BAB II
DONGENG CERITA MITOS NINA BOBO

II.1 Landasan Teori

Seperti dikutip dari (www.bimbingan.org 2015) pengertian dari Landasan teori adalah seperangkat definisi, konsep, serta proporsi yang telah disusun dengan rapi serta sistematis tentang variabel-variabel dalam sebuah penelitian. Landasan teori ini akan menjadi dasar yang kuat dalam penelitian yang akan dilakukan. Oleh karena itu, dalam sebuah penelitian akan dihasilkan sebuah teori baru yang valid serta solid.

II.1.1 *Folklor*

Folklor merupakan hazanah sastra lama. Sastra *folklor* ini berkembang setelah William John Thoms, seorang ahli kebudayaan antik dari Inggris mengumumkan artikelnya dalam majalah Athenaeum No. 982 tanggal 22 Agustus 1846, dengan mempergunakan nama samaran Ambrose Merton. Dalam majalah tersebut Thoms menciptakan istilah *folklore* untuk sopan santun Inggris, takhayul, balada, dan tentang masa lampau. Sejak itulah *folklore* menjadi istilah baru dalam kebudayaan. Secara etimologi, folk artinya kolektif, atau ciri-ciri pengenalan fisik atau kebudayaan yang sama dalam masyarakat, sedangkan lore merupakan tradisi dari folk. Atau menurut pendapat Alan dalam Danandjaja (1997: 1) *folklor* adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenalan fisik, sosial, dan kebudayaan, sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lainnya**.** Arti *folklor* secara keseluruhan menurut pendapat Danandjaja (1997: 2) sebagian kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan turun temurun, di antara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa *folklor* merupakan cakupan cerita yang berkembang di masa lalu dan diwariskan secara turun-temurun karena *folkor* sendiri merupakan sebagian dari suatu budaya secara lisan atau dalam bentuk lainnya.

Konsep *Folklor* sangat berkaitan dengan tradisi lisan, bahkan sering dipersamaakan pengertianya dengan tradisi lisan. Hal tersebut tampak dalam ciri utama pengenal folklor yang diajukan oleh James Danandjaja sebagai berikut:

- Penyebaran dan pewarisnya biasanya dilakukan secara lisan melalui tutur kata dari mulut ke mulut atau suatu contoh yang disertai gerak isyaratnya, dan alat pembantu, yang dilakukan secara lintas generasi.
- *Folklor* bersifat tradisional, artinya disebarkan dalam bentuk relatif tetap atau mengikuti pakem tertentu dalam waktu yang lama.
- *Folklor* ada dalam berbagai versi
- *Folklor* bersifat anonim atau terciptanya tidak dikenali
- *Folklor* biasanya memiliki bentuk berpola
- *Folklor* memiliki manfaat dalam kehidupan bersama suatu kelompok. Cerita rakyat misalnya bermanfaat sebagai sarana pendidikan ,pelipur lara, protes sosial , dan proyeksi keinginan terpendam.
- *Folklor* bersifat pralogis atau memiliki logika tersendiri
- *Floklor* menjadi milik bersama dari kelompok masyarakat tertentu
- *Folklor* pada umunya bersifat polos dan lugu sehingga terlihat kasar dan spontan.

Secara garis besar, *folklor* dapat dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu sebagai berikut.

II.1.2 *Folklor* Lisan (*Verbal Folkore*)

Folklor lisan merupakan folklor yang bentuknya murni atau lisan. Folklor lisan mencangkup beberapa bentuk diantaranya:

- Bahasa rakyat, seperti logat, julukan, pangkat tradisional, dan gelar kebangsawanan.
- Ungkapan tradisional, seperti peribahasa, dan pepatah.
- Pertanyaan tradisonal, seperti teka-teki.
- Puisi rakyat, seperti pantun, gurindam, dan syair.
- Cerita prosa rakyat, seperti *mite*, legenda dan dongeng.
- Nyanyian rakyat.

II.1.3 *Folklor* Setengah Lisan (*Partly Verbal Folklor*)

Folklor setengah lisan merupakan *folklor* yang terdiri atas campuran unsur lisan dan unsur bukan lisan. Contohnya kepercayaan rakyat tentang tahayul yang terdiri atas pernyataan yang bersifat lisan ditambah dengan gerak isyarat yang dianggap mempunyai makna gaib. Bawang putih yang menurut orang jawa berfungsi untuk mengusir hantu. Demikian juga benda yang bisa membawa keberuntungan untuk pemiliknya. Bentuk-bentuk *folklor* yang tergolong dalam kelompok besar ini, selain kepercayaan rakyat adalah permainan rakyat, teater rakyat, tari rakyat, adat istiadat, upacara, atau pesta rakyat.

II.1.4 *Folklor* Bukan Lisan (*Nonverbal Folklore*)

*Folklo*r bukan lisan merupakan yang bentuknya bukan lisan meskipun cara pembuatanya diajarkan secara lisan. Kategori ini dapat dibagi menjadi dua, yakni benda antar lain: arsitektur rakyat, kerajinan rakyat, pakaian rakyat, dan perhiasan tubuh adat, makanan dan minuman tradisonal hingga obat-obatan tradisonal. Adapun yang termasuk bentuk benda, antar lain gerak isyarat tradisional, bunyi isyarat untuk komunikasi rakyat dan musik rakyat. Demikianlah mengenai tersebut membuka wawasan seseorang tentang keragaman tradisi lisan di Indonesia (Tedi Sutardi, 2007, hl 92-93).

II.2 Nyanyian Rakyat (*Folksong*)

Menurut Jan Harold Brunvand, nyanyian rakyat adalah salah satu genre atau bentuk yang terdiri dari kata-kata dan lagu, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional, serta banyak mempunyai varian (Brunvand, 1968:130). Berbeda dengan kebanyakan bentuk-bentuk lainnya, nyanyian rakyat berasal dari bermacam-macam sumber dan timbul dalam berbagai macam media Sering kali juga nyanyian rakyat ini kemudian dipinjam oleh penggubah nyanyian profesional untuk diolah lanjut menjadi nyanyian pop aau klasik. Walaupun demikian identitasnya masih dapat kita kenali karena masih ada variannya yang beredar dalam peredaran lisan (*oral transmision*). Dalam kenyataan berdasarkan asalnya, sukar sekali membedakan nyanyian-nyanyian kedalam nyanyian rakyat, nyanyian pop, nyanyian seriosa. Hal ini disebabkan ada

juga nyanyian rakyat brasal dari nyanyian pop. Menurut Brunvand banyak ahli musik yang menekankan bahwa nyanyian rakyat telat menjadi abadi karena telah menjadi bagian dari tradisi lisan, namun itu tak berarti bahwa mereka harus berasal dari sana (Brunvand, 1968:131-132). Lagu Nina bobo termasuk kedalan nyanyian rakyat yang berfungsi yaitu nyanyian rakyat yang kata-kata dan lagunya memegang peranan yang penting. Disebut berfungsi karena baik lirik maupun lagunya cocok dengan irama aktifitas khusus dalam kehidupan manusia. Lagu Nina bobo adalah jenis lagu yang masuk pada kategori nyanyian kelonan *(lullaby)*, yakni nyanyian yang mempunyai lagu dan irama yang halus dan tenang, berulang-ulang ditambah dengan kata-kata kasih sayang, sehingga bisa membangkitkan rasa santai, sejahtera, dan akhirnya ngantuk bagi anak yang mendengarnya.

II.3 Pengertian Mitologi dan Mitos

Mitologi ialah bentuk *primordial* (awal mula) dari ungkapan intelektual kepercayaan dan tindakan keagamaan. Mitologi adalah keterangan dari tradisi zaman prasejarah mengenai dewa-dewa kafir, terutama mengenai agama dan pandangan hidup dari bangsa-bangsa bahari. Didalamnya diceritakan bagaimana manusia primitif melihat dan menerangkan segala sesuatu yang terjadi di sekitarnya. E.BETHE mengatakan dalam bukunya *"Mythus – Sage – Marchen* (Leipzeig 1905)" bahwa mitos adalah "*Filsafat Primitif*", suatu bentuk paling primitif pengungkapan gagasan manusia, suatu rangkain usaha untuk memahami dunia, menerangkan kehidupan dan kematian nasib dan kodrat, dewa-dewa dan ibadat (Drs, D Hendropuspito, O.C, 1983 hl119).

