

BAB II. SEMIOTIKA RONALD BARTHES, GAYA ANTROPOMORPHIS HEWAN DAN ILUSTRASI HEWAN (KELINCI, GAJAH DAN BURUNG)

II.1 Semiotika

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda. Kata semiotika berasal dari bahasa Yunani *semeion* yang berarti tanda. Kemudian kata tersebut diadaptasi kedalam bahasa Inggris menjadi *semiotic*. Menurut Tinarbuko.S (2003:33) dalam jurnalnya berpendapat bahwa semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda-tanda yang menyampaikan sebuah informasi dan bersifat komunikatif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata semiotika memiliki arti ilmu tentang lambang dan tanda. Jika jabarkan secara sederhana, semiotika merupakan ilmu yang mengkaji tanda dan lambang yang memiliki pesan bersifat komunikatif dan bagaimana tanda itu dimaknai oleh penerima pesan.

Saat ini, semiotika umumnya digunakan sebagai metode atau pisau bedah dalam penelitian untuk mengungkap makna dari tanda-tanda pada objek penelitian. Dalam penelitian karya visual umumnya menggunakan beberapa teori semiotika terkenal seperti Ferdinand De Saussure, Charles Sanders Pierce dan Roland Barthes. Teori Ferdinand De Saussure yang memaknai tanda dari hubungan penanda (seperti bunyi-bunyian dan gambar) dan pertanda (makna dan konsep dari bunyi-bunyi dan gambar). Kemudian teori Charles Sanders Pierce yang memaknai tanda yang ada dalam tiga elemen berbentuk segitigas seperti tanda yang ada (*Ground*), objek atau sesuatu yang menjadi acuan makna sebuah tanda (*denotatum*) dan pengguna tanda yang memberi makna pada tanda menjadi penghubung antara tanda dan objek (*intrepretant*). Sedangkan teori Roland Barthes memaknai tanda dari denotatif (makna yang sebenarnya) dan konotatif (makna lain yang muncul dari proses personal dan kultural). Untuk penelitian yang menganalisis objek berupa visual dan berhubungan dengan mitos atau kultural masyarakat, teori semitoka yang digunakan adalah teori dari Roland Barthes. Karena teori semiotika Roland Barthes membagi tahap pemaknaan objek menjadi dua makna, yang pertama makna denotatif dan yang kedua makna konotatif. Proses kultur dan personal intrepreter berpengaruh akan hasil penelitian.

II.1.1 Pengertian makna

Dalam semiotika, tidak akan lepas dari kata “makna”. Makna akan selalu muncul pada semua bentuk tanda. Ferdinand de Saussure menganggap makna atau konsep sebagai sebagai pertanda (*signified*). Makna merupakan sebuah arti atau konsep yang muncul pada setiap tanda atau objek akibat interaksi dari penerima tanda dengan tanda tersebut. Makna tidak dapat ditemukan pada objek itu sendiri, melainkan pada hubungannya dengan unsur-unsur atau objek lain. Suatu tanda dapat memiliki satu makna atau lebih, jika dilihat keterkaitannya dengan unsur-unsur yang berinteraksi dengan tanda tersebut. Setiap individu selalu menggunakan makna disetiap keadaan, namun terkadang individu tersebut tidak memikirkan makna itu sendiri. Misalnya saat seseorang melihat sebuah tanda bertuliskan STOP, maka secara otomatis sebuah makna “berhenti” muncul dalam pikirannya.

II.1.2 Semiotika Ronald Barthes

Teori semiotika Roland Barthes (1925-1980) ditemukan sebagai inspirasi dari teori pendahulunya, yaitu Ferdinand de Saussure. Roland Barthes yang merupakan seorang filsuf semiotika yang mengembangkan teori Saussure yaitu penanda (*Signifie*) dan pertanda (*Signified*) kemudian melihat interaksi antara tanda dan nilai budaya atau emosi masyarakat, sehingga muncul dua tahap pemaknaan. Menurut Wibowo (2006:21) menjelaskan bahwa model semiotika Roland Barthes yaitu, *Primary Sign* yang berisi denotatif dan *Secondary sign* yang berisi salah satu *connotative semiotic*. Konsep konotatif merupakan kunci penting dari model semiotika Roland Barthes. Teori Roland Barthes membagi 2 tingkatan penandaan dalam semiotika, yaitu tanda (*sign*) dan penanda (*signifier*) yang berisi makna denotatif dan konotatif atau yang lebih dikenal sebagai *Order of Signification*. Tanda yang ada dijabarkan kedalam 2 tahap makna, yaitu pertama makna denotatif (makna asli yang sebenarnya) dan kedua makna konotatif (makna lain yang muncul akibat proses personal dan kultural) yang berhubungan dengan mitos atau emosi personal dari pengguna tanda tersebut. Dalam proses pemaknaan tanda dari objek, setiap tanda yang muncul atau melekat dalam objek mempengaruhi makna keseluruhan dari objek tersebut.

II.1.3 Denotatif

Denotatif merupakan makna asli yang ada dalam kamus, makna tersebut sudah disepakati oleh mayoritas anggota berbagai kultur. Makna denotatif tidak terpengaruh oleh proses budaya atau personal, sehingga hanya memiliki satu arti yang dapat diterima secara universal. Pierce dalam Tinarbuko (2003:37) menjelaskan bahwa tahap denotatif merupakan tahap yang mengumpulkan atau mencatat semua informasi tanda visual apa adanya. Yang dimaksud apa adanya adalah, misalnya seperti gambar pohon, hewan, manusia atau benda. Selain gambar, unsur visual juga dikumpulkan seperti warna merah, kuning, hijau, biru dan sebagainya.

Sebagai contoh, makna denotatif dari kucing hitam adalah hewan berkaki empat dengan warna rambut hitam, memiliki kumis dan bersuara “meong”. Makna tersebut dapat diterima oleh mayoritas masyarakat dan merupakan makna literal dari kucing hitam.



Gambar II.1 Kucing Hitam

Sumber: <https://loop.co.id/articles/fakta-kucing-hitam/full>
(diakses pada 20 April 2020)

II.1.4 Konotatif

Makna konotatif merupakan tahap kedua dalam metode semiotik Roland Barthes. Catatan Saussure dalam Tinarbuko (2003:37) menyebutkan bahwa makna konotatif merupakan makna lain yang lebih dalam (mitos, ideologis, teologis) yang melatari bentuk-bentuk fisik. Wibowo dalam Pratama (2019:13) menjelaskan bahwa makna konotatif menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan emosi dari pembaca serta nilai kulturalnya. Dengan kata lain, makna konotasi merupakan

makna lain dari sebuah objek yang timbul akibat pengaruh dari emosi dan kultural yang hanya berlaku pada golongan tertentu. Makna konotatif sebuah objek atau tanda dapat berbeda-beda berdasarkan ideologi pemakna tanda (intrepreter) dan tidak dapat diterima secara universal. Sebagai contoh, makna konotatif dari kucing hitam (Gambar II.1) di Indonesia adalah mistis, kematian, kesialan dan sihir.

II.1.5 Mitos

Mitos merupakan sebuah pandangan masyarakat yang muncul pada suatu daerah atau golongan akibat pengaruh antara budaya dengan suatu hal. Menurut Wibowo (2006:20) berpendapat bahwa mitos adalah bagaimana kebudayaan memahami dan menjelaskan beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Pada masa primitif, mitos hanya berisi hidup dan mati, sedangkan saat masa modern, mitos berhubungan dengan feminitas, maskulinitas, dan ilmu pengetahuan. Menurut Barthes dalam Rahmawati (2017:3) sifat lain dari mitos adalah bahwa mitos tidak ditentukan oleh materinya, melainkan oleh pesan yang disampaikan. Dalam model semiotika Roland Barthes, aspek mitos sangat mempengaruhi hasil dari signifikasi tahap dua, yaitu konotasi. Perlu diingat ada dua tahap proses signifikasi pada model semiotika Roland Barthes, yaitu pertama adalah denotatif dan tahap kedua merupakan konotatif.

