2. ANALISIS DAN LANDASAN TEORI

2.1. Studi Literatur

2.1.1. Pengertian dan Asal Kata Studi Literatur

Studi diambila dari bahasa Inggris yaitu ”*study*” dan memiliki arti kajian, telaah, penelitian yang bersifat ilmiah (Badudu 334). Kata literatur ”*liteature*” sendiri berasal dari bahasa Latin ”*littera*” yang berarti sebuah huruf dari susunan alfabet, dalam bahasa Indonesia literatur ini sendiri berarti kesusasteraan (Poerwadarminta 546).

2.1.2. Bentuk-bentuk Literatur

a. Puisi, merupakan jenis literatur yang ada sejak zaman Sebelum Masehi seperti bagian-bagian Alkitab, Ramayana dan Mahabarata dari India. Puisi memiliki ciri khas, puisi dari Persia selalu berrima. Saat ini banyak puisi modern yang terlepas dari rima dan mengambil tema serius seperti kesenjangan sosial.
b. Drama, merupakan jenis literatur yang terus mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Drama Yunani menjadi contoh drama pertama kali yang menggunakan tema tragedi. Drama juga sering mengambil kisah-kisah historikal dan mitologi.
c. Esai, merupakan diskusi dari sebuah topik yang diulas menurut sudut pandang seseorang. Istilah esai pertama kali digunakan pada renungan Michel de Montaigne, esai sendiri terdiri dari memoar, kisah formal, dan blog (esai non-formal yang sering kali berupa pendapat mengenai topik tertentu).
d. Prosa fiksi, merupakan tulisan yang tidak terbatas pada bentuk dan aturan penulisan formal, Novel merupakan kisah tertulis yang termasuk dalam prosa. Cervantes dari Spanyol adalah penulis novel *Don Quixote* yang diklaim sebagai penulis novel pertama.

Dalam *The Encyclopedia Americana International Edition* volume 17 juga disebutkan adanya bentuk-bentuk literatur yang diturunkan dari mulut ke mulut seperti *ballads, folk song*, dan cerita dongeng atau *fairy tale* yang secara khusus dibuat sebagai *oral literature* (570).

2.1.3. Tinjauan tentang Gambar

Ekspresi dalam diri manusia kita kenal dengan wujud seni. Wujud ekspresi seni sebenarnya tak terbatas baik dalam bentuk lukisan atau gambar, lagu, pahatan, dan masih banyak yang lainnya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa gambar adalah sebagai tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya); yang dibuat dengan coretan pensil atau alat yang lain pada kertas atau media yang lain. Media kertas untuk gambar bahwa gambar dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk dan media, demikian juga dengan pensil. Apapun sebenarnya memungkinkan unutk dijadikan alat untuk menciptakan sebuah gambar. Ada ungkapan bahwa sebuah gambar senilai seribu kata. Hal ini memang benar. Tak terhitung berapa banyak manusia belajar meski hanya melalui sebuah gambar sekalipun. Melalui lukisan-lukisan manusia gua dapat diketahui bahwa asal mula gambar ternyata sangatlah panjang dan menakjubkan. Dalam usianya yang telah mencapai puluhan ribu bahkan ratusan ribuan tahun gambar-gambar itu masih menunjukan keindahanya.

Disamping kelebihan secara teknis, beberapa lukisan tersebut telah menampakkan ide-ide para penciptanya. Bukan hanya sebuah gambar yang bersifat simbolik dan mewakili benda tertentu, tapi juga ada ekspresi, buah pikiran dan cerita tentang kehidupan yang terkandung didalamnya. Melaluinya kita dapat mempelajari eksistensi kehidupan pra sejarah, seperti yang dilakukan oleh para ilmuwan dan sejarahwan dunia dalam menyingkapkan kebenaran yang terjadi di masa lampau. Karena pada saat itu manusai tidak mengenal tulisan, maka gambar yang menjadi alat untuk menyampaikan pesan dan mendokumentasikan sesuatu diasamping sebagai wujud ekspresi seni maka tentulah merupakan bukti-bukti yang cukup dalam menyusun suatu perjalananan sejarah. Kemudian seiring dengan majunya peradaban manusia, ekspersi seni dalam bentuk gambar berkembang menjadi yang kita kenal dengan sebutan lukisan atau dalam bahasa Inggris *painting*, diambil dari kata *paint* yang berarti cat. Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam pembuatan gambar tersebut digunakan cat.

Manusia memang tidak pernah puas dengan apa yang telah ada. Dan sifat itu menyebabkan kreatifitas dan ide yang selalu muncul dari waktu ke waktu. Dalam sejarah manusia penemuan- penemuan mengagumkan selalu terjadi karena sifat manusia yang tak pernah puas dan pantang menyerah. Demikian pula yang terjadi dalam sejarah seni lukis.

2.2. Tinjauan Judul Perancangan

Judul Tugas Akhir ini yaitu: Perancangan Buku Cerita Bergambar tentang Ken Arok. Dari uraian judul tersebut, maka masing-masing komponennya akan dijelaskan secara terperinci dengan tujuan untuk menguraikan:

2.2.1. Perancangan Desain Komunikasi Visual

Perancangan memiliki arti proses, cara, perbuatan merancang. Arti kata desain adalah proses, cara, dengan mengatur segala sesuatu sebelum bertindak atau merancang (Artayasa, Udayana, para. 2). Sedangkan desain komunikasi visual adalah bidang ilmu seni rupa melibatkan di dalamnya apresiasi, yang merupakan bentuk komunikasi budaya.

Dalam bahasa Inggris *graphic,* adalah presentasi visual pada sebuah permukaan batu,dinding, kanvas, layar komputer, kertas, atau batu bertujuan untuk memberi tanda, informasi, ilustrasi, atau untuk hiburan (”Grafis”). Dalam bahasa Indonesia grafis sering dikaitkan dengan seni grafis (*printmaking*) dan desain grafis.

