**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

**2.1 Cerita Rakyat**

Folklor meliputi legenda, [musik](https://id.wikipedia.org/wiki/Musik), [sejarah lisan](https://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah_lisan), [pepatah](https://id.wikipedia.org/wiki/Pepatah), [lelucon](https://id.wikipedia.org/wiki/Lelucon), [takhayul](https://id.wikipedia.org/wiki/Takhayul), [dongeng](https://id.wikipedia.org/wiki/Dongeng), dan kebiasaan yang menjadi [tradisi](https://id.wikipedia.org/wiki/Tradisi) dalam suatu budaya, [subkultur](https://id.wikipedia.org/wiki/Subkultur), atau [kelompok](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Kelompok_%28sosiologi%29&action=edit&redlink=1). Folklor juga merupakan serangkaian praktik yang menjadi sarana penyebaran berbagai tradisi budaya. Bidang studi yang mempelajari folklor disebut [folkloristika](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Folkloristika&action=edit&redlink=1). Istilah filklor berasal dari [bahasa Inggris](https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Inggris), *folklore*, yang pertama kali dikemukakan oleh sejarawan Inggris [William Thoms](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=William_Thoms&action=edit&redlink=1) dalam sebuah surat yang diterbitkan oleh London Journal pada tahun 1846. Folklor berkaitan erat dengan [mitologi](https://id.wikipedia.org/wiki/Mitologi).

Cerita rakyat memiliki macam-macam atau jenis-jenis. Tapi tahukah anda, Apa itu Cerita rakyat, Cerita rakyat adalah cerita yang berkembang dan hidup di kalangan masyarakat. Cerita rakyat berkembang secara turun-temurun dan disampaikan secara lisa. Oleh karena itulah, cerita rakyat sering pula disebut sebagai sastra lisan. Pada umumnya, cerita rakyat bersifat anoni atau pengarangnnya tidak dikenal. Jenis-Jenis Cerita rakyat ialah Cerita Binatang, Cerita Asal-Usul (Legenda), Cerita Pelipur Lara, Cerita Jenaka, Untuk lebih mengetahui penjelasan dari jenis-jenis cerita rakyat atau macam-macam cerita rakyat serta contohnya masing-masing seperti yang ada dibawah ini.

A. Cerita Binatang

Cerita binatang atau Fabel adalah cerita yang tokoh-tokohnya berupa binatang dengan peran layaknya manusia. Binatang-binatang dapat berbicara, makan, minum dan berkeluarga sebagaimana layaknya manusia. Dengan demikian, dapatlah dipahami bahwa fabel tidak semata-mata sebagai cerita binatang, tetapi sebagai metamorfosis kehidupan manusia. Adapun maksud dari penggambaran melalui binatang adalah supaya kisah itu tidaksampai menyinggung orang yang mendengar atau membacanya.

B. Cerita Asal-Usul (Legenda)

secara garis besar, cerita asal-usul terbagi ke dalam tiga jenis :

     1). Cerita Asal-Usul Dunia Tumbuh-tumbuhan

Contoh :

a). Padi bermula dari Dewi Sri.

b). Gadun beracun karena dipanah oleh pohon jagung menggunakan anak panah yang beracun.

c). Tandan Jagung berlubang karena ditombak oleh pohon gandung.

d). Pohon mata lembu seperti rusak kulitnya karena melihat pertarungan antara pohon jagung dan pohon gadung terlalu dekat

     2). Cerita Asal-Usul Binatang

Contoh :

a). Sapi bergelambir karena sewaktu ia mandi, bajunya tertukar dengan baju kerbau yang besar

b). Darah Ikan mas memiliki warna darah seperti darah manusia karena asal mula ikan mas adalah manusia

      3). Cerita Asal-usul terjadinya konon tempat

contoh :

a). Nama Gunung Tengger konon diambil dari sepasang suami istri yang bernama Rar Anteng dan Joko Seger

b). Gunung Tangkuban Perahu di Bandung Utara konon berasal dari perahu milik sangkuriang. Karena ia murka, perahu itu ditendangnya hingga tertelungkup dan berubah menjadi sebuah gunung yang kemudian dikenal sebagai Gunung Tangkuban Perahu

C. Cerita Pelibur Lara

Cerita jenis ini disebut pelibur lara sebab fungsinya memang untuk menghibur hati. Dalam cerita ini, dikisahkan hal-hal yang indah-indah, penuh fantasi, dan impian yang menawan. Misalnya, tentang kehidupan istana, keajaiban-keajaiban,senjata keramat dan sakti, putri yang cantik, ataupun hal-hal lainnya yang menggambarkan keindahan dan kebahagiaan.

D. Cerita Jenaka

Karya sastra klasik lainnya yang cukup terkenal adalah cerita jenaka, seperti Pak Belalang, Lebai Malang. Lebai Malang menggambarkan orang yang karena keserakahanya justru selalu tidak memperoleh apa-apa.

**2.2 Mundinglaya Dikusumah**

Mundinglaya Dikusumah adalah cerita rakyat dari masyarakat [Sunda](https://id.wikipedia.org/wiki/Sunda). Cerita rakyat tersebut menceritakan kehidupan seorang pangeran yang kemudian diangkat menjadi raja saat [Prabu Siliwangi](https://id.wikipedia.org/wiki/Prabu_Siliwangi) memerintah kerajaan tersebut. [Kerajaan Sunda](https://id.wikipedia.org/wiki/Kerajaan_Sunda) sendiri sering disebut oleh orang [Sunda](https://id.wikipedia.org/wiki/Sunda) sebagai [Pajajaran](https://id.wikipedia.org/wiki/Pajajaran) (nama ibukota kerajaan) setelah Cirebon dan Banten memisahkan diri dari kerajaan tersebut. Cerita rakyat ini berasal dari tradisi lisan orang Sunda yang disebut [cerita pantun](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Cerita_pantun&action=edit&redlink=1), yang kemudian ditulis dalam bentuk buku oleh para penulis Sunda baik dalam [Bahasa Sunda](https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Sunda) maupun [Bahasa Indonesia](https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Indonesia)).

**2.3 Ilustrasi**

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik [drawing](https://id.wikipedia.org/wiki/Drawing), [lukisan](https://id.wikipedia.org/wiki/Lukisan), fotografi, atau teknik [seni rupa](https://id.wikipedia.org/wiki/Seni_rupa) lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

Konsep ilustrasi bisa ditinjau kembali ke masa silam melalui lukisan dinding [prasejarah](https://id.wikipedia.org/wiki/Prasejarah) dan konsep tulisan [hierioglif](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Hierioglif&action=edit&redlink=1).

Masa keemasan ilustrasi Amerika Serikat berlangsung pada tahun 1880, setelah perang dunia I. Hal ini terjadi seiring dengan populernya [surat kabar](https://id.wikipedia.org/wiki/Surat_kabar), [majalah](https://id.wikipedia.org/wiki/Majalah), dan buku berilustrasi yang memungkinkan adanya eksperimen teknik oleh senimannya. Pada saat inilah banyak ilustrator yang menjadi kaya dan terkenal. Tema yang banyak muncul adalah aspirasi bangsa Amerika saat itu.

Di Eropa, seniman pada masa keemasan dipengaruhi oleh kelompok [Pre-Raphaelite](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Pre-Raphaelite&action=edit&redlink=1) dan gerakan-gerakan yang berorientasi kepada desain seperti [Arts and Crafts Movement](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Arts_and_Crafts_Movement&action=edit&redlink=1), [Art Nouveau](https://id.wikipedia.org/wiki/Art_Nouveau), dan [Les Nabis](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Les_Nabis&action=edit&redlink=1). Contohnya [Walter Crane](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Walter_Crane&action=edit&redlink=1), [Edmund Dulac](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Edmund_Dulac&action=edit&redlink=1), [Aubrey Beardsley](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Aubrey_Beardsley&action=edit&redlink=1), [Arthur Rackham](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Arthur_Rackham&action=edit&redlink=1) dan [Kay Nielsen](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Kay_Nielsen&action=edit&redlink=1).

Pada masa kini, ilustrasi semakin berkembang dengan penggunaan banyak software pembantu seperti[Adobe](https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe) [Illustrator](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Illustrator&action=edit&redlink=1), [Photoshop](https://id.wikipedia.org/wiki/Photoshop), [CorelDraw](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=CorelDraw&action=edit&redlink=1), dan [CAD](https://id.wikipedia.org/wiki/CAD). Namun ilustrasi tradisional yang dibuat dengan tangan tetap memiliki nilai yang tinggi.

Di Indonesia, sejarah tradisi ilustrasi dapat merujuk kepada lukisan gua yang terdapat di Kabupaten Maros, provinsi Sulawesi Selatan dan di pulau Papua. Jejak ilustrasi yang berumur hampir 5000 tahun itu menggambarkan tumpukan jari tangan berwarna merah terakota. Selain lukisan gua, wayang beber dalam hiburan tradisional Jawa dan Bali dilihat sebagai ilustrasi yang merepresentasikan alur cerita kisah Mahabarata, tradisi yang kira-kira muncul bersamaan dengan berdirinya kerajaan Sriwijaya yang menganut agama Hindu di Pulau Sumatera bagian Selatan.