Mitos dan Mitologi merupakan dua istilah yang digunakan dalam studi agama dan kebudayaan, demikian dituliskan dalam *Encyclopedia Britannica*, versi Micropedia halaman 154. Isinya adalah penuturan mengenai dewa-dewa atau mahkluk *"superhuman"*, dan juga peristiwa luar biasa atau keadaan yang berbeda sama sekali dengan pengalaman manusia biasa. Kisah mengenai Kanjeng Ratu Kidul misalnya, yang istananya ada di dalam laut Selatan, dan menjadi permaisuri raja-raja Jawa, umumnya di pandang sebagi mitos. Bascom (dalam Sedyawati,

2004:199) menjelaskan bahwa *mite* adalah salah satu jenis cerita rakyat dalam bentuk prosa yang oleh para pewarisnya dipercaya sebagai kejadian yang benar-benar terjadi pada zaman dahulu. Cerita rakyat yang berkembang dalam kehidupan sehari-hari dapat dan berkembang sesuai dengan kondisi kebiasaan masyarakat pemiliknya. Cerita rakyat dapat digolongkan ke dalam mitos apabila memiliki beberapa ciri pada umumnya. Bascom (dalam Danandjaja 2007:51) mengatakan, "mitos pada umumnya mengisahkan terjadinya alam semesta, dunia, manusia pertama, terjadinya maut, bentuk khas binatang, bentuk topografi, gejala alam, dan sebagainya. *Mite* juga mengisahkan pertualangan dewa, kisah percintaan mereka, kisah perang mereka, dan sebagainya" Perbedaan pendapat mengenai mitos tidak cuma berkisar pada soal nyata-tidak nyata, benar-tidak benar masih ada pendapat yang tidak demikian fokusnya.

Pendapat Antropolog G.W. Locher dalam artikel (*"Myth in a Changing World",* BKI, deel 112, 1959, hl169-192). Locher memilih menangkap arti mitos secara luas, dengan lebih dulu mengingatkan bahwa pengertian mitos memang masih simpang siur. Sekalipun di antara ahli antropologi sosial pun masih belum adanya kesepakatan dari isi istilah mitos itu sendiri, baginya mitos pada umumnya menunjuk dengan wahana bahasa pada peristiwa-peristiwa yang dipandang oleh manusia sangat esensial bagi eksisitensinya, yang memberi artinya baginya pada masa sekarang, masa lalu, dan masa depan sekaligus. Maka, pentingnya mitos tidak tergantung pada apakah kisahnya mempunyai makna atau tidak menurut penglihatan. Peranan mitos tidak juga tergantung pada apakah kisahnya betul-betul terjadi menurut pengetahuan ilmiah seseorang (P.Swantoro, 2002, hl142-143).

Mitos sering kali dianggap menjadi kenyataan dalam suatu masyarakat tertentu. Rasa keyakinan tersebut menciptakan suatu aturan yang dijalankan dalam kehidupan masyarakat (pemiliknya). Mitos biasanya mempengaruhi berbagai aturan yang sering kali dihubungkan dengan realita kehidupan. Banyaknya mitos yang berkembang saat ini telah menciptakan kearifan lokal sebagai senjata bagi masyarakat untuk menyelesaikan masalah dengan baik. Pada akhirnya,

masyarakat berkembang sesuai dengan kebijakan yang diciptakan melalui mitos tersebut karena memang mitos sebagian dari kebudayaan yang ditinggalkan leluhurnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa mitologi dan mitos merupakan suatu cerita yang mempunyai latar belakang sejarah, menjadi studi keagamaan dan budaya, dipercayai oleh masyarakat sebagai cerita yang benar-benar terjadi dan di anggap suci, banyak mengandung hal-hal yang luar biasa, dan umumnya ditokohi oleh dewa atau *superhuman*. Maka, kehidupan manusia tidak dapat dilepaskan dari mitos, meskipun kebenaran suatu mitos masih simpang siur keberadaannya.

II.4 Cerita Fiksi

Mengarang cerita anak-anak dapat menggunakan bentuk atau wadah: cerita pendek, novelet dan novel (roman). Dalam ilmu kesusastraan ketiga bentuk cerita tadi disebut fiksi. Kata fiksi yang dalam bahasa Inggris dinamakan *fiction* diturunkan dari bahsa Latin *fictio* yang berarti: membentuk, membuat, mengadakan, menciptakan, (Tarigan. 1993:20). Berdasarkan etimologi, dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa cerita fiksi itu adalah cerita yang dibentuk, cerita yang dibuat cerita yang diadakan atau cerita yang diciptakan . Analoginya berarti, cerita itu semula tidak ada kemudian sengaja dibentuk, atau diadakan lalu diciptakan berdasarkan khayal dan imajinasi. Dengan kata lain, lahirnya cerita tersebut karena direka-reka atau dikarang-karang. Itulah sebabnya cerita fiksi juga disebut cerita rekaan.

II.5 Pengertian Dongeng

Dongeng termasuk dalam cerita lisan. Menurut Danandjaja (1984) cerita rakyat lisan terdiri atas mitos, legenda dan dongeng. Pendapat lain mengenai dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi, terutama tentang kejadian zaman dulu yang aneh-aneh (KBBI, 2007:274). Mitos adalah cerita rakyat yang di anggap benar-benar terjadi dan di anggap suci oleh yang empunya cerita. Legenda adalah cerita rakyat yang mempunyai cici-ciri mirip dengan mitos, yaitu di anggap benar-

benar terjadi tetapi tidak di anggap suci dan tidak terlalu lampau. Sebaliknya, dongeng adalah cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh empunya cerita dan dongeng tidak terkait oleh waktu dan tempat. Dongeng diceritakan untuk hiburan, walaupun banyak juga dongeng yang melukiskan kebenaran, berisi ajaran moral bahkan sindiran (Agus Ds, 2008, hl 11-12).

II.5.1 Jenis-jenis Dongeng

Anti Aarne dan Stith Thompson (Danadjaja, 2007:86) telah membagi jenis-jenis dongeng ke dalam empat golongan. Keempat golongan tersebut adalah sebagai berikut:

- Dongeng binatang

  Dongeng binatang adalah dongeng yang ditokohi oleh binatang peliharaan atau binatang liar. Binatang-binatang dalam cerita jenis ini dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia. Di negara Eropa binatang sering menjadi tokoh rubah, di Amerika itu kelici dan di Indonesia itu kancil dan di Filipina itu adalah kera biasanya semua tokoh biasanya mempunyai sifat cerdik, licik dan jenaka.

- Dongeng biasa

  Dongeng biasa adalah jenis dongeng yang ditokohi manusia dan biasanya adalah kisah suka duka seseorang. Misalnya dongeng Ande-ande lumut, Joko kendil, Joko tarub, Sangkuriang, serta Bawang merah dan Bawang putih.

- Lelucon dan anekdot

  Lelucon dan anekdot adalah dongeng yang dapat menimbulkan tawa bagi yang mendengarnya maupun yang menceritakannya. Meski demikian, bagi masyarakat atau orang yang menjadi sasaran, dongeng itu dapat menimbulkan rasa sakit hati.

- Dongeng berumus

  Dongeng yang strukturnya terdiri dari pengulangan. Dongeng-dongeng berumus mempunyai beberapa sub bentuk, yakni: dongeng bertimbun banyak, dongeng untuk mempermainkan orang, dongeng yang tidak mempunyai akhir (Agus Ds, 2008, hl 11-12)

Sedangakan stewig (Nurgiyantoro:2005:201) membagi jenis dongeng dilihat dari waktu kemunculannya yaitu dongeng klasik dan dongeng modern. Dongeng klasik adalah cerita dongeng yang telah muncul sejak zaman dahulu yang telah mewarisi secara turun temurun lewat tradisi lisan. Sedangakan dongeng modern adalah cerita dongeng yang sengaja ditulis untuk maksud bercerita dan agar tulisannya itu dibaca oleh orang lain. Jadi dongeng modern secara jelas ditunjukan pengarang, penerbit, dan tahun. Berdasarkan jenis dongeng tersebut, kumpulan dongeng *Charles Perrault* ini dapat dikategorikan kedalam dongeng klasik dan modern. Dikatakan sebagai dongeng klasik karena tidak mengarang dongeng-dongeng peri. Dongeng tersebut sudah ada sejak jaman dulu dan diwariskan turun-temurun secar lisan dari generasi ke generasi. Akan tetapi, dalam waktu yang sama, *Perrault* membuat dongeng peri kedalam sebuah sastra. Dia memberikan sentuhan pada dongengnya yang berupa nilai-nilai moral berupa sajak yang tentu saja tidak ada dalam dongeng yang bersumber dari rakyat. Tidak hanya itu saja, Perraulth menulis dongeng sebagai sindiri atau gambaran kehidupan masyarakat pada masanya.

II.5.2 Moral dalam Dongeng

Dalam dongeng terdapat sesuatu yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca. Sesuatu yang disampaikan itu dapat berupa moral, amanat, atau pesan yang selalu berkaitan dengan hal yang berkonotasi positif, bermanfaat bagi kehidupan, dan mendidik melalui cara-cara cerita fiksi.

Ajaran moral itu disampaikan oleh sikap dan perilaku konkret sebagaimana yang ditampilakan oleh para tokoh cerita. Tokoh-tokoh cerita tersebut dapat di pandang sebagai model untuk menunjuk dan mendialogkan kehidupan sebagaimana yang

diidealkan oleh penulis cerita (Nurgiantoro, 2005:265). Dan melalui sikap dan tingkah laku para tokoh yang ada dalam dongeng itu, moral ditampilkan oleh pengarang sengaja digunakan sebagai petunjuk mengenai baik buruk dalam menjalani kehidupan, mana yang boleh dilakukan mana yang tidak boleh dilakukan, seperti tingkah laku dan sopan santun dalam pergaulan. Pengarang menampilkan dengan tokoh yang baik dan jahat (Nugiyantoro, 2000:321).