2.2.1.1. Perkembangan Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual berakar dari dari desain grafis yang perkembangannya berdasar pertumbuhan seni rupa dan kerajinan manusia. Sebelum ditemukan mesin cetak pada abad 15 , desain dibuat secara manual, proses ini memakan waktu yang lama sehingga perkembangan grafis pada masa itu berjalan lambat. Perkembangan desain grafis modern mulai berjalan pada saat Revolusi Industri di Eropa.

Pada 1919 terjadi gerakan Bauhaus di Weimar, Jerman yang dipimpin oleh Walter Gropius dengan konsep industrialisasi hanya dapat diterima melalui kemampuan seni dan ide cemerlang. Prinsip dasarnya adalah menggabungkan seni terapan, yaitu arsitektur, seni, desain, dan kriya sebagai kesatuan dalam teknologi.

Gerakan ini merupakan titik penting perkembangan desain karena berhasil memadukan seni rupadan industri secara harmonis. Dari gerakan Bauhaus ini dikenal profesi *industrial design,* yang cukup berperan dalam perkembangan dunia industri kemudian hari (Sachari 131).

Pada masa Perang Dunia II kebutuhan grafis meningkat pesat terutama dalam bidang *advertising* dan *packaging* (”Graphic Design”). Pada perkembangan berikutnya penemuan komputer dan kamera memajukan keragaman desain komunikasi visual dan teknologi. Perkembangan desain di Indonesia diawali oleh Fakultas Perncanaan dan Sipil Institut Teknologi Bandung pada tahun 1968 yang kemudian diperkenalkan dalam *expo* 70 di Osaka, Jepang (Artayasa, Udayana, para 20). Sementara profesi desainer komunikasi visual mulai marak pada tahun 1970-an.

2.2.2. Gambar Ilustrasi

Ilustrasi diartikan sebagai upaya memberikan penjelasan atau membuat sesuatu menjadi jelas dalam bentuk gambar, diagram, dan sebagainya pada buku, majalah, dsb. Ilustrasi juga merupakan segala tipe gambar dan dekorasi yang dipergunakan sebagai penghubung dengan teks untuk menghiasi penampilan atau untuk memperjelas makna yang disampaikan sebagai unsur dari desain komunikasi visual, Ilustrasi juga diartikan sebagai:

a. Proses grafis membuat goresan atau menciptakan sosok dan bentuk pada suatu permukaan dengan menggunakan alat-alat tertentu.
b. Upaya untuk mengekspresikan kesan atau menampakkan secara visual yang ada di sekitar kita sehingga orang lain mampu menangkap gagasan kita.
c. Upaya untuk menjelaskan obyek dan lingkungan dengan mendetailkan suatu bentuk.
d. Memahami, mengevaluasi dan mencari pemecahan dalam masalah desain. Misalnya menjadikan suatu bentuk menjadi bentuk lain.

Ilustrasi dapat berupa diagram, bilangan atau angka, ilustrasi *vocabulary* atau kata-kata dan huruf, fotografi, dsb. Namun yang dimaksud ilustrasi dalam perancangan ini yaitu gambar ilustrasi yang menjelaskan suatu subjek dengan lukisan ataupun gambar, Ilustrasi menggunakan teknik gabungan antara manual dan komputerisasi. Material pendukung seperti: pensil, komputer dan sebagainya.

2.2.2.1. Pengertian dan Tujuan Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambaran atau hasil visual dari tulisan yang menggunakan tehnik *drawing*, lukisan, fotografi, atau tehnik seni rupa lainnya yang lebih menghubungkan subyek dan tulisan. Tujuan dari ilustrasi ini adalah untuk menerangkan dan menghiasi suatu cerita ,tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan ilustrasi atau visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

2.2.2.2. Perkembangan Ilustrasi

a. Sebelum Masehi hingga Masehi

Sejak zaman pra-sejarah manusia telah berkarya dengan torehan seni yang dapat dilihat, seperti pada dinding gua Lascaux di Perancis ditemukan gambar seekor bison. Meskipun gambar tersebut belum mewakili lambang atau sandi tertentu untuk membuat tulisan, keberadaan gambar ini telah menunjukkan upaya komunikasi pada masa itu.

Keberadaan gambar sebagai media komunikasi telah digunakan oleh bangsa Mesir, pada saat itu gambar telah mengalami perkembangan fungsi dan digunakan sebagai tulisan serta untuk bercerita. Tulisan ini dikenal dengan nama *hieroglyphs*. Sebagian *hieroglyphs* mengambil gambar dari perwujudan makhluk hidup seperti burung, namun sebagian lain mulai menampakkan simbol abstrak.

Penulisan gambar seperti ini terus diturunkan dari generasi ke generasi dan terus dikembangkan hingga membentuk huruf alfabet seperti yang kita kenal sekarang.

2.2.2.3. Sejarah Penggunaan Kertas Sebagai Media Komuniksi

Sejak manusia pertama kali mulai menulis dan melukis, mereka sebenarnya telah mencari-cari media yang tepat dalam menuangkan ekspresi. Tetapi keterbatasan teknologi memaksa mereka hanya menuangkan di dinding-dinding batu dan gua. Sedangkan penggunaan beberapa logam seperti kuningan, tembaga, perunggu, dan timah masih belum diketahui pada awal peradaban apalagi penggunaan kertas.

2.2.2.3.1. Penggunaan Batu dan Tanah Liat

Melalui batu, suatu angka yang tidak berurutan dari catatan sejarah telah dibuat dan masih tetap berlaku sampai saat ini. Orang Mesir memahat hieroglyphs mereka dalam monumen batu yang disebut obeliks.

Salah satu obeliks kuno itu, sekarang masih berdiri di Central Park, New york. Bangsa Sumeria di daerah sungai Efrat (Irak) diperkirakan semenjak 3000 tahun lalu menemukan dan menggunakan huruf paku yang merupakan tulisan pertama yang dikembangkan di dunia.

Orang Babylonia kuno telah membuat tanda dengan alat ukur tulang ke dalam tanah liat, kemudian tanah liat tersebut dibakar hingga mengeras. Hasil kegiatan tersebut dikirim satu sama lain sama halnya seperti surat. Penguasa Assyria, Ashubanipal, telah membentuk perpustakaan dengan media tanah liat ini.