**2.4 Jenis-Jenis Buku**

**Terdapat berbagai jenis buku yang berbeda satu sama lain, beberapa jenis buku yang ada saat ini antara lain :**

 **1. Novel**

Novel adalah sebuah karya fiksi prosa yang tertulis dan naratif; biasanya dalam bentuk cerita. Penulis novel disebut novelis. Kata novel berasal dari bahasa Italia novella yang berarti “sebuah kisah, sepotong berita”. Novel lebih panjang (setidaknya 40.000 kata) dan lebih kompleks dari cerpen, dan tidak dibatasi keterbatasan struktural dan metrikal sandiwara atau sajak. Umumnya sebuah novel bercerita tentang tokoh-tokoh dan kelakuan mereka dalam kehidupan sehari-hari, dengan menitik beratkan pada sisi-sisi yang aneh dari naratif tersebut.

Novel dalam bahasa Indonesia dibedakan dari roman. Sebuah roman alur ceritanya lebih kompleks dan jumlah pemeran atau tokoh cerita juga lebih banyak.Majalah adalah penerbitan berkala yang berisi bermacam-macam artikel dalam subyek yang bervariasi.

**2. Cergam**

Arswendo Atmowiloto (1986) mengungkapkan bahwa cergam sama dengan komik, gambar yang dinarasikan, kisah ilustrasi, picto-fiksi dan lain-lain.

**3. Komik**

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.

Terminologi;
 Di tahun 1996, Will Eisner menerbitkan buku Graphic Storytelling, dimana ia mendefinisikan komik sebagai “tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik.” Sebelumnya, di tahun 1986, dalam buku yang berjudul Comics and Sequential Art. Eisner mendefinisikan eknis dan struktur komik sebagai sequential art, “susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide”.

Dalam buku Understanding Comics (1993) Scott McCloud mendefinisikan seni sequential dan komik sebagai “juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer”.

Para ahli masih belum sependapat mengenai definisi komik. sebagian diantaranya berpendapat bahwa bentuk cetaknya perlu ditekankan, yang lain lebih mementingkan kesinambungan image dan teks, dan sebagian lain lebih menekankan sifat kesinambungannya (sequential). Definisi komik sendiri sangat supel karena itu berkembanglah berbagai istilah baru seperti:

\* Picture stories – Rodolphe Topffer (1845)
\* Pictorial narratives – Frans Masereel and Lynd Ward (1930s)
\* Picture novella – dengan nama samaran Drake Waller (1950s).
\* Illustories – Charles Biro (1950s)
\* Picto-fiction – Bill Gaine (1950s)
\* Sequential art(graphic novel) – Will Eisner (1978)
\* Nouvelle manga – Frederic Boilet (2001)

Untuk lingkup nusantara, terdapat sebutan tersendiri untuk komik seperti diungkapkan oleh pengamat budaya Arswendo Atmowiloto (1986) yaitu cerita bergambar atau disingkat menjadi cergam yang dicetuskan oleh seorang komikus Medan bernama Zam Nuldyn sekitar tahun 1970. Sementara itu Dr. Seno Gumira Ajidarma (2002), jurnalis dan pengamat komik, mengemukakan bahwa komikus Teguh Santosa dalam komik Mat Romeo (1971) mengiklankannya dengan kata-kata “disadjikan setjara filmis dan kolosal” yang sangat relevan dengan novel bergambar.

**4. Ensiklopedi**

Ensiklopedia atau ensiklopedi, adalah sejumlah buku yang berisi penjelasan mengenai setiap cabang ilmu pengetahuan yang tersusun menurut abjad atau menurut kategori secara singkat dan padat.

Etimologi
Kata “ensiklopedia” diambil dari bahasa Yunani; enkyklios paideia (ἐγκύκλιος παιδεία) yang berarti sebuah lingkaran atau pengajaran yang lengkap. Maksudnya ensiklopedia itu sebuah pendidikan paripurna yang mencakup semua lingkaran ilmu pengetahuan. Seringkali ensiklopedia dicampurbaurkan dengan kamus dan ensiklopedia-ensiklopedia awal memang berkembang dari kamus. Perbedaan utama antara kamus dan ensiklopedia ialah bahwa sebuah kamus hanya memberikan definisi setiap entri atau lemma dilihat dari sudut pandang linguistik atau hanya memberikan kata-kata sinonim saja, sedangkan sebuah ensiklopedia memberikan penjelasan secara lebih mendalam dari yang kita cari. Sebuah ensiklopedia mencoba menjelaskan setiap artikel sebagai sebuah fenomena. Atau lebih singkat: kamus adalah daftar kata-kata yang dijelaskan dengan kata-kata lainnya sedangkan sebuah ensiklopedia adalah sebuah daftar hal-hal yang kadang kala dilengkapi dengan gambar untuk lebih menjelaskan.

**5. Nomik**

Nomik adalah singkatan dari novel komik.

**6. Antologi (kumpulan)**

Secara harfiah antologi diturunkan dari kata bahasa Yunani yang berarti “karangan bunga” atau “kumpulan bunga”, adalah sebuah kumpulan dari karya-karya sastra. Awalnya, definisi ini hanya mencakup kumpulan puisi (termasuk syair dan pantun) yang dicetak dalam satu volume. Namun, antologi juga dapat berarti kumpulan karya sastra lain seperti cerita pendek, novelpendek, prosa, dan lain-lain. Dalam pengertian modern, kumpulan berupa karya musik oleh seorang artis dan juga kumpulan cerita yang telah ditayangkan dalam radio dan televisi juga tergolong antologi. KBBI mendefinisikan antologi sebagai kumpulan karya tulis pilihan dr seorang atau beberapa orang pengarang. Antologi dapat pula disebut bunga rampai.

**7. Dongeng**

Dongeng, merupakan suatu kisah yang di angkat dari pemikiran fiktif dan kisah nyata, menjadi suatu alur perjalanan hidup dengan pesan moral, yang mengandung makna hidup dan cara berinteraksi dengan mahluk lainnya. Dongeng juga merupakan dunia hayalan dan imajinasi, dari pemikiran seseorang yang kemudian di ceritakan secara turun-temurun dari generasi kegenerasi. Dalam satu buku, bisa terdiri atas satu atau lebih dongeng. Sekarang, banyak buku-buku dongeng yang merupakan saduran dan disesuaikan dengan kehidupan masa kini.

**8. Biografi**

Biografi adalah kisah atau keterangan tentang kehidupan seseorang. Sebuah biografi lebih kompleks daripada sekadar daftar tanggal lahir atau mati dan data-data pekerjaan seseorang, biografi juga bercerita tentang perasaan yang terlibat dalam mengalami kejadian-kejadian. Biografi yang ditulis sendiri oleh tokohnya dinamakan autobiografi.

**9. Catatan harian (jurnal/**diary**)**

Catatan harian adalah buku yang isinya berdasarkan catatan harian atau catatan harian itu sendiri, misalnya catatan harian Anne Frank. Buku yang dibuat berdasarkan catatan harian misalnya, Bersaksi di Tengah Badai karya Wiranto.

**4. Novelet**

Cerita tanggung, untuk dikatakan cerpen dia terlalu panjang, untuk dikatakan novel terlalu pendek. Jumlah halaman novelet diperkira berada di antara 40-50 halaman. Namun, batasan ini sangat relatif, tidak mutlak.

**11. Fotografi**

Fotografi berasal dari 2 kata yaitu photo yang berarti cahaya dan graph yang berarti tulisan atau lukisan. Dalam seni rupa, fotografi adalah proses melukis atau menulis dengan menggunakan media cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera.

Karya-karya foto seseorang atau beberapa orang dapat saja dijadikan buku. Buku jenis ini akan lebih menarik jika disertai keterangan mengenai objeknya. Untuk kepentingan lain, buku fotografi ini bisa juga berisi penjelasan mengenai cara atau strategi untuk menghasilkan foto-foto seperti yang tercetak.

**12. Karya ilmiah**

Laporan penelitian, disertai, tesis, skripsi, dan sebagainya.

**13. Tafsir**

Tafsir adalah keterangan atau penjelasan tentang ayat-ayat Al-quran agar maksudnya lebih mudah dipahami. Tafsir harfiah berarati tafsir kata demi kata, tafsir mimpi adalah penggunaan ciri-ciri modern untuk menguraikan arti mimpi. Buku yang berisi materi tentang hal ini dinamakan buku tafsir.

**14. Kamus**

Kamus adalah buku acuan yg memuat kata dan ungkapan, biasanya disusun menurut abjad berikut keterangan tentang makna, pemakaian, atau terjemahannya. Kamus dapat pula diartikan sebagai buku yg memuat kumpulan istilah atau nama yang disusun menurut abjad beserta penjelasan tentang makna dan pemakaiannya (KBBI).

Wikipedia menguraikan kamus sebagai sejenis buku rujukan yang menerangkan makna kata-kata. Kamus berfungsi membantu seseorang mengenal kosakata baru. Selain menerangkan maksud kata, kamus juga mungkin mempunyai pedoman sebutan, asal-usul (etimologi) kata dan juga contoh penggunaannya. Untuk memperjelas, kamus juga dapat disertai ilustrasi.

**15. Panduan (**how to**)**

Disebut juga buku petunjuk, misalnya buku tentang beternak ayam, berkebun kelapa sawit, kiat memperoleh dan kiat menjalani beasiswa di luar negeri, dan sebagainya.

**16. Atlas**

Kumpulan peta yang disatukan dalam bentuk buku. Selain dalam bentuk buku, atasl juga ditemukan dalam bentuk multimedia, misalnya Google Earth. Atlas dapat memuat informasi geografi, batas negara, statisik geopolitik, sosial, agama, serta ekonomi.

