BAB II

PENGGAMBARAN MITOS MANUSIA SERIGALA

2.1 Mitos

Dapat ditunjukan bahwa mitos berisikan simbol/lambang yang memiliki kekuatan dan petunjuk etis. Riwayatnya mencerahkan dan menuntun roh manusia, dimana mitos-mitos ini mengandung fungsi bagi kehidupan manusia.

Kevin O'donnell(2003) berpendapat bahwa:

Joseph Campbell, penulis Amerika, menulis sebuah studi empat jilid tentang mitos yang diberi nama *The Mask Of God* (Topeng-topeng Tuhan) (1959-1968). Judul yang sugestif ini mengingatkan akan kekuasaan ilahi dan indikasi transendental yang ditemukan dalam riwayat dan ritus mitos. Mereka adalah topeng-topeng yang menyembunyikan dan serentak mengungkapkan yang spiritual. Campbell menemukan empat komponen kunci di dalam mitos.

1. Fungsi pertama adalah untuk menghubungkan nurani yang sadar dengan keluasan dan misteri kosmos. Campbell menggunakan istilah yang dicetuskan ilmuwan jerman Rudlof Otto dalam bukunya *The Idea Of The Holy* (1923), "*mysterium tremendum et fascinans*" (misteri yang dahsyat dan mempesona).

2. Fungsi kedua adalah interpretatif (bersifat menafsirkan). Berusaha, seperti kata *Shakespeare,* "Seolah-olah memegang sebuah cermin menghadap alam". Campbell berupaya memahami, mengharmonisasi, dan mensistematikannya.

3. Fungsi ketiga adalah etis, mempertahankan peraturan sosial dan tempat seseorang dalam kelompok. Kode moral diperluas menjadi baik hiasan badani maupun tabu. Penyunatan dan tato semuanya dapat menjadi bagian dari satu gaya hidup.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

4. Fungsi keempat adalah mengenai pertumbuhan pribadi dan individuasi: "Pemusatan dan pemekaran individu ke dalam kesatuan utuh (integritas)" sesuai dengan diri sendiri, komunitas, kosmos dan yang ilahi.

Mitos berusaha menempatkan kita dalam alam semesta dan dalam diri sendiri siapakah kita dan jadi apakah kita?.(h.18)

Pada rentan waktu yang sangat panjang, sampai saat ini masi ada yang percaya pada mitos. Banyaknya jenis mitos di dunia ini, karena adanya pengembangan pemikiran manusia, mitos itu bisa diciptakan atau pun dilupakan. Terkadang oleh tangan-tangan tertentu malah bisa menjadi berkembang dan terlihat seperti mengada-ada.

2.2 Spiritual

Seperti yang telah dikaji bahwa mitos lebih daripada percobaan primitif untuk memahami dunia dan fenomena alam. Mitos berisi pemahaman mendalam dan simbol-simbol universal, yang berbicara mengenai kekaguman, misteri, spiritual dan dinamika internal jiwa, serta harapan dan ketakutan manusia. Mitos sangat berpengaruh dengan spiritual, karena salah satu penyebab terjadinya mitos itu berlangsung. Sesuai dengan kebudayaan kuno terdahulu spiritual adalah hubungan dengan yang maha pencipta tergantung dengan kepercayaan yang dianut individu disuatu budaya. Budaya kaitannya sangat erat dengan alam, dengan kepercayaan kepada roh-roh leluhur, dimana magis dan dukun itu ada di masa lampau.

