetap dan tinggal di luar daerah Maluku untuk lebih banyak mengetahui mengenai cerita-cerita rakyat Maluku.

2.5.2. Dampak Perancangan Buku Ilustrasi Bagi Lingkungan

Diharapkan dengan perancangan buku ilustrasi ini, dapat memberikan dampak positif bagi pembaca terutama *target audience*. Buku ilustrasi akan dirancang dengan teknik ilustrasi vektor yang menarik bagi *target audience* dan *storyline* serta suasana yang berkaitan dengan suasana di jaman sekarang, tetapi alur ceritanya sebagian besar tetap mengikuti alur asli dari cerita rakyat Maluku yang nantinya akan diceritakan pada buku ilustrasi. Buku ilustrasi ini juga akan mengandung pesan moral khas dari cerita rakyat Maluku yang akan memberikan dampak baik bagi pembaca umum maupun *target audience* itu sendiri.

Selain itu, dengan dirancangnya buku ilustrasi ini maka akan semakin mempromosikan cerita rakyat Maluku kepada khayalak banyak sehingga semua orang termasuk *target audience* dapat mengetahui mengenai cerita rakyat Maluku dan ikut melestarikan cerita rakyat Maluku agar tidak meluntur seiring dengan berkembangnya jaman.

2.6. Analisa 5W1H

a. What

Remaja di Indonesia khususnya yang tinggal di luar daerah Maluku masih belum mengenal dan mengetahui mengenai cerita rakyat Maluku.

Oleh karena itu, cerita rakyat Maluku yang berjudul Batu Badaong, Si Rusa dan Si Kulomang, serta Bulu Pamali akan diilustrasikan ke dalam buku ilustrasi ini, dan diadaptasi menjadi sebuah cerita dengan suasana masa kini tetapi tetap mengikuti alur asli dari cerita rakyat Maluku tersebut.

b. Why

Mengapa para remaja tidak mengetahui mengenai cerita rakyat dari daerah Maluku?

Sebagian besar remaja yang tidak mengetahui cerita rakyat Maluku dikarenakan faktor ketidaktahuan seorang individu akan suatu kebudayaan di daerah lain terutama daerah Maluku. Kebanyakan remaja yang tinggal di luar daerah Maluku seperti di daerah Jawa, Kalimantan, Sumatera dan lain sebagainya belum pernah membaca maupun mengetahui cerita rakyat Maluku

karena memang tidak mengetahui maupun diceritakan akan cerita rakyat tersebut oleh orang-orang disekitar mereka. Ada juga yang tidak mengetahui cerita rakyat Maluku karena sudah terbiasa mendengar cerita rakyat dari daerahnya masing-masing.

c. When

Kapan sebaiknya para remaja diperkenalkan mengenai cerita rakyat dari daerah Maluku?

Para remaja sebaiknya diperkenalkan sesegera mungkin mengenai cerita rakyat Maluku agar kedepannya kebudayaan daerah Maluku, yaitu cerita rakyat tidak meluntur seiring dengan berkembangnya jaman.

d. Who

Siapa yang menjadi *target audience* dari perancangan buku ilustrasi ini?

Yang akan menjadi *target audience* dari perancangan ini adalah remaja yang belum mengetahui atau mengenal mengenai cerita rakyat Maluku.

e. Where

Dimana perancangan buku ilustrasi ini akan ditargetkan kepada *target audience*?

Perancangan buku ilustrasi akan ditargetkan kepada *target audience* yang berada di seluruh wilayah Indonesia.

f. How

Bagaimana merancang buku ilustrasi mengenai cerita rakyat Maluku kepada remaja?