II.5.3 Fungsi Dongeng

Dongeng sebagai salah satu dari sastra anak, berfungsi untuk memberikan hiburan, juga sebagai sarana untuk mewariskan nilai-nilai yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat pada masa waktu itu. Dongeng dipandang sebagai satu-satunya cara. Sesuai dengan keberadaan misi tersebut, dongeng mengandung ajaran moral. Dongeng sering mengisahkan penderitaan tokoh, namun karena kejujuran tokoh tersebut mendapat imbalan yang menyenangkan. Sebaliknya tokoh jahat pasti mendapat hukuman (Nurgiyantoro;2005:200).

Di lansir dari id.theasianparent.com oleh Rahayu Pawitri manfaat dongeng untuk anak sangatlah banyak seperti merekatkan hubungan orang tua dengan anak dan mendongeng juga bisa membantu mengoptimalkan perkembangan psikologis dan kecerdasan anak secara emosional. Masih ada lagi manfaat lainnya yang akan diuraikan dibawah ini:

Mengembangkan Daya Imajinasi Anak

Perlu kita ketahui bahwa dunia anak adalah dunia imajinasi. Jadi anak mempunyai dunianya sendiri dan tak jarang mereka berbicara denga teman khayalannya. Dengan daya imajinasi yang masih sangat bagus ini, maka kita sebagai orang tua harus bisa mengarahkannya kearah yang positif dan tetap terkontrol. Dengan dongeng anak-anak maka inilah cara terbaik untuk mengarahkan mereka kearah yang baik.

- Meningkatkan Keterampilan dalam Berbahasa

  Dongeng merupakan stimulasi dini yang mampu merangsang keterampilan berbahasa pada anak-anak. Perlu kita ketahui bahwa cerita dongeng anak-anak mampu merangsang anak-anak terutama anak perempuan dalam meningkatkan keterampilan berbahasa mereka. Hal ini dikarenakan anak perempuan lebih fokus dan konsentrasi daripada anak laki-laki. Kemampuan verbal adalah kemampuan awal yang dimiliki anak-anak dan inilah mengapa otak kanan mereka lebih berkembang dan ini juga yang menyebabkan mereka lebih terlatih dalam berbahasa. Kisah-kisah dongeng yang mengandung cerita positif tentang perilaku dan sebagainya membuat anak-anak menjadi lebih mudah dalam menyerap tutur kata yang sopan.

- Membangkitkan Minat Baca Anak

  Jika ingin memiliki anak yang mempunyai minat baca yang baik, maka mendongeng adalah jalan menuju hasil tersebut. Dengan memberikan cerita dongeng anak-anak, maka anak-anak akan tertarik dan rasa penasaran ini membuat mereka ingin mencari tahu. Inilah dimana keinginan untuk membaca menjadi semakin meningkat. Dengan membacakan buku cerita yang menarik kepada anak adalah cara paling mudah yang bisa kita lakukan.

- Membangun Kecerdasan Emosional Anak

  Mendongeng kepada anak bisa membangkitkan kecerdasan emosional mereka dan ini juga sarana hebat yang mampu merekatkan hubungan ibu dan anak. Seperti yang kita tahu bahwa anak-anak mempunyai kesulitan dalam mempelajari nilai-nilai moral dalam kehidupan. Dengan dongeng anak-anak maka kita bisa memberikan contoh melalui tokoh dalam cerita yang kita dongengkan. Dongeng anak-anak akan membangtu anak dalam menyerap nilai-nilai emosional pada sesama. Tidak bisa dipungkiri bahwa kecerdasan emosional juga penting disamping kecerdasan kognitif. Kecerdasan emosional sangat penting bagi kehidupan sosial mereka kelak.

- Membentuk Rasa Empati Anak

  Melalui stimulasi cerita dongeng anak, kepekaan anak pada usia 3-7 tahun akan dirangsang mengenai situasai sosial disekitar mereka. Dengan metode dongeng untuk anak ini maka mereka akan belajar berempati terhadap lingkungan sekitar. Stimulasi yang akan lebih berhasil adalah dengan merangsang indera pendengarannya. Penting bagi kita memberikan stimulasi ini untuk memberikan mereka bekal yang baik untuk masa depannya. Dengan cerita-cerita dongeng yang mendidik, maka anak akan dengan mudah menyerap nilai positif yang akan menjadikan mereka anak yang berempati dengan orang lain.

II.6 Fenomena Mendongeng dan Bercerita

Dilansir dari Ceritarakyat.com, Nani Husnaini, M.Pdi, Budaya mendongeng mulai tergusur oleh kemajuan teknologi dan sempitnya kesempatan yang dimilki oleh orangtua karena kesibukan bekerja. Maka sungguh malang nasib anak-anak zaman sekarang yang tidak dapat merasakan kehangatan kebersamaan dalan suasana mendongeng yang sungguh menyenangkan. Mungkin ada diantara orangtua yang menganggap remeh mendongeng. Hal itu sungguh keliru, karena banyak sekali manfaat yang didapatkan dengan mendongeng. Melalui dongeng orang tua dapat menanamkan nilai-nilai moral, kasih sayang, kejujuran, keberanian, kerja keras, kesabaran, semangat pantang menyerah dan lain sebagainya, melalui cerita yang disampaikan anak juga dapat diarahkan untuk menghindari sifat-sifat tercela yang dapat merusak dirinya atau memperburuk hubungannya dengan sesama.

Mendongeng memberi dampak yang sangat positif terhadap perkembangan kognitif anak. Kognitif terkait dengan kemampuan anak berfikir dan bernalar. Saat mendengar cerita anak mengasah kemampuan kognitifnya ketika menghubungkan berbagai peristiwa dalam suatu cerita, sambil mendengar jalannya cerita anak mencoba menerka-nerka apa yang terjadi seterusnya, Anak mendapat pengetahuan tentang berbagai hal yang sebelumnya tidak diketahuinya

menjadi diketahui. Mengingat besarnya pengaruh mendongeng bagi kondisi kejiwaan anak maka orangtua harus selektif dalam memilih materi cerita.

Namun bila mulai memudar atau bahkan tidak pernah mendongeng maka mulailah membiasakan dongeng sebagai pengantar tidur, dengan demikian akan terjalin ikatan emosianal yang erat antara orangtua dan anak hingga orangtua akan lebih mudah mengkomunikasiakan nilai-nilai yang akan membentuk karakter anak menjadi pribadi yang ideal.



Gambar 2.1 Anak gemar membaca
(Sumber:http://www.kesekolah.com/images2/big/2013070512291129251.jpg)
(12 April 2015)

Dalang muda Wawan Dede Amung Sutarya, mengungkapkan bahwa lunturnya budaya mendongeng atau bercerita dikalangan anak-anak sepenuhnya bukan karena modernisasi dan teknologi permainan yang semakin menjanjikan kesenangan. Hal yang paling utama adalah, tidak adanya kesempatan anak untuk bercerita kepada kedua orangtuanya karena kesibukan orangtuanya mencari nafkah dan begitu tiba dirumah energi sudah habis dan jarang mau berdialog dengan anak, ujar Wawan dari Munggul Pawenangan Putra (Kota Bandung), saat melakukan audiensi bersama jajaran penggurus Persatuan Perdalangan Indonesia (PEPADI) kota Bandung ke Dinas kebudayaan dan pariwisata kota Bandung, yang diterima Kabid Kubudayaan H.Tjep Dahyat. Hal yang cukup memperhatinkan menurut Wawan yang dikenal piawai memainkan karakter si cepot, adalah anak-anak sekarang lebih cenderung piawai berbagi cerita tentang tokoh atau jalan cerita sinetron yang cenderung kurang mendidik. Kondisi ini

diperparah dengan adanya guru pelajaran bahasa Indonesia serat-serat buku pelajaran dan latihan soal yang menanyakan konflik sosial dengan contoh sinetron. Karenanya menurut Wawan , PEPADI kota Bandung dalam waktu dekat melakukan pendekatan terhadap sejumlah sekolah di kota Bandung dan bahkan luar kota Bandung yang menaruh minat untuk menghidupkan kembali budaya mendongeng.



Gambar 2.2 Orangtua dan Anak
(Sumber:https://sipananda.files.wordpress.com/2012/03/orang-tua.jpg)
(12 April 2015)

II.7 Lagu Nina Bobo

Dananjaya berpendapat bahwa nyanyian jenis *Lullaby* song memiliki melodi lagu dan irama yang halus, tenang dan berulang-ulang. Selain itu kata-kata yang digunakan bermuatan kasih sayang. Sehingga dapat membangkitkan rasa santai, sejahtera dan akhirnya rasa kantuk bagi anak yang mendengarnya, lagu jenis *Lullaby* yang terkenal di Indonesia adalah lagu berjudul Nina Bobo. Nina Bobo adalah sebuah lagu pengantar tidur dari Indonesia yang bercitrakan irama keroncong. Lagu ini juga dikenal di luar Indonesia, misalnya di Negeri Belanda. Lagu ini dipopulerkan oleh *Anneke Grönloh* dan *Wieteke van Dort*.