**17. Ilmiah**

Buku yang disusun berdasarkan kaidah keilmiahan. Misalnya, buku yang disusun berdasarkan hasil penelitian dan disampaikan dalam bahasa ilmiah.

**18. Teks**

Sederhananya adalah buku pelajaran, diktat, modul.

**19. Mewarnai**

Buku jenis ini identik dengan buku anak-anak, isinya biasanya berupa garis-garis yang membentuk gambar. Fungsinya, adalah membantu anak-anak untuk belajar mewarnia objek.

**2.5 Varian Buku Cerita Bergambar Secara Umum**

1. Komik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, komik adalah cerita bergambar (di majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yg umumnya mudah dicerna dan lucu. Komik adalah cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata- kata. Secara  umum komik adalah cerita bergambar yang ada gelembung-gelembung atau balon udara dimana didalamnya terdapat dialog.

B. Ciri-ciri Komik

* Bersifat Proposional

    Dengan  membaca  komik  sanggup  membawa pembacanya  untuk  terlibat secara emosional dengan pelaku utama dalam cerita komik itu.

* Humor yang Kasar

          Penggunaan bahasa lisan dan mudah dimengerti oleh orang awam.

* Bahasa Percakapan (Bahasa Pasaran)

    Dengan  digunakannya  bahasa  percakapan sehari-hari akan  lebih  mengena bagi pembaca.

* Penyederhanaan Perilaku yang Menggambarkan Moral atau Jiwa Pelaku

    Pola  perilaku  dalam  cerita komik  cenderung  untuk disederhanakan  dan mudah diterka.

* Bersifat Kepahlawanan

   Isi komik cenderung membawa pembaca untuk memuja pahlawannya.

C. Jenis-jenis Komik

* Berdasar Jenis Cerita

    Pembagian komik berdasarkan jenis cerita terbagi menjadi 4 macam yaitu  :

1. Komik edukasi

 Komik edukasi memiliki 2 fungsi diantaranya adalah sebagai berikut :
a. Pertama adalah fungsi hiburan.

b. Kedua dapat dimanfaatkan baik langsung maupun tidak langsung untuk tujuan edukatif. Hal ini karena kedudukan komik yang semakin berkembang kearah yang baik karena masyarakat sudah menyadari nilai komersial dan nilai edukatif yang bisa dibawanya.

2. Komik Promosi (Iklan)

Komik juga mampu menumbuhkan imajinasi yang selaras dengan dunia anak, Sehingga muncul pula komik yang dipakai untuk keperluan promosi sebuah produk. Visualisasi komik promosi ini biasanya menggunakan figur superhero.

3. Komik Wayang

Komik wayang berarti komik yang bercerita tentang cerita wayang, yaitu Mahabharata yang menceritakan perang besar antara Kurawa dan Pandawa maupun cerita Ramayana yang bercerita tentang penculikan Dewi Shinta. Komik jenis ini di Indonesia muncul di tahun 60-70-an dengan beberapa komik yang mengawali masa ini yaitu; Lahirnya Gatotkatja (Keng Po), Raden Palasara karya Johnlo, Mahabharata karya R.A Kosasih yang sangat terkenal terbitan melodi dari Bandung.

4. Komik Silat

 Komik silat sangatlah popular, karena tema-tema silat yang didominasi oleh adegan laga atau pertarungan sampai saat ini masih menjadi idola. Misalkan Jepang dengan ninja dan samurainya atau China dengan kungfunya. Sebut saja Naruto.

* Jenis Komik yang Lain

1. Komik Kartun/Karikatur

Dimana komik yang isinya hanya berupa satu tampilan, komik ini didalamnya berisi beberapa gambar tokoh yang digabungkan dengan tulisan- tulisan. Tujuan komik ini biasanya mengandung unsur kritikan, sindiran, dan humor. Sehingga dari gambar(kartun/tokoh) dan tulisan tersebut mampu memberikan sebuah arti yang jelas sehingga pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya dari komik tersebut.

2. Komik Potongan

   Komik potongan adalah penggalan-penggalan gambar yang di gabungkan menjadi satu bagian / sebuah alur cerita pendek (cerpen). Tetapi  isi dari ceritanya tidak harus selesai disitu bahkan ceritanya bisa di buat bersambung dan di buat sambungan ceritanya lagi. Komik ini biasanya terdiri dari 3-6 panel bahkan lebih. Komik Potongan (Comic Strip) ini biasanya disodorkan dalan tampilan harian atau mingguan disebuah surat kabar, majalah maupun tabloid/buletin. Penyajian komik potongan ini ceritanya  juga dapat berisi cerita yang humor, cerita yang serius nan asik untuk dibaca setiap epsisodenya hingga tamat ceritanya.

3. Komik Tahunan

Komik ini biasanya terbit setiap satu bulan sekali bahkna bisa juga satu tahun sekali. Penerbit biasanya akan menerbitkan buku- buku komik baik itu cerita putus maupun serial putus.

4. Komik Onlinew (Web Online)

Selain media cetak, adapula media online. Dengan adanya media Internet jangkauan pembacanya bisa lebih luas daripada media cetak. Komik Online lebih menguntungkan daripada komik media cetak, karena dengan biaya yang sangat relatif lebih murah kita bisa menyebar luaskan komik yang bisa dibaca siapa saja.

5. Buku Komik

Buku komik adalah suatu cerita yang berisikan gambar-gambar, tulisan, dan cerita yang dikemas dalam sebuah buku. Buku komik ini sering kita jumpai bahkan mungkin sering kita baca. Buku komik sering disebut sebagai komik cerita pendek, yang biasanya di dalam komik ini berisikan 32 halaman tetapi ada juga komik yang berisi 48 halaman dan 64 halaman. Komik ini biasanya berisikan cerita lucu, cerita cinta (cerita remaja), superhero (pahlawan).

**2.5.1 Varian Buku Cerita Bergambar untuk Anak Berdasarkan Usianya**

1. Baby books

Untuk bayi dan balita (bawah tiga tahun). Kebanyakan materinya berupa pantun dan nyayian sederhana (lullabies and nursery rhymes), permainan dengan jari, atau sekadar ilustrasi cerita tanpa kata-kata sama sekali (sepenuhnya mengandalkan ilustrasi serta kreatifitas orangtua dan anak untuk berimajinasi). Panjang cerita dan formatnya beragam disesuaikan dengan isi materi. Buku-buku untuk batita biasanya berupa cerita sederhana berisi kurang dari 300 kata. Ceritanya terkait erat dengan keseharian anak, atau bermuatan

edukatif tentang pengenalan warna, angka, bentuk, dan lain-lain. Berbentuk board books (buku yang kertasnya sangat tebal, seperti karton), pop-ups (buku yang halamannya berbentuk tiga dimensi), lift-the flaps atau buku-buku khusus (buku-buku yang dapat bersuara, memiliki format unik atau dengan tekstur tertentu).

2. Picture books

Pada umumnya berbentuk buku setebal 32 halaman untuk anak usia 4–8 tahun. Naskahnya bisa mencapai 1.500 kata, namun rata-rata 1.000 kata saja. Plotnya masih sederhana, dengan satu karakter utama yang seutuhnya menjadi pusat perhatian dan menjadi alat penyentuh emosi dan pola pikir anak. Ilustrasi memainkan peran yang sama besar dengan teks dalam penyampaian cerita. Buku anak pada genre ini bisa menggunakan lebih dari 1.500 kata, biasanya sebagai persiapan bagi pembaca yang memasuki masa-masa puncak di spectrum usianya. Buku genre ini sudah membicarakan topik serta menggunakan gaya penulisan yang luas dan beragam. Cerita nonfiksi dalam format ini dapat menjangkau sampai usia 10 tahun, dengan tebal sampai 48 halaman, dan berisi hingga 2.000 kata dalam teksnya.

3. Early picture books

Sebentuk dengan picture books, namun dilengkapi sedemikian rupa untuk usia-usia akhir di batas 4 hingga 8 tahun. Ceritanya sederhana dan berisi kurang dari 1.000 kata. Banyak buku genre ini yang dicetak ulang dalam format board book untuk melebarkan jangkauan pembacanya. The Very Hungry Caterpillar (Philomel Publishing) karya Eric Carle salah satu contohnya. Easy readers. Juga dikenal dengan sebutan easy-to-read, buku-buku genre ini biasanya untuk anak-anak yang baru mulai membaca sendiri (usia 6–8 tahun). Masih tetap ada ilustrasi berwarna di setiap halamannya, tapi dengan format yang sedikit lebih "dewasa": ukuran trim per halaman bukunya lebih kecil dan ceritanya dibagi dalam bab-bab pendek. Tebal buku biasanya 32–64 halaman dan panjang teksnya beragam antara 200–1.500 kata, atau paling banyak 2.000 kata. Cerita disampaikan dalam bentuk aksi dan percakapan interaktif, menggunakan kalimat-kalimat sederhana (satu gagasan per kalimat). Biasanya ada 2–5 kalimat di tiap halaman. Seri I Can Read yang diterbitkan Harper Trophy merupakan contoh terbaik buku genre ini.