1. Signifer (Penanda)	2. Signified (petanda)
3. Denotative Sign (Tanda Denotatif)	
4. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIER</i> (PENANDA KONOTATIF)	5. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIED</i> (PETANDA KONOTATIF)
6. <i>CONNOTATIVE SIGN</i> (TANDA KONOTATIF)	

Gambar II.2 Sistem Semiotika Roland Barthes

Sumber: <http://www.reseau-associations.com/m/feedback/view/Teori-Semiotika-Roland-Barthes-Pdf-Download-2018-12-03>
(diakses pada 21 April 2020)

Untuk memunculkan makna konotatif, diperlukan adanya interaksi tanda dengan budaya, sehingga memunculkan makna lain yang tersembunyi dalam objek tersebut. Menurut Barthes dalam Rahmawati (2017:3) mitos merupakan sebuah

sistem komunikasi yang berarti mitos adalah sebuah pesan. Dari pendapat Barthes, mitos disini dapat diibaratkan sebagai ‘gosip’, suatu hal yang dapat berubah makna jika pesan yang disampaikan tidak tersampaikan secara sempurna. Mitos tidak selalu berbentuk pesan verbal, namun mitos dapat berbentuk seperti foto, hewan dan sebagainya. Makna atau pesan yang terbentuk ditentukan oleh interaksi hubungan antara objek dengan nilai budaya, sejarah, wilayah, kepribadian, emosi dan lain-lain. Sehingga makna dari mitos suatu hal dapat berbeda-beda namun dapat memiliki kemiripan pada daerah-daerah yang berbeda.

II.2 Ilustrasi Karakter

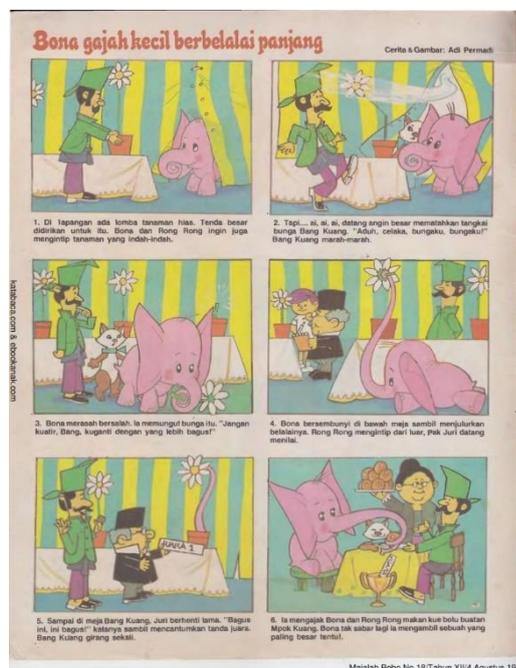
II.2.1 Pengertian Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambar yang berfungsi untuk menjelaskan sebuah pesan atau cerita secara visual. Menurut Witabora (2012:660) ilustrasi merupakan sebuah representasi visual dari citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi. Dari penjelasan Witabora, representasi visual dapat berbentuk gambar visual yang berisi informasi dan berfungsi untuk memperjelas informasi tersebut. Pada penerapannya, ilustrasi umumnya tidak akan lepas dari media buku. Karena buku merupakan media yang mudah digunakan untuk menuangkan konsep dan ide pikiran dari penulis atau penggambar. Ilustrasi sering digunakan dalam berbagai media karena mudah untuk menyampaikan informasi dan lebih mudah dipahami oleh pembaca. Dalam buku anak, akan ditemukan banyak sekali ilustrasi-ilustrasi menarik untuk menarik perhatian anak-anak dengan warna-warna yang cerah. Di Indonesia, ditemukan banyak berbagai jenis buku anak yang berisi berbagai macam ilustrasi. Bentuk ilustrasi dalam buku umumnya berbentuk komik, cerita bergambar (cergam) dan ilustrasi gambar untuk mewarnai anak. Teknik yang digunakan untuk pembuatan sebuah ilustrasi dapat menggunakan teknik tradisional ataupun teknik digital.

II.2.2 Cerita Bergambar

Dalam melakukan sebuah pembelajaran, terdapat berbagai jenis media yang digunakan untuk mempelajari berbagai hal lebih dalam dan lebih mudah. Untuk anak-anak umumnya menggunakan media yang terdapat visual yang disukai anak,

seperti komik, cerita bergambar, permainan, *puzzle*, dan lain-lain. Menurut Frobel (seperti dikutip Ahmadi dan Sholerh, 2005:102) berpendapat bahwa “fantasi bagi anak harus diberikan kesempatan sebebas-bebasnya, tidak usah dibatasi perkembangannya, sebab dengan keleluasaan berfantasi seorang anak akan memperoleh kepuasan tersendiri. Dan dengan adanya kepuasan jiwa anak itu, maka ia akan tumbuh dan berkembang jiwanya secara sehat dan penuh kreativitas”. Dari tanggapan Frobel, memberikan kejelasan mengapa anak-anak harus diberikan kebebasan dalam berfantasi. Salah satu cara memberika kebebasan tersebut adalah menyajikan cerita visual yang memancing imajinasi anak-anak. Umumnya cerita visual yang disajikan untuk anak-anak adalah cerita bergambar yang berisi gambar dan teks narasi sebagai penjelas jalan cerita.



Gambar II.3 Cerita Bergambar Bona si Gajah Berbelalai Panjang

Sumber: https://www.katabaca.com/majalah/baca-online-majalah-bobo-edisi-4-agustus-1984/attachment/baca-online-majalah-bobo-edisi-4-agustus-1984_002
(diakses pada 17 Januari 2020)

Cerita bergambar adalah cerita yang disajikan dengan berbagai gambar didalamnya, serta teks narasi yang menjelaskan cerita dari setiap gambar. Nurgiantoro (2018:157) berpendapat bahwa cerita bergambar (cergam) adalah urutan gambar yang berbentuk panel-panel seperti komik, namun terdapat teks berisi narasi dibawah setiap gambar ilustrasi yang dapat disebut sebagai buku bergambar.

Dalam urutan gambar ilustrasi tersebut membentuk sebuah urutan cerita, sedangkan teks yang diletakan pada gambar atau dibagian sisi gambar (atas, bawah dan samping) berisi dialog karakter dan narasi penjelasan aktivitas, latar, atau sesuatu yang lain yang menjelaskan gambar-gambar diatasnya. Beberapa contoh cerita bergambar (cergam) diantaranya adalah cerita bergambar (cergam) Bobo, cerita bergambar bona si Gajah Kecil Berbelalai Panjang.

II.2.3 Desain Karakter

Saat membuat sebuah cerita bergambar, hal yang dipersiapkan sebelum menggambar cerita bergambar adalah membuat konsep dari desain karakter (tokoh), tempat dan alur cerita. Dari hal yang disebutkan sebelumnya, deasinkarakter atau tokoh merupakan yang terpenting dalam pembuatan cerita bergambar. Salah satu faktor yang menentukan cerita bergambar itu menarik atau tidak bagi anak adalah desain karakter yang akan muncul dalam cerita bergambar itu sendiri. Menurut Soedarso dalam Pratama (2019:19) desain karakter harus memiliki ciri khas yang berbeda dari karakter yang sudah ada, sehingga karakter tersebut akan lebih mudah untuk diingat. Sebuah karakter terlahir dari desain karakter yang dipengaruhi oleh budaya.

II.2.3.1 Pengertian Desain Karakter

Tillman (2011:4-9) menjelaskan adanya faktor-faktor dalam membuat desain karakter yang baik, yaitu (1) sebagai prinsip utama yang dikenal sebagai *archetype*. *Archetype* menggambarkan kepribadian dan sifat manusia pada karakter yang akan dibuat agar karakter dapat dengan mudah dikenali. (2) Cerita merupakan poin kedua yang paling penting. Menambahkan cerita dari setiap karakter sangat penting agar agar desain dan sifat karakter tetap konsisten. Kemudian (3) orisinalitas dalam desain karakter akan melahirkan ciri khas yang berbeda dari karya yang lainnya. Saat membuat ide cerita, seseorang akan terpengaruh dari referensi-referensi yang pernah didengar atau dilihat, oleh karena itu melahirkan sesuatu yang benar-benar ide orisinal akan sulit. Namun perlu diingat sebuah cerita harus memiliki sesuatu yang berbeda dengan cerita-cerita yang mirip tersebut. Selanjutnya prinsip (4) bentuk karakter memiliki peran yang besar dalam desain karakter. Setiap bentuk