Buku ilustrasi ini akan dirancang cerita yang diadaptasi dan berdasarkan dari cerita rakyat Maluku. Baik cerita di dalam buku ilustrasi ini akan berlatar di masa sekarang namun tetap memakai alur cerita asli dari cerita rakyat Maluku, yaitu Batu Badaong, Si Rusa dan Si Kulomang, serta Bulu Pamali. Tujuannya agar remaja lebih tertarik dan merasa terhubung dengan cerita rakyat Maluku yang akan diceritakan di dalam buku ilustrasi sehingga nilai-nilai dan pesan moral dapat tersampaikan dengan baik, serta cerita rakyat Maluku dapat dilestarikan dan diperkenalkan kepada generasi muda Indonesia.

2.7. Kesimpulan

Remaja saat ini ada yang tidak mengetahui maupun mendengar mengenai cerita rakyat Maluku. Ada sebagian yang tidak pernah mendengar ataupun diceritakan mengenai cerita rakyat Maluku dan sebagiannya lagi terbiasa dengan cerita rakyat dari daerahnya masing-masing. Tentu saja hal ini menjadi perhatian karena generasi muda Indonesia di jaman sekarang sudah tidak mengetahui maupun mendengar mengenai cerita rakyat terutama dari daerah Maluku. Padahal cerita rakyat Maluku merupakan salah satu kebudayaan dari Indonesia yang patut untuk dilestarikan terutama oleh generasi muda. Banyak manfaat yang dapat diambil dari cerita rakyat Maluku, salah satunya adalah penanaman nilai moral yang baik bagi remaja serta menambah wawasan mengenai kebudayaan dan adat di Maluku yang tak jarang selalu terlukis dari cerita-cerita rakyat yang ada di tiap-tiap daerah di Maluku.

Tetapi sayangnya banyak remaja yang masih bahkan masih belum mendengar bahkan membaca cerita rakyat Maluku, terutama remaja yang tinggal di luar daerah Maluku. Bahkan saat ini, kebanyakan remaja masih menyukai cerita dan buku ilustrasi, contohnya komik yang berasal dari luar negeri jika dibandingkan dengan cerita atau buku ilustrasi yang berasal dari Indonesia. Padahal karya-karya cerita dan buku ilustrasi dari Indonesia juga tidak kalah bagus dan unik dengan karya buatan dari luar negeri. Jika hal ini tidak segera ditangani dan dibiarkan terus-menerus, maka cerita rakyat Maluku akan meluntur dan punah seiring dengan berkembangnya jaman karena sudah tidak banyak lagi orang yang mengetahui maupun mendengarkan cerita-cerita rakyat dari daerah Maluku. Oleh karena itu perlu ada sebuah gerakan dan inovasi agar cerita rakyat Maluku dapat kembali bangkit dan dikenal oleh masyarakat Indonesia khususnya kepada generasi muda bangsa.

2.8. Usulan

Untuk memecahkan permasalahan ini, maka akan dibuat sebuah buku ilustrasi dengan cerita yang diadaptasi dari cerita-cerita rakyat Maluku kepada remaja. Dengan perancangan ini diharapkan cerita rakyat Maluku dapat

diperkenalkan dengan inovasi baru sehingga dapat menambah minat dan daya tarik mengenai cerita rakyat Maluku kepada remaja. Selain itu, dapat juga berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan moral yang efektif bagi remaja di jaman sekarang.

Oleh karena itu, cerita rakyat Maluku dalam perancangan buku ilustrasi ini diilustrasikan dan diceritakan dengan gambar yang dibuat menggunakan ilustrasi digital yaitu ilustrasi vektor yang ilustrasinya akan menggambarkan latar dan suasana pada jaman sekarang pada cerita rakyat Maluku dan akan disesuaikan dengan karakter yang disukai oleh remaja, serta menggunakan gaya penulisan yang ringan tetapi dapat dipahami dan digemari oleh remaja. Buku cerita ilustrasi ini juga akan dilengkapi dengan pesan moral yang terkandung di dalam setiap cerita sehingga pesan moral tersebut dapat tersampaikan dengan baik dan memberikan nilai-nilai positif bagi remaja sebagai *target audience* dari perancangan buku ilustrasi bergambar mengenai cerita rakyat Maluku tersebut.