4. Transition books

Kadang disebut juga sebagai "chapter books tahap awal", untuk anak usia 6–9 tahun. Merupakan jembatan penghubung antara genre easy readers dan chapter books. Gaya penulisannya persis eperti easy readers, namun lebih panjang (naskah biasanya sebanyak 30 halaman, dipecah menjadi 2–3 halaman per bab), ukuran trim perhalamannya lebih kecil lagi, serta dilengkapi dengan ilustrasi hitam-putih di beberapa halaman. Serial The Kids of the Polk Street School karya Patricia Reilly Giff (Dell Young Yearling Publishing) dan seri Stepping Stone Books yang diterbitkan Random House masuk dalam

kelompok genre ini.

5. Chapter books

Untuk usia 7–10 tahun. Terdiri dari naskah setebal 45–60 halaman yang dibagi dalam tiga hingga empat halaman per bab. Kisahnya lebih padat dibanding genre transition books, walaupun tetap memakai banyak ramuan aksi petualangan. Kalimat-kalimatnya mulai sedikit kompleks, tapi paragraf yang dipakai pendek (rata-rata 2–4 kalimat). Tipikal dari genre ini adalah cerita di akhir setiap bab dibuat menggantung di tengah-tengah sebuah kejadian agar pembaca penasaran dan terstimulasi untuk terus membuka bab-bab selanjutnya. Serial Herbie Jones karangan Suzy Kline (Puffin Publishing) dan Ramona karya Beverly Cleary (Morrow Publishing) dikatakan masuk dalam genre buku anak ini.

6. Middle grade

Untuk usia 8–12 tahun, merupakan usia emas anak dalam membaca. ceritanya mulai kompleks (bagian-bagian sub-plot menampilkan banyak karakter tambahan yang berperan penting dalam jalinan cerita). Anak-anak di usia ini mulai tertarik dan mengidolakan karakter dalam cerita. Hal ini menjelaskan keberhasilan beberapa seri petualangan yang terdiri dari 20 atau lebih buku dengan tokoh yang sama. Kelompok fiksinya beragam mulai dari fiksi kontemporer, sejarah, hingga science-fiction atau petualangan fantasi. Sementara yang masuk kelompok nonfiksi antara lain biografi, iptek, dan topik-topik multibudaya.

7. Young adult

Genre ini untuk anak usia 12 tahun ke atas. Plot ceritanya bisa sangat "ruwet" dengan banyak karakter utama, meskipun tetap ada satu karakter yang difokuskan. Tema-tema yang diangkat seringnya relevan dengan kehidupan remaja saat ini. Buku The Outsiders karya S.E. Hinton menjadi tonggak sejarah buku cerita anak di genre ini yang menceritakan permasalahan remaja saat itu ketika pertama kali diterbitkan pada tahun 1967. Kategori new-age (usia 10–14 tahun) perlu diperhatikan, terutama untuk buku-buku kelompok nonfiksi remaja. Buku-buku di kelompok ini sedikit lebih pendek disbanding untuk kelompok usia 12 tahun ke atas, serta topiknya (fiksi dan nonfiksi) lebih cocok untuk anak-anak yang telah melewati buku genre middle grade, tetapi belum siap membaca buku-buku fiksi atau belum mempelajari subjek nonfiksi yang materinya ditujukan untuk pembaca di kelas sekolah menengah.

**2.6 Ekspresi Wajah**

Ekspresi wajah atau mimik adalah hasil dari satu atau lebih gerakan atau posisi [otot](https://id.wikipedia.org/wiki/Otot) pada [wajah](https://id.wikipedia.org/wiki/Wajah). Ekspresi wajah merupakan salah satu bentuk [komunikasi nonverbal](https://id.wikipedia.org/wiki/Komunikasi_nonverbal), dan dapat menyampaikan keadaan emosi dari seseorang kepada orang yang mengamatinya. Ekspresi wajah merupakan salah satu cara penting dalam menyampaikan pesan sosial dalam kehidupan [manusia](https://id.wikipedia.org/wiki/Manusia), namun juga terjadi pada [mamalia](https://id.wikipedia.org/wiki/Mamalia) lain dan beberapa [spesies](https://id.wikipedia.org/wiki/Spesies) [hewan](https://id.wikipedia.org/wiki/Hewan) lainnya.

Manusia dapat mengalami ekspresi wajah tertentu secara sengaja, tapi umumnya ekspresi wajah dialami secara tidak sengaja akibat perasaan atau emosi manusia tersebut. Biasanya amat sulit untuk menyembunyikan perasaan atau emosi tertentu dari wajah, walaupun banyak orang yang merasa amat ingin melakukannya. Misalnya, orang yang mencoba menyembunyikan perasaan bencinya terhadap seseorang, pada saat tertentu tanpa sengaja akan menunjukkan perasaannya tersebut di wajahnya, walaupun ia berusaha menunjukkan ekspresi netral. Hubungan perasaan dan ekspresi wajah juga dapat berjalan sebaliknya, pengamatan menunjukkan bahwa melakukan ekspresi wajah tertentu dengan sengaja (misalnya: tersenyum), dapat memengaruhi atau menyebabkan perasaan terkait benar-benar terjadi.

Sebagian ekspresi wajah dapat diketahui maksudnya dengan mudah, bahkan oleh anggota spesies yang berbeda, misalnya [kemarahan](https://id.wikipedia.org/wiki/Marah) dan kepuasan. Namun, beberapa ekspresi lainnya sulit diartikan, misalnya ketakutan dan kejijikan kadang sulit dibedakan. Selain itu, kadang-kadang suatu wajah dapat disalahartikan mengalami emosi tertentu, karena susunan otot-otot wajah orang tersebut secara alami menyerupai wajah seseorang yang mengalami ekspresi tertentu, misalnya wajah seseorang yang tampak selalu tersenyum.

Very Apriyanto dalam bukunya “Cepat dan Mudah Belajar Menggambar dengan Pensil” menjelaskan bahwa memahami ekspresi mimik muka sangat penting dalam menggambar manusia. Apalagi jika gambar tersebut diaplikasikan kedalam bentuk lain seperti ilustrasi, komik, gambar suasana dan lain-lain. Ekspresi ini bisa menghadirkan suasana tertentu. Ekspresi wajah adalah pancaran dari emosi. Dalam penggambarannya kita harus memahami posisi alis, mata, hidung mulut, kaki dan kening. Adapun macam-macam ekspresi beserta penjelasannya adalah sebagai berikut :

1. Ekspresi normal

Pada ekspresi ini semua organ-organ wajah pada posisi normal.

2. Ekspresi senyum dan tertawa

- Posisi alis normal.

- Mata mengecil dan pupil membesar.

- Otot pipi tertarik keatas, sehingga timbul kerutan dibawah samping mata.

- Posisi ujung bibir naik keatas dan menimbulkan kerutan di pinggir mulut.

3. Ekspresi kaget dan takut

Pada posisi ini darah meninggalkan kepala, sehingga muka tampak pucat.

- Posisi alis bagian dalam naik, kebalikan dari marah.

- Timbul kerutan di kening.

- Mata membesar dengan pupil mata mengecil.

- Hidung mengembang.

- Mulut terbuka.

4. Ekspresi marah

- Posisi alis bagian dalam turun.

- Terdapat kerutan di daerah T, yakni antara kedua alis dan kening.

- Posisi mata membesar dengan pupil mata yang juga membesar.

- Hidung terangkat keatas.

- Mulut terbuka dengan posisi ujung bibir turun kebawah.

- Terbentuk kerutan dibawah mata, pipi dan dagu.

4. Ekspresi sedih

- Posisi alis turun.

- Mata menyipit.

- Timbul kantung mata.

- Ujung bibir kebawah.

Sedangkan Tri Edy Marga dalam bukunya “Mastering Pencil” menjelaskan bahwa raut muka seseorang bisa kita nyatakan dalam gambar bahkan gambar raut wajah bisa sangat penting jika kita membuat gambar ilustrasi, komik, poster dan sebagainya. Ekspresi normal bisa dalam kondisi normal, sedih, marah, gembira dan lain-lain. Contohnya sebagai berikut :

1. Ekspresi wajah normal

Elemen-elemen wajah pada kondisi normal tidak mengalami banyak perubahan yang berarti. Baik pada bentuk hidung, mata, mulut, maupun permukaan kulit wajah.



Gambar 2.1 Wajah Ekspresi Normal

2. Ekspresi wajah tegang

Wajah tegang bisa berupa marah, kaget ataupun takut. Wajah demikian bisa diekspresikan dengan berteriak atau diam. Terdapat pergerakan pada elemen-elemen wajah akibat ekspresi tegang. Misalnya kedua alis merapat, hidung terangkat, permukaan kulit berkerut di beberapa bagian terutama pada mata, pipi dan dagu. Tarikan kulit wajah ini mengarah pada bagian tengah wajah yang terletak diantara kedua mata



Gambar 2.2 Ekspresi Wajah Tegang

3. Ekspresi wajah ceria

Wajah ceria bisa digambarkan dengan raut muka tersenyum atau tertawa, ciri khas menonjol ada pada gerak mulutnya. Mulut yang melebar membuat bibir lebih tipis dari kondisi normal. Ujung bibir tertarik keatas sehingga garis pipi terlihat lebih jelas, mata menyempit dan kadang terlihat kerutan di bagian tepi mata, mulut serta otot dagu.