dari fisik dan atribut karakter memiliki makna dibaliknya. Bahkan saat melihat tampilan visual dari karakter, cerita atau citra dari karakter terlihat dari bentuk fisik dan atributnya. Menurut Tillman (2011:68-72) terdapat 3 bentuk dasar dalam desain karakter, yaitu lingkaran, kotak dan segitiga. Bentuk lingkaran (*Round*) menggambarkan kekanak-kanakan, nyaman, kesatuan, bermain-main, perlindungan dan kesempurnaan. Yang menandakan karakter dengan bentuk tersebut tidak memiliki sifat negatif atau karakter yang berbahaya. Bentuk kotak (*square*) menggambarkan stabilitas, kepercayaan, kejujuran, perintah, kenyamanan, keamanan, maskulin dan kesamaan. Karakter dengan bentuk kotak (*square*) memiliki sifat yang dapat dipercaya dan melambangkan sebuah kekuatan. Bentuk segitiga (*triangle*) menggambarkan aksi, agresif, energi, kecerdikan, konflik dan ketegangan. Hal tersebut membuktikan bentuk segitiga seringkali digunakan pada karakter jahat, yang seringkali memiliki sifat agresif, cerdik dan sering menciptakan konflik. (5) Referensi sangat dibutuhkan dalam mendesain sebuah karakter. Tanpa referensi, detail dari desain karakter bisa saja terlewat atau tidak sempurna. Seperti misalnya saat seseorang menggambar mobil, gambar mobil merek tertentu atau dari perspektif tertentu tidak akan akurat jika dilakukan tanpa referensi. Selanjutnya (6) estetis merupakan poin pertama yang diutamakan pembuat desain karakter. Jika membicarakan media visual, maka nilai estetis dari tampilan visual desain karakter harus sangat diperhatikan.



Gambar II.4 Bentuk karakter

Sumber: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:637902/FULLTEXT01.pdf>
(diakses pada 22 April 2020)

Jika dilihat dari teori tersebut, dapat diambil contoh dari tokoh hewan yang ada dari cerita bergambar Bona pada majalah Bobo, tokoh-tokoh hewan yang ada dalam cerita seperti Bona, Ola dan Kaka memiliki sifat-sifat yang menyerupai manusia.

Ketiga tokoh tersebut menunjukkan sifat-sifat yang dapat ditiru oleh anak-anak. Sehingga karakter antropomorfisme seperti tokoh tersebut termasuk dalam arketip yang disebutkan oleh Tilman.

II.2.3.2 Unsur-unsur Desain Karakter

Dari keenam prinsip telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa untuk mendesain karakter tidak dapat dilakukan secara asal dan tidak terkonsep. Dengan penggunaan prinsip desain karakter yang baik, maka hasil desain karakter akan kuat, lebih mudah dikenal dan dapat diterima oleh audiens. Pada animasi atau komik umumnya terdapat 3 jenis desain karakter, yaitu karakter manusia, hewan dan *cyborg* (robot). Untuk animasi atau ilustrasi anak-anak umumnya menggunakan jenis karakter hewan, karena lebih mudah dikenal sifat dan kepribadiannya dan memiliki bentuk fisik yang tidak asing bagi anak. Selain hal-hal yang disebutkan sebelumnya, masih terdapat unsur-unsur yang harus diperhatikan dalam mendesain sebuah karakter.

a. Ekspresi dan Bahasa Tubuh

Ekspresi merupakan struktur wajah yang mencerminkan perasaan seseorang atau hewan. Desain karakter jika dibuat tanpa ekspresi akan menghasilkan karakter dengan perasaan yang datar yang tidak memiliki emosi. Tillman (2011:141) menjelaskan bahwa ekspresi wajah karakter akan memberi penjelasan bagaimana bentuk perasaan karakter saat itu. Selain itu, jenis-jenis ekspresi yang muncul pada wajah karakter mengkomunikasikan bagaimana kepribadian karakter itu, dari mata, hidung, mulut, alis, hingga bentuk wajah memiliki makna psikologis yang berbeda-beda. Oleh karena itu, ekspresi wajah yang muncul secara konsisten pada karakter akan lebih mudah dikenali kepribadiannya oleh pembaca. Selain itu bahasa tubuh juga menentukan bagaimana karakter dikenali oleh pembaca.

Gerakan-gerakan yang muncul pada karakter akan memberikan makna psikologis tertentu. Seperti misalnya sebuah karakter yang berdiri namun sedikit membungkuk akan memberikan arti kepribadian yang sedikit tidak percaya diri. Sementara karakter yang selalu berdiri tegap dan membusungkan dada memiliki

kepribadian yang percaya diri. Dalam bahasa tubuh memperhatikan aspek-aspek gerakan tangan, kaki, badan dan kepala dalam aktifitas-aktifitas tertentu seperti saat sedang berjalan, duduk ataupun tidur.



Gambar II.5 Ekspresi Wajah

Sumber: <http://catatan-aang.blogspot.com/2014/07/ekspresi-wajah.html>
(Diakses pada 19 Mei 2020)

b. Kostum

Kostum adalah salah satu unsur penting dalam sebuah desain karakter yang baik. Karakter dengan kepribadian tertentu tentunya menggunakan kostum atau pakaian yang sesuai dengan kepribadiannya. Oleh karena itu, pakaian atau kostum perlu dipikirkan secara matang. Bagaimana cara ia berpakaian akan menggambarkan bagaimana kepribadian karakter tersebut. Seperti misalnya karakter wanita yang tomboy tidaklah mungkin menggunakan pakaian yang feminin, kecuali jika pembuat cerita menunjukkan bahwa sebenarnya karakter tersebut memiliki sifat yang feminin. Dalam karakter hewan khususnya untuk anak-anak, pakaian yang digunakan umumnya adalah pakaian yang sederhana. Pakaian yang rumit dan banyak akan membuat anak-anak kesulitan mencerna karakter dengan kepribadian yang menyenangkan, namun akan memaknai karakter tersebut sebagai karakter yang aneh jika tidak sesuai dengan sifat dan kepribadiannya.

c. Warna

Pada buku cerita bergambar, terdapat banyak gambar serta teks untuk memperjelas jalur sebuah cerita. Terdapat berbagai warna yang mengiasi gambar atau visual dalam cerita agar terlihat lebih menarik, tidak terkecuali cerita bergambar anak. Dalam cerita bergambar anak, pastinya tidak lepas dari warna visual yang mencolok guna menarik perhatian anak-anak seperti merah, biru, kuning, hijau, dan lain-lain.

Warna-warna yang digunakan dalam cerita anak umumnya tidak menggunakan warna gelap ataupun redup, hal itu dikarenakan persepsi anak-anak mengenai warna cerah adalah warna yang sesuai untuk mengembangkan fantasinya yang beragam dengan sifat keceriaan akan masa kanak-kanak mereka. Hal itu berarti tidak semua jenis warna dapat digunakan untuk anak-anak karena memiliki makna yang berbeda-beda. Dalam susunan warna, terdapat urutan warna dengan persepsi yang berbeda, dari warna merah yang merupakan warna terpanas/hangat sampai dengan warna ungu yang merupakan warna terdingin.

1. Jingga

Warna jingga atau yang biasa disebut oranye adalah warna panas dengan spektrum warna dibawah merah. Warna ini mampu menarik perhatian manusia, namun tidak sekuat warna merah. Dalam penerapan warna tersebut di Indonesia, warna jingga terdapat pada lampu lalu lintas berwarna jingga, alat pengganti marka atau pembatas jalan. Menurut David dalam bukunya *Design in Dress* seperti dikutip oleh Darmaprawira (2002:37) mengemukakan bahwa warna jingga dapat diasosiasikan sebagai kehangatan, semangat muda, ekstremis, dan menarik. Dari pendapat tersebut, warna jingga dapat diasosiasikan sebagai kehangatan karena warna tersebut identik dengan warna jingga yang dihasilkan saat suasana matahari tenggelam. Namun jika diamati pada lingkungan sekitar, penerapan warna jingga dilakukan sebagai bentuk kehati-hatian. Contohnya adalah *cone* pengganti marka jalan dan lampu kuning pada lampu lalu lintas, kedua hal tersebut memberikan pesan akan kehati-hatian dalam berkendara.