2.2.2.3.2. Penggunaan Logam

Mulai digunakannya logam, perunggu mulai digunakan saat orang-orang Romawi menggunakannya untuk mencatat peristiwa-peristiwa penting mereka dan dalam medan pertempuran para serdadu Romawi memahat tulisan dan gambar mereka pada gesper logam atau pada sarung pedang mereka.

2.2.2.3.3. Penggunaan Bilah Bambu

Penggunaan bilah bambu dalam menulis, di negri timur huruf ditulis dalam bilah bambu kering yang diikat bersama-sama sehingga membentuk ikatan. Namun kelemahannya adalah sulit disimpan.

Orang-orang Cina dahulu kala tidak memberi nomor pada bilah bambu tersebut sehingga akan membingungkan urutannya jika tali-tali yang mengikat putus atau bilah tersebut dibongkar. Dan sering kali orang tidak dapat menempatkan kembali pada urutan semula pada bilah tersebut.

2.2.2.3.4. Penggunaan Daun

Membuat tulisan pada daun palem dan jenis tumbuhan-tumbuhan lain telah dipraktekkan sejak jaman dahulu kala, di Tomawi dan negara-negara timur dekat. Daun palem yang lebar dan berstrip-strip dan berbagai ukuran panjang dan lebar, kira-kira 2 inchi dipotong. Pemakaian daun-daun dari berbagai pohon tersebut menghadirkan istilah kata leaf yang saat ini mempunyai arti bagian dari sebuah buku.

2.2.2.3.5. Penggunaan Kulit Pohon

Kulit pohon, kulit dari berbagai macam pohon telah digunakan sebagai bahan tulisan, hampir pada setiap periode dan daerah, jaman dahulu di daerah Amerika Lain telah digunakan kulit pohon bagian dalam, dikenal dengan nama liber. Pada waktu itu, pengertian liber adalah istilah untuk buku itu sendiri dan kata *library* berasal dari kata liber tersebut. Buku-buku besar tersusun dari lembaran kayu telah dipakai sebelum abad ke 9 SM. Bahan pertama dibuat dari kotak kayu dan pohon *citron.*

Setiap bagian kayu ditutup dengan lapisan lilin, kapur, plester, dan tanda-tanda atau tulisan ditorehkan pada lapisan itu dengan logam, tehnik ini memungkinkan penghapusan tulisan tersebut dengan cara pelapisan kembali lembaran kayu tersebut.

2.2.2.3.6. Penggunaan *Papyrus*

Suatu tanaman air di Mesir yang dikenal dengan nama *papyrus* ini telah menghasilkan bahan menyerupai kertas modern. *Papyrus* merupakan suatu tanaman yang sangat menarik perhatian, tangkainya tumbuh dari 10 hingga 15 kaki tingginya. Tangkainya. Penggunaan kata *paper* dalam bahasa inggris yang bererti kertas diambil dari kata *papyrus*. *Papyrus* menjadi media penulisan terbaik pada saat itu karena ringan, tipis, tahan lama, kuat, dan mudah dibawa (Dunn, para. 1).

Pertanyaan seputar siapakah yang menemukan kertas pertama kalinya masih menjadi perdebatan, meskipun dokumen-dokumen sejarah China lama secara hati-hati dan tegas menyebutkan Ts'ai Lun membuat kertas pertama kali pada tahun 105 sesudah masehi. Kertas ini dibuat dari pengolahan bubur kertas.

Definisi-definisi kertas beragam, secara garis besar dapat dikatakan sebagai berikut, kertas adalah suatu bahan yang dibuat dalam bentuk lembaran-lembaran tipis dari jerami, kulit, kayu, rami dan lain-lain. Hingga pada tahun 751, bangsa Arab telah mengetahui cara pembuatan kertas ini sehingga menyebar ke seluruh dunia pada abad 12. Pemakaian kertas ini berkembang di dinia Barat hingga pada tahun 1441, Johannes Gutenberg, seseorang berkebangsaan Jerman menemukan mesin cetak modern. Pada penemuan ini ditemukan juga penggunaan aloy logam huruf dan tinta berbasis minyak. Mesin cetak ini merupakan *movable type printing,* dimana aloy logam huruf dapat dipindah sesuai dengan teks yang dicetak sehingga dapat menghemat pemakaian klise dan menekan biaya.

Penemuan mesin cetak oleh Gutenberg ini merupakan perkembangan yang besar, dengan mesin tersebut dapat memungkinkan pencetakan materi tertulis secara cepat dan hal ini menciptakan ledakan informasi di Eropa pada masa Renaisans.

Pada abad 19 terjadi perebutan kekuasaan antar Republik dan Monarki, serta campur tangan pihak gereja memunculkan ilustrasi *satire,* yaiutu sindirin dalam bentuk gambar yang menyerupai karikatur. Pada abad ini di Inggris terjadi gerakan dekoratif sebagai reaksi keras terhadap penggunaan mesin yang menyebabkan dehumanisasi, para seniman berusaha menghidupkan kembali ketrampilan tangan manusia dalam menciptakan seni. Gerakan ini melahirkan gaya-gaya seperti *Victorian, Art Nouveau, dan Art and Craft.*

Menjelang pergantian abad ke 19 lahirlah budaya baru yang disebut komik. Pada perkembangannya komik *science fiction* menjadi populer yang dirajai oleh komik *Flash Gordon* yang diterbitkan pada tahun 1933, komik ini mewakili gaya gambar komik Amerika yaitu aliran realis.

Pada abad 20 terjadi perkembangan terkait pengaplikasian gambar dan teknologi memungkinkan dibuatnya animasi dari susunan slide gambar-gambar, animator terkemuka pada waktu itu adalah Walt Disney.

Sejak pertengahan abad 20 penerbitan buku cerita bergambar berkembang menjadi industri besar. Pada tahun 1990, mulai bermunculan ilustrasi yang digarap dengan menggunakan *software* komputer seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Coreldraw. Penggunaan Wacom juga meningkatkan kemampuan menggambar dan melukis secara langsung melalui komputer. Ilustrasi dengan menggunakan media komputer terbilang praktis digunakan dan efisien dalam segi waktu.