Dalam Bahasa Indonesia, kata-kata yang digunakan untuk menidurkan dalam lagu ini adalah nina-bobok atau nina bobo. Kata kerja seperti "menina bobokkan", yang juga berasal dari lagu ini, memiliki arti "menyanyikan lagu untuk menidurkan".
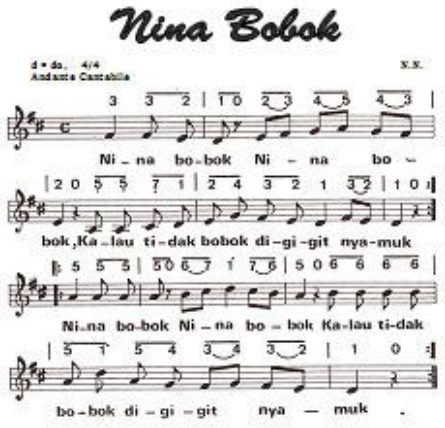
Penggunaan kata tersebut spesifik hanya di Indonesia. Sementara itu, dalam Bahasa Melayu, *"menina bobokkan"* diterjemahkan menjadi dodoi. Kata "nina" seringkali dikira merupakan nama sebuah gadis. Kata tersebut sebenarnya berasal dari bahasa Portugis menina, yang meskipun juga memiliki arti gadis tetapi bukanlah sebuah nama. Namun, lagu ini dinyanyikan baik untuk anak pria maupun wanita tanpa membeda-bedakan. Beberapa kata Indonesia diserap dari bahasa Portugis; misalnya juga pada kata Nona. Semenjak abad ke-16, bangsa Belanda dan Portugis menuju ke India Timur dan meninggalkan jejak mereka dalam segi bahasa serta kultur budaya.

Judul asli lagu Nina Bobo dari bahasa portugis, Durmer Durmir Nenina. Nina artinya Gadis kecil "ucap Arthur. Victoria Galam Tesis Doktornya yang berjudul "Komunitas dan Musik di Kampung Tugu, Cilingcing Jakarta Utara" menyebut kata Bobo pada lagu Nina Bobo berasal dari bahasa Mandarin yang berarti tidur. Arthur lalu menebak, mungkin lagu ini dibawa kaum Mardjikers dari Makao. Makao adalah wilayah Cina yang lama menjadi koloni Portugis (Windoro Adi,Batavia 1740,2010, hal-218)
Berdasarkan pada lirik lagu, seekor nyamuk akan menggigit si anak jika tidak segera tidur. Ada lelucon bahwa binatang lain selain nyamuk, yaitu *toegezongene* (tongoe), yang akan menggigit.

II.7.1 Informasi Lagu:

Lagu pengantar tidur anak-anak terkenal di Indonesia ini sering digunakan para orang tua dalam upayanya menidurkan si buah hati. Suara lagunya yang tenang dan mendamaiakan dapat membuat si kecil nyaman dan mengantuk hingga tidur dengan nyenyak. Namun lagu ini pun mengandung mitos cerita misteri dan beraura mistik, dari sisi cerita mistis lagu Nina bobo konon diciptakan sejak jaman Belanda oleh wanita asal Jawa bernama Mustika dan suaminya bernama kapten Van Rodjnik pria Belanda. Lagu itu dibuat khusus untuk puteri kesayangannya bernama Helenina Mustika Van Rodjnik lahir pada tahun 1871 dan biasa di panggil Nina yang meninggal diusia 6tahun saat dinyanyikan lagu Nina Bobo oleh ibunya dan masih banyak lagi lagu-lagu yang sangat mengandung

aura mistis walaupun masih sekedar mitos dikalangan masyarakat. Dari sinilah muncul cerita mitos yang langsung berkembang luas bahwa lagu nina bobo memilki cerita legenda tersendiri, sangat perlu diketahui oleh masyrakat indonesia karena lagu ini adalah lagu bersejarah di negara Indonesia yang di dengar berbagai generasi.



Gambar 2.3 Partitur Lagu Nina Bobo
(sumber: tunas63.wordpress.com/2010/12/09/notasi-lagu-nina-bobok/)
(downloads.ziddu.com/download/12883789/nina-bobok_NA-NB.pdf.html/eng)
(29 Oktober 2014)



Gambar 2.4 Ilustrasi Tidak bisa tidur
(sumber:http://1.bp.blogspot.com/-uYVhgN2sE4A/UNLeMxl6b0I/AAAAAAAABT0/YsnKldYF5U0/s1600/hantu+nina.jp**)**
(9 Desember 2014)

II.8 Cerita Urban Legend Nina Bobo 1

Cerita mitos Nina Bobo sangat cepat berkembang dikalangan masyarakat seperti dikutip dari (www.palinganeh.com 2013) cerita dari Lagu Nina Bobo yaitu, Pada zaman dahulu kala, ada seorang gadis belia bernama ‘Helenina Van Rodjnik’ berasal negara balanda. di ketahui Gadis itu merupakan keturunan dari keluarga

komposer musik klasik yang tinggal di satu wilayah nusantara, di tempat yang baru, keluarga itu memulai untuk hidup baru, di karenakan terlalu banyak pesaing musisi de negaranya, untuk itu mereka sengaja pindah.Dalam kehidupan yang baru gadis balia bernama ‘Nina’ ini sehat-sehat saja layaknya orang-orang Belanda di Nusantara lainnya, bermain dan silaturahmi ke tempat-tempat perumahan warga pribumi untuk sekedar adaptasi, guna untuk penyesuaian diri, selain itu juga belajar mengenal tentang budaya adat istiadat pribumi, seperti pepatah mengatakan Jika di kandang kambing maka ikutlah bersuara sepeti kambing, Begitu menyenangkan dalam kehidupan baru di tempat yang baru pula, Akan tetapi ada sesuatu yang aneh datang, keanehan yang sulit di terima, keanehan yang tak terduga sebelumnya, Berawal saat malam hari yang gelap, tak ada tanda-tanda mau hujan, bahkan mendungpun tak ada, namun terjadi sambaran petir menggelegar di sana-sini, dengan kilatan-kilatan maut petir-petir itu saling sambung-menyambung, bagaikan monster raksasa ganas tengah mengamuk, sungguh suasana malam mencekam. Saat itu juga tiba-tiba gadis Nina menjerit histeris di dalam kamarnya, juga diikuti suara sebuah pot bunga yang jatuh lalu pecah, Ada sesuatu yang datang, Ayah dan ibu Nina terkejut dan serta merta berburu ke kamar putrinya, Namun Pintu kamar Nina dalam kondisi terkunci, dan pintu berhasil di dobrak oleh sang ayah. Begitu berhasil masuk sang ibu memburu putrinya hendak memeluk namun mendadak terkejut bukan main juga sang ayah hingga terpaksa mundur lagi beberapa langkah, betapa tidak, ke dua orang tua ini mendapati putrinya dalam kondisi kayang bergerak mundur dengan tak henti-hentinya menjerit histeris bahkan terkadang mengumpat dengan bahasa aslinya, rambutnya yang pirang dan lurus itu kini mendadak kusut tak beraturan, tatapan matanya yang hitam legam membuat ke dua orang tuanya semakin ketakutan dan cemas,

“Kau Bukan Nina! Kau adalah roh jahat bersemayam dalam tubuh putriku! Pergi..! pergi…!!!!” teriak ibu nina histeris. Akibat peristiwa mengerikan itu kondisi nina semakin mengawatirkan sehingga ayah Nina memutuskan untuk memasung putrinya di kamarnya, hingga sampai menemukan jalan keluar guna memulihkan anak semata wayangnya. Namun semakin hari kondisi nina bukannya membaik justru kian memburuk, tubuh nina makin kurus dan wajahnya

pucat pasi, dan tiap malam nina selalu menjerit-jerit histeris, peristiwa memilukan yang tak kunjung berakhir ini tak ada lagi yang bisa di lakukan oleh ke dua orang tua nina, sang ibu hanya bisa menangis tak tega dengan nasib yang menimpa putrinya.Hingga kondisi benar-benar tak terkendali, ayah nina merasa *stres* dengan apa yang di alami putrinya, hingga akhirnya ayah nina putus asa kemudian ia pulang ke negeri Belanda, pulang ke tanah tumpah darahnya. Termasuk seorang pembantu yang juga tak tahan menanggung pilu juga memutuskan untuk pulang, dan tinggalah sang ibu dan nina di rumah yang kian tak terawat itu, hingga rumah itu terlihat seram dan menakutkan bagi yang kebetulan lewat. Pada suatu malam terjadi lagi sebuah badai petir menyambar-nyambar seperti saat awal peristiwa mengerikan itu terjadi, tapi kali ini Nina tak lagi menjerit-jerit seperti biasanya, bahkan di kamar nina terlihat tenang dan hening. Melihat kondisi Nina tak lagi menjerit-jerit hati sang ibu sedikit lega namun tetap merasa cemas, Ibu nina merasa bahwa putrinya sudah sembuh, lalu mencoba mengintip putrinya dari celah pintu kamar anaknya, setelah didapati sang putrinya ternyata tengah duduk tenang di atas tempat tidurnya, namun beberapa saat nina menangis, dan saat itu juga Ibu nina masuk ke kamar putrinya dan memeluknya erat, pelukan sang ibu yang penuh kasih sayang, penuh keharuan dan kepiluan. Kini hati Ibu nina sedikit terasa bahagia, merasa bahwa anaknya telah sembuh, namun di sisi lain juga cemas akan putrinya apakah ia telah pergi, lalu dengan tak sabar ibu nina melepaskan ikatan pasung anaknya, lalu kembali memeluk anaknya tercinta. Nina yang masih menagis dalam pelukan ibunya itu tiba-tiba berkata.