Gambar II.6 *Cone* pengganti marka jalan

Sumber: <https://www.tokootomotif.com/jual-traffic-cone-dan-stik-cone-safety-jalan-raya-murah-di-solo/>
(diakses pada 17 Januari 2020)

2. Kuning

Kuning adalah warna terang yang termasuk dalam warna primer. Dari pandangan manusia, warna kuning adalah warna yang paling terang setelah putih dan mampu menarik perhatian mata manusia dengan cepat. Warna ini seringkali digunakan untuk papan-papan yang memberikan tanda peringatan dan marka jalan, salah satunya adalah peringatan akan lantai basah. Selain pada lalu lintas, warna kuning sering digunakan sebagai warna untuk benda-benda atau tanda yang membahayakan dalam rumah sakit. Jika diperhatikan, lampu kendaraan-kendaraan menggunakan warna kuning karena warna tersebut tidak menyilaukan namun tetap dapat dengan mudah dilihat sehingga tidak mengganggu mata meskipun memiliki gangguan mata. Menurut Darmaprawira (2002:47), warna kuning sering dilambangkan sebagai kesenangan dan kelincahan. Jika dibandingkan dengan warna lain, maka warna kuning melambangkan intelektual. Warna kuning memberi makna kemuliaan cinta sertapengertian dan perhatian yang mendalam pada hubungan antar manusia.



Gambar II.7 Tanda peringatan lantai basah

Sumber: <https://www.nisbets.ie/jantex-wet-floor-safety-sign/1416>
(diakses pada 18 Januari 2020)

3. Ungu

Warna ungu adalah warna dengan tingkatan terendah atau tersejuk dalam tingkatan spektrum warna. Jika dikaitkan dengan barang-barang dalam kehidupan sehari-hari, warna tersebut identik dengan bunga lavender dan buah anggur. Dalam masyarakat umum, warna ungu selalu diidentikan dengan seorang janda atau mempresentasikan seorang janda. Padahal menurut Darmaprawira (2002:46) menjelaskan bahwa warna ungu memiliki karakteristik sejuk, mundur, negatif,

murung dan menyerah. Warna ungu melambangkan kontemplatif, suci, dukacita, dan lambang agama.



Gambar II.8 Bunga Lavender

Sumber: <https://www.almanac.com/plant/lavender>
(diakses pada 18 Januari 2020)

4. Coklat

Warna coklat merupakan warna campuran dari warna primer seperti biru, kuning dan merah. Dalam kehidupan sehari-hari, warna coklat identik dengan warna tanah dan makanan coklat. Oleh karena itu warna coklat seringkali dihubungkan dengan kehidupan dan bersahabat. Menurut David dalam bukunya *Design in Dress* seperti dikutip oleh Darmaprawira (2002:37) berpendapat bahwa warna coklat dapat diasosiasikan sebagai hangat, alami, tenang, bersahabat, tenang, sentosa dan rendah hati.



Gambar II.9 Makanan Coklat

Sumber: <https://m.kaskus.co.id/thread/5b4f039898e31bb4798b4569/5-benda--ini-terbuat-dari-coklat-asli-lohh/>
(diakses pada 18 Januari 2020)

II.2.4 Antropomorfisme

Dalam cerita fabel atau cerita anak, ilustrasi tokoh yang digunakan didalamnya umumnya berbentuk hewan. Karakter hewan tersebut dapat berbicara, berfikir, memiliki emosi dan kepribadian. Hal tersebut dilakukan karena cerita anak merupakan cerita ringan yang dibuat agar anak-anak mudah memahami isi cerita, sehingga bagi pembaca anak tidak akan asing dan lebih tertarik membaca jika melihat bentuk visual hewan yang lucu dan menggemaskan. Karakter-karakter tersebut dibuat dengan mengacu pada teori antropomorfism. Menurut Mierek (2010) dalam jurnalnya berpendapat bahwa antropomorfisme adalah meletakkan atribut manusia kepada karakter nonmanusia atau lainnya, meskipun tidak berlaku dalam sains, namun hal tersebut ada di dunia mitos, cerita rakyat, seni dan literatur. Dari pendapat dapat disimpulkan bahwa teori antropomorfisme digunakan untuk meletakkan atribut manusia seperti sifat, kepribadian, perilaku, cara berfikir dan sebagainya kedalam sesuatu yang berbentuk nonmanusia seperti hewan atau benda.

Dalam penelitian berjudul *Animals as character: Anthropomorphism as personality in animation*, Jardim (2013:6) mengungkapkan bahwa antropomorfisme pertama digunakan di animasi sejak kemunculan Mickey Mouse dan Felix the Cat di Barat dan stop motion *The Cameraman's Revenge* (1912) di Timur. Animasi yang disebutkan sebelumnya membuktikan bahwa teori tersebut seringkali digunakan dalam pembuatan literatur untuk anak, karena karakter-karakter dalam animasi tersebut dapat dengan mudah diingat dan dikenal anak-anak yang akan memudahkan anak untuk memahami sebuah jalan cerita. Salah satu media literatur anak di Indonesia yang menggunakan teori antropomorfisme adalah pada cerita bergambar majalah Bobo. Dalam cerita bergambar Bona yang ada dalam majalah Bobo, karakter-karakter didalamnya memiliki ciri-ciri hewan (gajah, burung dan kelinci) namun dapat berperilaku layaknya manusia, yaitu dapat berbicara, berfikir, memiliki sifat dan kepribadian serta memiliki emosi. Selain itu, sifat-sifat yang muncul pada tokoh-tokoh tersebut memiliki sifat kepribadian masing-masing yang menjadikan tokoh tersebut layak untuk ditiru dan dijadikan contoh oleh anak-anak.



Gambar II.10 Mickey Mouse

Sumber: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:637902/FULLTEXT01.pdf>
(diakses pada 22 April 2020)

II.3 Mitos Hewan di Nusantara

II.3.1 Gajah

Gajah merupakan salah satu hewan darat terbesar di dunia. Selain memiliki tubuh yang besar, gajah memiliki ciri khas berupa belalai yang panjang dan telinga yang lebar. Jika terdengar menyeramkan, gajah adalah salah satu hewan yang sering berinteraksi dengan manusia. Gajah sudah berkaitan dengan peradaban manusia sejak masa prasejarah. Banyaknya lukisan-lukisan gua atau artefak gajah menjadi bukti bahwa manusia telah memanfaatkan gajah sejak era prasejarah. Hal tersebut membuat munculnya mitos atau ritual-ritual yang tidak lepas dari hewan gajah. Di Thailand, hewan gajah dianggap suci dan dihormati. Karena hewan tersebut memiliki peran yang besar dalam masa perang sebagai kendaraan perang melawan Burma, Malaysia dan kerajaan Khmer demi melindungi Kerajaan Thailand pada akhir 1500an. Hingga kini, masih terdapat beberapa patung gajah dan festival budaya gajah yang dilestarikan dengan baik. Oleh karena itu, negara Thailand memiliki julukan “The Land of White Elephant” atau “Negeri gajah putih”.

Pada masa kerajaan Majapahit di Indonesia, hewan gajah memiliki banyak fungsi dan peran dalam kehidupan sehari-hari masyarakat dan kerajaan. Dibuktikan dari ditemukannya banyak artefak Terakota yang berbentuk gajah sebagai peninggalan sejarah Kerajaan Majapahit. Kusen dalam Yustana (2011:104) menjelaskan bahwa istilah terakota sebenarnya digunakan untuk menyebut benda-benda yang terbuat

dari tanah liat bakar, namun dalam penerapannya istilah ini hanya digunakan untuk menyebut barang-barang tembikar yang tidak diberi lapisan glasir. Terakota merupakan produk yang digunakan pada masa kejayaan Kerajaan Majapahit abad 13-15 M. Gajah merupakan simbol kekuatan, kebijaksanaan dan kegagahan dalam kehidupan Kerajaan. Sedangkan dalam kehidupan sehari-hari, hewan gajah melambangkan kekayaan atau status sosial yang tinggi. Oleh karena itu, raja-raja pada masa Kerajaan Majapahit memiliki gajah dan menggunakan gajah sebagai kendaraan. Raja-raja yang memiliki gajah karena melambangkan kekuasaan raja tersebut, sehingga gajah raja umumnya diberi gelar dan dirawat sebaik mungkin. Ditemukan artefak berbentuk celengan gajah yang berfungsi untuk menyimpan uang. Adanya artefak tersebut menjelaskan bahwa gajah juga merupakan simbol kesuburan. Kedekatan hewan gajah dengan kehidupan kerajaan Majapahit hingga membuat benda-benda yang berhubungan dengan gajah tidaklah semata-mata karena gajah adalah hewan yang dapat diandalkan. Tetapi karena kerajaan Majapahit memeluk agama Hindu dan Buddha, sehingga dalam kegiatan sehari-hari terdapat banyak ajaran-ajaran Hindu Buddha.

