BAB II

NASKAH I LA GALIGO DAN BUKU CERITA BERGAMBAR

II.1 Naskah I La Galigo

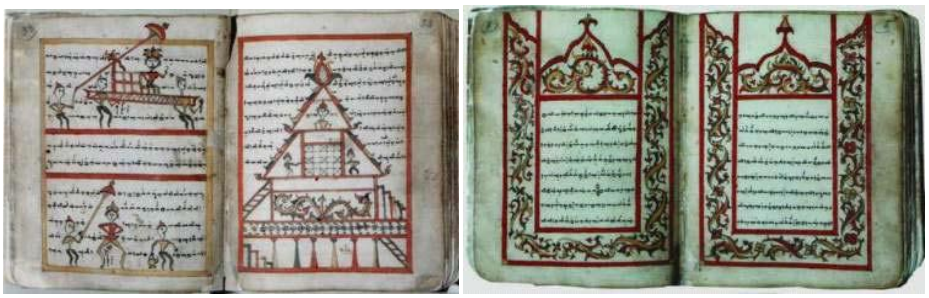
Naskah I La Galigo adalah warisan budaya dari suku Bugis, naskah ini awalnya di tulis di daun lontar dan ditulis dengan huruf *lontaraq* Bugis, adapun cara pembacaannya dilakukan dengan cara dilagukan, yang kemudian disebut sebagai *massureq* di Sulawesi Selatan.



Gambar 2.1: Naskah I La Galigo pada daun lontar
Sumber:www.lontaraproject.com

Menurut Nurhayati Rahman (2006), sesungguhnya fungsi pelisanan dari tradisi tulis itu adalah untuk mensosialisasikan nilai-nilai, norma-norma, hukum-hukum, serta berbagai kearifan orang Bugis lainnya ke masyarakat umum. Sebelum dilisankan,pembaca dituntut agar membaca dan mampu membaca dan memahami huruf-huruf *lontaraq* seperti yang tertulis di atas daun lontar. Inilah bentuk pendidikan yang paling tua yang secara tradisionil diturunkan nenek moyang orang Bugis dari generasi ke generasi yakni bagaimana cara membaca sekaligus cara menulis huruf-huruf *lontaraq* tersebut (h.vii).

II.1.1 Landasan Naskah NBG (*Nederland Bible Geselschaft*) 183



Gambar 2.2: Halaman Naskah Kuno Bugis La Galigo
Sumber:www.lontaraproject.com

Menurut Fachruddin (2000) NBG 188 dukumpulkan oleh I colliq Pujie Arung Pancana Toa, seorang raja perempuan dari tanah Bugis. Beliau mengumpulkan dan menyalin ulang episode-episode I La Galigo. Dia menghasilkan 2212 halaman *folio* salinan naskah yang merupakan 1/3 dari seluruh naskah La Galigo. Pada tahun 1987 dimulailah sebuah proyek yang menerbitkan NBG 188 ini. Tujuan proyek ini adalah menerbitkan secara ilmiah seluruh teks La Galigo yang terkandung dalam manuskrip yang dianggap paling utuh dalam dua bahasa yaitu bahasa Bugis dan bahasa Indonesia



Gambar 2.3: Universitas leyden dan Naskah NBG yang telah diterjemahkan
Sumber:www.lontaraproject.com

Naskah NBG 188 yang tersimpan diperpustakaan Universitas Leiden itu terdiri dari 12 jilid yang jumlah halamannya 2851. Ukuran kedua belas jilid itu 21 x 34 sentimeter. teks ditulis dengan alat tradisional (*kallang*) dengan tinta hitam. Penomoran halaman ditulis dengan pensil oleh B.F. Matthes. Tulisan dalam naskah ini pada umumnya rapi dan jelas walaupun sering kali ada tambahan kata atau kalimat diatas baris-baris atau di pinggir halaman. Hampir setiap halaman mengandung catatan pensil Matthes yang pada umumnya menjelaskan arti kata

baik dalam bahasa Bugis. Belanda ata Makassar. Kemungkinan besar naskah ini dibacanya bersama Arung pancana toa yang membaca sambil menerangkan arti kata yang kurang jelas bagi matthes (h. 14)



Gambar 2.4: Naskah I La Galigo asli yang ada di Museum I La Galigo
Sumber:Dokumentasi pribadi

II.1.2 Keistimewaan naskah I La Galigo

Ditinjau dari sudut manuskripnya yang berjumlah ribuan halaman serta jalinan tokohnya yang berbelit-belit. Kern menempatkan teks I La Galigo sebagai karya sastra terpanjang dan terbesar di dunia yang setaraf dengan kitab Mahabarata dan Ramayana dari india, serta sajak-sajak Homerus dari Yunani (1939:1). Karena itu menurut Koolhof, La Galigo menempati posisi yang unik , baik di Nusantara maupun di dunia, setidak-tidaknya itu apabila dilihat dari sudut panjang syairnya. Epos Mahabarata jumlah barisnya antara 160.000-200.000, sementara I La Galigo mencapai 300.000 baris panjangnya (R.A Kern, 1995, h.1).