“Bu.. Nina takut….” kata nina lirih

“jangan Takut sayang, Ibu ada bersamamu, Kamu tidak perlu takut lagi, Sekarang kita makan bareng ya..”

“Nina tidak lapar bu, Bu Nina mau sesuatu?”

“Apa itu sayang katakan pada Ibu”

“Nina ngantuk banget bu, Nina akan tidur pulas, Bila ibu mau Menyanyikan Lagu pengantar tidur untuk Nina?”

Ibu nina tediam sesaat ia masih ragu apakah ini nyata bahawa putrinya benar-benar sembuh, kemudian menjawab,

“Baiklah sayang, ibu akan nyanyikan lagu pengantar tidurmu.”

Kini nina sudah berbaring dengan kepala di pangkuan sang ibu, seraya sang ibu melantukan sebuah lagu

Ni….na Bobo……, Oh… Nina… bobo…… Kalau tidak Bobo di gigit Nyamuk….

Sesaat kemudian Nina putri malang itu telah terlelap dalam tidurnya, wajahnya yang pucat pasi kini telah kembali tampak segar, Bahkan saking terlelapnya Nina tak lagi bergerak, nafasnya tak terlihat lagi, detak nadinya tak lagi jalan, darahnya berhenti mengalir, Nina malang benar-benar tertidur lelap untuk selamanya, di iringi lagu pengantar tidur karya sang ibu usai berjuang melawan pederitaan dalam waktu yang lama.

II.9 Cerita Nina Bobo 2

Nina bobo... oh nina bobo... kalau tidak bobo digigit nyamuk. Penggalan lirik lagu Nina Bobo ini pasti sudah hafal luar kepala bagi orang Indonesia. Dari buku Hantu karya @urbanlejen hal 32-35 mengutip cerita Lagu yang terkenal sebagai pengantar tidur anak-anak ini konon memiliki sejarah yang memilukan dibalik pembuatannya.

Pada tahun 1871, lahir seorang anak gadis dari pasangan Belanda-Indonesia bernama Helenina Mustika Van Rodjnik. Ayahnya keturunan Belanda bernama Kapten Van Rodjnik Sedangkan ibunya bernama Mustika, seorang keturunan jawa dan sehari-harinya menjadi penari.

Helenina sedari kecil memang memiliki gangguan tidur. Dia selalu rewel dan susah tenang apabila waktu tidur telah tiba. Untuk menenangkan sang buah hati, ibunya selalu bersenandung kecil-kecil hingga Helenina tertidur, lama kelamaan hal ini menjadi kebiasaan. Helenina tidak bisa tidur jika tidak dinyanyikan oleh ibunya. Melihat itu kapten Van Rodjnik, ayah Nina meminta istrinya itu untuk menciptakan sebuah lagu pengantar tidur untuk putri kesayangan.

Nina Bobo... oh Nina Bobo...

Kalau tidak bobo digigit nyamuk

Bobolah bobo... oh Nona manis

Kalau tidak bobo digigit nyamuk

Setelah menciptakan lagu pengantar tidur putri mereka, Mustika memberinya judul “Nina Bobo”, di ambil dari nama Helenina yang sedang bobo (tidur). Liriknya pun menyesuaikan keadaan rumah mereka saat itu yang banyak nyamuk.

Pada tahun 1875 Helenina sakit demam yang tinggi sehingga membuatnya menangis tiap malam. Untuk menenangkannya, ibunya menyanyikan Nina Bobo semalaman. Sayang penyakit nina tak kunjung sembuh, malah bertambah buruk dan berkepanjangan.

Suatu malam di tahun 1878, nyawa nina tidak terselamatkan karena penyakitnya yang parah. Keluarga Van Rodjnik pun berduka. Diselimuti rasa sedih karena kehilangan, Mustika ibu Helenina senantiasa menyandungkan lagu Nina Bobo kesayangan putrinya. Suatu malam, dihari ketujuh setelah Helenina dimakamkan. Kapten Van Rodjnik mendengar senandung istrinya menyanyikan lagu Nina Bobo dari kamar mandinya. Suara menggema kemana-mana. Setelah menanyakan kepada istrinya kenapa menyanyikan lagu itu, ayah Helenina itu malah terperangah mendengar jawaban istrinya.

“Tadi saya mendengar suara Nina sedang menangis disini, jadi saya menyanyikannya...”

Mustika masih terus menyanyikan lagu itu selama bertahun-tahun untuk mengenang Nina, putri semata wayangnya. Tahun 1929, Mustika ibu helenina meninggal dunia. meninggalkan suaminya sendirian. Kapten Van Rodjnik kerap mendengar tangisan bayi dimalam hari. Walau terasa aneh lelaki itu tidak memedulikannya dan langsung tidur. Akhirnya, dia sering memimpikan tangisan itu dalam tidurnya. Suatu malam, saat mendengar tangisan anak kecil itu, Ayah Nina masih tidak menggubrisnya dan hanya pergi tidur. Saat tengah malam, tangan mungil yang diiringi tangisan gadis kecil berusia 6-7 tahun membangunkan Kapten Van Rodjnik dari tidurnya. Menggoyangkan tangannya seraya berkata “Papa... papa... kok, papa nggak nyanyi buat Nina?”

Legenda lagu Nina Bobo ini dengan cepat merebak di masyarakat Indonesia. Banyak orang menceritakan kisah yang menarik ini berulang-ulang, Namun ada beberapa mitos yang mengatakan, jika ada menyanyikan lagu pengantar pengantar tidur ini selama tiga hari saat hendak tidur, apabila di hari keempat kamu tidak menyanyikannya, kamu tidak akan bangun lagi.

Mitos lainnya mengatakan untuk bertemu dengan sosok Helenina, tutuplah semua lampu kamarmu dan nyanyikan lagu Nina Bobo di depan cermin hingga selesai. Ketika kamu pergi tidur, maka Helenina akan menampakan dirinya di hadapanmu.

Mitos yang terakhir, apabila kamu menyanyikan lagu Nina Bobo ini sebagai lagu pengantar tidur kepada anak bayi, maka setelah anak itu tertidur dan tepat ketika kamu meninggalkannya, Helenina akan hadir di samping anak itu dan membuatnya terlelap selamanya. (@urbanlejen, Hantu, 2013, hl 32-35)

II.10 Data Temuan Lagu Nina Bobo

Sebuah data dari dokumen Tesis Victoria Galam Tesis Doktornya yang berjudul "Komunitas dan Musik di Kampung Tugu,Cilingcing Jakarta Utara" dalam buku Batavia 1740 hal-218, mengatakan bahwa bahasa lagu yang berasal dari Indonesia ini merujuk pada bahasa Cina dan Portugis. Kata Bobo yang bermakna Tidur di ambil dari bahasa Cina, sedangkan Nina dalam bahasa Portugis bermakna menina alias perempuan atau seorang gadis dan bukan merujuk pada sebuah nama. Beberapa sumber lain mengatakan lagu ini di adaptasi dari sebuah lagu berjudul Abide With Me. Juga ada teori menyatakan lagu Nina Bobo berasal dari akulturasi budaya Portugis pada di abad ke 16. Dalam bukunya, *Portueguese influence in indonesia*, Antonio Pinto da Franca, menyatakan Nina Bobo adalah berasal dari bahasa Portugis lama yang berarti "Tidurlah Anakku".

Berdasarkan dari data di atas mengenai mitos Nina Bobo yaitu seorang gadis dan data dari sebuah arti yang menyatakan kalau Nina Bobo bukan lah nama gadis namun hanyalah akulturasi bahasa. Terlepas dari situlah Mitos dari Nina Bobo tumbuh berkembang secara meluas pada masyarakat karena memang telah diketahui Indonesia memiliki kebudayaan yang kuat dan sangat erat kaitannya juga dengan mitos dan Indonesia sendiri memiliki beragam cerita yang di turun-temurunkan secara lisan yang menjadikan suatu cerita itu benar adanya.