Dalam kepercayaan Hindu, gajah memiliki lambang akan kesuburan. Umat Hindu tidak lepas dari ritual yang menghubungkan umat dengan Tuhannya lewat sesembahan berupa patung-patung dewa. Karenanya hewan gajah sangat erat kaitannya dengan hal-hal spiritual keagamaan Hindu. Saat ini, ajaran hindu masih terdapat pada lingkungan sekitar Indonesia, terutama di Pulau Jawa. Jika diamati, terdapat beberapa perusahaan atau lembaga pendidikan dengan lambang dewa mitos Hindu berkepala Gajah, yaitu dewa Ganesha. Dewa Ganesha merupakan dewa dengan karakteristik berkepala gajah, memiliki satu gading yang patah dan badan manusia dengan perut yang buncit. Hal yang unik dari dewa ganesha adalah, mengapa dewa tersebut memiliki kepala gajah dan tubuh manusia? Bila dilihat dari kebiasaan hidup gajah, gajah merupakan hewan yang memiliki tingkah laku seperti manusia. Contohnya saat gajah memiliki anak, sang induk akan memelihara anak gajah tersebut selama 5-6 tahun lamanya sebelum dipisah dari induknya. Waktu tersebut digunakan induk gajah untuk menurunkan pengetahuan naluri kepada anak-anaknya. Oleh karena itu, gajah dianggap memiliki sifat yang bijaksana dalam

mendidik anaknya. Redig dan Prawirajaya (2018:189-190) menjelaskan bahwa gajah adalah binatang yang cerdas dan emosional, dapat merasakan kesedihan dan frustrasi saat melihat kawannya menderita. Gajah dapat berbuat berdasarkan perhitungan akal. Memiliki simpati seperti membawa kawanan yang sakit ke tempat yang aman dan bebas dari gangguan manusia atau binatang. Karena karakternya, muncul mitos bahwa gajah memiliki sifat seperti kedewataan dan melambangkan keperkasaan, kecerdikan dan kebijaksanaan.



Gambar II.11 Dewa Ganesha

Sumber: <http://satyam-siwam-sundaram.blogspot.com/2013/04/108-nama-dewa-ganesha.html>

(diakses pada 3 Juni 2020)

Masih banyak lagi bukti sejarah yang membuktikan gajah memiliki peran dalam peradaban manusia. Sampai kini, populasi gajah sudah semakin berkurang. Akibat perburuan manusia demi mengincar gading gajah yang dipercaya dapat menyembuhkan berbagai penyakit. Serta sifat manusia yang ingin menguasai hutan dan padang rumput yang merupakan habitat asli gajah. Oleh karena itu, kini gajah hanya dapat ditemukan di pelestarian in-situ dan ex-situ yang dilindungi pemerintah agar terhindar dari gangguan manusia. Gajah seringkali digunakan sebagai objek wisata kebun binatang dan pertunjukan. Dalam pertunjukan, gajah disebut sebagai hewan pintar karena dapat berinteraksi dengan manusia dan melakukan atraksi seperti bermain musik, melukis, melakukan perhitungan sederhana dan lain-lain. Dalam dunia anak-anak, hewan gajah dikenal dari karakter Bona dari majalah

Bobo. Karakter Bona merupakan gajah kecil yang dapat melakukan apapun dengan belalainya yang panjang. Bona adalah karakter gajah yang sudah melegenda di Indonesia selama puluhan tahun. Sehingga muncul mitos yang beredar dalam masyarakat dari dewasa sampai anak-anak bahwa hewan gajah adalah hewan yang pintar.

II.3.2 Kelinci

Zaman sekarang, setiap orang pasti mengenal hewan yang dikenal suka memakan wortel, yaitu kelinci. Hewan menggemaskan ini tersebar luas di Indonesia, sehingga sangat dikenali oleh masyarakat Indonesia. Kelinci seringkali dijadikan hewan peliharaan, namun tidak jarang juga hewan kelinci dijadikan hidangan sate oleh masyarakat Indonesia. Di Indonesia, beredar berbagai macam cerita dongeng berbentuk fabel (cerita hewan). Cerita dengan tokoh kelinci didalamnya seringkali ditemukan pada dunia anak-anak dan tokoh kelinci yang diceritakanpun beragam. Tokoh-tokoh kelinci yang memiliki sifat baik hingga jahat dapat ditemui didalamnya. Cerita fabel yang ada dimasyarakat berguna untuk memberi pelajaran karakter pada anak-anak melalui interaksi perilaku hewan-hewan agar anak-anak dapat membedakan perilaku yang baik dan tidak, sehingga dapat meniru perbuatan baik dan menghindari perbuatan yang buruk.

Dalam dongeng *Kelinci yang Sombong dan Kura-kura*, mengisahkan cerita kelinci yang suka merendahkan kura-kura karena selalu berjalan lambat. Kelinci yang angkuh merasa dirinya lebih baik dari kura-kura, oleh karena itu ia menantang kura-kura dalam adu lari karena ia tau Kura-kura tidak mungkin mengalahkannya. Kura-kura menerima semua ejekan dari kelinci dan ia tidak mau menerima tantangan dari Kelinci karena ia tau bahwa ia tidak dapat memenangkannya. Si Kelinci tidak mau ditolak dan mengatakan bahwa Kura-kura tidak boleh menolak tantangannya. Akhirnya, diterimalah tantangan itu oleh Kura-kura. Hingga hari pertandingan, kelinci terus merendahkan Kura-kura. Pertandingan dimulai, Kelinci berlari cepat meninggalkan Kura-kura. Kelinci merasa sudah jauh dari Kura-kura, oleh karenanya kelinci memutuskan untuk tidur. Namun karena kelinci tertidur terlalu pulas, ia tidak sadar Kura-kura sudah hampir mencapai garis akhir. Si kelinci

terbangun dan berlari sekuat tenaga, namun kura-kuralah yang mencapai garis akhir terlebih dahulu. Kelinci terdiam, kura-kura meminta kelinci untuk tidak merendharkannya lagi sebagai pengakuan akan kekalahan kelinci. Kelincipun tidak sombong lagi dan menjadi teman yang baik dengan kura-kura. Pada cerita tersebut, si Kelinci memiliki sifat yang sombong yang melupakan janji dan tidak mengakui kekalahan. Perilaku kelinci pada cerita menjelaskan bahwa kelinci memiliki kemampuan lari yang cepat.



Gambar II.12 Kelinci yang sombong dan kura-kura

Sumber: <http://indoartikelcerita.blogspot.com/2014/04/kisah-kelinci-yang-sombong-dan-kura-kura.html>
(diakses pada 3 Juni 2020)

Kemudian pada cerita *Kelinci yang Baik Hati dan Jerapah yang Sombong*, mengisahkan cerita tentang putri dari raja singa yang sakit, namun penyakit tersebut hanya dapat disembuhkan dengan obat tanaman anggur kuning yang hanya tumbuh di bukit yang sangat curam. Oleh karena itu, Sang Raja hutan mengadakan sayembara, siapapun yang dapat mengambil tanaman itu akan diberikan mahkota pangeran (menjadi pendamping Raja Hutan) dan dua karung emas. Hewan-hewan tertarik mengikuti, hingga kelinci dan jerapah mengikuti sayembara tersebut. Dari awal mereka mengikuti hingga dalam perjalanan, Jerapah terus mengatakan jika ia akan dengan mudah memenangkannya, karena ia bertubuh besar dan berleher panjang. Ia mengikuti sayembara tersebut hanya untuk mencari hadiahnya, ia terus meyakinkan bahwa ia akan menang dan Kelinci akan kalah. Berbeda dengan Jerapah, Kelinci terus mengatakan bahwa ia mengikuti lomba tersebut bukan karena hadiah, namun ingin menyembuhkan Putri Raja. Ia mendengar perkataan Jerapah, namun ia tidak memperdulikan dan terus melakukan perjalanan hingga akhirnya si kelinci mendapat buah itu terlebih dahulu dari Jerapah. Dalam perjalanan pulang,

ia menemukan jerapah kesakitan karena kakinya yang kram. Si kelinci pun merasa iba dan ia menawarkan bantuan, namun Jerapah merasa malu dan bersalah, lalu menerima pertolongan kelinci. Akhirnya si Kelinci mendapat hadiah dari Raja dan ia tetap menjadi teman yang baik dengan Jerapah. Dalam cerita fabel tersebut, tokoh kelinci memiliki sifat yang rendah hati, suka menolong, ikhlas, rela berkorban dan hidup rukun. Perilaku kelinci sebagai hewan yang bertubuh lebih kecil dari Jerapah menjelaskan bahwa kelinci adalah hewan yang cekatan dan cerdas.