Menurut Nurhayati Rahman (2006), Panjangnya naskah-naskah I La Galigo disebabkan karena banyaknya tokoh yang diceritakan, dan hampir setiap tokoh penting yang merupakan bagian dari keturunan dewa di *Boting Langiq* dan di *Buriq Liu* selalu mempunyai cerita tersendiri. Penggalan-penggalan cerita dari

tokoh tersebut kemudian disebut episode dalam bahasa Bugisnya disebut tereng. Setiap episode mempunyai certa tersendiri yang dibatasi berdasarkan isi ceritanya.

Cerita itulah yang tertuang dalam berbagai naskah yang dituliskan dengan maksud dibawakan dalam bentuk lisan pada upacara-upacara tertentu. Pelisanan tersebut tercermin dalam wujud tradisi penyalinannya, yang selanjutnya melahirkan naskah I La Galigo ke dalam berbagai versi.(h.4).

II.1.3 Ciri-ciri sastra La Galigo

Menurut Koolhof dan Nurhayati Rahman (2000), Sastra La Galigo memiliki beberapa ciri formal yang membedakannya dari karya-karya sastra Bugis lain. Ciri itu dapat digolongkan pada tiga bagian:

1. Metrum
2. Bahasa
3. Pokok cerita

Metrum yang terdapat dalam setiap naskah ditentukan oleh jumlah suku kata. Dasar metrum adalah lima suku kata, hanya jika aksen jatuh pada suku kata terakhir jumlahnya empat suku kata. Metrum ini adalah ciri khas La Galigo. Metrum yang berdasarkan jumlah suku kata yang tetap memang bukan hal yang aneh dalam sastra Bugis, umpamanya ada *toloq* yang terdiri dari segmen-segmen yang jumlah suku katanya delapan, atau *elong* yang terdiri dari 3 baris yang teridiri dari 8,7 dan 6 suku kata. Aka tetapi metrum bersegmen lima suku kata hanya terdapat dalam La Galigo.

Bahasa yang digunakan dalam teks La Galigo cukup berbeda dari bahasa sehari-hari. Bahasa Bugis kuno, bahasa Galigo, bahasa nenek moyang (*basa to ri olo*), bahasa sureq adalah beberapa nama yang biasanya digunakan. Perbedaan terbesar dengan bahasa Bugis sehari-hari terdapat dalam kosa kata, bukan dalam tata bahasanya yang hamper sepadan. Banyak kata dan istilah merupakan ciri khas La Galigo, walaupun sebagian kosa kata itu juga dapat ditemukan dalam karya sastra lain seperti *toloq*, nyanyian bissu atau *elong* . Selain kata-kata yang tidak diketahui artinya lagi oleh masyarakat umum, ciri bahasa Galigo adalah

pemakaian sinonim dalam jumlah yang cukup banyak. Misalnya untuk melambangkan konsep ‘emas’ ada sekitar 20 sinonim.

Pada tingkat frase dan kalimat bahasa Galigo itu bercirikan pemakaian formula dan paralelisme. Formula adalah frase atau kalimat yang sering muncul dalam teks untuk mengungkapkan salah satu konsep tertentu dan yang dipakai dalam konteks yang sama. Kata-katanya tetap sama atau hampir sama. Paralelisme sebenarnya adalah sejenis formula yang didalamnya sebuah makna diulangi dua atau tiga kali, biasanya dengan struktur sintaktis yang sama pula (h:1).

II.1.4 Naskah La Galigo merupakan bacaan upacara adat bugis

La Galigo sebagai bacaan dalam upacara adat

Naskah-naskah sureq Galigo pada umumnya dibacakan seorang *Passureq* pada acara-acara seperti perkawinan, bangunan rumah baru atau sebelum orang mau turun ke sawah, *Sureq Galigo* juga sering dibacakan dalam lingkungan keluarga sebagai hiburan. Pembacaan naskah diiringi lagu-lagu tertentu yang berbeda dari daerah ke daerah. Karena itu *Sureq Galigo* sering disebut *Sureq selleang* ‘naskah yang dilagukan’ (Salim dkk, 2000, h.3).