2.2.2. Sejarah Ken Arok dan Singasari

Singhasari atau sering pula dituliskan Singosari atau Singasari, adalah kerajaan di Jawa Timur yang didirikan oleh Ken Arok pada tahun 1222. Pusat kerajaan ini berada di daerah Tumapel (sekarang di wilayah Malang). Menurut kitab Pararaton, Ken Arok dilahirkan di daerah yang saat ini adalah Malang pada abad ke-13. Bayi Ken Arok ditelantarkan di sebuah makam oleh ibunya yang bernama Ken Ndok, hingga akhirnya ditemukan dan diasuh oleh seorang pencuri bernama Lembong. Ken Arok muda dikenal nakal dan suka bermain judi, hingga membebani orang tuanya sehingga hutangnya banyak lalu akhirnya Ken Arok diusir dari rumahnya. Pada waktu itu, Tumapel merupakan daerah kekuasaan di bawah Kerajaan Kadiri. Penguasa Tumapel adalah Tunggul Ametung, yang memiliki istri bernama Ken Dedes. Ken Dedes merupakan putri seorang Brahmana yang diculik dan akhirnya dipaksa menikah dengan Tunggul Ametung. Kondisi politik Kadiri waktu itu juga sedang kacau. Kertajaya dikenal sebagai raja yang kejam, bahkan meminta rakyat untuk menyembahnya. Hal ini ditentang oleh para Brahmana.Ken Arok kemudian menjadi prajurit yang mengabdi kepada Tunggul Ametung di Tumapel. Ken Arok sangat menginginkan menjadi raja dan memperistri Ken Dedes. Akhirnya Ken Arok memesan sebuah keris pada Mpu Gandring untuk membunuh Tunggul Ametung. Mpu Gandring menolak menyelesaikan pembuatan keris tersebut hingga Ken Dedes yang waktu itu mengandung, melahirkan putranya. Ken Arok tidak mau tahu, hingga pada suatu saat ketika mengetahui pembuatan keris belum juga selesai, Ken Arok menusuk Mpu Gandring dengan keris yang belum jadi hingga tewas. Sekembalinya di Tumapel, Ken Arok merencanakan strategi selanjutnya. Ken Arok memanfaatkan Kebo Ijo sahabatnya, seorang figur yang suka pamer dan menyombongkan diri. Ken Arok meminjamkan keris buatan Mpu Gandring kepada Kebo Ijo, yang tentu saja kemudian dipamerkan ke setiap orang.

Pada suatu saat, Ken Arok membunuh Tunggung Ametung, dan rakyat Tumapel menyalahkan Kebo Ijo. Dalam langkahnya untuk melakukan kudeta terhadap Tunggul Ametung, Ken Arok mendapat dukungan dari para pendeta Hindu Wisnu yang menganggap Ken Arok dapat mengembalikan kejayaan Hindu Wisnu. Ken Arok kemudian menjadi pengganti suksesor Tunggul Ametung dengan dukungan rakyat Tumapel. Ken Dedes pun menjadi istri Ken Arok. Ia dimahkotai dengan gelar Sri Rajasa Batara Sang Amurwabumi. Tak lama kemudian, Ken Dedes melahirkan puteranya hasil perkawinannya dengan Tunggul Ametung, yang diberi nama Anusapati. Sementara itu, hasil perkawinan Ken Arok dan Ken Dedes membuahkan anak bernama Mahesa Wong Ateleng, Panji Saprang, Agnibhaya dan Dewi Rimbu. Dari selir bernama Ken Umang, Ken Arok memiliki anak bernama Tohjaya, Panji Sudhatu, Panji Wergola dan Dewi Rambi. Langkah selanjutnya adalah penyerbuan ke pusat Kerajaan Kadiri. Ken Arok memanfaatkan situasi politik yang kurang kondusif waktu itu, dan beraliansi dengan para brahmana karena tidak setuju pada kehendak Sri Kertajaya yang ingin mendewakan diri dan disembah selayaknya para dewa. Raja Kertajaya yang juga dikenal dengan nama Prabu Dandang Gendis, akhirnya dapat dikalahkan pada tahun 1222 dalam perang Ganter, dan sejak itu tamatlah riwayat Kerajaan Kadiri, kerajaan yang didirikan oleh Airlangga. Ken Arok kemudian mendirikan kerajaan yang dikenal dengan nama

2.3 Tinjauan Buku Cerita Bergambar

2.3.1 Pengertian Buku Cerita Bergambar

Cerita bergambar berasal dari kata ”cerita” dan ”bergambar”. Bergambar sendiri berasal dari kata dasar ”gambar”. Cerita didefinisikan sebagai kisah mengenai suatu peristiwa maupun karangan mengenai perbuatan, pengalaman/penderitaan orang, kejadian, dan sebagainya yang benar-benar terjadi atau hanya rekaan belaka. Gambar adalah tiruan benda, orang atau pemandangan yang dihasilkan pada permukaan yang rata, misalnya dengan melukis yang berupa lukisan atau memotret berupa foto.

Sedangkan bergambar, menurut Peter Salim dan Yenny Salim dalam *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, 1991, berarti ada gambarnya atau dihiasi dengan gambar.* Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa cerita bergambar (cergam) adalah karangan kisah mengenai suatu peristiwa maupun pengalaman orang yang bener-benar terjadi ataupun hanya rekaan belaka yang dibuat dengan dihiasi gambar yang dapat dihasilkan dari lukisan ataupun foto. Sehingga cergam merupakan karya yang memadukan aspek verbal dan visual dalam kesatuan komposisi.

Cergam juga sebuah buku yang ilustrasinya berperan penting dalam keseluruhan alur cerita (Yomayes. *Perancangan Buku Cerita Bergambar Biografi R. Soekeni Sosrodihardjo, Ayahanda Bung Karno sebagai Guru Bangsa Indonesia*. 2006).