Selain dari dongeng-dongeng diatas, masih terdapat dongeng-dongeng lain seperti *Kisah Kelinci dan Gajah*, *“Kancil, Kawanan Gajah, dan Raja Bulan Penguasa Danau”*, *“Upah Si Pemalas”*, dan *“Kelinci yang Pemalas”*. Dalam dongeng-dongeng tersebut, tokoh kelinci digambarkan sebagai hewan yang rajin dan baik hati. Anak-anak sangat familiar dengan hewan kelinci, karena selain dari dongeng, mereka juga mengenal karakter kelinci dari beberapa media, seperti majalah dan kartun animasi. Terdapat tokoh atau maskot kelinci yang sangat melegenda selama lebih dari 30 tahun di Indonesia. Tokoh atau maskot tersebut tidak lain adalah Bobo dari majalah Bobo.

II.3.3 Burung Kakatua

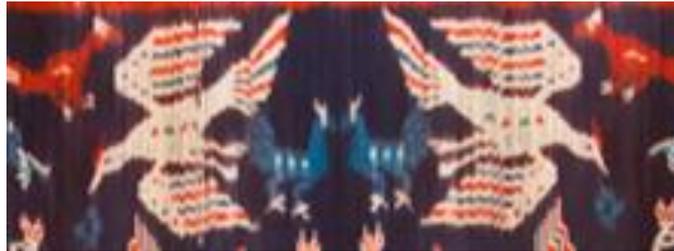
Burung kakatua merupakan burung hias dengan ciri khas bentuk paruh besar dan perilaku yang suka meniru suara manusia. Burung kakatua sudah menjadi hewan yang dipelihara oleh manusia sejak ratusan tahun yang lalu. Trubus Swadaya (2016:2) menjelaskan bahwa mayoritas masyarakat romawi kelas atas memelihara burung kakatua dirumah. Konon pada masa itu burung kakatua dianggap tontonan seperti televisi. Tren memelihara burung hias berkembang pada abad ke-14 hingga abad ke-17. Pada tahun 1493, Christopher Colombus sekembali dari dunia baru, dikabarkan memberi sepasang burung kakatua jenis cuba Amazon *Leucocephala* kepada Ratu Isabella dari kerajaan Spanyol. Mulai abad ke-14, memelihara burung kakatua menjadi simbol dari kekayaan atau gaya hidup dari tuannya.

Di Indonesia, burung kakatua sudah memiliki hubungan interaksi dengan manusia sejak abad 750M, dibuktikan dengan adanya pahatan burung kakatua pada relief

candi borobudur. Selain itu, pada 813M kerajaan Ho-ling (kerajaan Kalingga) seingkali mengirimkan utusan untuk memberikan upeti kepada Kaisar Cina dengan mempersembahkan empat budak, burung P'in-chiat, burung kakatua dan benda-benda lainnya. Dari penjelasan tersebut, burung kakatua dianggap sebagai hal yang berharga pada masa kerajaan. Burung kakatua tidak hanya memiliki arti penting dalam dunia kerajaan kuno. Dalam habitat aslinya, burung kakatua juga berinteraksi dengan manusia pada beberapa daerah di Indonesia bagian timur. Karena penyebarannya yang ada pada daerah tertentu, burung kakatua memiliki nilai budaya yang berbeda pada setiap daerah khususnya bagian Timur Indonesia.

Burung kakatua muncul dalam beberapa adat dan tradisi budaya dari daerah-daerah Indonesia bagian timur. Dalam kain motif dari Sumba, terdapat motif-motif berbentuk hewan-hewan. Kain tenun yang berasal dari Nusa Tenggara tersebut menggunakan bahan alami seperti akar mengkudu. Salah satu motif kain tenun Sumba adalah motif burung kakatua. Motif-motif yang ada pada kain memiliki lambang yang mempresentasikan aspek kehidupan manusia. Menurut masyarakat Sumba, motif burung kakatua pada kain tenun Sumba melambangkan sebuah persatuan. Martina (2019:62) menjelaskan motif burung kakatua mencerminkan jiwa masyarakat Sumba yang mengedepankan budaya musyawarah dan mufakat, dimana setiap ada masalah maka harus diselesaikan dari hati ke hati. Sedangkan di desa Forek Mondok, kabupaten Malaka, burung kakatua terdapat dalam syair lagu sakral Hasehawaka Manu Kakae. Lagu atau nyanyian tersebut digunakan untuk mengiringi acara-acara adat penjemputan tamu dan para pembesar yang berkunjung ke tempat baru. Kata hasehawaka merupakan istilah untuk sapaan adat yang ada di sekitar Nusa Tenggara Timur. Diucapkannya kata tersebut mengartikan sudah diterimanya kehadiran tamu atau para pembesar. Dahu (2018:16) dalam jurnalnya menjelaskan, dalam bahasa Tetun Fehan, istilah manu kakae terdiri dari dua kata, yaitu Manu dan Kakae. Kata Manu memiliki arti burung dan Kakae berarti kakatua. Manu kakae memiliki arti burung kakatua. Kata manu kakae (burung kakatua), tidak hanya sekali dua kali muncul dalam lirik lagu Manu Kakae. Hal ini menandakan bahwa manu kakae (burung kakatua) merupakan simbol penting yang ada dalam lagu tersebut. Nyanyian adat Hasehawaka Manu Kakae melibatkan tua-

tua adat dan orang yang sudah berpengalaman, karena acara adat tersebut dilakukan secara sakral untuk penjemputan tamu terhormat, seperti Bupati dan Gubernur. Nyanyian Hasehawaka Manu Kakae memiliki berbagai fungsi, salah satunya adalah memupuk persatuan dan kebersamaan kepada sesama sekaligus menghormati tamu-tamu besar. Dalam nyanyian Manu Kakae, burung kakatua terdapat dalam syair yang memiliki arti persatuan dan persahabatan.



Gambar II.13 Motif burung Kakatua pada kain tenun Sumba

Sumber: <http://www.gerainusantara.com/products/detail/kain-sumba-kombu-udang/451/>
(diakses pada 3 Juni 2020)

Masih di daerah Nusa Tenggara Timur, burung kakatua juga digunakan dalam peribahasa masyarakat Sikka etnis Krowe. Peribahasa berbunyi *Ganu kang nora wekak*. Jika diartikan kedalam bahasa Indonesia, peribahasa tersebut berbunyi '*Ibarat gagak dan kakatua*'. Pada peribahasa tersebut, Bura (2016:4) menjelaskan *kang* (gagak) merupakan bangsa burung berbulu hitam dan *wekak* (kakatua) merupakan bangsa burung berbulu putih. Kedua burung tersebut memiliki simbol hidup berdampingan yang rukun pada suku atau etnis yang mendiami sebuah wilayah. Peribahasa tersebut menunjukkan dambaan semua umat yaitu memiliki hidup rukun dengan yang lain.