Gambar 2.3 Ekspresi Wajah Ceria

4. Ekspresi wajah sedih

Wajah sedih, murung ataupun kecewa bisa digambarkan dengan ciri-ciri ujung mulut agak turun, kedua alis merapat datar atau agak turun di bagian luarnya dan mata agak menyempit. Ciri-ciri tersebut bisa dinyatakan semua atau salah satu saja tergantung kesan yang kita inginkan.



Gambar 2.4 Ekspresi Wajah Sedih

**2.6 Gestur**

Gestur adalah suatu bentuk [komunikasi non-verbal](https://id.wikipedia.org/wiki/Komunikasi_non-verbal) dengan aksi tubuh yang terlihat mengkomunikasikan pesan-pesan tertentu, baik sebagai pengganti [wicara](https://id.wikipedia.org/wiki/Wicara) atau bersamaan dan paralel dengan kata-kata. Gestur mengikutkan pergerakan dari [tangan](https://id.wikipedia.org/wiki/Tangan), [wajah](https://id.wikipedia.org/wiki/Wajah), atau bagian lain dari [tubuh](https://id.wikipedia.org/wiki/Tubuh_manusia). Gestur berbeda dengan komunikasi fisik non-verbal yang tidak mengkomunikasikan pesan tertentu, seperti tampilan [ekspresif](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Ekspresi_emosional&action=edit&redlink=1), [proksemik](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Proksemik&action=edit&redlink=1), atau memperlihatkan [atensi bergabung](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Atensi_bergabung&action=edit&redlink=1). Gestur membolehkan individu untuk mengkomunikasikan berbagai bentuk perasaan dan pandangan, dari menghina dan kebencian sampai menyutujui dan kasih sayang, terkadang bersamaan dengan [bahasa tubuh](https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_tubuh) dengan tambahan [perkataan](https://id.wikipedia.org/wiki/Kata) saat berbicara.

Sedangkan Tri Edy Marga dalam bukunya “Mastering Pencil” menjelaskan bahwa aktivitas manusia akan menentukan posisi dan gerakan tubuhnya. Apakah Ia sedang duduk, berjalan, berlari, membungkuk atau gerakan lainnya. Membuat gambar dalam posisi demikian tampaknya memang sulit, namun akan dipermudah dengan bantuan bagan terlebih dahulu. Membuat bagan disini seperti memadukan unsur-unsur geometric dari bentuk dasar anatominya seperti persegi, balok, bola dan lain-lain. Posisi gerak tubuh seseorang juga menentukan alur lipatan-lipatan kain yang dikenakan. Gerak tubuh seseorang juga tentunya harus diikiuti ekspresi wajah yang tepat sesuai dengan aktivitas yang dilakukannya.

**2.8 Narasi**

Narasi adalah salah satu jenis pengembangan [paragraf](https://id.wikipedia.org/wiki/Paragraf) dalam sebuah [tulisan](https://id.wikipedia.org/wiki/Tulisan) yang rangkaian peristiwa dari waktu ke waktu dijabarkan dengan urutan awal, tengah, dan akhir.

## Jenis-jenis narasi

* [Narasi informatif](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Narasi_informatif&action=edit&redlink=1)

Narasi informatif adalah narasi yang memiliki sasaran penyampaian informasi secara tepat tentang suatu peristiwa dengan tujuan memperluas pengetahuan orang tentang kisah seseorang.

* [Narasi ekspositorik](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Narasi_ekspositorik&action=edit&redlink=1)

Narasi ekspositorik adalah narasi yang memiliki sasaran penyampaian informasi secara tepat tentang suatu peristiwa dengan tujuan memperluas pengetahuan orang tentang kisah seseorang. Dalam narasi ekspositorik, penulis menceritakan suatu peristiwa berdasarkan data yang sebenarnya. Pelaku yang ditonjolkan biasanya, satu orang. Pelaku diceritakan mulai dari kecil sampai saat ini atau sampai terakhir dalam kehidupannya. Karangan narasi ini diwarnai oleh eksposisi, maka ketentuan eksposisi juga berlaku pada penulisan narasi ekspositorik. Ketentuan ini berkaitan dengan penggunaan bahasa yang logis, berdasarkan fakta yang ada, tidak memasukan unsursugestif atau bersifat objektif.

* [Narasi artistik](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Narasi_artistik&action=edit&redlink=1)

Narasi artistik adalah narasi yang berusaha untuk memberikan suatu maksud tertentu, menyampaikan suatu amanat terselubung kepada para pembaca atau pendengar sehingga tampak seolah-olah melihat. Ketentuan ini berkaitan dengan penggunaan bahasa yang logis, berdasarkan fakta yang ada, tidak memasukan unsur sugestif atau bersifat objektif.

* [Narasi sugestif](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Narasi_sugestif&action=edit&redlink=1)

Narasi sugestif adalah narasi yang berusaha untuk memberikan suatu maksud tertentu, menyampaikan suatu amanat terselubung kepada para pembaca atau pendengar sehingga tampak seolah-olah melihat.

## Ciri-ciri :

Menurut Gorys Keraf (2000:136)

* Menonjolkan unsur perbuatan atau tindakan.
* Dirangkai dalam urutan waktu.
* Berusaha menjawab pertanyaan "apa yang terjadi?"
* Ada konfiks.

Narasi dibangun oleh sebuah alur cerita. Alur ini tidak akan menarik jika tidak ada konfliks. Selain alur cerita, konfiks dan susunan kronologis, ciri-ciri narasi lebih lengkap lagi diungkapkan oleh Atar Semi (2003: 31) sebagai berikut:

* Berupa cerita tentang peristiwa atau pengalaman penulis.
* Kejadian atau peristiwa yang disampaikan berupa peristiwa yang benar-benar terjadi, dapat berupa semata-mata imajinasi atau gabungan keduanya.
* Berdasarkan konfiks, karena tanpa konfiks biasanya narasi tidak menarik.
* Memiliki nilai estetika.
* Menekankan susunan secara kronologis.

Ciri yang dikemukakan Keraf memiliki persamaan dengan Atar Semi, bahwa narasi memiliki ciri berisi suatu cerita, menekankan susunan kronologis atau dari waktu ke waktu dan memiliki konfiks. Perbedaannya, Keraf lebih memilih ciri yang menonjolkan pelaku.

Tujuan menulis karangan narasi secara fundamental yaitu:

* Hendak memberikan informasi atau wawasan dan memperluas pengetahuan
* Memberikan pengalaman estetis kepada pembaca

## Langkah-langkah menulis karangan narasi

* Tentukan dulu tema dan amanat yang akan disampaikan
* Tetapkan sasaran pembaca
* Rancang peristiwa-peristiwa utama yang akan ditampilkan dalam bentuk skema alur
* Bagi peristiwa utama itu ke dalam bagian awal, perkembangan, dan akhir cerita
* Rincian peristiwa-peristiwa utama ke dalam detail-detail peristiwa sebagai pendukung cerita
* Susun tokoh dan perwatakan, latar, dan sudut pandangan
* mengerti aturan tanda bacanya dalam kalimat tersebut

**2.9 Tipografi**

Tipografi, seni cetak atau tata huruf adalah suatu [kesenian](https://id.wikipedia.org/wiki/Kesenian) dan [teknik](https://id.wikipedia.org/wiki/Teknik) memilih dan menata [huruf](https://id.wikipedia.org/wiki/Huruf) dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, guna kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

Dikenal pula seni rupa huruf (*type design*), yaitu karya atau [desain](https://id.wikipedia.org/wiki/Desain) yang menggunakan pengaturan huruf sebagai elemen utama. Dalam seni rupa huruf, pengertian huruf sebagai lambang bunyi bisa diabaikan.

Sejarah perkembangan tipografi dimulai dari penggunaan [pictograph](https://id.wikipedia.org/wiki/Pictograph). Bentuk bahasa ini antara lain dipergunakan oleh bangsa [Viking](https://id.wikipedia.org/wiki/Viking) [Norwegia](https://id.wikipedia.org/wiki/Norwegia) dan [Indian](https://id.wikipedia.org/wiki/Indian) [Sioux](https://id.wikipedia.org/wiki/Sioux). Di Mesir berkembang jenis huruf [Hieratia](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Hieratia&action=edit&redlink=1), yang terkenal dengan nama [Hieroglif](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Hieroglif&action=edit&redlink=1) pada sekitar abad 1300 SM. Bentuk tipografi ini merupakan akar dari bentuk [Demotia](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Demotia&action=edit&redlink=1), yang mulai ditulis dengan menggunakan pena khusus.

Bentuk tipografi tersebut akhirnya berkembang sampai di Kreta, lalu menjalar ke Yunani dan akhirnya menyebar keseluruh Eropa. Puncak perkembangan tipografi, terjadi kurang lebih pada [abad 8 SM](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Abad_8_SM&action=edit&redlink=1) di [Roma](https://id.wikipedia.org/wiki/Roma) saat orang [Romawi](https://id.wikipedia.org/wiki/Romawi) mulai membentuk kekuasaannya. Karena bangsa Romawi tidak memiliki sistem tulisan sendiri, mereka mempelajari sistem tulisan [Etruska](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Etruska&action=edit&redlink=1) yang merupakan penduduk asli [Italia](https://id.wikipedia.org/wiki/Italia) serta menyempurnakannya sehingga terbentuk huruf-huruf [Romawi](https://id.wikipedia.org/wiki/Romawi).

Saat ini tipografi mengalami perkembangan dari fase penciptaan dengan tangan hingga mengalami komputerisasi. Fase komputerisasi membuat penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan dalam waktu yang lebih cepat dengan jenis pilihan huruf yang ratusan jumlahnya.