II.1.5 Cerita episode pelayaran Sawerigading menuju tanah Cina

Episode ini bercerita tentang kisah Sawerigading yang jatuh cinta pada saudara kembarnya yakni We Tenriyabeng, hal ini pun mendapat tentangan keras oleh orang tuanya yang kemudian membuat hati Sawerigading tidak tenang. Namun We Tenriyabeng berusaha meyakinkan Sawerigading bahwa di tanah cina ada seorang gadis yang sangat mirip dengan dirinya (We Tenriyabeng) bagaikan pinang dibelah dua sangat susah untuk mencari perbedaan diantara keduanya putri itu bernama I We Cudai, Sawerigading pun penasaran dan mulai ingin mencari tahu dengan cara berlayar ke Cina menggunakan perahu besar yang di buat dari pohon wlenreng. Ia pun dibekali cincin dan rambut dari We Tenriyabeng sebagai bukti bahwa yang dikatakan We Tenriyabeng akan kesamaan dirinya dan putri I We Cudai itu benar maka cincin dan Rambut dari We Tenriyabeng lah yang akan dijadikan sebagai pembuktiannya.

Sawerigading pun berangkat ke Tanah Cina untuk mempersunting I We Cudai dengan membawa serta rombongannya. Dalam proses melamar We cudai tidaklah berjalan mudah karena Sawerigading yang berlayar ke Cina dengan menyamar sebagai Oro (orang hitam besar penjaga kerajaan) tak mendapat respon baik dari putri I We Cudai karena pelayan-pelayan I We Cudai yang melihat Sawerigading di atas kapalnya sangat menyeramkan karena sawerigading menyamar dalam bentuk Oro, para pelayannya pun melaporkan hal ini kepada I We Cudai maka di tolaklah lamaran Sawerigading. Baru setelah itu Sawerigading membongkar penyamarannya terlihat bahwa ia adalah pangeran yang sangat tampan nan rupawan dan membawa bukti rambut Tenriyabeng dan cincin yang sangat pas di jari We cudai barulah ia diterima dan bisa menikahi I We Cudai. Pernikahan pun berlangsung meriah dan dari perkawinan itu lahirlah seorang anak yang bernama I La Galigo.

II.1.6 Visualisasi Tentang Naskah I La Galigo

Dalam perkembangan naskah I La Galigo terdapat banyak upaya dalam membantu melestarikan terutama bentuk-bentuk visual.



Gambar 2.5: Ilustrasi Batara Guru dan Datuq Patotoe di museum I La Galigo
Sumber:Dokumentasi pribadi

Gambar diatas menggambarkan tentang Datu Patotoe memanggil ke-9 anaknya dan mengadakan musyawarah siapa diantara ke-9 anaknya yang akan terpilih turun ke bumi yang masih kosong dan disepakati Batara Guru yang akan turun sebagai *To Manurung.*



Gambar 2.6: Ilustrasi Batara Guru di museum I La Galigo
Sumber:Dokumentasi pribadi

Gambar diatas menggambarkan Batara Guru turun ke bumi beserta 3 orang perempuan yang kelak akan menjadi selirnya, diturunkan pula ianang pengasuh da 7 oro (orang yang berkulit hitam legam) beserta kapaknya, istana yang lengkap dengan peralatannya serta para pelayan. Batara Guru mempunyai permaisuri bernama We Nyilik Timo dan anak bernama Batara Lattu atau lengkapnya Batara Lattu Ri Ale Luwu I Latiwuleng Ri Watampone, Batara Lattu menjadi pemuda yang gagah perkasa bertemu seorang gadis bernama We Datu Sengngeng anak dari manurunge di tompo Tikka Larumpessi dan We Padaulang.



Gambar 2.7: Ilustrasi Sawerigading dan We Tenriyabeng
Sumber:Dokumentasi pribadi

Perkawinan Batara Lattu dan We Datu Sengngeng dikaruniai sepasang anak kembar emas, laki-laki dan perempuan, mereka diberi nama Sawerigading dan We Tenriyabeng. Singkat cerita Sawerigading jatuh cinta pada saudara kembarnya yang merupakan pantangan tanah dan sumber malapetaka kerajaan. Oleh sebab itu We Tenriyabeng membujuk saudara kembarnya untuk pergi ke Tanah Cina, disana ada seorang gadis bangsawan bernama I We Cudai yang mirip dengannya untuk dijadikan permaisuri dan untuk meyakinkan saudara kembarnya We Tenriyabeng membekalinya dengan gelang dan cincin.



Gambar 2.8: Cerita Sawerigading dalam buku cerita bergambar
Sumber:Dokumentasi pribadi

Cerita Sawerigading diangkat dalam buku cerita bergambar oleh kerjasama Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia dan organisasi Pecinta Bacaan Anak pada tahun 2014.