Sedangkan menurut Phaidon dalam bukunya The Art Book, cerita bergambar adalah usaha untuk menjadikan suatu cerita menjadi lebih jelas dalam bentuk gambar pada sebuah media. Sedangkan menurut Watson dalam bukunya *How To Draw*, cerita bergambar adalah usaha mengekspresikan kesan atau menampakkan secara visual hal-hal di sekitar kita sehingga orang lain mampu menangkap gagasan kita. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, cerita bergambar adalah usaha menjelaskan objek dan lingkungan dengan mendetailkan bentuk.

Dari beberapa pengertian yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa cerita bergambar adalah penyampaian cerita dengan memvisualisasikan dalam bentuk yang berkesan sehingga orang lain dapat menangkap maksud dari cerita tersebut dengan melihat tampilan visual beserta teks yang mendukung. Cerita bergambar biasanya diasumsikan untuk anak-anak.

2.3.2. Sejarah Buku Cerita Bergambar di Dunia

Buku bergambar modern berasal dari manuskrip yang dihiasi/dekorasi. Manuskrip dengan ilustrasi tertua yang berhasil diselamatkan adalah gulungan yang tak utuh yang berasal dari Mesir. *Book of Death* adalah yang paling terkenal, terselamatkan karena dikubur dalam pemakaman.

Buku Bergambar Awal

Ilustrasi awal cetak yang pertama berasal dari cina, yaitu *Diamond Sutra* (868 SM), dengan sampul *Woodcut*, kini berada di *British Museum* ("Napak Tilas", 11).

Gambar 2.1 "*Diamond Sutra*". Cave 17, *Dunhuang*, *ink on paper*

Sumber : Britis Library Or.8210/P.2

Htttp://www.bl.ik/onlinegallery/themes/landmarks/diamond sutralge.html

Di Barat meski *woodcut* dipergunakan untuk kartu permainan pada akhir abad XIV, namun tidak muncul dalam bentuk buku-buku hingga masa awal mesin cetak dengan huruf yang dapat dipindahkan di pertengahan abad XV. Dari masa ini banyak *block books*, dimana teks dan ilustrasi dicukil di atas papan kayu yang sama.

Karya Ulrich Boner, Der Edelstain (1461), yang dicetak oleh Albrech Pfitser dari Bamberg, dianggap sebagai buku bergambar yang pertama kali dicetak. Di sini woodcut dicetak setelah teks, di sini kesulitan-kesulitan teknis diperkirakan telah menghambat dicetaknya buku bergambar. Bahkan belum sempurnanya mesin cetak pada masa itu berpengaruh pada desain dari *woodcut*, memaksanya menjadi sangat sederhana. Oleh karena itu sangat sulit bagi buku bergambar pada masa-masa awal untuk bersaing dengan *miniature manuscript*, terutama pada saat pelukis buku bergambar berpaling ke naturalisme. Warna tidak digunakan oleh pencetak pada masa-masa awal ini, sedangkan pewarnaan dengan tangan biasanya kasar.

Abad XVI dan Abad XVII

Pada awal abad XVI beberapa seniman sudah tak lagi mencukil papan kayu mereka sendiri. Mereka memberikan pekerjaan tersebut kepada para pengrajin, dan *woodcut* pun menjadi tiga dimensi dan rumit.

Meski ilustrasi *woodcut* yang pertama muncul di Cina, huruf yang dapat dipindahkan muncul di Korea sebelum muncul di Eropa, hanya ada sedikit buku bergambar dari Asia hingga abad XVI. Namun pada pertengahan abad XVI banyak buku-buku dari Cina berisikan gambar-gambar indah, dan di tahun 1605 sebuah buku dari Cina dengan cetakan lima warna muncul.

Di Jepang tiga tahun kemudian muncullah *Ise Monogatari*, yang diduga digambarkan oleh seniman terkenal Koetsu, dan merupakan buku bergambar terawal abad itu. Seniman Jepang ini lebih tertarik pada seniman Cina dalam mendesain *woodcut* pada saat itu di Jepang didirikan sekolah melukis yang dikenal dengan Ukiyo-e, ditandai dengan warna *woodcut*-nya.

Gambar 2.2 *Tales of Ise* (*Ise Monogatri*) 1608
Sumber: http://www.sup.org/book.cgi?book_id=0653

Selama abad XVIII, Perancis sangat maju dengan buku bergambarnya. Gaya barok dan Rococoo membuat ilustrasi menjadi lebih intim, dan ukuran halaman dapat disesuaikan, dan kebanyakan buku-buku berisi puisi dan roman. *Woodcut* hampir sama sekali hilang digantikan oleh etsa yang memberi kesan tampilan garis-garis ukiran.

Pada akhir abad ke 18, muncul beberapa inovasi dalam teknis cetak grafis. Bewick mengembangkan metode dengan menggunakan peralatan gravir pada ujung kayu. Kemudian Aloys Senefelder, menemukan litografi pada tahun 1798. teknik ini baru mendapat perhatian besar pada tahun 1890-an setelah Pierre Bonnard, Henri de Toulouse-Lautrec dan seniman lainnya menciptakan cetak warna.

Pada awal abad 19, jenis baru cetak huruf diperkenalkan oleh Stanhope, George E. Clymer, Koenig dan lainnya. Dan saat ini teknologi percetakan telah tersebar di seluruh dunia. ("Napak Tilas", 11)

2.3.2.1. Abad XIX

Teknik cetak yang paling digemari pada abad awal XIX adalah *Aquatint*, sangat cocok untuk buku-buku tipograrfi yang sangat banyak pada saat itu. Kemudian muncullah teknik lithografi pada tahun 1820 dan 1860. Pada tahun 1851 *Chromolithography* dan 'Victorian Barouqe' muncul melalui karya Digby Wayatt, *Industrial Arts of Nineteenth Century*.

Gambar 2.3 *American Fruits*.
Hovey, Charles Mason, 1810-1887
Sumber : http://www.lib.udel.edu/ud/spec/images/colorpri/fruits2.jpg

Owen Jones adalah salah satu desainer terbaik chromolithography pada abad XX. Dia banyak dipengaruhi oleh William Morris dengan Arts and Craft Movement.