Dalam beberapa literatur tipografi, rupa huruf dapat di golongankan dalam beberapa klasifikasi, yang berguna untuk mempermudah mengidentifikasi rupa huruf tersebut. Berdasarkan klasifikasi yang umum dan sering dipakai, klasifikasi berdasarkan *timeline* sejarahnya dan fungsinya, rupa huruf digolongkan menjadi:

* [Blackletter](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Blackletter_%28Rupa_huruf%29&action=edit&redlink=1) / Old English / Textura, berdasarkan tulisan tangan *(script)* yang populer pada abad pertengahan (sekitar abad 17) di [Jerman](https://id.wikipedia.org/wiki/Jerman) (gaya gothic) dan [Irlandia](https://id.wikipedia.org/wiki/Irlandia) (gaya Celtic).
* [Humanis](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Humanis_%28Rupa_huruf%29&action=edit&redlink=1) / Venetian, berdasarkan tulisan tangan *(script)* gaya [romawi](https://id.wikipedia.org/wiki/Romawi) di [Italia](https://id.wikipedia.org/wiki/Italia). Disebut humanis karena goresannya seperti tulisan tangan manusia.
* Old Style, Rupa huruf [serif](https://id.wikipedia.org/wiki/Serif) yang sudah berupa *metal type*, gaya ini sempat mendominasi industri [percetakan](https://id.wikipedia.org/wiki/Percetakan) selama 200 tahun.
* Transitional, Rupa huruf [serif](https://id.wikipedia.org/wiki/Serif), muncul pertama kali sekitar tahun [1692](https://id.wikipedia.org/wiki/1692) oleh [Philip Grandjean](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Philip_Grandjean&action=edit&redlink=1), diberi nama [Roman du Roi](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Roman_du_Roi&action=edit&redlink=1) atau "rupa huruf raja", karena dibuat atas perintah Raja [Louis XIV](https://id.wikipedia.org/wiki/Louis_XIV).
* Modern / Didone, Rupa huruf [serif](https://id.wikipedia.org/wiki/Serif), muncul sekitar akhir abad 17, menjelang zaman Modern.
* Slab serif / Egytian Rupa huruf [serif](https://id.wikipedia.org/wiki/Serif), muncul sekitar abad 19, kadang disebut *Egytian* karena bentuknya yang mirip dengan gaya seni dan arsitektur [Mesir kuno](https://id.wikipedia.org/wiki/Mesir_kuno)
* Sans-serif / Rupa huruf tanpa kait
	+ Grotesque Sans-serif, muncul sebelum abad 20.
	+ Geometris Sans-serif, bentuk rupa hurufnya berdasarkan bentuk-bentuk geometris, seperti lingkaran segi empat dan segitiga.
	+ Humanis Sans-serif, bentuk rupa hurufnya seperti tulisan tangan manusia.
* Display / dekoratif, muncul sekitar abad 19, untuk menjawab kebutuhan di dunia periklanan. Cirinya adalah ukuranya yang besar.
* Script dan cursive, bentuknya menyerupai *handwriting* - tulisan tangan manusia. *Script*, hurufnya kecil-kecil dan saling menyambung, sedangkan *Cursive* tidak.

Selain itu ada juga klasifikasi yang berdasarkan bentuk rupa hurufnya:

* Roman, pada awalnya adalah kumpulan huruf kapital seperti yang biasa ditemui di pilar dan prasasti Romawi, namun kemudian definisinya berkembang menjadi seluruh huruf yang mempunyai ciri tegak dan didominasi garis lurus kaku.
	+ Serif, dengan ciri memiliki siripan di ujungnya. Selain membantu keterbacaan, siripan juga memudahkan saat huruf diukir ke batu.



Gambar 2.1 Tipografi Serif

Contoh penggunaan huruf bersirip di nisan Johanna Christine, Museum Taman Prasasti

* + Egyptian, atau populer dengan sebutan slab serif. Cirinya adalah kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.



Gambar 2.2 Tipografi Serif Egyptian

Salah satu contoh huruf slab serif di nisan Thomas de Souza, di pintu masuk Museum Taman Prasasti

* + Sans Serif, dengan ciri tanpa sirip/serif, dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.
* Script, merupakan goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifast pribadi dan akrab.
* Miscellaneous, merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

## Kejelasan bentuk huruf dan Keterbacaan

Kejelasan bentuk huruf *(legibility)* adalah tingkat kemudahan mata mengenali suatu karakter / rupa huruf / tulisan tanpa harus bersusah payah. Hal ini bisa ditentukan oleh:

1. Kerumitan desain huruf, seperti penggunaan siripan, kontras goresan, dan sebagainya.
2. Penggunaan warna
3. Frekuensi pengamat menemui huruf tersebut dalam kehidupan sehari-hari

Keterbacaan *(readability)* adalah tingkat kenyamanan / kemudahan suatu susunan huruf saat dibaca, yang dipengaruhi oleh:

1. Jenis huruf
2. Ukuran
3. Pengaturan, termasuk di dalamnya alur, spasi, kerning, perataan, dan sebagainya
4. Kontras warna terhadap latar belakang

**2.10 Layout / Tata Letak**

Menurut Surianto Rustan, layout dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Me-layout adalah suatu proses/tahapan kerja dalam desain. Prinsip layout adalah juga prinsip dasar desain grafis, antara lain:

1. Urutan (Sequence)

Dalam desain, tidak semua informasi bisa ditampilkan sama kuat karena dapat membuat pembaca kesulitan menangkap pesan. Sequence adalah mengurutkan informasi dari yang harus dibaca pertama sampai yang bisa dibaca setelah pesan utama.

2. Penekanan (Emphasis)

Dalam desain, penekanan dapat diberikan terhadap informasi utama agar menjadi pusat perhatian. Penekanan dapat dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya : memberikan ukuran yang jauh lebih besar dibanding elemen lain, memberi warna yang kontras dengan latar belakang dan elemen lain, meletakkan elemen di posisi yang menarik perhatian, dan menggunakan bentuk/style yang berbeda dengan sekitarnya.

3. Keseimbangan (Balance)

Pembagian berat yang merata pada suatu bidang layout Pembagian berat bertujuan menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen-elemen yang dibutuhkan dan meletakkannya pada tempat yang tepat.

4. Kesatuan (Unity)

Prinsip kesatuan adalah memadu-padankan semua elemen desain agar saling berkaitan dan tersusun dengan tepat (Surianto Rustan, 2009:74).

**2.11 Storyboard / Papan Cerita**

Papan cerita (bahasa Inggris: *Storyboard*) adalah salah satu cara alternatif untuk mensketsakan kalimat penuh sebagai alat perencanaan. Papan cerita menggabungkan alat bantu [narasi](https://id.wikipedia.org/wiki/Narasi) dan [visualisasi](https://id.wikipedia.org/wiki/Visualisasi) pada selembar kertas sehingga naskah dan visual terkoordinasi. Proses pembuatan papan cerita dapat memakan waktu lama dan rumit. Banyak film bisu beranggaran besar dibuat menurut papan cerita, sayangnya kebanyakan sudah hilang ketika arsip-arsip studio dikurangi pada tahun 1970-an. Bentuk yang dikenal saat ini dikembangkan pada [Walt Disney studio](https://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney_Feature_Animation) di awal tahun 1930-an. Dalam biografi [Walt Disney](https://id.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney), *The Story of Walt Disney* (Henry Holt, 1956), [Diane Disney Miller](https://en.wikipedia.org/wiki/Diane_Disney_Miller), seorang anak perempuan Walt, menerangkan bahwa papan cerita lengkap pertama dibuat untuk produksi film Disney singkat tahun 1933 [*Three Little Pigs*](https://en.wikipedia.org/wiki/Three_Little_Pigs) ("Tiga Babi Kecil").[[2]](https://id.wikipedia.org/wiki/Papan_cerita#cite_note-2) Menurut John Canemaker, dalam *Paper Dreams: The Art and Artists of Disney Storyboards* (1999, Hyperion Press), papan cerita mula-mula pada Disney dikembangkan dari "sketsa cerita" yang dibuat seperti buku komik, yang dimulai tahun 1920-an untuk mengilustrasikan konsep-konsep bagi film kartun animasi pendek seperti [*Plane Crazy*](https://id.wikipedia.org/wiki/Plane_Crazy) dan [*Steamboat Willie*](https://id.wikipedia.org/wiki/Steamboat_Willie), selanjutnya dalam beberapa tahun saja ide ini sudah menyebar ke studio-studio lain.