II.1.7 Pentingnya Naskah I La Galigo Bagi Anak-anak

La Galigo adalah cerita wajib yang harusnya diceritakan oleh orang tua yang tinggal di suku Bugis kepada anaknya, karena di dalam naskah I La Galigo sangat banyak pelajaran-pelajaran penting tentang budaya suku Bugis yang harusnya diketahui oleh anak-anak suku Bugis itu sendiri. (Abdi, wawancara, 8 September 2014)

Perkembangan dunia sudah memasuki era yang sangat modern. Pembentukan mental dan moral anak-anak sangat penting dilakukan secara dini, seperti di jaman dulu dimana para orang tua di suku Bugis menjadikan cerita rakyat I La Galigo sebagai cerita wajib untuk anak-anak mereka. Karena cerita rakyat I La Galigo dipercaya menjadi asal-usul budaya-budaya yang masih dipegang teguh oleh masyarakat Bugis. Tentu akan sangat baik bagi anak-anak karena selain bisa menjadikan cerita rakyat I La Galigo sebagai hiburan mereka juga bisa mendapat pesan-pesan moral yang baik bagi mereka, selain itu juga di dalam Cerita Rakyat I La Galigo banyak tokoh-tokoh yang bisa menginspirasi anak-anak.

Naskah kuno seperti I La Galigo merupakan warisan berharga dari nenek moyang suku Bugis jadi sudah sepatutnya untuk dilestarikan. Tapi hal ini kemudian menjadi masalah ketika tidak ditemukannya solusi untuk pelestarian. Pertama karena keberadaan naskah yang berpencar-pencar, yang lain adalah orang yang bisa membaca naskah ini sudah sangat jarang yang ditemukan dan adaptasi-adaptasi naskah dan cerita rakyat I La Galigo kurang diadaptasi ke media-media kreatif seperti pertunjukan teater, film, dan buku komik. Maka dari itu akan sangat baik ketika orang-orang ahli di bidang seni dan bidang kreatif lain seperti orang yang bergelut di dunia desain komunikasi visual bisa membuat solusi dalam melestarikan naskah I La Galigo ini (Ahmad, wawancara, 2 September 2014)

II.2 Pengertian Cerita Bergambar

Islami (2010) menyebutkan Cerita bergambar adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita (Putra. 2008). Biasanya cergam dicetak diatas kertas dan dilengkapi teks. Cergam merupakan media yang unik, menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif, media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami.



Gambar 2.7 Contoh cerita bergambar
Sumber: *http://1.bp.blogspot.com/-SXMBX1sKx94/UKSO1-KbgoI/AAAAAAAAAKw/D5M9wNlzuK8/s640/ceciterrrrrrr2+001.jpg* (16 November 2014)

II.3 Buku Cerita Bergambar dan Pengaruhnya

Dalam Pranata (2014) mengatakan bahwa buku cerita bergambar mulai dari mite, legenda, dan dongeng merupakan buku cerita bergambar yang digemari anak-anak, namun seiring perkembangan zaman, tidak hanya jenis-jenis itu saja, sekarang buku cerita dipergunakan sebagai media pemberi informasi berdasarkan fakta dalam bentuk cerita, biasanya informasi seperti satwa yang hampir punah, dipergunakan untuk memperkenalkan informasi tersebut kepada anak sejak dini agar anak-anak tahu dan mencintainya untuk menjaga hingga melestarikannya.

Menurut Gloria C (seperti yang dikutip Gupta, 2013) buku selain sebagai sumber pengetahuan, buku juga dapat berguna sebagai sarana pembetukan watak dan cara berfikir, buku juga berfungsi sebagai sarana komunikasi, semakin sering anak berkomunikasi dengan buku, semakin banyak pengertian dan pengetahuan yang

ditimbanya. Sebuah buku bagi anak harus memiliki sebuah ilustrasi yang menggambarkan keadaan dan suasana dari isi buku tersebut dengan jelas agar seorang anak mampu membaca dan memahami pesan yang ingin disampaikan oleh isi buku tersebut, dan ilustrasinya harus menarik minat baca dari sang anak agar ia mau terus membaca buku tersebut.

Buku cerita bergambar sesuai dengan ciri-ciri buku cerita tidak hanya menggambarkan atau memperjelas suatu teks saja. Namun sesuai dengan definisi cerita, buku cerita bergambar ini memiliki unsur-unsur cerita seperti tokoh, plot, dan alur.

Buku bergambar dapat digunakan untuk membantu anak mengenal lingkungan dan situasi berbeda dengan lingkungan mereka. Dengan buku bergambar anak dapat mengenal karakteristik pelaku, latar, waktu dan tempat terjadinya cerita. Disamping itu ada tiga manfaat buku bergambar:

1. Memberikan masukan bahasa kepada anak-anak
2. Memberikan masukan visual bagi anak-anak
3. Menstimulasi kemampuan visual dan verbal anak-anak.