II.11 Teori Perancangan

Teori dan perancangan sangat banyak pengertianya, namun menurut Nur.P (seperti dikutiup www.academia.edu, 2014) pengertian teori yang secara umum teori merupakan serangkaian konsep yang dapat diuji dan dapat menyatakan keabsahan suatu fakta. Teori didapatkan dari suatu penelitian atau pengamatan atas suatu kejadian (fenomena) dan menurut Budhiwahjuningsih.S (Seperti dikutip www.academia.edu, 2015) perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru, jadi pengertian teori perancangan yaitu serangkaian konsep yang diproses yann nantinya akan dibuat dan didesain.

II.11.1 Perancangan

Perancangan sangat berperan penting dalam segala hal untuk sebuah awal dalam kegiatan, pengertian perancangan itu sendiri menurut Ladjamudin.B (2005:39) (seperti dikutip Budhiwahjuningsih.W, www.academia.edu 2015) "Perancangan adalah tahapan perancangan *(design)* memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan *alternative* sistem yang terbaik".

Perancangan menurut Kusrini dkk (2007:79) "perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi sistem baru berdasarkan hasil rekomendasi analisis sistem". Berdasarkan pengertian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru

II.11.2 Desain Komunikasi Visual

Desain Grafis diterapkan dalam lingkup desain komunikasi. Desain grafis dapat merujuk pada proses perancangan (mendesain) ataupun proses memproduksi desain atau rancangan. Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur sebagi tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia. Desain grafis sendiri mengalami pergeseran pengertian dan pemaknaan Desain grafis menjadi Desain Komunikasi Visual yaitu Seni berkomunikasi menggunakan bahasa rupa

(*Visual text*) untuk menyampaikan suatu pesan dan disampaikan memlalui media (desain) yang bertujuan menginformasikan (Adi Kusrianto, 2009, hl 4)

II.11.3 Media

Media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Batasan mengenai media diantaranya dalah:

- *Teknologi* pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru (Schram, 1982)
- *Nation education asociation* (*NEA*) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.
- *Briggs* berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar.
- Sedangkan *Gagne* berpendapat bahwa berbagai jenis komponen dalam lingkunagn siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.
- Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar (Miarso, 1989)

Menurut Heinich, (1993) media merupakan alat saluran komunikasi. Media secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan, Heinich mencontohkan media ini seperti film, tv, diagram dan bahkan cetak, komputer dan instruktur. Selain pengertian media yang telah diuraikan diatas, masih terdapat pengertian lain yang dikemukakan oleh beberapa ahli, sebagai berikut:

- *Tekhnologi* pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schramm, 1982)
- Saran fisik untuk penyampaian isi/materi pembelajaran seperti buku, film, *video*, *slide* dan sebagainya.
- Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar.

Berdasarkan uraian dari berbagai pendapat dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sebagai wadah dari pesan, materi yang disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran (Drs Rudi Susilana Msi, 2009, hl 6-7)

II.11.4 Informasi

Dalam menjalankan kehidupan ini informasi sangat dibutuhkan karena melalui infomasilah semua hal bisa diketahui, banuak manfaat informasi untuk kelangsungan hidup manusia. Informasi adalah segala sesuatu keterangan yang bermanfaat untuk para pengambil keputusan dalam rangka mencapai tujuan organisasi yang sudah ditetapkan sebelumnya. Adapun menurut pendapat lainya, mengenai informasi diantaranya, Menurut Kenneth C.Laudon (2004:8), Informasi adalah data yang sudah dibentuk kedalam sebuah formulir bentuk yang bermanfaat dan dapat digunakan untuk manusia. Sedangkan data adalah deretan fakta-fakta dalam organisasi lingkungan fisik sebelum diorganisasi dan diatur ke dalam bentuk yang dapat di mengerti dan digunakan orang.

Menurut Anton M.Moeliono (1990:33) Informasi adalah penerangan, keterangan, pemberitahuan, kabar atau berita (tentang). Selanjutnya, Anton M.Moelionno (1990:187), mengatakan bahwa infomasi juga adalah keterangan atau bahan nyata yang dapat dijadikan dasar kajian analisis atau kesimpulan.

Menurut Gordon B.Davis (1984:200), Informasi adalah data yang telah diproses atau diolah ke dalam bentuk yang sangat berarti untuk penerimanya dan merupakan nilai yang sesungguhnya atau dipahami dalam tindakan atau keputusan yang sekarang atau nantinya.

Sealanjutnya Robert G.Murdick (1987:6) mengatakan Informasi terdiri atas data yang telah didapatkan, diolah, diproses, atau sebaliknya yang digunakan untuk tujuan penjelasan, penerangan, uraian. Ataupun sebagi sebuah dasar untuk pembuatan ramalan atau keputusan (Chr, Jimmy L.Gaol, 2008, hl 8-9)

Berdasarkan dari uraian pendapat diatas bisa di simpulkan mengenai informasi itu adalah sesuatu keterangan yang bermanfaat yang bisa digunakan untuk manusia sebagai bahan dasar penjelasan suatu berita.

II.12 Buku

Pengertian buku, buku adalah sekumpulan kertas bertulisan yang dijadikan satu. Kertas-kertas bertulisan itu mempunyai tema bahasan yang sama dan disusun menurut kronologi tertentu, dari awal bahasan sampai kesimpulan dan bahasan tersebut. Buku adalah jendela ilmu pengetahuan tertentu dijadikan sebagai satu kesatuan di dalam buku. Agar pengetahuan tidak terpencar-pencar dan mudah dipelajari, maka diciptakanlah buku. Tujuan dari buku tidak lain hanyalah untuk menyatukan ilmu pengetahuan tertentu agar terkumpul dalam satu tempat sehingga mudah ditemukan dan dipelajari.

Jenis buku ada bermacam-macam, bukan hanya buku ilmu pengetahuan, diantaranya adalah buku cerita, buku komik, buku novel, dan sebagainya. Biasanya buku mempunyai ukuran tertentu yang membedakannya dengan penyatuan kertas bertulisan lainnya. Umumnya buku mempunyai ukuran yang memudahkannya untuk digenggam atau dibawa-bawa oleh seseorang. Tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar, tidak terlalu tebal dan tidak terlalu tipis. Kepraktisan menjadi tujuan utama lain dari buku sehingga buku itu sudah menjadi bagian dari gaya hidup manusia, menurut para ahli seperti Oxford : buku adalah hasil karya yang ditulis atau bercetak dengan halaman yang ditulis dan menurut Simon Jennings : buku adalah sebuah benda nyata berwujud 3 dimensi jadi kesimpulannya buku adalah benda nyata berwujud 3D yang ditulis atau dicetak yang di jadikan satu sebagai suatu bacaan.

II.12.1 Anatomi Buku

Buku yang baik mempunyai anatomi buku yang lengkap dan struktur dengan jelas dan sederhana. Anatomi buku *(book anatomy)* adalah bagian-bagian dari buku yang mempunyai nama dan fungsi tertentu. Anatomi halaman *(anatomy of page)* adalah mengurai nama dan fungsi elemeelemen dalam layout suatu halaman.

Sedangkana anatomi huruf *(anatomy of type)* diperlukan untuk mengenali dan memilih huruf mana yang tepat digunakan sebagai huruf cetak dan mana huruf displainya.

Menurut Darusman.D (seperti dikutip dari www.wordpress.com) mengenai anatomi buku inilah beberapa bagian atau struktur dari buku:
Bagian-bagian dari buku tidak selalu sama antara satu buku dengan buku lainnya, tetapi pada dasarnya berkisar dari unsur-unsur berikut:

- Kulit Buku

  Kulit buku merupakan bagaian buku yang paling luar atau biasa disebut juga sampul buku, kulit buku gunanya jelas, yaitu untuk melindungi isi dan untuk memperkokoh buku. Kulit buku banyak jenisnya, ada yang dari kertas tebal saja, ada yang dibuat dari karton kemudian dibalut dengan kain linen, kain biasa, bahkan buku-buku mahal ada yang memakai balutan kulit asli.

- Punggung Buku

  Pada pungung buku biasanya terdapat judul buku. Seperti halnya judul yang terdapat pada kulit buku, judul punggung buku ini pun ada kemungkinan tidak sama dengan apa yang terdapat pada halaman judul.

- Halaman Kosong *(Fly Leaves)*

  Halaman kosong ini adalah halaman tanpa teks yang terletak setelah kulit buku di bagian depan dan bagian belakang. Halaman kosong ini ada yang menyebut juga halaman pelindung. Halaman ini berfungsi sebagai penguat jilid dan buku. Oleh karena itu biasaanya halaman kosong ini terbuat dari kertas yang lebih kuat.
- Halaman Judul Singkat *(Half Title)*

  Halaman judul singkat ini ada yang menyebut juga halaman setengah judul ”Half Title Page“. Halaman judul singkat ini terletak setelah halaman kosong dan berisi judul singkat dari buku.