Noel Humpreys dan Owen Jones membuat penekanan dekorasi pada buku ilustrasi menjadi tak terpisahkan. Versi Inggris dari buku anak-anak Jerman, Sturwwelpeter (1848) adalah awal penggunaan ilustrasi dekoratif pada buku anak-anak, yang masih diteruskan hingga saat ini. Ukiran kayu sebaliknya berkembang pesat pada tahun 1930-an dan 1840an majalah-majalah bergaya Victorian mulai bermunculan.

Di Jepang gerakan Ukiyo-e membuat Jepang lebih maju dari Cina selama abad ini. Hokusai yang membawa pemandangan ke dalam buku adalah penggerak utamanya. Dan meski lebih dikenal dengan lukisannya dia mulai karirnya dengan buku. Buku-buku oriental mulai melemah, sebagian mulai meniru buku-buku barat. Namun buku-buku Jepang mulai menarik kembali setelah pertengahan abad XX. Di akhir abad XIX cetakan Jepang mulai masuk ke Eropa Barat, terutama Perancis, di mana mereka mempengaruhi Impresionisme dan Postimpresionisme.

2.3.2.2. Buku Modern

Di Perancis pengaruh cetakan Jepang terhadap buku bergambar tidak begitu terasa sampai dengan awal abad XX. Di Inggris, seperti juga hampir semua negara, kecuali negara Perancis, ilustrasi yang bagus dan imajinatif mulai digunakan pada buku anak-anak. Di Swiss tidak semua karya-karya terbaik digunakan dalam bentuk buku anak-anak. Gerakan Dada dimulai di sana sejak Perang Dunia I dan melahirkan beberapa buku yang tidak biasa.

2.3.3. Sejarah Buku Cerita Bergambar di Indonesia

Cergam merupakan karya literatur yang mengkombinasikan antara aspek visual dan verbal. Cergam seringkali diidentifikasikan sebagai seni gambar berurutan yang menyajikan kisah ataupun dongeng melalui kekuatan bahasa gambar dan tulisan yang dipadukan ke dalam kesatuan komposisi.

Awal ilustrasi Indonesia dimulai dari sastra, Ilustrasi di Indonesia berkembang bersama-sama dengan sastra Indonesia. Dimulai dengan angkatan Pujangga lama sebelum abad ke 20 yang antara lain adalah Hikayat Abdulah, Hikayat Hang Tuah, dan yang lainnya. Kemudian Sastra ‘Melayu Lama’ yang dihasilkan antara tahun 1870-1942, berkembang diantara masyarakat Sumatra, Cina dan masyarakat indo-Eropa. Angkatan Balai Pustaka yang ada sejak tahun 1920 -1950, dipelopori oleh penerbit Balai Pustaka sendiri.

Prosa (roman, novel, cerita pendek dan drama) juga puisi nilai menggantikan kedudukan syair, pantun, gurindam dan hikayat dalam khazanah sastra Indonesia pada masa ini. Pada saat itu Balai Pustaka didirikan untuk mencegah pengaruh buruk dari bacaan cabul dan liar yang dihasilkan oleh sastra melayu rendahan. Karya-karya terbitan Balai Pustaka antara lain Siti Nurbaya, Si Cebol Rindukan Bulan, Anak Perawan di Sarang Penyamun, dll. Buku-buku sastra awal inilah juga yang mengawali buku ilustrasi di Indonesia. Di mana gambar ilustrasi digunakan untuk cover dan beberapa bagian di halaman isi.

Sebenarnya antara buku cerita bergambar dan buku ilustrasi adalah sama, buku cerita bergambar adalah perkembangan dari buku ilustrasi. Cergam merupakan karya literatur yang mengkombinasikan antara aspek verbal dan visual. Cergam sering kali didefinisikan sebagai seni gambar berurutan yang mnyajikan kisah ataupun dongeng yang melalui kekuatan bahasa gambar dan tulisan yang dipadukan ke dalam satuan komposisi penulisan.

Perbedaan Cergam dan Komik adalah pada komposisi gambar dan tulisan. Komik umumnya dilengkapi dengan bingkai-bingkai secara juktaposisi/berjajar-jajar, dialog dalam balon serta narasi yang saling merajut sebuah ceritera. Hal tersebut berbeda dengan Cergam yang memadukan dua elemen pentingnya yaitu aspek visual (gambar) dan verbal (kata-kata), penyusunannya dapat juktaposisi/berjajar-jajar antara gambar dan tulisan maupun memisahkan masing-masing pada halaman sendiri. Cergam dan komik, di Indonesia telah mengalami posisi naik turun, bahkan seringkali mendapat asosiasi kurang baik. Cergam dianggap dangkal, pemimpi dan tidak mendidik walaupun sesungguhnya Cergam mampu menyajikan cerita-cerita yang tidak hanya mendidik dan mudah dicerna, namun juga menambah intelektualitas, imajinatif dan juga kreativitas.

Komik Indonesia pertama kali muncul pada tahun 1950 dan banyak didominasi oleh *Action Hero* dan tipikal gambar gaya Barat, diperkirakan mendapat pengaruh dari komik-komik Barat seperti *Flash Gordon* dan *Superman* yang memang saat itu tengah digemari. Tokoh Cergam Indonesia saat itu adalah R.A. Kosasih yang pertama kali menerbitkan Komik berjudul Sri Asih (1954) dan disusul oleh ceritera Ramayana dan Mahabarata. Beliau sangat terkenal sebagai komikus cerita wayang. Sejak itu, kemudian mulai bermunculan berbagai Komik Indonesia lainnya.

Periode perkembangan cergam dan komok Indonesia terbagi menjadi 2 antara lain: Zaman Keemasan dan Zaman Penurunan.

2.3.3.1. Zaman Keemasan Cergam Indonesia

Zaman Keemasan mengacu kepada saat dimana komik lokal mendominasi daya tarik pembaca komik, dimana hamper semua komik yang diterbitkan popular dan dianggap menarik. Zaman keemasan Cergam dimulai tahun 1950-an, yaitu ketika pertama kali terbit Komik silat yang mengadaptasi legenda Kungfu China, seringkali kita kenal dengan Kho Ping Hoo. Kho Ping Hoo atau Asmaraman Sukowati berasal dari Solo, karyanya sangat terkena karena mengkombinasikan kebudayaan Jawa dan Tionghoa sehingga bersifat pembauran. Cergam ini menyajikan setting Tiongkok yang dikombinasikan dengan Pencak Silat Indonesia, sifatnya petualangan dan menggambarkan legenda tradisional.