Dengan demikian, buku bergambar dapat membuat anak memberikan reaksi dan komentar terhadap ilustrasi atau gambarnya (Adyogi, 2009, h.6)
Dan 12 manfaat membaca buku cerita sebagai berikut: (Chandler, 2009)

1. Kemampuan bahasa meningkat
2. Kemampuan mendengar meningkat
3. Kemampuan berkomunikasi verbal meningkat
4. Kemampuan konseptual meningkat
5. Kemampuan memecahkan masalah meningkat
6. Daya imajinasi dan kreativitas bertambah
7. EQ (Kecerdasan emosi) naik
8. Nilai moral bertambah
9. Wawasan bertambah

10. Pengetahuan ragam budaya bertambah
11. Mendapatkan relaksasi jiwa dan raga
12. Keakraban emosi antara orang tua dan anak meningkat

II.4 Fungsi dan Peranan Cerita Bergambar

Dalam Islami (2010) Cergam merupakan media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi yang bisa dimanfaatkan oleh cergam antara lain adalah untuk pendidikan, untuk advertising, maupun sebagai sarana hiburan. Tiap jenis cergam memiliki kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas.

1. Cergam untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas, misalnya ”hindari pemecahan masalah dengan kekerasan.”

2. Cergam sebagai media *advertising*. Maskot suatu produk dapat dijadikan tokoh utama dengan sifat-sifat sesuai dengan citra yang diinginkan produk atau brand tersebut. Sementara pembaca membaca cergam, pesan-pesan promosi produk atau *brand* dapat tersampaikan.

3. Cergam sebagai sarana hiburan merupakan jenis yang paling umum dibaca oleh anak-anak dan remaja. Bahkan sebagai hiburan sekalipun. Cergam dapat memiliki muatan yang baik. Nilai-nilai seperti kesetiakawanan, persahabatan, dan pantang menyerah dapat digambarkan secara dramatis dan menggugah hati pembaca.

II.5 Unsur-unsur Visual dalam Cerita Bergambar

II.5.1 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberikan penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi

ruang kosong. Misalnya dalam majalah, Koran tabloid dan lain- lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa,lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan dipakai *image bitmap* hingga karya foto (Kusrianto, 2007:140).

Fungsi dari ilustrasi adalah untuk menarik perhatian publik guna mendorong dan mengembangkan gagasan dalam bentuk cerita realistis, dapat menumbuhkan suasana emosional karena ilustrasi lebih mudah dipersepsi atau diserap daripada tulisan (Kusmiati,1999:44).

Berdasarkan sifatnya ilustrasi dapat digolongkan menjadi 3 yaitu:

a. Ilustrasi Gambar Tangan (*Hand Drawing*)

Adalah ilustrasi gambar tangan dibuat secara keseluruhan menggunakan tangan dengan memberikan ekspresi dan karakter tertentu untuk mendukung media komunikasi grafis (Pujiriyanto, 2005:42).



Gambar 2.2 Contoh ilustrasi gambar tangan
Sumber: *http://handdrawn.typepad.co.uk/* (11 november 2014)

b. Ilustrasi Fotografi

Adalah teknik membuat gambar ilustrasi berupa foto dengan bantuan kamera baik itu manual maupun digital. Obyek fotografi menjadi lebih realistis, eksklusif dan persuasive (Pujiriyanto, 2005:42).

Adapun keunggulan menggunakan ilustrasi fotografi yaitu: gambar yang dihasilkan nyata/*realistis,* waktu pembuatannya relative singkat dan dapat dibuat secara spontan, teknik fotografi dapat dibuat berwarna ataupun hitam putih. Ilustrasi fotografi memiliki beberapa kegunaan, yaitu:

1. Menggambarkan perbandingan menunujukkan berita.
2. Mengabadikan sesuatu.
3. Mencitrakan suasana hati
4. Menggambarkan sesuatu yang membangkitkan rasa kemanusiaan

(Suyanto, 2004, h.89).



Gambar 2.3 Contoh ilustrasi photografi
Sumber:*http://www.ufunk.net/en/photos/missing-garden-illustration-photographie-et-tableau-noir/* (11 november 2014)

c. Ilustrasi Teknik Gabungan

Adalah ilustrasi dalam bentuk komunikasi dengan strukutr visual atau rupa yang terwujud dari perpaduan antara teknik fotografi dengan teknik *drawing* di computer (Pujiriyanto, 2005:41).