Dalam tulisannya *The Art of Walt Disney* (Abrams, 1974), Christopher Finch menyatakan bahwa Disney mengungkapkan jasa animator Webb Smith sebagai pencipta ide pembuatan gambar adegan pada lembaran-lembaran kertas terpisah dan menancapkan kertas-kertas itu pada suatu papan pengumuman untuk mengutarakan jalan cerita sesuai urutannya, sehingga merupakan "papan cerita" pertama. Lebih lanjut, Disney adalah orang pertama yang mengenali kebutuhan studio untuk memelihara "departemen cerita" terpisah dengan seorang "artis papan cerita" khusus (yaitu lapangan pekerjaan baru yang terpisah dari [animator](https://id.wikipedia.org/wiki/Animator)), karena ia menyadari penonton tidak akan menonton film kalau tidak punya alasan untuk tertarik pada karakter-karakternya.[[3]](https://id.wikipedia.org/wiki/Papan_cerita#cite_note-3)[[4]](https://id.wikipedia.org/wiki/Papan_cerita#cite_note-4)[[5]](https://id.wikipedia.org/wiki/Papan_cerita#cite_note-5) Studio kedua yang beralih dari "story sketches" (sketsa cerita) ke "storyboards" (papan cerita) adalah [Walter Lantz Productions](https://en.wikipedia.org/wiki/Walter_Lantz_Productions) di awal tahun 1935,[[6]](https://id.wikipedia.org/wiki/Papan_cerita#cite_note-6) diikuti pada tahun 1936 oleh [Harman-Ising](https://en.wikipedia.org/wiki/Harman-Ising) dan [Leon Schlesinger Productions (kelak menjadi Warner Bros. Cartoons)](https://en.wikipedia.org/wiki/Warner_Bros._Cartoons). Pada tahun 1937 atau 1938, semua studio animasi Amerika Serikat sudah menggunakan papan cerita.

[*Gone with the Wind*](https://en.wikipedia.org/wiki/Gone_with_the_Wind_%28film%29) (1939) adalah salah satu film aksi hidup pertama yang menggunakan papan cerita lengkap. [William Cameron Menzies](https://en.wikipedia.org/wiki/William_Cameron_Menzies), [production designer](https://en.wikipedia.org/wiki/production_designer) film tersebut ditugaskan oleh produser [David O. Selznick](https://id.wikipedia.org/wiki/David_O._Selznick) untuk mendesain setiap adegan film itu.

Pembuatan papan cerita (*storyboarding*) menjadi populer untuk produksi film aksi hidup selama tahun 1940-an, dan menjadi medium standar untuk pra-visualisasi (*previsualization*) film-film. Annette Micheloson, kurator pada [Pace Gallery](https://en.wikipedia.org/wiki/Pace_Gallery), menulis dalam rangka pameran *Drawing into Film: Director's Drawings*, menganggap tahun 1940-an sampai 1990-an sebagai periode di mana "production design (desain produksi) ditandai secara luas dengan penggunaan papan cerita". Papan cerita sekarang merupakan bagian esensial proses kreatif.

**2.12 Kerajaan Pakuan Pajajaran**

Pakuan Pajajaran atau Pakuan (Pakwan) atau Pajajaran adalah ibu kota [Kerajaan Sunda Galuh](https://id.wikipedia.org/wiki/Kerajaan_Sunda_Galuh) yang pernah berdiri pada tahun 1030-1579 M di Tatar Pasundan, wilayah barat [pulau Jawa](https://id.wikipedia.org/wiki/Pulau_Jawa). Lokasinya berada di wilayah [Bogor](https://id.wikipedia.org/wiki/Bogor), [Jawa Barat](https://id.wikipedia.org/wiki/Jawa_Barat) sekarang. Pada masa lalu, di Asia Tenggara ada kebiasaan menyebut nama kerajaan dengan nama ibu kotanya sehingga Kerajaan Sunda Galuh sering disebut sebagai Kerajaan Pajajaraan.

Lokasi Pajajaran pada abad ke-15 dan abad ke-16 dapat dilihat pada peta Portugis yang menunjukkan lokasinya di wilayah Bogor, Jawa Barat.[[1]](https://id.wikipedia.org/wiki/Pakuan_Pajajaran#cite_note-1) Sumber utama sejarah yang mengandung informasi mengenai kehidupan sehari-hari di Pajajaran dari abad ke 15 sampai awal abad ke 16 dapat ditemukan dalam naskah kuno [*Bujangga Manik*](https://id.wikipedia.org/wiki/Bujangga_Manik). Nama-nama tempat, kebudayaan, dan kebiasaan-kebiasaan masa itu digambarkan terperinci dalam naskah kuno tersebut.

Kehancuran

*"Sang Susuktunggal inyana nu nyieuna palangka Sriman Sriwacana Sri Baduga Maharajadiraja Ratu Haji di Pakwan Pajajaran nu mikadatwan Sri Bima Punta Narayana Madura Suradipati, inyana Pakwan Sanghiyang Sri Ratu Dewata."*
Artinya:
"Sang Susuktunggal ialah yang membuat tahta Sriman Sriwacana (untuk) Sri Baduga Maharaja ratu penguasa di Pakuan Pajajaran yang bersemayam di keraton Sri Bima Punta Narayana Madura Suradipati yaitu istana Sanghiyang Sri Ratu Dewata."

Pakuan Pajajaran hancur, rata dengan tanah, pada tahun [1579](https://id.wikipedia.org/wiki/1579) akibat serangan pecahan kerajaan Sunda, yaitu [Kesultanan Banten](https://id.wikipedia.org/wiki/Kesultanan_Banten). Berakhirnya zaman Kerajaan Sunda ditandai dengan dirampasnya [*Palangka Sriman Sriwacana*](https://id.wikipedia.org/wiki/Palangka_Sriman_Sriwacana) (batu penobatan tempat seorang calon raja dari trah kerajaan Sunda duduk untuk dinobatkan menjadi raja pada tradisi monarki di Tatar Pasundan), dari Pakuan Pajajaran ke [Keraton Surosowan](https://id.wikipedia.org/wiki/Keraton_Surosowan) di [Banten](https://id.wikipedia.org/wiki/Banten) oleh pasukan [Maulana Yusuf](https://id.wikipedia.org/wiki/Maulana_Yusuf).

Batu berukuran 200x160x20 cm itu diboyong ke Banten karena tradisi politik agar di Pakuan Pajajaran tidak dimungkinkan lagi penobatan raja baru, Maulana Yusuf mengklaim sebagai penerus kekuasaan Sunda yang sah karena buyut perempuannya adalah puteri [Sri Baduga Maharaja](https://id.wikipedia.org/wiki/Sri_Baduga_Maharaja), raja Kerajaan Sunda.

Palangka Sriman Sriwacana tersebut saat ini bisa ditemukan di depan bekas [Keraton Surosowan](https://id.wikipedia.org/wiki/Keraton_Surosowan) di Banten. Masyarakat Banten menyebutnya *Watu Gilang*, berarti mengkilap atau berseri, sama artinya dengan kata Sriman.

Saat itu diperkirakan terdapat sejumlah punggawa istana yang meninggalkan istana lalu menetap di daerah [Lebak](https://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Lebak). Mereka menerapkan tata cara kehidupan mandala yang ketat, dan sekarang mereka dikenal sebagai [orang Baduy](https://id.wikipedia.org/wiki/Urang_Kanekes).

Raja-raja yang memerintah di Pakuan Pajajaran

Berikut adalah raja-raja yang memerintah di Pakuan Pajajaran:

1. [Sri Baduga Maharaja](https://id.wikipedia.org/wiki/Sri_Baduga_Maharaja) (1482 – 1521), bertahta di Pakuan (Bogor sekarang)
2. [Surawisesa](https://id.wikipedia.org/wiki/Surawisesa) (1521 – 1535), bertahta di Pakuan
3. [Ratu Dewata](https://id.wikipedia.org/wiki/Ratu_Dewata) (1535 – 1543), bertahta di Pakuan
4. Ratu Sakti (1543 – 1551), bertahta di Pakuan
5. [Ratu Nilakendra](https://id.wikipedia.org/wiki/Ratu_Nilakendra) (1551-1567), meninggalkan Pakuan karena serangan Hasanudin dan anaknya, Maulana Yusuf
6. [Raga Mulya](https://id.wikipedia.org/wiki/Raga_Mulya) (1567 – 1579), dikenal sebagai Prabu Surya Kencana, memerintah dari Pandeglang

Toponimi Pakuan dan Pajajaran

Asal-usul dan arti Pakuan terdapat dalam berbagai sumber. Di bawah ini adalah hasil penelusuran dari sumber-sumber tersebut berdasarkan urutan waktu[[3]](https://id.wikipedia.org/wiki/Pakuan_Pajajaran#cite_note-Saleh_Dana_Sasmita-3):