Tidak hanya di Nusa Tenggara Timur, burung kakatua juga dikenal baik di Sulawesi, terutama di kabupaten Soppeng, Sulawesi Selatan. Burung kakatua berperan penting dalam sejarah terbentuknya kerajaan Soppeng. Pentingnya nilai sejarah dari kisah burung kakatua bagi kabupaten Soppeng membuat pemerintah daerah menetapkan burung kakatua sebagai lambang daerah. Kisah tersebut bermula saat kerajaan Soppeng belum terbentuk, dimana wilayah soppeng sebelumnya terbagi menjadi beberapa daerah yang masing-masing daerah dipimpin oleh matoa. Saat itu terjadi kemiskinan di Soppeng akibat musim kemarau yang

panjang, sehingga rakyat kesusahan mencari bahan makanan pokok. Akibat dari penderitaan rakyat soppeng, diadakan pertemuan guna mengumpulkan matoa (pemimpin) dari setiap daerah di Soppeng untuk membahas masalah ini. Ditengah pembicaraan para matoa, muncul dua ekor burung kakatua, dalam bahasa bugis dinamakan Cekkelle, sedang bertengkar saling merebut setangkai padi yang menguning. Seorang matoa yang melihat burung tersebut tertarik pada setangkai padi yang menguning tersebut, apalagi saat itu sedang musim kemarau panjang. Oleh karena itu, seorang matoa diutus untuk mengikuti kemanapun burung kakatua itu pergi. Sampai akhirnya matoa tersebut sampai di Sekkanyili dan ditemukan Manurungge Ri Sekkanyili atau Latemmamala. Latemmamala pun mendapat gelar Datu Soppeng sebagai raja pertama Soppeng pada tanggal 23 Maret 1261, hal tersebut menandakan awal terbentuknya kerajaan Soppeng. Dari cerita tersebut, sudah jelas mengapa lambang kabupaten Soppeng memiliki gambar burung kakatua. Pemerintah kabupaten Soppeng. (2017). Arti Lambang. Website resmi pemerintah kabupaten Soppeng, Dikutip dari soppengkab.go.id (Diakses pada 5 Mei 2020) Menjelaskan dalam mitos pembentukan pemerintahan teratur, burung kakatua digambarkan sebagai duta pembawa berita hingga diketemukan raja pertama dari soppeng yang membawa keamanan, keadilan dan kemakmuran pada daerah ini.



Gambar II.14 Lambang Kabupaten Soppeng
Sumber: <https://soppengkab.go.id/arti-lambang/>
(diakses pada 3 Juni 2020)

Dari paparan diatas, dapat disimpulkan burung kakatua memiliki nilai sejarah yang tinggi dan memiliki makna seperti persatuan, persahabatan, musyawarah dan mufakat. Nilai-nilai mitos tersebut masih hidup dan berkembang pada dererah Indonesia Tengah dan Indonesia Timur yang merupakan habitat asli Burung Kakatua. Hal tersebut dibuktikan dengan masih digunakannya lambang kabupaten Soppeng bergambar burung Kakatua dan kain tenun bermotif Burung Kakatua dari Sumba. Selain itu, tradisi-tradisi yang melibatkan nilai-nilai dari burung Kakatua seperti acara adat Hasehawaka Manu Kakaie tetap berjalan. Namun tradisi tersebut semakin redup karena termakan jaman dan kurangnya pelestarian budaya pada daerah asalnya. Saat ini, keberadaan burung kakatua sudah menjadi hewan langka yang terancam punah akibat perburuan liar. Oleh karena itu, burung kakatua umumnya dikenal masyarakat Indonesia melalui lagu anak-anak “Burung Kakatua” dan pelestarian hewan di kebun binatang. Dikenal dengan kecerdasannya, burung kakatua seringkali tampil pada pertunjukan-pertunjukan hewan dengan melakukan atraksi-atraksi sederhana, seperti berhitung angka 1-10, memindahkan barang, bermain puzzle dan lain-lain. Pertunjukan burung kakatua sangat diminati anak-anak. Setiap kali melihat atau mendengar burung kakatua, selalu teringat lagu burung kakatua yang selalu dinyanyikan saat dalam masa kanak-kanak. Lagu tersebut berasal dari Maluku, sampai saat ini belum diketahui siapa yang menciptakan lagu tersebut.



Gambar II.15 Burung kakatua dalam pertunjukan

Sumber: <https://www.tribunnews.com/images/regional/view/1520522/pertunjukan-oriental-sirkus-taman-safari-indonesia-di-makassar>
(diakses pada 3 Juni 2020)

II.4 Sejarah dan Pengertian Majalah

Majalah jika diterjemahkan kedalam bahasa inggris menjadi *Magazine*, kata tersebut berasal dari bahasa Arab yaitu *makhazi* yang memiliki arti gudang

penyimpanan. Ruary Mc Lean (seperti dikutip Asliyah, 2006:10) berpendapat bahwa pengertian gudang penyimpanan tersebut sangatlah tepat apabila dilihat kembali bahwa umumnya majalah-majalah tertua di Inggris khususnya di Eropa awalnya merupakan tempat sketsa-sketsa, karangan-karangan puisi dan berita-berita dikumpulkan. Majalah Perancis “Journal des Scavans” dianggap sebagai majalah yang pertama kali di temukan, isinya meliputi intisari buku-buku Eropa, daftar bacaan dan penulisnya, artikel-artikel pengembangan seni, filsafat dan ilmu pengetahuan. (Encycopedia Internasional Vol II 1973, 2002 dalam Asliyah, 2006:10). Pada kutipan tersebut, disimpulkan bahwa majalah merupakan sebuah media tempat gudang penyimpanan berisi hal-hal tertentu yang disimpan menjadi satu sesuai tema dari isinya. Jika lebih di sederhanakan lagi, majalah merupakan suatu media yang berisi kumpulan kertas atau lembaran yang berasal dari berbagai sumber dengan tema yang sama.

II.4.1 Sejarah dan Pengetian Majalah

Saat ini, majalah adalah salah satu dari berbagai jenis media cetak yang memuat informasi-informasi maupun artikel bersumber dari berbagai penulis. Masyarakat Indonesia sudah mengenal majalah sejak tahun 1945, tahun dimana majalah bulanan pertama kali terbit di Jakarta. Majalah tersebut bernama Pantja Raja pimpinan Markoem Djojohadisoeparto dengan prakarsa yang diciptakan oleh Ki Hadjar Dewantara. Pada tahun yang sama, majalah mingguan terbit pada bulan Oktober 1945 bernama Menara Merdeka yang menyajikan berita-berita dari siaran Radio Republik Indonesia (RRI). Pada masa kemerdekaan, majalah berfungsi sebagai media yang menyampaikan informasi berita guna menyebarkan semangat perlawanan rakyat terhadap penjajahan dan meningkatkan semangat nasionalisme rakyat. Majalah-majalah diterbitkan untuk pembaca remaja dan dewasa yang saat itu merupakan kalangan yang ikut memperjuangkan kemerdekaan.

Seiring berjalannya waktu, majalah di Indonesia semakin menyebar luas ke berbagai daerah dan kalangan. Kini majalah diproduksi tidak hanya untuk remaja dan dewasa, namun sudah mencapai kalangan segala usia. Target audiens majalah yang sudah variatif tersebut menjadikan majalah memiliki berbagai jenis fungsi dengan

isi yang berbeda-beda. Menurut Djafar Assegaff (1983), majalah dapat dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan isinya, yaitu:

1. Majalah berita

Majalah berita merupakan majalah yang berisi kumpulan berita yang dijelaskan secara detail dengan gaya tulisan yang khas, dilengkapi dengan gambar dan foto-foto untuk menambah informasi. Umumnya, majalah berita merupakan majalah berkalah mingguan atau harian. Contohnya majalah Tempo, Gatra, dan lain-lain.



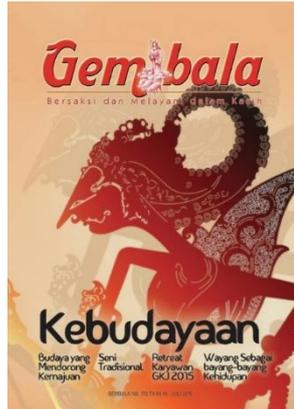
Gambar II.16 Majalah Tempo
Sumber: <https://majalah.tempo.co/>
(diakses pada 3 Desember 2019)

2. Majalah bergambar

Majalah bergambar berisi berita suatu peristiwa atau karya karangan berdasarkan gambar atau foto-foto. Majalah ini diterbitkan secara berkala untuk menjelaskan atau melaporkan berita berdasarkan pada gambar atau foto.

3. Majalah kebudayaan

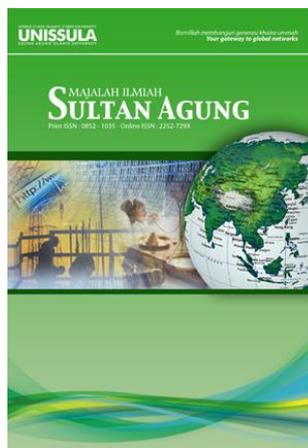
Majalah kebudayaan merupakan majalah khusus berisi hal-hal yang berhubungan dengan kebudayaan. Beberapa dari majalah kebudayaan berasal dari setiap daerah, karena umumnya majalah kebudayaan menggunakan bahasa daerah. Contohnya majalah Jawara, Warisan, Gembala dan lain-lain.