Gambar 2.4 Contoh ilustrasi teknik gabungan
Sumber:*http://michael-shirley.com/blog/wp-content/uploads/2009/08/nikki-farquharson-mix-media-illustrations-6-600x405.jpg* (11 november 2014)

II.5.2 Tipografi

Secara umum tipografi diartikan seni mencetak dengan menggunakan huruf, seni menyusun huruf dan cetakan dari huruf atau penyusunan bentuk dengan gaya-gaya huruf tipografi sama dengan menata huruf merupakan unsur penting dalam sebuah karya desain komunikasi visual untuk mendukung terciptanya kesesuaian antara konsep dan komposisi karya (Santosa, 2002, h.108).



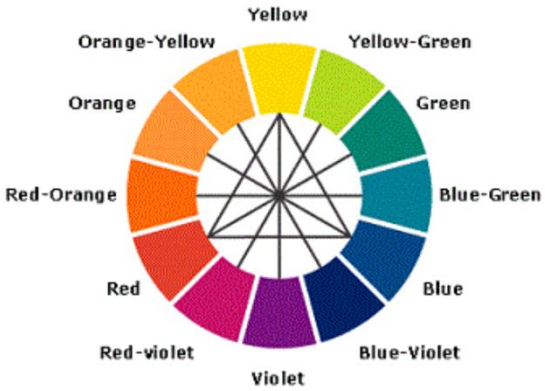
Gambar 2.5 seni tipografi
Sumber: http://imagineartculture.blogspot.com/2013/01/wawancara-dengan-gilang-purnama.html (11 november 2014)

II.5.3 Warna

Warna adalah suatu hal yang penting dalam menentukan respons dari orang,warna adalah hal pertama yang dilihat oleh seseorang, setiap warna

akan memberikan kesan dan identitas tertentu, walaupun hal ini tergantung dari latar belakang pengamatnya (Pujiriyanto, 2005, h.43).

Menurut Wirya (seperti dikutip Sutawan, 2011) Warna adalah kualitas dari mutu cahaya yang dipantulkan suatu obyek ke mata manusia. Setiap warna memiliki daya yang berbeda dan dalam penggunaannya diharapkan dapat menciptakan keserasian dan membangkitkan emosi, (Wirya,1999:26).
Berikut susunan warna-warna dalam lingkaran Warna:



Gambar 2.6 Warna-warna dalam lingkaran warna
sumber:*http://fitinline.com/article/read/unsur-desain-fashion-unsur-warna-bagian-iii-1*
(11 november 2014)

II.5.4 Teks

Menurut kamus besar bahasa Indonesia teks merupakan naskah yang berupa kata-kata asli dari pengarang atau bahan tertulis untuk memberikan pelajaran, berpidato dan lain sebagainya. Bahasa yang digunakan untuk penyusunan teks pada iklan hendaknya sederhana jelas, singkat, dan tepat serta memiliki daya tarik pada kalimatnya, selain itu perlu diperhatikan ukuran termasuk jarak antar huruf dan ukurannya termasuk jarak antar huruf, kata, baris dan lebar paragraf (Surianto Rustan, 2009, h.28).

II.6 Buku Cerita Bergambar untuk Anak-anak.

Menurut Putra (seperti dikutip Maulid Alam Islami, 2010) pada dasarnya, sebuah buku cerita bergambar menggabungkan antara kata-kata dan gambar-gambar yang membentuk suatu cerita. Teks dan gambar bekerja sama menerangkan jalannya

cerita. Gambar-gambar mampu menyampaikan isi cerita atau merubah keseluruhan isi buku. Jadi jika dilihat sekilas buku bergambar hanyalah terdiri dari kata-kata dan gambar, namun jika dilihat secara keseluruhan buku bergambar merupakan sebuah karya seni.

Buku cerita bergambar merupakan sebuah format (bentuk/desain) bukanlah sebuah *genre* (Denise,1999), walaupun bebrapa orang masih menggunakan istilah *genre* untuk mendeskripsikan buku cerita bergambar secara keseluruhan. Berikut ini adalah ciri-ciri umum suatu buku cerita bergambar:

a. Berisi 32 Halaman (*standard*)

b. Ilustrasi mendominasi teks

c. Ilustrasi berintegrasi dengan narasi membawakan cerita ke suatu kesimpulan akhir.

d. Jumlah kata umumnya kurang dari 500 kata. Namun ada juga yang mencapai lebih dari 2000 kata atau bahkan tidak sama sekali. Desain keseluruhan menunjukan hubungan antara teks dan ilustrasi yang menyangkut halaman depan, halaman belakang dan lapisan buku.