Para filsuf pertama bersama dengan roh; para dukun mementaskan asas-asas pertama alam semesta yang tidak nampak dimana-mana, berbaur dengan dunia ini, kekuatan di balik api dan air, angin dan kesuburan tanah. Para leluhur bergabung dengan para roh-roh ini(Kevin O'donnell, 2003, h.10)

Memang sampai saat ini pun spiritual selalu berdampingan dengan makhluk hidup, alam semesta dan berbagai makhluk yang hidup dan roh-roh para leluhur, tergantung pada sisi manusia memandang dari sisi rasional atau non-rasional.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

2.3 Habitat Hewan Serigala

Dalam http://animals.nationalgeographic.com, Serigala abu-abu pernah dihuni sebagian besar di Amerika Utara, Eropa, dan Asia, tetapi diburu sampai mendekati kepunahan. Jumlah serigala telah pulih karena upaya konservasi dan reintroduksi. Serigala menjadi legendaris karena melolong, yang serigala gunakan untuk berkomunikasi. Sebuah lolongan serigala untuk menarik perhatian kelompoknya, sementara lolongan komunal dapat mengirim pesan teritorial dari satu kelompok kepada yang lainnya. Beberapa lolongan yang konfrontatif, mungkin hanya serigala mulai melolong karena serigala terdekat sudah siap.

Serigala adalah anggota terbesar dari keluarga anjing, serigala abu-abu beradaptasi lebih jauh yang paling umum, dan sekali ditemukan di seluruh belahan bumi utara. Tapi serigala dan manusia memiliki sejarah permusuhan yang panjang, meskipun serigala hampir tidak pernah menyerang manusia, serigala dianggap sebagai salah satu penjahat paling menakutkan di alam dunia hewan. Mereka menyerang hewan domestik, dan banyak serigala telah ditembak, terjebak, dan diracuni karena kecenderungan ini. Serigala hidup dengan memburu dalam kelompoknya sekitar enam sampai sepuluh hewan. Serigala dikenal untuk menjelajah jarak yang besar, mungkin 12 mil(20 kilometer) dalam satu hari. Hewan-hewan sosial ini bekerja sama untuk mendapatkan mangsa, buruan yang disukai yaitu mangsa besar, seperti rusa, *elk,* dan *moose*. Sebuah hewan tunggal dapat mengkonsumsi 20 pon(9kg) daging, serigala juga memakan mamalia kecil, seperti burung, ikan, kadal, ular, dan buah.

Segerombolan serigala ditetapkan sesuai dengan hirarki yang ketat, dengan dominan jantan diperingkat atas dan pasangannya selalu tak jauh dibelakang. Biasanya jantan dan betina inilah satu-satunya sekelompok hewan untuk berkembang biak. Sekelompok serigala dewasa yang membantu untuk merawat anak serigala muda, dengan membawakan makanan dan menonton serigala yang lain berburu.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

2.4 Istilah Manusia Serigala

Likantrofi adalah istilah serapan yang berasal dari Yunani kuno *Lykantrhopos,* Lykos ("Serigala"), dan Anthropos ("Manusia"). Senyawa dengan kata "Lyc" berasal dari akar bahasa Proto-Indo-Eropa "wlkwo" yang berarti "serigala", secara resmi menyatakan transformasi "serigala laki-laki". *Likantrofi* adalah salah satu bentuk *Theriantrofi* yaitu kemampuan untuk bermetamorfosis atau bertransformasi menjadi hewan pada umumnya. Istilah *theriantrof* secara harfiah berarti "manusia binatang". Kata ini juga telah dikaitkan dengan manusia serigala asli dari mitologi klasik Yunani kuno, *Lycaon,* raja Arkaida yang menurut puisi "*Metamorfosis*" karya Ovid, dirubah menjadi serigala rakus oleh Zeus sebagai pembalasan, karena berusaha supaya anaknya dapat mengunjungi Zeus, dalam upaya untuk menyangkal keilahian sang dewa Yunani tersebut. Sedangkan istilah kata *Werewolf* kemungkinan besar datang dari *Old English* kata "wer" atau "were" dan "wulf". Diterjemahkan ke dalam bahasa inggris modern "were" sebagai "manusia" dan "wulf" adalah nenek moyang kata bahasa inggris modern "serigala".(http://monsters.wikia.com/wiki/Werewolf).