- Judul Seri

  Judul seri ini merupakan judul dari karya-karya berjilid yang saling berkaitan dalam subyek dengan satu judul mencakup judu-judul seri.

- Halaman Judul *(Title Page)*

  Halaman judul buku merupakan halaman yang berisi banyak data dan informasi yang diberikan penerbit , antara lain judul buku, nama pengarang dan pihak-pihak lain yang terlibat dalam kepengarangan seperti penerjemah, editor, dan illustrator. Di samping itu juga berisi informasi tentang kota tempat terbit, penerbit dan tahun terbit. Oleh karena itu, halaman judul buku merupakan halaman yang sangat penting diperhatikan.

- Judul Buku

  Judul yang tercantum pada halaman judul merupakan judul resmi dari buku tersebut. Di samping judul pokok tercantum pula judul-judul lain seperti judul tambahan, judul alternatif dan judul paralel.

- Nama Pengarang

  Nama pengarang yang tercantum di halaman judul biasanya lengkap dengan gelar-gelarnya jika pengarang tersebut bersifat perorangan. Pengarang bisa juga berupa lembaga atau badan.

- Keterangan Edisi

  Pada halaman judul terdapat keterangan tentang edisi atau cetakan buku. Tetapi tidak selalu demikian karena sering kali keterangan edisi justru terdapat di halaman balik judul, di kulit buku atau di kata pendahuluan. Keterangan edisi penting dicantumkan dalam katalog karena menunjukkan tingkat kemutakhiran buku tersebut.

- Halaman Balik Judul

  Pada halaman balik judul sering kali terdapat banyak informasi penting, antara lain, keterangan kepengarangan, judul asli dari karya terjemahan, kota tempat

terbit dan penerbit, tahun terbit dan tahun copyright, keterangan edisi dan lain-lain

- Halaman Persembahan *(Dedication)*

  Halaman persembahan biasanya terletak sebelum halaman prakata. Dalam proses katalogisasi deskriptif tidak perlu memperhatikan halaman persembahan ini.

- Kata Pengantar

  Kata pengantar merupakan catatan singkat yang mendahului teks, berisi penjelasan-penjelasan yang diberikan si pengarang kepada para pembaca. Penjelasan-penjelasan itu dapat berupa tujuan dan alas an penulisan buku, ruang lingkup, dan pengembangan subyek yang dibahas. Sering pula kata pengantar berisi ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulisan buku.

- Daftar Isi

  Daftar isi biasaanya terletak sesudah kata pengantar tetapi dapat juga terletak di bagian akhir dari buku. Daftar isi memuat judu-judul bab yang biasanya diikuti rincian berupa anak-anak bab, tetapi bisa juga tanpa bab. Dalam daftar isi ini juga bisa ditemukan daftar gambar, daftar peta, ilustrasi, dan lain-lain.

- Pendahuluan

  Pendahuluan biasanya mengikuti daftar isi dan merupakan bab pertama dari buku. pendahuluan memberikan wawasan tentang subyek yang dibahas, baik pengembangannya maupun pengorganisasiannya secara ilmiah.

- Naskah *(Teks)*

  Naskah atau teks buku, bahkan ada yang menyebut isi buku. Naskah ini disajikan dalam bab-bab secara sistematis mengikuti daftar isi. Banyak teks dibubuhi berbagai jenis ilustrasi untuk penjelasan atau hiasan. Buku yang

memuat ilustrasi akan lebih mudah menarik pembaca, terlebih buku anak-anak. Buku akan lebih menarik juga apabila memakai huruf yang bagus.

- Bibliografi

  Bibliografi merupakan daftar kepustakaan yang digunakan pengarang dalam menulis buku. Biasanya buku-buku yang bersifat ilmiah selalu memuat bibliografi. Terkadang bibliografi disebut juga dengan Daftar Pustaka. Bibliografi biasanya terletak di bagian akhir.

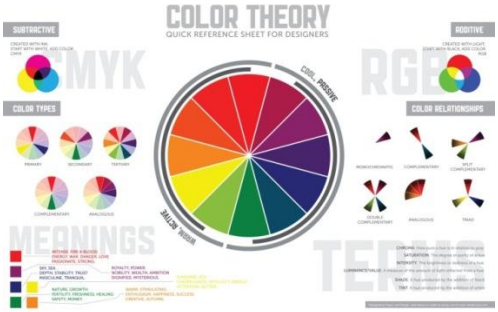
II.13 Warna

Warna adalah bagian dari visualisasi kehidupan, warna selalu melekat dalam pandangan setiap mahklik hidup, begitu banyak macam warna ang ada di bumi ini, warnapun bisa menggambarkan karakteristik sangat indah dan harmonis. Secara fisik warna adalah sifat cahaya yang dipancarkan ,sementara secara psikologis, warna adalah sebagian dari pengalaman indra penglihatan. Secara fisik, warna dapat dibentuk oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik.
(Swasty.W, 2010, hl 6-9)

II.13.1 Terbentuknya Warna

Warna dibagi menjadi dua, yaitu Warna *additve* dan *subtractive*. Warna *additive* adalah warna yang berasal dari cayaha, biasa disebut spektrum. Warna pokok *additive* adalah merah, hijau, biru yang dalam komputer disebut warna RGB. Specktrum warna yang lengkap dapat dijumpai dalam warna warna pelangi. Jika semua spektrum warna dicampurkan maka akan menghasilkan warna putih.

Warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari bahan atau biasa disebut pigman. Warna pokok subtractive adalah sian (cyan), magenta dan kunimh dalam komputer di sebut model warna CMYK. Jika semua pigman warna dicampur maka akan diproleh warna cokelat kehitaman.



Gambar 2.5 Warna RGB dan CMYK
(Sumber: https://kioon.files.wordpress.com/2011/10/color_theory.jpg)
(25 April 2015)

II.13.2 Klasifikasi Warna

Teori Brewster pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Teori ini menyederhanakan warna-warna yang ada didalam menjadi empat klasifikasi adalah warna yang berasal dari *pigmen*. Untuk lebih memudahakan pemahaman, Brewster membuat suatu pola warna yang berbentuk lingkaran. Selanjutnya lingkaran warna ini dikenal sebagai lingkaran warna webster.



Gambar 2.6 Lingkaran Warna Teori Brewster
(Sumber: http://image.slidesharecdn.com/131113-pengetahuanwarna-indobuildtech2013-150114231743-conversion-gate02/95/131113-pengetahuan-warnaindobuildtech2013-8-638.jpg?cb=1421299516)
(25 April 2015)

- Warna Primer

  Warna primer merupakan warna dasar yang tidak dicampur dengan warna-warna lain, pigmen warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah,biru, dan kuning.

- Warna Sekunder

  Warna Sekunder merupakan hasil pencampuran dua warna primer dengan perbandingan 1:1 warna yang didapatkan adalah jingga (merah dan kuning), hijau (biru dan kuning) dan ungu (merah dan biru).

- Warna Tersier

  Warna Tersier merupakan warna campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Sebagsi contoh, warna jingga kekuninagn di dapar dari campuran kuning dan jingga. Warna Indigo (biru keunguan) diperoleh dari campuran warna biru dan ungu, warna *turquoise* merupakan campuran warna biru dengan hijau, dan lain-lain.

- Warna Netral

  Warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1, warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di dalam. Hasil pencampuran pigmen warna yang tepat biasanya akan membentuk warna hitam.

II,14 *Layout* (Tata Letak)

Layout sangat erat kaitannya dengan suatu perancangan produk dilansir dari www.satriamultimedia.com *Layout* sangat erat kaitannya dengan suatu perancangan produk pengertian *layou*t itu sendiri adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik sehingga suatu desain menjadi proposional. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan *teks* agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan dibuat sangat menarik. Ada tahapan dimana kala akan membuat *layout:*

- *Grid System*

  Sebuah grid diciptakan sebagai solusi terhadap permasalahan penataan elemen-elemen visual dalam sebuah ruang. *Grid systems* digunakan sebagai perangkat untuk mempermudah menciptakan sebuah komposisi visual. Tujuan utama dari

penggunaan *grid systems* dalam desain grafis adalah untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetik.

- *The Golden Section*

  Di bidang seni grafis, proporsi agung menjadi dasar pembuatan ukuran kertas dan prinsip tersebut dapat digunakan untuk menyusun keseimbangan sebuah desain. Proporsi agung sudah ditemukan sejak jaman kuno untuk menghadirkan proporsi yang sangat sempurna dan indah

- *The symetrical grid*

  Dalam grid simetris, halaman kanan akan berkebalikan persis seperti bayangan cermin dari halaman kiri. Ini memberikan dua margin yang sama baik margin luar maupun margin dalam. Untuk menjaga proporsi, margin luar memiliki bidang yang lebih lebar. *Layout* klasik yang dipelopori oleh Jan Tschichold (1902-1974) seorang *typographer* dari Jerman ini didasari ukuran halaman dengan proporsi 2 : 3. Sistem *layout* digunakan hampir pada semua bidang yang berhubungan dengan desain visual, anda mungkin pernah mendengar kata *layout* berita, *layout* rumah, *layout* web dll.