Gambar II.17 Majalah Gembala
Sumber: <https://kesehatankeluarga.weebly.com/>
(diakses pada 3 Desember 2019)

4. Majalah ilmiah

Majalah ilmiah merupakan majalah yang terbit khusus memuat suatu hal mengenai bidang ilmu seperti sains, teknik, hukum, dan lain-lain. Contohnya majalah ilmiah Sultan Agung, Geomedia, majalah ilmiah Unikom dan lain-lain.



Gambar II.18 Majalah ilmiah Sultan Agung
Sumber: <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/majalahilmiahsultanagung>
(diakses pada 3 Desember 2019)

5. Majalah keagamaan

Majalah keagamaan adalah majalah yang berisi suatu hal yang berhubungan dengan keagamaan juga pendidikan. Contohnya majalah Al-Islamiyyah, Tebuireng, Islamia dan lain-lain.



Gambar II.19 Majalah Tebuireng

Sumber: <http://nahdlatululama.id/blog/2017/09/19/wisata-keagamaanjangan-lupakan-sisi-dakwahnya-majalah-tebuireng/>
(diakses pada 3 Desember 2019)

6. Majalah perusahaan

Majalah perusahaan merupakan majalah terbitan secara berkala oleh suatu perusahaan untuk menampilkan berita-berita atau informasi yang berhubungan dengan perusahaan tersebut, seperti kepegawaian, karyawan, kebijaksanaan dan produksi perusahaan. Contohnya majalah Astra, Insight, Pride dan lain-lain.



Gambar II.20 Majalah Insight

Sumber: <https://sppjbsindramayu.wordpress.com/2014/10/14/insight-majalah-baru-pjb-services/>
(diakses pada 3 Desember 2019)

7. Majalah Mode

Majalah mode berisi mengenai mode dan berisi foto-foto pakaian dan polanya. Contohnya majalah Mode, Bazaar, Vogue dan lain-lain. Salah satu contoh majalah Mode adalah majalah Dream Season. Majalah tersebut berisi artikel atau foto mengenai berita mode, mode terkini, tips-tips, dll.



Gambar II.21 Majalah Vogue

Sumber: wolipop.detik.com/foto-entertainment/d-3856123/ganteng--imut-inilah-penampilan-terbaru-park-bo-gum-di-majalah-vogue/1?zoom
(diakses pada 13 Agustus 2020)

8. Majalah keluarga

Majalah yang diterbitkan khusus untuk keluarga ini adalah majalah yang berisi karangan-karangan untuk keluarga, dari bacaan yang ringan untuk anak-anak hingga hal-hal mengenai rumah tangga. Contohnya majalah FaamilyGuide, Sari Dewi & Keluarga, Sahabat Keluarga dan lain-lain.



Gambar II.22 Majalah FamilyGuide
Sumber: <https://www.myedisi.com/majalah>
(diakses pada 3 Desember 2019)

9. Majalah wanita

Majalah wanita adalah majalah khusus berisi suatu hal mengenai dunia wanita, dari perihal resep masakan, mode, kekeluargaan dan lain-lain beserta foto-foto menarik. Contohnya majalah Kartini, Wanita, Aura dan lain-lain.



Gambar II.23 Majalah Aura

Sumber: <https://www.bitebrands.co/2015/01/desain-cover-majalah-gaya-hidup-remaja.html>

(diakses pada 3 Desember 2019)

10. Majalah remaja

Majalah remaja merupakan majalah yang terbit untuk remaja yang berisi hal-hal yang berhubungan dengan masalah remaja. Contohnya majalah Kawanku, Remaja, Hai dan lain-lain.



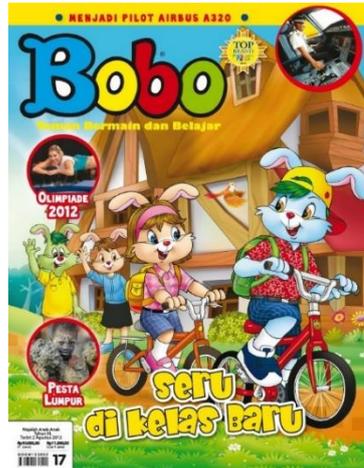
Gambar II.24 Majalah Kawanku

Sumber: <https://www.myedisi.com/majalah>

(diakses pada 3 Desember 2019)

11. Majalah anak-anak

Majalah yang diterbitkan khusus ppembaca anak-anak ini berisi artikel atau bacaan ringan menegnai dunia anak-anak. Umumnya majalah tersebut berisi cerita-cerita atau artikel yang menghibur dan mendidik anak-anak. Contohnya majalah Bobo, Anak Cerdas, Mombi dan lain-lain.



Gambar II.25 Majalah Bobo

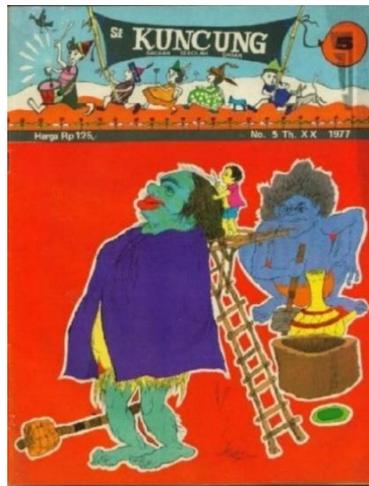
Sumber: <https://www.situsinfopedia.com/6-majalah-anak-anak-terbaik-untuk-bahan-bacaan-anak-anda/>
(diakses pada 3 Desember 2019)

II.4.2 Majalah Anak

Majalah anak-anak merupakan majalah yang diterbitkan khusus untuk anak-anak, berisi segala hal mengenai dunia anak-anak. Umumnya majalah anak-anak diterbitkan untuk anak-anak berumur 6-12 tahun, usia dimana anak-anak memiliki kemerdekaannya sendiri dalam mempelajari sesuatu, mempelajari berbagai hal yang ada di sekitarnya dengan mengembangkan kemampuan berfikir, kemampuan berbicara, keterampilan fisik, dan membuat abstraksi. Anak-anak cenderung menyukai visual dengan berbagai warna cerah dengan konten ringan yang mudah dipahami, oleh karena itu isi dari majalah anak-anak didominasi oleh visual. Majalah anak berisi berbagai bacaan ringan seperti cerpen, dongeng, komik strip, permainan-permainan yang disukai anak-anak.

Di Indonesia, literasi anak pertama kali terbit pada tahun 1896 berjudul *Indische Kinderboeken* (Buku anak-anak Hinda) yang kini disebut sebagai karya sastra buku bacaan anak tertua di Indonesia. Setelah 34 tahun berlalu, tepatnya pada tahun 1920

Hingga terbit majalah yang sampai saat ini masih eksis dan populer di Indonesia, yaitu majalah Bobo yang terbit pada tanggal 14 April 1973.



Gambar II.27 Majalah Si Kuncung

Sumber: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2017/01/20/majalah-anak-anak-masa-lalu-yang-selalu-dirindu>
(diakses pada 3 Desember 2019)

Stewig (1982:24-28) dalam bukunya yang berjudul *Children and Literature* menjelaskan bahwa saat membaca bacaan anak, anak akan mendapat kesenangan, imajinasi, kemampuan memahami diri sendiri, orang lain dan alam. Mampu mempelajari suatu hal dalam waktu dan tempat yang berbeda hanya melalui buku anak. Penjelasan Stewig dalam bukunya adalah sangat tepat, karena majalah anak merupakan salah satu cara anak untuk meningkatkan kemampuan literasi anak. Saat membaca majalah anak, kemampuan memecahkan masalahnya akan diuji saat menjawab soal dan permainan. Melalui visual dan cerita anak akan mampu mengembangkan imajinasi mereka sehingga anak mampu untuk menciptakan kreativitas saat membuat sebuah karya.

Selain cerita dan dongennya, umumnya setiap majalah anak menampilkan visual dengan gaya ilustrasinya yang lucu sehingga disukai anak-anak. Gaya ilustrasinya yang khas menarik minat anak untuk membaca dan memperdalam isi dari majalah. Visual yang ditampilkan umumnya berupa cerpen atau dongeng dengan gambar, komik, puzzle, dan lain-lain. Agar majalah anak mampu diingat oleh anak-anak, tidak sedikit majalah anak di Indonesia yang membuat maskot atau karakter yang mewakili identitas majalah mereka.