Ko Ping Hoo sangat produktif dan popular, karya-karyanya antara lain: Si Tawon Merah, Pendekar Bodoh, Kilat Pedang Membelah Cinta, Pedang Ular Merah, Pendekar Pemabuk, dsb. (Setiono 390)

Kemudian pada tahun 1970-1980an, muncul komik-komik superhero yang bergaya kebarat-baratan, antara lain: Hasmi dengan serial Gundala Putra Petir (adaptasi dari jagoan Amerika, Flash), Wid NS dengan serial Laba-laba Merah (mirip dengan Spiderman) dan Djoni Andrean dengan serial Laba-laba Maut (mirip Spiderman, tapi dengan topeng wajah separuh terbuka). Komik-komik ini cukup popular.

Bukan hanya karena komik-komik tersebut memang bagus, namun juga adanya dukungan pihak lain yang mendorong penjualan komik-komik Indonesia, yaitu kios penyewaan komik. Saat itu, kios-kios yang ada memberikan fasilitas kepada pembaca dengan mudah memperoleh komik dalam jumlah banyak dengan harga relatif murah karena sifatnya ‘pinjaman’. Komik-komik tersebut merupakan kenangan yang indah bagi para pembaca di Indonesia.

2.3.3.2. Zaman Penurunan Cergam Indonesia

Mulai tahun 1990 hingga sekarang ini, para Komikus dan Ilustrator merasa resah dengan situasi masyarakat yang cenderung memilih Cergam impor daripada lokal. Padahal para Komikus telah berusaha dengan semaksimal mungkin untuk mengarahkan kembali kebangkitan Komik Indonesia. Bagi Komikus lokal dan juga penerbit, Cergam Indonesia tidak lagi memiliki pasaran yang luas, sekalipun mereka berada di tangan penerbit-penerbit raksasa.

Ide-ide original yang dituangkan dalam karya komik menjadi kurang dihargai. Kemunduran Komik lokal juga disebabkan oleh tudingan-tudingan oleh pihak penguasa terhadap manfaat komik. Komik dianggap sebagai alat tidak langsung untuk menggulingkan pemerintahan serta menyebarkan pengaruh kebudayaan asing. Bahkan mantan Presiden Suharto di saat masih berkuasa menyatakan bahwa komik menimbulkan kemalasan bagi pembacanya.

Saat ini, kebangkitan Komik terjadi kembali, namun sama sekali tidak menguntungkan Komikus lokal karena yang terjadi yaitu *booming*nya Komik impor. Berbagai kemunculan komik Jepang dan Barat ditunjang oleh berbagai media pendukung lainnya yang memanfaatkan kesuksesan tersebut, seperti anime (film animasi Jepang), merchandise di berbagai took, industri pakaian, dsb. Akibat dari promosi-promosi tersebut maka komik dan tokohnya menjadi semakin populer dan semakin dekat dengan konsumennya. Komik impor memperoleh pasaran yang sangat luas dengan alas an lebih mudah dan hemat untuk memperoleh hak daripada lokal. Hal ini menyebabkan Komik Indonesia mengalami kurangnya dorongan bagi pembeli lokal, kurangnya kesempatan untuk mempublikasikan dan tradisi lokal yang digeser oleh komikus luar negeri. Di samping itu, adanya berbagai prasyarat yang cukup berat bagi komikus lokal untuk lolos dari Departemen Penerangan.

Komik-komik Indonesia yang berani dan bersemangat, terabaikan begitu saja. Hal ini disebabkan karena kurangnya ketertarikan masyarakat terhadap komik lokal, ketatnya keuangan dan naiknya harga kertas dan percetakan. Komik saat ini menjadi sulit untuk dijangkau (harganya relative mahal) dan juga kurangnya fasilitas. Kalau dulu, kios-kios komik menjadi fasilitas yang membantu peningkatan daya tarik terhadap komik lokal, sekarang justru mendorong ketertarikan komik impor.

Kios-kios tersebut telah dipenuhi komik impor, khususnya dari Jepang. Dengan demikian baik penerbit maupun fasilitas-fasilitas lainnya menjadi berorientasi pasar, yaitu mengacu kepada cergam-cergam yang menguntungkan penjualan.

2.3.4. Tinjauan Kondisi Buku Bacaan dan Cergam di Indonesia

Perkembangan literature di Indonesia menjadi kian semarak terutama setelah Orde Baru, walaupun tingkat melek huruf masyarakat Indonesia masih tergolong kecil dibandingkan dengan negara-negara Asia Tenggara lainnya. Seperti yang tertulis di Kompas, 2/7/2003, disebutkan bahwa di dalam dokumen UNDP dalam Human Development Report 2000, angka melek huruf orang dewasa Indonesia hanya 65,5%. Sedangkan Malaysia sudah mencapai 86,4%, dan negara-negara maju seperti Australia, Jepang, Inggris, Jerman, dan AS umumnya sudah mencapai 99,0%.

Hal serupa juga dikemukakan di dalam Surat pembaca Koran Riau Pos pada tanggal 26/06/2003, bahwa menurut laporan Bank Dunia No. 16369-IND, dan Studi IEA (International Association for the Evolution of Education Achieverment) di Asia Timur, tingkat terendah membaca anak-anak di pegang oleh negara Indonesia dengan skor 51.7, di bawah Filipina (skor 52.6), Thailand (skor 65.1), Singapura (74.0), dan Hongkong (75.5). Bukan itu saja, kemampuan anak-anak Indonesia dalam menguasai bahan bacaan juga rendah, hanya 30%.