Dan beberapa nama lain dari manusia serigala:

- *Garwulf* - Norman French
- *Bisclavret* - Breton (French/Celtic)
- *Ioup-garou* - French
- *Lycanthrope* - Roman (dari Lycaeon)
- *Theriomorph* - Greek
- *Vukodlak* - Croatian, Serbian, Bosnian
- *Garou* - White Wolf Publishing (singkatan dari ioup-garou)
- *Lycan* - singkatan dari Lycanthrope dalam film modern

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

2.5 Metode Perubahan Manusia Serigala

Berikut ini adalah metode yang paling umum dimana manusia serigala diciptakan, inilah bukan satu-satunya metode, tetapi orang-orang yang muncul dibanyak budaya dan periode.

Dalam http://monsters.wikia.com, ada beberapa macam metode perubahan sebagai berikut:

- Mandi : Menurut beberapa legenda, terutama di Arcadia (wilayah Yunani kuno) dan bagian selatan Perancis, individu dapat menjadi manusia serigala dengan mandi, pemandian tersebut umumnya harus dilakukan dikolam khusus, selama musim-musim atau bulan tertentu. Ini mungkin salah satu asal legenda bulan purnama.

- Gigitan : Digigit manusia serigala bisa dikatakan untuk mengubah korban menjadi manusia serigala juga. Metode tertentu pertama kali muncul di awal abad ke-20, tidak ada cerita sebelum 1700 CE melibatkan orang-orang yang digigit dan berubah menjadi manusia serigala. Satu teori bahwa metode ini muncul bersama pemandangan *lycanthropy* sebagai metafora untuk penyakit (termasuk HIV/AIDS). Film-film *Underworld* dan seri J.K. Rowling *Harry Potter* membawa metode ini kembali ke mata publik.

- Kutukan : *Lycanthropy* sebagai kutukan, termasuk metode tertua untuk menjadi manusia serigala. Dalam cerita-cerita manusia serigala yang dikutuk, korban disembuhkan dengan akhir cerita. Beberapa contoh awal termasuk: Lycaeon (dikutuk oleh Zeus), Alphouns(dikutuk oleh ibu tirinya di "*William of Palerne*"), manusia serigala Ossory-Meath(dikutuk oleh Abbot Natalis atau Saint Patrick dalam "*History and Topography of Ireland*") dan Raja Golagon(dikutuk oleh istrinya dalam "*Arthur and Gorlagon*").

- Iblis : Banyak ikon modern awal manusia serigala diklaim fakta setan atau perjanjian dengan iblis sebagai sumber kekuatan berubah bentuk (yang sebagian besar dianggap ilusi daripada perubahan nyata). Terikat dengan sihir/mantra, metode ini menghantam puncak popularitas pada abad ke-16 di

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

Perancis. Hal ini dapat dilihat dalam ikon yang disediakan oleh Henri Boguet, percobaan Stubbe Peeter dan sidang Jean Grenier itu.

- Genetika : *Werewolf* yang hanya mampu berubah bentuk karena adanya genetika dasar.

- Sihir : Pada awal zaman modern, sihir dan *werewolfism* menjadi terkait. Metode ini juga terkait dengan kutukan iblis/setan. Dalam catatan sejarah, manusia serigala ini menggunakan salep, atau perangkat ajaib untuk mengubah bentuk mereka. Biasanya ini dikatakan pemberian iblis, versi modern termasuk penyihir/dukun menggunakan mantra untuk mengubah bentuk mereka. Ada beberapa perdebatan tentang apakah orang-orang ini harus disebut manusia serigala.

- Psikosis : Inggris dan Skotlandia di masa modern awal, mulai mempertanyakan apakah manusia serigala yang benar-benar mampu berubah bentuk (baik dalam realitas atau melalui ilusi). Karena mereka telah didorong serigala punah, mereka aman dari serangan serigala dan karena itu bisa mendekati pertanyaan akademis. Dengan demikian, mereka mulai melihat *lycanthropy* sebagai penyakit mental, biasanya ketidak seimbangan melankolis atau *choler*. Penulis Inggris dari Raja James I (1597) Robert Bayfield (1663) John Webster (abad ke-17) menulis tentang *lycanthropy* dengan cara ini.