1. Naskah [*Carita Waruga Guru*](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Carita_Waruga_Guru&action=edit&redlink=1) ([1750-an](https://id.wikipedia.org/wiki/1750-an)). Dalam naskah ber[bahasa Sunda](https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Sunda) Kuna ini diterangkan bahwa nama Pakuan Pajajaran didasarkan bahwa di lokasi tersebut banyak terdapat [pohon](https://id.wikipedia.org/wiki/Pohon) Pakujajar.
2. [K.F. Holle](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=K.F._Holle&action=edit&redlink=1) ([1869](https://id.wikipedia.org/wiki/1869)). Dalam tulisan berjudul *De Batoe Toelis te Buitenzorg* (Batutulis di Bogor), Holle menyebutkan bahwa di dekat Kota Bogor terdapat kampung bernama Cipaku, beserta sungai yang memiliki nama yang sama. Di sana banyak ditemukan [pohon paku](https://id.wikipedia.org/wiki/Paku_pohon). Jadi menurut Holle, nama Pakuan ada kaitannya dengan kehadiran Cipaku dan pohon paku. Pakuan Pajajaran berarti pohon paku yang berjajar ("op rijen staande pakoe bomen").
3. [G.P. Rouffaer](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=G.P._Rouffaer&action=edit&redlink=1) ([1919](https://id.wikipedia.org/wiki/1919)) dalam *Encyclopedie van Niederlandsch Indie* edisi Stibbe tahun 1919. Pakuan mengandung pengertian "paku", akan tetapi harus diartikan "paku jagat" (spijker der wereld) yang melambangkan pribadi raja seperti pada gelar Paku Buwono dan Paku Alam. "Pakuan" menurut Fouffaer setara dengan "Maharaja". Kata "Pajajaran" diartikan sebagai "berdiri sejajar" atau "imbangan" (evenknie). Yang dimaksudkan Rouffaer adalah berdiri sejajar atau seimbang dengan [Majapahit](https://id.wikipedia.org/wiki/Majapahit). Sekalipun Rouffaer tidak merangkumkan arti Pakuan Pajajaran, namun dari uraiannya dapat disimpulkan bahwa Pakuan Pajajaran menurut pendapatnya berarti "Maharaja yang berdiri sejajar atau seimbang dengan (Maharaja) Majapahit". Ia sependapat dengan [Hoesein Djajaningrat](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Hoesein_Djajaningrat&action=edit&redlink=1) (1913) bahwa Pakuan Pajajaran didirikan tahun 1433.
4. [R. Ng. Poerbatjaraka](https://id.wikipedia.org/wiki/R._Ng._Poerbatjaraka) (1921). Dalam tulisan *De Batoe-Toelis bij Buitenzorg* (Batutulis dekat Bogor) ia menjelaskan bahwa kata "Pakuan" mestinya berasal dari [bahasa Jawa](https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Jawa) kuno "pakwwan" yang kemudian dieja "pakwan" (satu "w", ini tertulis pada Prasasti Batutulis). Dalam lidah orang Sunda kata itu akan diucapkan "pakuan". Kata "pakwan" berarti kemah atau istana. Jadi, Pakuan Pajajaran, menurut Poerbatjaraka, berarti "istana yang berjajar"(aanrijen staande hoven).
5. [H. ten Dam](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=H._ten_Dam&action=edit&redlink=1) (1957). Sebagai seorang pakar pertanian, Ten Dam ingin meneliti kehidupan sosial-ekonomi petani [Jawa Barat](https://id.wikipedia.org/wiki/Jawa_Barat) dengan pendekatan awal segi perkembangan sejarah. Dalam tulisannya, Verkenningen Rondom Padjadjaran (Pengenalan sekitar Pajajaran), pengertian "Pakuan" ada hubungannya dengan "lingga" (tonggak) batu yang terpancang di sebelah prasasti [Batutulis](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Batutulis&action=edit&redlink=1) sebagai tanda kekuasaan. Ia mengingatkan bahwa dalam [Carita Parahyangan](https://id.wikipedia.org/wiki/Carita_Parahyangan) disebut-sebut tokoh Sang Haluwesi dan Sang Susuktunggal yang dianggapnya masih mempunyai pengertian "paku".

Ia berpendapat bahwa "pakuan" bukanlah nama, melainkan kata benda umum yang berarti ibu kota (*hoffstad*) yang harus dibedakan dari keraton. Kata "pajajaran" ditinjaunya berdasarkan keadaan topografi. Ia merujuk laporan Kapiten Wikler (1690) yang memberitakan bahwa ia melintasi istana Pakuan di Pajajaran yang terletak antara "Sungai Besar" dan "Sungai Tanggerang" (sekarang dikenal sebagai [Ci Liwung](https://id.wikipedia.org/wiki/Ci_Liwung) dan [Ci Sadane](https://id.wikipedia.org/wiki/Ci_Sadane)).

Ten Dam menarik kesimpulan bahwa nama "Pajajaran" muncul karena untuk beberapa kilometer Ci Liwung dan Ci Sadane mengalir sejajar. Jadi, Pakuan Pajajaran dalam pengertian Ten Dam adalah Pakuan di Pajajaran atau "Dayeuh Pajajaran". Sebutan "Pakuan", "Pajajaran", dan "Pakuan Pajajaran" dapat ditemukan dalam [Prasasti Batutulis](https://id.wikipedia.org/wiki/Prasasti_Batutulis) (nomor 1 & 2) sedangkan nomor 3 bisa dijumpai pada [Prasasti Kebantenan](https://id.wikipedia.org/wiki/Prasasti_Kebantenan) di [Bekasi](https://id.wikipedia.org/wiki/Bekasi).

Dalam naskah [*Carita Parahiyangan*](https://id.wikipedia.org/wiki/Carita_Parahiyangan) ada kalimat berbunyi "Sang Susuktunggal, inyana nu nyieunna palangka Sriman Sriwacana Sri Baduga Maharajadiraja Ratu Haji di Pakwan Pajajaran nu mikadatwan Sri Bima Punta Narayana Madura Suradipati, inyana pakwan Sanghiyang Sri Ratu Dewata" (Sang Susuktunggal, dialah yang membuat tahta Sriman Sriwacana (untuk) Sri Baduga Maharaja Ratu Penguasa di Pakuan Pajajaran yang bersemayam di keraton Sri Bima Punta Narayana Madura Suradipati, yaitu pakuan Sanghiyang Sri Ratu Dewata).

Sanghiyang Sri Ratu Dewata adalah gelar lain untuk Sri Baduga. Jadi yang disebut "pakuan" itu adalah "kadaton" yang bernama Sri Bima dan seterunya. "Pakuan" adalah tempat tinggal untuk raja, biasa disebut keraton, kedaton atau istana. Jadi tafsiran Poerbatjaraka lah yang sejalan dengan arti yang dimaksud dalam Carita Parahiyangan, yaitu "istana yang berjajar". Tafsiran tersebut lebih mendekati lagi bila dilihat nama istana yang cukup panjang tetapi terdiri atas nama-nama yang berdiri sendiri.

Diperkirakan ada lima (5) bangunan keraton yang masing-masing bernama: Bima, Punta, Narayana, Madura dan Suradipati. Inilah mungkin yang biasa disebut dalam peristilahan klasik "panca persada" (lima keraton). Suradipati adalah nama keraton induk. Hal ini dapat dibandingkan dengan nama-nama keraton lain, yaitu Surawisesa di [Kawali](https://id.wikipedia.org/wiki/Kawali), [Surasowan](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Surasowan&action=edit&redlink=1) di Banten dan Surakarta di [Jayakarta](https://id.wikipedia.org/wiki/Jayakarta) pada masa silam.

Karena nama yang panjang itulah mungkin orang lebih senang meringkasnya, Pakuan Pajajaran atau Pakuan atau Pajajaran. Nama keraton dapat meluas menjadi nama ibu kota dan akhirnya menjadi nama negara. Contohnya : Nama keraton Surakarta Hadiningrat dan Ngayogyakarta Hadiningrat, yang meluas menjadi nama ibu kota dan nama daerah. Ngayogyakarta Hadiningrat dalam bahasa sehari-hari cukup disebut [Yogya](https://id.wikipedia.org/wiki/Yogya).

Pendapat Ten Dam (Pakuan = ibu kota ) benar dalam penggunaan, tetapi salah dari segi [semantik](https://id.wikipedia.org/wiki/Semantik). Dalam laporan [Tome Pires](https://id.wikipedia.org/wiki/Tome_Pires) (1513) disebutkan bahwa bahwa ibu kota kerajaan Sunda itu bernama "Dayo" (dayeuh) dan terletak di daerah pegunungan, dua hari perjalanan dari pelabuhan [Kalapa](https://id.wikipedia.org/wiki/Kalapa) di muara Ciliwung. Nama "Dayo" didengarnya dari penduduk atau pembesar Pelabuhan Kalapa. Jadi jelas, orang Pelabuhan Kalapa menggunakan kata "dayeuh" (bukan "pakuan") bila bermaksud menyebut ibu kota.

Dalam percakapan sehari-hari, digunakan kata "dayeuh", sedangkan dalam kesusastraan digunakan "pakuan" untuk menyebut ibu kota kerajaan. Karena lokasi Pakuan yang berada di antara dua sungai yang sejajar maka Pakuan disebut juga Pajajaraan.

**2.13 Handbook**

Dalam istilah sehari-hari sering disebut sebagai buku pintar sebab dengan membaca buku jenis ini orang menjadi seolah-olah pintar akan sesuatu yang sedang dikerjakanya, termasuk akan sesuatu yang sebelumnya masih samar-samar. Orang juga sering menyebutnya dengan buku pegangan (handbook) dan buku petunjuk (manual). Buku pegangan (handbook) merupakan kompilasi berbagai jenis informasi yang disusun secara padat dan siap pakai, khusus dalam sebuah bidang seperti handbook of physisc. Buku panduan lazimnya digunakan sebagai sarana memeriksa atau menguji data untuk membantu pemakai dalam tugasnya. Buku panduan dapat dibagi menjadi buku panduan umum dan buku panduan khusus.

Buku petunjuk dan buku pedoman mempunyai tujuan memberikan pelayanan kepada pembacanya akan berbagai sumber informasi pengetahuan dengan tingkat referensi siaga. Isinya memang tidak terlalu mutahir tetapi bisa bertahan sampai beberapa tahun. Kemudian dilihat dari ruang lingkupnya, buku pedoman ada yang umum dan khusus. Sebagaimana jenis koleksi referensi lainya, seperti kamus dan ensiklopedia, pembahasanyamencakup segala macam bidang ilmu. Adapun buku pedoman khusus tentu saja hanya bidang tertentu saja secara terbatas.