II.15 Tipografi

Tipografi adalah seni mengolah huruf. Huruf atau karakter merupakan elemen utama proyek publikasi . Jenis *font* yang beredar saat ini sangat banyak. Ini meliputi huruf-huruf yang diproduksi secara komersial maupun yang dapat didownload dari situs internet secara gratis. Dari sekian banyak huruf hanya ada tiga kategori *font* yang dikenal. Ketiganya memiliki karakteristik tersendiri. Putri Wahyuni, 2007, hl 70-72).

- Hurus San Serif

  Kategori *font Sans Serif* berbentuk lurus pada ujungnya. Yang termasuk kategori *sans serif* adalah Arial, avant garde, impact dan sejenisnya. Biasanya jenis huruf sans serif digunakan untuk menuliskan judul bab dan sub judul.

Huruf *Sans Serif* mempunyai tingkat kekontrasan lebih tinggi sehingga pembaca dapat membedakan pembatas antara suatu topik ke topik lainnya.

- Huruf Serif

  Kategori *font Serif* mempunyai ciri adanya ornamen tambahan di bagian ujungnya. Yang termasuk kategori serif adalah *Times New Roman*, *Bookman Old Style, Courier New, Palatino,* dan lain sejenisnya. Biasanya jenis *Serif* digunakan untuk menuliskan naskah atau isi berita. Jenis huruf ini paling banyak digunakan dibanding jenis huruf yang lain. Huruf serif memiliki sifat mudah dibaca dan berbentuk tinggi, sehingga tidak memakan banyak tempat.

- Script

  Jenis font *script* merupakan jenis huruf latin atau saling menyambung. Contohjenis huruf ini adalah *Momotipe-Corsiva, Brush Script, Staccato* dan lain sebagainya. Sifat huruf ini untuk menarik pandangan pembaca agar menangkap informasi yang terkandung di dalam publikasi. Jenis huruf ini tidak disarankan untuk *headline* surat kabar, karena membutuhkan tingkat kejelasan. (Putri Wahyuni, 2007, hl 70-72)



Gambar 2.7 Jenis-jenis Font
(Sumber: https://allegramarketing.files.wordpress.com/2010/05/fonts.png)
(25 April 2015)

II.16 Target Audiens

Dalam suatu perancangan diperlukan target audiens agar suatu perancangan tepat pada sasaran yang di tuju, Maka dari itu khalayak sasaran perancangan

dari media informasi buku dongeng cerita dari lagu Nina Bobo ditunjukan kepada, sebagai berikut:

- Demografis

- Usia : 9 – 12 tahun
- Status Ekonomi : Menengah Keatas
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Pekerjaan : Pelajar
- Pendidikan : SD
- Warga Negara : Indonesia

Target Audiens dipilih dari Usia 9-12 atau setara dari kelas 5 SD itu adalah pada masa *Formal Operation* yaitu tahapan ini ditunjukan dengan karakteristik kemampuan beradaptasi dengan lingkungan dan kemampuan untuk fleksibel terhadap lingkungannya. Anak dapat berfikir dengan pola yang abstrak menggunakan tanda atau simbol dan menggambarkan kesimpulan yang logis. Mereka dapat membuat dugaan dan mengujinya dengan pemikirannya yang abstrak, teoretis, dan filosofis. Pola berfikir logis membuat mereka mampu berpikir tentang apa yang orang lain juga memikirkannya dan berpikir untuk memecahkan masalah

(Yupi Supartini, S.Kp, MSc., Konsep Dasar Keperawatan Anak). Pada masa inilah sang anak banyak ingin tahu dan disanalah masukan tentang informasi cerita mitos pada lagu Nina Bobo karena dengan masa *Formal Operation* itulah mereka siap dengan cerita-cerita mitos yang terjadi di Indonesia dengan pemikiran yang masuk akal dan bisa diterima. Sedangkan status ekonomi dipilih pada cerita mitos cocok untuk menginformasikan pada kalangan menengah keatas karena biasanya mereka hidup di perkotaan yang sudah tak tahu lagi akan cerita mitos yang terjadi karena efek modernisasi.

- Psikografis

  Media yang akan dibuat ditunjukan kepada anak-anak yang menyukai membaca buku dongeng bergambar dengan cerita mitos dari Indonesia.

- Geografis

  Anak-anak dan remaja sekolahan yang berada di Indonesia khusunya wilayah perkotaan yang lebih tepatnya di Kota Bandung.

- Target Sekunder

  Target sekunder dari buku dongeng cerita mitos dari lagu Nina Bobo ini adalah para orangtua dari anak-anak sekolahan yang memang menyukai mengunjungi toko buku yang ada pusat perkotaan.

II.16.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode Kualitatif adalah suatu pendekatan yang juga disebut pendekatan investigasi karena biasanya peneliti mengumpulkan data dengan cara bertatap muka langsung dan berinteraksi dengan orang-orang di tempat penelitian (McMillan & Schumacher, 2003). Jadi metode ini merupakan suatu penelitian yang terjun kelapangan langsung (objek yang diteliti).

II.16.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN.Baros Mandiri 1 Cimahi, SMPN 2 Cimahi dengan membagikan Kuisioner. Dan dilakukan juga pada tanggal 9-11 Desember 2014.

II.16.3 Analisa

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Data Primer, yang diperoleh dengan cara:

- Kuisioner, yaitu daftar formulir yang berisi pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada responden guna untuk mengetahui tanggapan atau jawaban dan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Jumlah responden yang diambil

sebanyak 100 orang terdiri dari laki-laki dan perempuan dengan status pelajar SD. Dan penyebaran kuisioner dilakukan selama 2 hari yaitu pada tanggal 9-10 Desember 2014.

- Alasannya, penulis memberikan kuisioner kepada (responden) Anak SD, tepatnya SDN Baros Mandiri 1 Cimahi itu, karena lagu ini tidak asing bagi Anak SD (responden), namun kecenderungan mereka tidak mengetahui mengenai cerita mitos di balik lagu Nina Bobo.

II.17 Kesimpulan dan Solusi

Nina Bobo adalah sebuah lagu pengantar tidur dari Indonesia yang bercitrakan irama keroncong pada waktu dulu namun telah banyak berubah nadanya. Lagu ini juga dikenal di luar Indonesia, misalnya di Negeri Belanda. Lagu ini dipopulerkan oleh Anneke Grönloh dan Wieteke van Dort. Dalam Bahasa Indonesia, kata-kata yang digunakan untuk menidurkan dalam lagu ini adalah nina-bobok atau nina bobo. Kata kerja seperti "menina bobokkan", yang juga berasal dari lagu ini, memiliki arti "menyanyikan lagu untuk menidurkan". Kata "nina" seringkali dikira merupakan nama sebuah gadis. Kata tersebut sebenarnya berasal dari bahasa Portugis menina, yang meskipun juga memiliki arti gadis tetapi bukanlah sebuah nama.

Namun terlepas dari itu Indonesia merupakan negara dengan kebudayaan yang kuat akan kepercayaan mistis atau mitos dan dari situlah timbul isu akan cerita mitos yang tumbuh dari nama Nina yang konon adalah seorang gadis yang meninggal dunia saat dinyanyikan lagu tersebut, bukti bahwa mitos cerita itu ada bisa dilihat dari film bioskop yang berjudul Ooo Nina Bobo dan film televisi *urband legend* dengan judul sama yaitu Nina Bobo, juga berita-berita mengenai fakta lagu tersebut. lagu Nina Bobo adalah peninggalan dari Nenek moyang di Indonesia secara turun-temurun, namun masih banyak yang tidak tahu akan sejarah dari cerita mitos Nina Bobo pada masyarakat terutama anak-anak yang kurang mengetahui cerita mitos yang terjadi saat ini jangan sampai mitos itu dilupakan karena mitos adalah peninggalan leluhur yang diturunkan secara lisan

maka disinilah harus melestarikan kearifan budaya sehingga bisa menambah kekhasanahan ragam cerita Indonesia, dan kurangnya pendokumentasian melalui cerita pada lagu Nina Bobo.

Solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang ada adalah dengan membuat buku dongeng atau buku cerita ilustrasi dari mitos lagu Nina Bobo "Menurut Wagiono, pada buku cerita anak-anak, ilusttrasi mempunyai peranan sangat penting, baik dilihat dari segi pemasaran produk maupun dari segi misi memperkaya pengalaman pembaca anak-anak". Dengan begitu buku cerita mitos lagu Nina Bobo inipun bisa dinikmati masyarakat indonesia, dan bisa mengetahui sejarah cerita *urban legend* dari lagu yang sangat legendaris juga melalui media informasi buku inilah bisa menambah deretan ragam cerita Indonesia.