- Kulit Serigala : Mungkin salah satu metode paling awal mempengaruhi transformasi dari manusia ke serigala, yang terlibat mengenakan kulit serigala atau sabuk yang terbuat dari kulit serigala.

2.6 Kelebihan dan Kekurangan Manusia Serigala

Dalam http://monsters.wikia.com, ada beberapa kelebihan dan kekurangan saat menjadi manusia serigala ataupun ke bentuk manusia:

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

- Kanibalisme : Sepanjang sejarah panjang *werewolf*, manusia serigala secara sporadis dikaitkan dengan kanibalisme (dalam artian berburu dan memakan manusia). Hal ini berlaku dari Ovid's Lycaeon ke Marie de France's *garwulf* ke *An American Werewolf in Paris*.

- Pakaian : Dalam kebanyakan cerita, manusia serigala harusnya melepaskan pakaian ketika berubah, dan beberapa manusia serigala akan membutuhkan pakaiannya kembali untuk melanjutkan kebentuk manusia.

- Bentuk *Hybrid* : Sampai setidaknya abad ke-19, manusia serigala memiliki dua bentuk: manusia ke serigala. Pada awal abad ke-20, memperoleh bentuk hibridia, sebagian besar untuk industri film horor. Beberapa manusia serigala modern yang masih hanya memiliki dua bentuk: manusia ke *wolfman*, tetapi ini jarang terjadi di luar Hollywood. Meskipun menjadi penambahan yang baru untuk legenda, bentuk hibrida telah menangkap imajinasi dari penulis layar dan publik.

- Tanda Serigala : Menurut beberapa legenda, manusia serigala memiliki ciri-ciri tertentu yang mengekspos sifat sejati mereka di kedua bentuk manusia dan serigala. Di antara sifat-sifat ini adalah tangan berbulu, halis menyambung, ekor pendek atau tidak ada, bentuk moncong dan warna mata (bervariasi oleh tradisi). Adanya sifat-sifat ini tidak berarti yang universal, biasanya mereka hanya muncul dalam tradisi budaya kecil yang meliputi beberapa desa atau negara untuk jangka waktu tertentu.

- Bulan Perubahan : Gagasan bahwa manusia serigala hanya bisa berubah saat bulan purnama, yang pertama kali disampaikan oleh Gervase dari Tilbury pada abad pertengahan awal. Teori ini mengambil beberapa abad untuk menangkap, dengan sebagian besar abad pertengahan dan awal otoritas modern yang menolak ide tersebut. Yang mengatakan, beberapa tradisi Eropa timur dan selatan termasuk perubahan lain dipaksa periodik, ini biasanya sejalan dengan perubahan musim (empat kali setahun), setiap empat bulan (tiga perubahan setahun), atau festival tertentu(panen, menabur, pertengahan musim dingin).

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

- Pemikiran Rasional : Tergantung pada tradisi, beberapa manusia serigala mampu berpikir seperti manusia saat berubah, lainnya menjadi serigala baik secara fisik maupun mental. Biasanya tradisi ditentukan oleh bagaimana pandangan budaya manusia serigala.

- Regenerasi : Pandangan bahwa manusia serigala memiliki kekuatan penyembuhan khusus, ini yang menjadi tambahan untuk legenda modern. Tidak ada akun di pra-modern yang pernah menyiratkan bahwa manusia serigala menyembuhkan lebih cepat atau lebih lambat daripada manusia normal.

- Perak : Seperti regenerasi, ini adalah tambahan modern untuk legenda, akun pra-modern menyebutkan ada kelemahan khusus pada bagian manusia serigala. Di sisi lain, akun yang paling awal mengatakan atau menyiratkan bahwa manusia serigala bisa dibunuh seperti makhluk hidup lain.