Tidak seperti novel yang memiliki berbagai macam *genre*, buku cerita bergambar hanya memiliki beberapa *genre* (Denise. 1999). Berikut ini adalah beberapa genre mendasar sebuah buku cerita bergambar :

II.6.1 *Anthropomorphic (Animal) Stories*

Adalah cerita realis yang bertokoh utamakan hewan/binatang atau benda-benda mati. Hewan-hewan diceritakan bisa berbicara, berjalan, berpakaian dan berkelakuan layaknya manusia. Biasanya menyertakan kemampuan/hal-hal magis baik itu dalam porsi sedikit atau bahkan tidak ada, karena hewan atau benda mati digambarkan memiliki karakteristik manusia yang membawakan kemampuan luar biasa. *Setting* cerita bisa nyata maupun fiksi.

II.6.2 *Realistic Stories*

Menampilkan tokoh-tokoh simpatis yang menimbulkan rasa empati dari anak-anak. Topik yang diangkat sebagian besar berkesan suram, seperti kanker, kematian, homoseksualitas, adopsi dan AIDS. *Setting* dalam cerita bisa *setting* nyata atau histories.

II.6.3 *Magic Realism*

Adalah gabungan dari realita dan imajinasi. Kesan petualangan seakan dimasukan dalam kegiatan sehari-hari, segalanya mungkin terjadi, seperti seorang anak laki-laki mengambil sebuah crayon ungu dan menciptakan dunia impian yang indah, suatu permainan bisa menjadi nyata, atau sebuah perahu yang membawa seorang anak ke suatu pulau impian.

II.6.4 *Traditional Literature*

Meliputi dongeng, cerita rakyat, mitos, legenda, cerita tentang monster, cerita pembentukan, *mother goose*, dan *fable*. Cerita ini menampilkan pola-pola bercerita,kaya akan bahasa dan elemen-elemen fantasi. *Setting* cerita bisa fiksi dan nyata.

II.6.5 *Informational (Nonfiksi)*

Buku cerita bergambar ini merupakan alternatif dari ensiklopedi atau sumber-sumber referensi lainnya. Ilustrasi dan/atau foto yang ditampilkan umumnya menarik perhatian dan menampilkan warna-warna cerah. Ketepatan waktu dan judul memegang peranan penting. Yang membedakan buku ini dengan buku lain adalah catatan sumber, *bibliografi*, *index* dan table isi. Saat anak mendapatkan pengalaman melihat, mendengar, menyentuh, merasa. Terjadilah hubungan antar sel-sel otak. Pengalaman yang berulang-ulang akan menguatkan hubungan dan membentuk pemahaman (Wanei, 2003, h.67). maka dari itu pemberian informasi menggunakan informasi berupa teks dan juga visual yang akan membuat si anak lebih memahaminya.

Karena sasaran utama adalah anak-anak maka media informasi yang akan dirancang berupa buku cerita bergambar. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada anak-anak tentang cerita rakyat I La Galigo dan karakter-karakter tokoh-tokoh yang ada di dalamnya melalui visual yang sederhana dan mudah dimengerti. Dengan tujuan akhir menanamkan kecintaan dan lebih mengenal cerita rakyat yang berasal dari daerah mereka sendiri.

II.7 Analisis Data

Pada penelitian yang dilakukan untuk perancangan ini menggunakan teori desain komunikasi visual sebagai acuan dalam proses perancangan. Dari penelitian ini telah menemukan sejumlah data baik itu data primer dan data sekunder maka dari itu untuk kepentingan lebih lanjut seperti perancangan maka, data yang telah ditemukan memerlukan analisis agar proses perancangan menjadi lebih baik. Berikut adalah analisis data yang telah dilakukan.

II.7.1 Analisis faktual

Analisis faktual digunakan pada perancangan ini dengan terjun langsung ke lapangan dan mengamati objek yang ada, khususnya mengenai media-media komunikasi visual yang sudah ada pada di Makassar dan media yang beredar di masyarakat, khususnya mengenai media yang menginformasikan tentang Naskah I La Galigo, media tersebut antara lain :

1) Ilustrasi: ilustrasi yang digunakan pada media-media yang menginformasikan I La Galigo sebenarnya sudah baik, tapi dari media informasi seperti buku dan poster tentang I La Galigo kebanyakan hanya menggunakan ilustrasi fotografi, yang itupun di buat dengan teknik seadanya. Masih sangat jarang ditemui media-media yang menampilkan ilustrasi yang bisa menarik perhatian generasi muda di wilayah Makassar.

2) Teks: teks yang digunakan pada media-media yang sudah ada sangatlah padat dan terkadang membuat pembaca enggan untuk membaca semuanya padahal banyak informasi didalamnya, hal ini mungkin dikarenakan oleh pengemasan teks yang tidak efektif dan menarik. Ditambah lagi penggunaan

bahasa yang terlalu kaku pada penulisan teks membuat generasi muda Makassar merasa tidak asik saat membacanya.