Perkembangan Cergam dan komik Indonesia sendiri banyak diwarnai oleh masuknya Komik dan Cergam asing yang telah diterjemahkan, seperti Manga(komik Jepang), Cergam Walt Disney seperti Sleeping Beauty, Winnie The Pooh, dsb. Berbagai hambatan yang bermunculan yaitu bahwa beberapa komik dan cergam tersebut tidak layak untuk dikonsumsi oleh segmennya seperti Crayon Sinchan, dsb. Di samping itu, segi terjemahan buku asing yang mungkin menurunkan kualitas isi buku tersebut, padahal mungkin buku tersebut tergolong bagus di luar negeri. Permasalahan lainnya, industri perbukuan baik Cergam, komik, dan juga buku-buku lainnya., lebih mengutamakan orientasi pasar (market oriented) daripada perkembangan buku dalam negeri. Penerbit diuntungkan dengan permintaan masyarakat akan buku-buku asing yang lebih digemari dibandingkan dengan buku-buku luar negeri. Akibatnya penerbit-penerbit buku raksasa di negara kita, juga lebih banyak memproduksi buku-buku impor yang diterjemahkan.

Namun kita tidak dapat hanya menyalahkan komik dan cergam impor yang makin booming tersebut, karena cergam dalam negeri sendiri juga memiliki kekurangan. Cergam di Indonesia umumnya kurang memiliki kesatuan antara penulis, illustrator dan juga editor. Hal ini berdampak pada kualitas cergam yang tidak memiliki keseimbangan antara aspek visual dan verbal, karena keduanya tidak dapat saling mendukung sebagai elemen yang sama pentingnya. Di dalam negeri sendiri, banyak bermunculan para illustrator dan penulis (komik terutama) yang justru meningkatkan kecintaan masyarakat, terutama anak-anak terhadap komik asing. Hal ini disebabkan oleh turut sertanya para penulis dan ilustrator di dalam mengadopsi gaya asing secara mentah-mentah dan kehilangan identitas budaya sendiri.

Sedangkan bila ditinjau dari aspek masyarakat kita, seperti yang diungkapkan di atas, tingkat melek huruf dan pemahaman buku di Indonesia masih rendah, hal ini juga menyebabkan minat masyarakat untuk membaca juga rendah. Hal ini didukung oleh harga buku yang mahal, banyaknya persentase keuntungan yang diambil oleh pihak penerbit dan penjual tanpa memberikan potongan harga. Padahal negara-negara maju, menjadi sedemikian tinggi tingkat elektualnya oleh karena tradisi membaca yang telah membudaya di samping itu juga terdapat fasilitas perpustakaan umum yang memungkinkan warga untuk memperoleh buku-buku yang bermanfaat.

Dari berbagai kenyataan tersebut, cergam merupakan sebuah alternatif terbaik untuk menarik minat membaca. Jika sebelumnya cergam dikategorikan paling efektif untuk anak-anak, maka cergam untuk dewasa ternyata juga memberikan efektivitas penyerapan informasi. Hal ini disebabakan karena tampilan visual memeberikan pengaruh yang sangat besar untuk memepermudah pemahaman teks, aspek visual menjadi penerjemah teks dan merangsang ketertarikan untuk membaca. Tidak diragukan lagi, cergam juga efektif untuk orang dewasa, terutama di Indonesia dimana tingkat penyerapan terhadap informasi masih rendah sehingga aspek ilustrasi bermanfaat sangat besar.

2.3.5. Potensi Cergam di Indonesia

Tujuan masyarakat membaca yaitu untuk mengetahui tentang dirinya dan situasi yang ada di sekelilingnya. Oleh karena itu, dengan membaca manusia dapat semakin bertambah pengetahuan dan membantu perkembangan pemikirannya. Sayangnya hal ini kurang disadari masyarakat Indonesia karena rendahnya kemampuan baca mereka ditambah kurangnya cergam yang menyajikan kualitas yang baik di dalam negeri. Padahal sebagai negara yang sedang berkembang, potensi cergam sebagai salah satu sarana pendidikan sangat besar manfaatnya. Cergam memang tidak terlalu menjamur sebanyak komik, namun dapat mendorong kemajuan dalam dunia pendidikan, ilmu pengetahuan serta berbagai bidang lainnya.

Sebenarnya cukup banyak cergam yang bagus di Indonesia namun pengolahannya kurang menarik, cetakannya terkadang juga kurang berkkualitas. Di samping itu gaya desain juga kurang tersalurkan didalam aspek visual buku. Hal tersebut mengakibatkan semakin banyak orang berpaling kepada buku-buku impor walaupun mungkin isi dari buku-bukun lokal sebenarnya cukup kompetitif.

Yang tetap menjadi masalah yaitu bagaimana mau membaca kalau apresiasi masyarakat terhadap budaya membaca sangat rendah. Solusinya adalah dengan memberikan dukungan untuk menarik minat membaca dengan melakukan pengolahan desain yang bagus, gambar visual yang berkualitas serta ditunjang oleh kualitas pencetakan yang baik pula. Apabila cergam lokal dapat mencapai kualitas tersebut, maka akan makin besar pula dukungan dan dorongan bagi masyarakat untuk membaca buku sebab masyarakat kita lebih gemar melihat bahasa gambar dan ciri fisik terlebih dahulu jika menentukan pilihan bacaan. Dengan visualisasi yang mendukung serta aspek verbal yang dapat tampil maksimal, maka menimbulkan kesadaran dan semangat membaca sehingga akhirnya cergam mampu memecahkan daya baca dan minat membaca yang rendah di Indonesia. Sebab suatu negara yang maju umumnya didukung oleh tradisi membaca buku yang tinggi.

2.4. Tinjauan Aspek Historis

Cerita Ken Arok merupakan cerita pada zaman kerajaan yang terjadi di Indonesia pada abad ke-13. Cerita Ken Arok ini benar-benar tejadi dan berkembang dari mulut ke mulut dan dari buku Pararaton. Buku Pararaton adalah buku yang mencatat secara detail kejadian-kejadian bersejarah pada masa kerajaan yang lampau.

2.5. Tinjauan Kehidupan

Meskipun terjadi dari abad ke-13, cerita Ken Arok ini hampir sama dengan apa yang terjadi pada kehidupan zaman sekarang. Sehingga masyarakat dapat mengambil nilai dari cerita Ken Arok ini.