- Ucapan : Di hampir setiap ikon *lycanthropy* sepanjang sejarah Barat, manusia serigala tidak dapat berbicara dalam bentuk perubahan. Hanya segelintir pengecualian terjadi, terutama manusia serigala Pratchett ini yang dapat membuat perkiraan suara manusia saat berubah.

- Luka Simpatik : Hampir setiap ikon *werewolf* dalam catatan sejarah bahwa luka-luka dalam satu bentuk transfer ke yang lain. Bahkan, pada awal perburuan manusia serigala, luka simpatik sering dikutip sebagai tanda paling pasti bahwa seseorang adalah manusia serigala.

2.7 Peranan Manusia Serigala

Peran adalah serangkaian perilaku yang diharapkan pada seseorang sesuai dengan posisi sosial yang diberikan baik secara formal maupun secara informal. Peran didasarkan pada preskripsi (ketentuan) dan harapan peran yang menerangkan apa yang individu-individu harus lakukan dalam suatu situasi tertentu agar dapat memenuhi harapan-harapan mereka sendiri atau harapan orang lain menyangkut peran-peran tersebut. (Friedman, M. 1998: 286). Dimana pada awal abad ke-20

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

hingga sekarang,peranan mitos manusia serigala telah di tuntut untuk menjadi hiburan di mata publik oleh sekelompok orang atau individu, dengan media penyajian yang berbeda-beda berawal dari sebuah cerita tulisan sampai film-film mengenai manusia serigala. Cerita tentang manusia serigala telah mengalami modifikasi diantaranya dengan penggolongan genre dalam sebuah alur cerita yang dibuat oleh pengarang, pada dasarnya manusia serigala ini dibuat dengan genre *horror*, lalu muncul *romance* dll. Agar suatu cerita dapat sempurna maka dibutuhkan tokoh yang akan mendukung alur cerita tersebut.

Dalam film *Underworld* (2003) yang menceritakan tentang pertikaian antara ras *Lycan*/manusia serigala dengan *Vampire*.Setelah ditinjau dari berbagai sudut pandang peranan manusia serigala ini berperilaku sangat sadis. Menurut kamus besar sadis adalah perlakuan tidak mengenal belas kasihan. Korban yang jadi mangsanya pun tidak pandang bulu, serta adanya tujuan balas dendam dalam cerita tersebut.

Dalam film *The Wolfman* (2010) peranan manusia serigala yang sama, dengan adanya unsur sadis, kekejaman terhadap korban-korbannya, sulitnya mengontrol disaat perubahan itu terjadi dan menjadi buas. Film ini adalah pembaharuan dari film terdahulunya yaitu *The Wolfman* (1941) berbeda dengan film terdahulunya tidak terlalu menonjolkan unsur kekejaman.

Dengan demikian adanya kemajuan teknologi perfilman, menjadikan sebuah film yang bertema horor pun menjadi lebih nyata, serta efek-efek yang ditambahkan menjadi lebih kuat (terdapat adanya adegan anggota tubuh yang terurai/tercabik-cabik mengenaskan)Hal ini tidak memberikan dampak positif bagi masyarakat.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

2.8 Solusi Masalah Tentang Penggambaran Mitos Manusia Serigala

Perlu adanya informasi yang disampaikan kepada masyarakat tentang makhluk manusia serigala yang dapat meluruskan persepsi-persepsi yang menyimpang, dibuat lebih edukatif, kreatif dan inovatif, serta menyampaikan pesan positif melalui karakter yang akan dibuat. Media yang dapat menjelaskan sekaligus mengilustrasikan wujud, bentuk, sifat dari manusia serigala ini salah satunya adalah buku. Buku dinilai efektif karena sifatnya yang statis, sehingga dapat dibaca dan dipelajari dengan tenang tanpa perlu terburu-buru oleh gambar yang bergerak.