3) Huruf/tipografi: pada tipografi penelitian dilakukan pada kebanyakan sampul buku mengenai I La Galigo. Pada kebanyakan buku yang membahas tentang ini unsur tipografi dirasa sudah tepat karena kebanyakan dari buku tersebut menggunakan huruf yang masih ada unsur Bugis nya seperti yang diketahui bahwa naskah I la Galigo berasal dari suku Bugis. Penggunaan tipografi pada seperti huruf Bugis yakni lontara pada sampul sedikit banyaknya pasti bisa untuk memberikan dampak bagi generasi muda yang melihatnya.

4) Warna: Penggunaan warna yang terdapat pada media-media mengenai I La Galigo sebagian besarnya sudah tepat karena sudah memakai warna-warna dominan dari suku Bugis, tapi permasalahannya adalah komposisi dari warna-warna yang ada pada media terkesan tidak teratur dengan baik, warna satu masih saling mendominasi dengan satu warna lainnya. Hal ini tentu tidak enak dipandang mata.

5) Teknik Cetak: media-media informasi yang ada kebanyakan menggunakan teknik cetak offset dan teknik cetak digital. Masing-masing dari media tersebut sudah terwujud sebagaimana kegunaannya, teknik cetaknya pun telah sesuai dengan media yang ada. Tapi tidak hanya cetak digital dan offset, masih ada juga yang membuat ini masih dengan teknik gambar dan tulisan tangan.

II.7.2 Analisis wawancara

Analisis wawancara dilakukan dengan bertanya langsung pada beberapa tokoh di Makassar dari bidang seni dan staff di perpustakaan daerah di Makassar. Yang mana dianggap kompeten untuk memberikan informasi terkait kasus yang dihadapi tentang cerita rakyat I La Galigo ini yaitu Abdi Karya (tokoh seniman teater dimakassar) dan Ahmad Saransi (kepala perpustakaan daerah). Disini ditanyakan mengenai masalah-masalah apa saja yang terdapat pada naskah I La Galigo mulai dari masalah kesenian hingga budaya yang berkembang di

masyarakat. Namun untuk kepentingan tugas individu wawancara lebih difokuskan pada pelestarian cerita rakyat I La Galigo. Disini ditanyakan bagaimana keadaan kesenian cerita rakyat I La Galigo terdahulu dan bagaimana keadaannya sekarang, serta sudah seberapa besar peran serta masyarakat utamanya generasi muda dalam melestarikan naskah cerita rakyat I La Galigo ini. Yang mana pada wawancara ini ditemukan informasi bahwa peran generasi muda Makassar dalam melestarikan naskah ini belum terlalu baik, bisa dibilang masih sedikit di antara mereka yang peduli. Tindakan atau upaya pelestarian yang terlihat umumnya masih dilakukan oleh peneliti yang sudah dewasa itupun sangat jarang diantara mereka yang menggunakan *output* media kreatif untuk melestarikan naskah ini kebanyakan Cuma dalam berbertuk makalah ilmiah saja.

II.8 Kesimpulan Dan Solusi

Berdasarkan penjabaran dan riset data mengenai cerita rakyat I La Galigo, didapatkan sebuah kesimpulan bahwa cerita rakyat I La Galigo memiliki banyak hal yang sangat baik, selain tokoh-tokoh di dalamnya sangat menginspirasi juga termasuk di dalamnya nilai moral yang baik untuk anak-anak. Tidak hanya bisa dijadikan bacaan adat saja melainkan bisa dijadikan dongeng dan cerita rakyat yang baik bagi generasi muda.

Namun dari hasil kuisioner pada sejumlah responden anak-anak, diantara mereka sangat sedikit yang mengetahui tentang jalan cerita dari naskah ini apalagi keberadaan dan nama tokoh-tokoh yang ada di dalamnya. Dengan kondisi seperti itu dibutuhkan perancangan suatu media informasi sebagai sarana pembelajaran masyarakat khususnya generasi muda.

Sutji Martiningsih Wibowo (seperti dikutip pranata,2014) otak pada masa anak-anak merupakan cikal bakal dari perkembangan semua aspek tingkah lakunya, otak ini berada dalam keadaan siap kembang artinya otak ini bisa berkembang kearah mana saja. Oleh karena itu anak-anak pada masa ini sebaiknya diberikan pembelajaran nilai yang baik yang nantinya akan membuat pengetahuan anak-

anak tentang cerita rakyat I La Galigo dan nilai-nilai moral yang ada di dalamnya akan semakin membaik.

Jean Piaget (seperti dikutip Wanei, 2003) bermain sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Bila kegiatan belajar dilakukan dalam suasana bermain, anak akan lebih menikmati dan senang hatinya. Tidak merasa terpaksa. Dengan demikian anak akan terdorong dan bersemangat untuk belajar.