2.9 Segmentasi

Menentukan segmentasi ditujukan agar pesan yang akan disampaikan tepat dan mudah dipahami masyarakat.

1. Segi demografis

   Dilihat dari segi demografis, sasaran dari perancangan buku Mitos manusia serigala ini sebagai berikut:

Target audience	: Remaja
Golongan	: Menengah ke atas
Umur	: 17 - 22 tahun
Pekerjaan	: Siswa, Mahasiswa
Agama	: Semua Agama
Ras	: Semua Ras
Kewarganegaraan	: Indonesia

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

2. Segi Psikografis

   Dilihat dari psikografis target market untuk buku ini adalah sebagai berikut:

   Gaya hidup : Modern

   Kepribadian : Berfikiran terbuka, selalu ingin tahu, dan mudah menerima sesuatu yang baru.

3. Segi Geografis

   Dilihat dari segi geografis target *audience* perancangan meliputi kawasan Jawa Barat khususnya Bandung.

2.10 Media Informasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk yang terletak di antara dua pihak. Definisi informasi menurut Jogiyanto, HM (1999) "informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) yang digunakan untuk pengambilan keputusan".

Pengelompokan media informasi menurut Anderson (1976) pada tabel berikut:

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

KELOMPOK MEDIA		MEDIA INSTRUKSIONAL
1.	Audio	• pita audio (rol atau kaset) • piringan audio • radio (rekaman siaran)
2.	Cetak	• buku teks terprogram • buku pegangan/manual • buku tugas • koran • majalah • dan lai-lain
3.	Audio - Cetak	• buku latihan dilengkapi kaset • gambar/poster (dilengkapi audio)
4.	Proyek visual diam	• film bingkai (*slide*) • film rangkai (berisi pesan verbal)
5.	Proyek visual diam dengan audio	• film bingkai (*slide*) suara • film rangkai suara
6.	Visual gerak	• film bisu dengan judul (*caption*)
7.	Visual gerak dengan audio	• film suara • video/vcd/dvd
8.	Benda	• benda nyata • model (*mock up*)
9.	Manusia dan sumber lingkungan	
10.	Komputer	• media berbasis komputer, CAI (*Computer Asisted Instructional*) & CMI (*Computer Managed Instructional*)

Tabel 2.1 Daftar Kelompok Media Instruksional

Sumber: http://iphect.blogspot.com/2012/05/jenis-jenis-media-informasi-dan.html

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

2.11 Perihal Buku

Menurut Iyan, Wb (dalam Wisastra, 2013) buku merupakan kumpulan kertas yang dijilid menjadi satu. Dan setiap sisi sebuah lembaran kertas disebut halaman. Buku dengan menggunakan konten, gaya, format, desain dan urutan dari berbagai komponen dapat menjadi sumber informasi yang mudah dan praktis. Berisi tentang penjelasan singkat berupa *text* dan didukung gambar visual. Ada beberapa kategori jenis buku yang berisi informasi murni menurut Iyan, Wb. (dalam Wisastra, 2013) antara lain:

1. Ensiklopedia

   Ensiklopedia adalah serangkaian buku yang menghimpun uraian tentang berbagai cabang ilmu tertentu dalam artikel terpisah dan biasanya tersusun sesuai abjad atau menurut kategori secara singkat dan padat.

2. Biografi

   Biografi adalah kisah atau keterangan tentang kehidupan seseorang. Sebuah biografi lebih kompleks dari pada sekedar daftar tanggal lahir atau mati dan data-data pekerjaan seseorang, biografi juga bercerita tentang perasaan yang terlibat dalam mengalami kejadian-kejadian.

3. Panduan

   Disebut juga sebagai buku petunjuk. Buku ini berisi tentang tahapan cara/proses misalnya membuat kue, kiat sukses, berternak ayam dan lain-lain.

4. Tafsir

   Tafsir adalah keterangan atau penjelasan tentang ayat-ayat AL-Qur'an agar maksudnya lebih mudah dipahami.

Buku merupakan media informasi yang sistematis oleh karena itu dalam pembuatan buku perlu memperhatikan anatominya. Pada buku Iyan Wb. (dalam Wisastra, 2013) juga menjelaskan tentang anatomi buku terdiri dari:

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

- Cover Buku

  Cover buku merupakan salah satu sarana untuk memikat perhatian pembaca. Cover buku bisa berupa ilustrasi maupun tipografi yang dilengkapi dengan judul buku, penulis dan penerbit.

- Nomor Halaman

  Nomor halaman berfungsi untuk mempermudah pembaca mencari halaman yang dibutuhkan dalam sebuah buku.

- Halaman Judul Utama

  Halaman judul utama adalah sebuah halaman buku yang memuat nama penulis, judul buku, subjudul buku, dan logo penerbit.

- Halaman Hak Cipta

  Halaman hak cipta adalah halaman buku yang berisi keterangan atau data singkat buku yang diterbitkan, baik data buku, tim penerbit, maupun hak cipta penerbit (*copyright*).

- Prakata

  Prakata adalah sebuah pengantar diri penulis yang berisi ulasan tentang maksud dan metode yang digunakan penulis dalam penulisan bukunya.

- Daftar Isi

  Daftar isi adalah tampilan semua judul bagian yang terdapat di dalam buku untuk memberikan gambaran umum pada pembaca mengenai struktur dan materi yang terdapat didalam buku sehingga mudah untuk menemukan pembahasan yang diperlukan.

- Ilustrasi

  Ilustrasi merupakan tambahan penjelasan teks yang diwujudkan dalam bentuk visual. Fungsi ilustrasi bagi suatu buku adalah menjelaskan dan mendukung teks yang tidak dapat digantikan dengan kata-kata.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

- Teks

  Teks merupakan kumpulan tulisan yang berisi tentang penjelasan dari isi buku.

- Daftar Pustaka

  Daftar pustaka digunakan untuk mencari referensi atau bahan bacaan lanjutan yang disarankan penulis untuk mendukung pembahasan yang terdapat di dalam bukunya.

- Biografi Penulis

  Biografi penulis menjelaskan tentang penulis, riwayat pendidikan, pekerjaan, dan daftar karya tulis yang telah dihasilkan.

- Sinopsis

  Sinopsis berisi tentang ringkasan dari isi sebuah buku agar memberikan gambaran pada pembaca tentang isi yang terkandung pada buku yang akan dibaca.

2.12 Buku Cerita Bergambar

Menurut Denise (dalam Alam Islami, 2010) buku cerita bergambar merupakan sebuah format (bentuk/desain) bukanlah sebuah *genre*, walaupun beberapa orang masih menggunakan istilah *genre* untuk mendeskripsikan buku cerita bergambar secara keseluruhan. Berikut ini adalah ciri-ciri suatu buku cerita bergambar:

- Berisi 32 Halaman (*standard*)
- Ilustrasi mendominasi teks
- Ilustrasi berintegrasi dengan narasi membawakan cerita ke suatu kesimpulan akhir.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

- 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.

Menurut Denise (dalam Alam Islami, 2010) buku cerita bergambar hanya memiliki beberpa *genre*, berikut ini adalah beberapa *genre* mendasar dari sebuah buku cerita bergambar:

- *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.

- *Realistic Stories*

  Menampilkan tokoh-tokoh simpati 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 nyata atau *histories*.

- *Magic Realism*

  Adalah gabungan dari realita dan imajinasi. Kesan pertualangan seakan dimasukan salam 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.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

- *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.

- *Information* (*nonfiksi*)

  Buku cerita bergambar ini merupakan alternatif dari ensklopedi atau sumber-sumber referensi lainnya. Ilustrasi 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 tabel isi.

2.13 Penokohan

Menurut Panuti Sudjiman (1988:16) tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berlakuan dalam berbagai peristiwa dalam cerita. Tokoh ini menjalankan alur dalam cerita dan dapat dikatakan sebagai mata air kekuatan sebuah cerita. Tokoh diharapkan dapat menyampaikan tema kepada penikmat sastra.

Sifat tokoh dalam cerita bisa diungkapkan dengan berbagai cara, diantaranya melalui: tempat tokoh tersebut berada, tindakaan, ucapan dan pikirannya, kesan tokoh lain terhadap dirinya, benda-benda di sekitar tokoh, deskripsi langsung secara naratif oleh pengarang.

2.13.1 Macam-macam tokoh

Hariyanto (2000: 34) berpendapat jika dilihat dari pengembangan wataknya tokoh terbagi atas tokoh statis dan berkembang. Tokoh statis adalah pelaku

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

dalam sastra drama yang dalam keseluruhan drama tersebut sedikit sekali bahkan tidak berubah wataknya. Sedangkan tokoh berkembang adalah pelaku dalam sastra drama yang dalam keseluruhan drama tersebut mengalami perubahan atau perkembangan watak.

Jika dilihat dari fungsinya Hariyanto (2000: 10) menggolongkan tokoh menjadi tiga yaitu protagonis, antagonis, dan tritagonis. Tokoh protagonis membawa misi kebenaran dan kebaikan untuk menciptakan situasi kehidupan masyarakat yang damai, aman, dan sejahtera. Namun, cita-cita tokoh protagonis ini tidak selalu mulus karena adanya perlawanan dari tokoh antagonis.

2.13.2 Penggunaan alur cerita

Jenis alur dapat dikelompokkan dengan menggunakan berbagai kriteria, berdasarkan kriteria urutan waktu. (Hariyanto, 2000: 39) Alur maju disebut juga alur kronologis, alur lurus atau alur progresif. Peristiwa-peristiwa ditampilkan secara kronologis, maju, secara runtut dari awal tahap, tengah hingga akhir.

Dalam *Intisari Bahasa dan Sastra Indonesia*, bagian-bagian dari alur adalah perkenalan, pertikaian, perumitan, puncak atau klimaks, peleraian, dan akhir cerita. Ada dua jenis alur, yaitu alur ketat dan alur longgar. Alur ketat adalah jika sebagian alur ditinggalkan, keutuhan cerita menjadi terganggu. Sedangkan alur longgar adalah alur yang jika sebagian alur ditinggalkan, keutuhan cerita tidak terganggu. (Nurdin dan Maryani, 2002: 271).

Dalam cerita konvensional (Sumardjo dan Saini, 1986: 142-143) struktur dramatik yang dipergunakan adalah struktur dramatik Aristoteles. Bagian-bagian dari struktur tersebut adalah:

- Eksposisi

  Eksposisi adalah bagian awal atau pembukaan dari suatu karya sastra drama. Bagian ini memberikan penjelasan atau keterangan mengenai

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

berbagai hal yang siperlukan untuk dapat memahami peristiwa berikutnya dalam cerita, seperti tokoh cerita, masalah, tempat dan waktu, dan sebagainya.

- Komplikasi

  Bagian ini sering disebut juga penggawatan. Komplikasi merupakan lanjutan dari eksposisi dan peningkatan daripadanya. Dalam bagian ini salah seorang tokoh cerita mulai mengambil prakarsa untuk mencapai tujuan tertentu. Akan tetapi hasil dari prakarsa itu tidak pasti sehingga timbullah kegawatan.

- Klimaks

  Komplikasi kemudian disusul klimaks. Dalam bagian ini pihak-pihak yang berlawanan, berhadapan untuk melakukan perhitungan terakhir yang menentukan nasib tokoh dalam cerita.

- Resolusi

  Dalam resolusi semua masalah yang ditimbulkan oleh prakarsa tokoh terpecahkan.

- Konklusi

  Dalam bagian ini nasib tokoh cerita sudah pasti. Konklusi merupakan akhir cerita.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional