

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR DENGAN TEMA AJARAN HINDU SAD RIPU

DESIGN OF PICTURE STORYBOOK ABOUT THE TEACHING OF HINDU SAD RIPU

I Gusti Agung Rangga Lawe¹, I Dewa Alit Dwija Putra, S.Sn, M.Sn²

²Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹agunglawe@gmail.com, ²dwijaputra772@gmail.com

Abstrak

Buku merupakan hal yang tidak pernah lepas dari kehidupan manusia, dan salah satu jenisnya adalah buku cerita bergambar. Selain mengembangkan imajinasi dan kreatifitas, membaca buku cerita bergambar juga mampu mengembangkan karakter anak melalui cerita berbudi pekerti. Untuk itu, lahirlah buku cerita bergambar bertema ajaran agama. Sayangnya, buku cerita bergambar bertema ajaran Hindu sulit untuk ditemukan. Ajaran Hindu yang berlandaskan etika dan berkaitan dengan karakter manusia ialah Sad Ripu, enam musuh dalam diri manusia. Keenam musuh tersebut adalah Kama (nafsu), Lobha (tamak), Krodha (marah), Moha (bingung), Mada (mabuk), dan Matsarya (dengki). Pengetahuan Sad Ripu secara umum sudah diajarkan di sekolah Hindu, namun kadang anak merasa jenuh membaca buku pelajaran. Melihat masalah tersebut, penulis merasa perlu adanya media edukasi mengenai ajaran Hindu khususnya Sad Ripu untuk anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, studi pustaka, dan analisis matriks sebagai metode menganalisis data. Hasil akhir yang diharapkan adalah buku cerita bergambar untuk anak dengan tema ajaran Hindu, berpusat di Sad Ripu. Manfaat yang diharapkan adalah anak Indonesia, khususnya yang beragama Hindu dapat lebih mudah memahami dan menghindari enam musuh dalam diri manusia tersebut. Semua bertujuan agar anak dapat mengembangkan karakter dirinya supaya menjadi pribadi yang lebih baik.

Kata kunci: buku, cerita bergambar, hindu, sad ripu

Abstract

Books are inseparable parts of life, and one kind of books is picture storybook. In addition to developing imagination and creativity, reading picture storybooks also enables children to develop their characters through stories of virtuous characters. For that reason, picture storybooks with themes of religious teachings are created. Unfortunately, picture storybooks about Hinduism teachings are hard to find. The Hinduism teaching based on ethics and related to human character is Sad Ripu, six enemies of human. Those are Kama (desire), Lobha (greed), Krodha (anger), Moha (confusion), Mada (drunkenness), and Matsarya (envy). The knowledge about Sad Ripu is generally taught in Hinduism schools, but sometimes children are bored reading textbooks. Seeing this problem, authors feel the need for media of education about Hinduism teachings especially Sad Ripu for children. Data collection methods that are used include observation, interviews, literature review, and matrix analysis as data analysis method. The expected final outcome is picture storybooks for children with theme of Hinduism teachings focused in Sad Ripu. The expected benefit is that Indonesian particularly Hindu children can easily understand and avoid six enemies in human self. All of that is intended for children to develop their characters in order to become better individuals.

Keywords: books, picture storybooks, hindu, sad ripu

1. Pendahuluan

Buku merupakan salah satu dari sekian banyak hal yang tidak akan pernah lepas dari kehidupan manusia. Berbagai jenis informasi, cerita, sejarah, dan ilmu ada dan terkandung dalam sebuah tumpukan kertas yang disebut buku. Salah satu jenis buku adalah buku anak, yang berupa buku cerita bergambar. Membaca buku cerita bergambar selain dapat mengembangkan imajinasi dan kreatifitas anak, juga sebagai sarana pengembangan karakter pada anak melalui cerita berbudi pekerti.

Untuk menunjang hal tersebut, lahirlah buku-buku cerita bergambar bertema ajaran agama. Berbeda dengan agama mayoritas di Indonesia, buku cerita bergambar bertema ajaran Hindu sangat sulit untuk ditemukan. Agama Hindu merupakan salah satu agama yang diakui di Indonesia. Dari sekian banyak ajaran Hindu yang berlandaskan

etika dan berkaitan dengan karakter manusia ialah Sad Ripu, yang berarti enam musuh dalam diri manusia. Keenam musuh tersebut adalah Kama (nafsu), Lobha (tamak), Krodha (marah), Moha (bingung), Mada (mabuk), dan Matsarya (dengki).

Pengetahuan mengenai Sad Ripu secara implisit dan eksplisit sudah diajarkan di sekolah Hindu, namun buku-buku pelajaran agama tersebut kadang membuat anak jenuh membacanya. Melihat masalah tersebut, penulis merasa perlu adanya media edukasi mengenai ajaran Hindu khususnya Sad Ripu untuk anak-anak. Metode pengumpulan data yang akan digunakan adalah observasi, wawancara dan studi pustaka, dengan analisis matriks sebagai metode yang digunakan dalam menganalisis data.

Hasil akhir yang diharapkan adalah sebuah buku cerita bergambar untuk anak-anak dengan tema ajaran Agama Hindu yang berpusat di Sad Ripu. Adapun manfaat yang diharapkan adalah agar anak-anak Indonesia, khususnya yang beragama Hindu dapat lebih mudah mempelajari dan menghindari enam musuh yang ada dalam diri manusia tersebut. Semua bertujuan agar anak-anak dapat mengembangkan karakter dalam dirinya supaya menjadi pribadi yang lebih baik.

2. Dasar Teori

2.1 Teori Buku

Menurut Ensiklopedi Indonesia, buku dalam arti yang luas mencakup semua tulisan atau gambar yang ditulis dan dilukis di atas segala macam lembaran seperti papirus, lontar, perkamen dan kertas dengan segala bentuknya: yang berupa gulungan, yang dilubangi kemudian diikat atau dijilid pada bagian muka dan belakangnya dengan kulit, kain, karton atau kayu [12].

Buku yang dikhususkan untuk anak-anak sendiri dapat digolongkan menjadi beberapa jenis, berdasarkan tingkatan usia anak tersebut, antara lain adalah *baby books* (untuk bayi dan batita), *picture books* (4-8 tahun), *easy readers* (6-8 tahun), *transition books* (6-9 tahun), *chapter books* (7-10 tahun), *middle grade* (8-12 tahun), dan *young adult* (12 tahun ke atas) [10].

Buku bergambar (*picture books*) merupakan sebuah buku yang menyetarakan cerita dengan gambar, kedua elemen ini bekerjasama untuk menghasilkan cerita dengan ilustrasi gambar [13]. Buku bergambar dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis, di antaranya adalah buku abjad, buku mainan, buku konsep, buku bergambar tanpa kata, dan buku cerita bergambar [11].

Sebuah buku tersusun atas beberapa bagian, yang akan menjadi sebuah struktur cetakan yang layak untuk dibaca serta dikonsumsi oleh khalayak umum hingga target pembaca yang lebih spesifik. Bagian-bagian penyusun buku secara umum, yang terdiri dari *cover*, halaman *preliminaries*, bagian isi buku, dan halaman *postliminary* [14].

2.2 Teori Unsur Cerita

Dalam membuat sebuah cerita, terdapat beberapa unsur yang perlu diperhatikan. Unsur-unsur tersebut dapat dikatakan sebagai pembangun dasar dari cerita itu sendiri. Beberapa unsur pembentuk cerita tersebut antara lain adalah tema, amanat, alur, karakter, latar dan sudut pandang [6]. Tema merupakan sebuah makna yang terkandung dalam suatu cerita. Tema merupakan suatu ide yang mendasari sebuah cerita, yang sangat berperan dalam membantu pengarang untuk menjelaskan karya fiksi ciptaannya tersebut [9].

Amanat merupakan sebuah ajaran moral yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca melalui sebuah karya [6]. Alur merupakan sebuah rangkaian cerita yang terbentuk dari beberapa tahapan peristiwa hingga menjalin sebuah cerita, yang dihadirkan oleh para pelaku dalam cerita tersebut [2]. Karakter yaitu orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, dimana oleh pembaca ditafsirkan memiliki sebuah kualitas moral serta kecenderungan tertentu, seperti apa yang diekspresikan dalam ucapan maupun apa yang dilakukan dalam tindakan [1].

Latar yaitu suatu elemen fiksi yang menunjukkan di mana dan kapan sebuah peristiwa terjadi. Istilah latar dapat mengacu pada titik ruang dan waktu dari peristiwa-peristiwa dalam sebuah plot [5]. Sudut pandang merupakan posisi pengarang dalam membawakan sebuah cerita. Sudut pandang di bagi ke dalam dua macam, yaitu sudut pandang objektif (sebagai orang kedua) dan sudut pandang subjektif (sebagai orang pertama) [8].

2.3 Teori Perancangan

Secara umum, ilustrasi adalah sebuah gambar yang digunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu [7]. Dalam dunia desain grafis, ilustrasi menjadi subjek tersendiri yang memiliki alur sejarah tertentu, serta perkembangan yang sangat spesifik dari jenis kegiatan itu sendiri. Warna adalah sebuah pelengkap gambar yang dapat mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi melalui suatu karya. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan, sehingga dapat merangsang munculnya berbagai rasa seperti gembira, haru, semangat, sedih, dan lain-lain [7].

Layout memiliki arti kata sebagai tata letak atau penempatan. *Layout* adalah usaha untuk menyusun, menata data atau memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, tabel, dll) menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik [4]. Tipografi adalah ilmu yang mempelajari tentang penempatan, penataan huruf untuk mendapatkan kesan tertentu agar pembaca bisa mendapat informasi secara maksimal. Adapun jenis-jenis huruf atau *font* antara lain adalah *sans serif* (huruf tak berkait), *serif* (huruf berkait), *script* (huruf tulis), huruf dekoratif, dan *monospace* [4].

2.4 Teori Cetak

Setiap alur kerja, konfigurasi mesin, kemampuan sumber daya manusia, metode, wawasan, etos kerja dan bahkan visi suatu percetakan akan sangat menentukan “nilai” kualitas suatu produk yang dihasilkan [3]. Sementara itu, proses pencetakan sendiri memiliki tiga fase besar yaitu: Pracetak (*prepress*), Cetak (*press*), dan *Finishing* (*postpress*).

Sebagai seorang yang menerjuni dunia Desain Komunikasi Visual atau biasa disebut sebagai seorang desainer, pengetahuan teknik mencetak sangat perlu untuk diketahui. Hal tersebut bertujuan supaya desainer dapat mempersiapkan sarana yang diperlukan mulai dari awal proses [7]. Dalam dunia percetakan terdapat lima buah teknik dasar mencetak, yaitu *offset* (menggunakan metode *planographic*), *screen printing* (menggunakan metode sablon), *gravure* (menggunakan metode *doctor blade*), *letter press* (menggunakan metode ukiran yang menonjol), serta *flexography* (menggunakan metode *photo-polymer*).

3. Data dan Analisis Masalah

3.1 Data Institusi



Gambar 1. Logo Kementerian Agama Republik Indonesia
Sumber: kalteng1.kemenag.go.id

Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Hindu (Ditjen Bimas Hindu) merupakan sebuah lembaga yang berada di bawah Kementerian Agama Republik Indonesia. Lembaga ini terbentuk karena didasari oleh perjuangan umat Hindu Bali yang menuntut Hindu diakui sebagai agama (bukan sebagai suatu aliran atau kepercayaan), hingga pada tahun 1952 Pemerintah Daerah Bali membentuk Kantor Dinas Urusan Agama Otonomi Khusus untuk penduduk beragama Hindu di Bali. Umat Hindu (khususnya yang ada di Bali) terus berupaya dan memperjuangkan haknya kepada pemerintah pusat agar Hindu diakui sebagai suatu agama dan diberikan tempat serta kedudukan di lingkungan Departemen Agama Republik Indonesia [16].



Gambar 2. Logo Penerbit Kepustakaan Populer Gramedia (KPG)
Sumber: www.penerbitkpg.com

Kepustakaan Populer Gramedia (KPG) merupakan salah satu penerbit di bawah payung Kelompok Kompas Gramedia yang memiliki tradisi memadukan bisnis dan kegiatan sosial. Leluri ini bersumber pada keyakinan bahwa profit dalam bisnis seyogianya diperoleh dari mengembangkan potensi sekeliling. KPG didirikan pada 1 Juni 1996 atas prakarsa Parakritri T. Simbolon, yang berusaha meningkatkan melek sains dan keterbukaan pikiran pembaca dengan menerbitkan buku-buku sains dan humaniora, baik lokal maupun terjemahan [17].

3.2 Data Produk

Sad Ripu berasal dari kata *Sad* yang artinya enam dan *Ripu* yang artinya musuh. Secara keseluruhan, Sad Ripu berarti enam macam musuh yang ada di dalam diri manusia. Keenam musuh tersebut terdiri dari Kama (nafsu), Lobha (tamak), Krodha (marah), Moha (bingung), Mada (mabuk) dan Matsarya (dengki). Semuanya dimiliki oleh setiap manusia, namun dengan kadar pengaruh yang berbeda-beda. Karena dianggap sebagai musuh, keenam sifat ini harus dapat ditaklukkan dan dikendalikan agar kita tidak dikuasai oleh sifat-sifat tersebut [15].

Kama atau hawa nafsu, ialah keinginan yang bersifat negatif/jahat, dapat menyebabkan kerugian atau penderitaan kepada orang maupun makhluk lainnya. Lobha atau tamak, merupakan sifat rakus (sesuatu yang berlebihan) yang negatif sehingga menyebabkan kerugian pada orang lain. Lobha yang sifatnya positif seperti untuk berbuat amal dan kebajikan, untuk menuntut ilmu pengetahuan dan sejenisnya perlu dipupuk dan dipertahankan.

Krodha merupakan kemarahan-kemarahan yang sampai mengakibatkan penderitaan atau kematian orang atau makhluk lain. Krodha ini muncul karena Lobha atau Kama yang tidak dapat terpenuhi, hingga seseorang dilanda perasaan jengkel, muak, bosan, tersinggung, dan lain-lain. Krodha atau kemarahan yang tidak dikendalikan akan menimbulkan Moha, yaitu kebingungan yang dapat menyebabkan pikiran menjadi gelap. Orang yang sedang bingung tidak dapat berpikir dengan baik dan menyebabkan kewajibannya menjadi terlantarkan.

Mada berarti mabuk yang timbul sebagai akibat dari kebingungan. Karena dikuasai rasa bingung, kontrol pikiran tidak berfungsi dengan baik. Hal itu berakibat timbulnya sifat-sifat sombong, angkuh, hingga mengucapkan kata-kata yang menyakitkan hati orang lain. Matsarya adalah sifat dengki atau iri hati yang sifatnya negatif hingga menyebabkan kerugian atau penderitaan orang lain. Perasaan dengki ini merupakan akibat dari diri manusia itu sendiri.

3.3 Data Khalayak Sasaran

Secara geografis, target untuk buku cerita bergambar ini adalah anak-anak dan para orang tua yang tinggal di kota-kota besar di Indonesia. Secara demografis, target primernya adalah anak-anak berusia 7-12 tahun, pendidikan sekolah dasar kelas 1-6, laki-laki dan perempuan. Untuk target sekundernya adalah pria dan wanita berusia 30-50 tahun, pendidikan SMA ke atas yang memiliki anak-anak atau saudara yang masih kecil. Buku ini menargetkan kalangan dari semua kelas ekonomi.

Sementara secara psikografis, target primernya adalah anak yang hidup di lingkungan keluarga Hindu, suka membaca buku, gemar bersosialisasi, serta memiliki kepribadian yang aktif, ceria dan suka mencoba hal-hal baru. Sedangkan untuk target sekundernya adalah orang tua yang memiliki anak berusia sekolah dasar, suka membeli dan membacakan buku pada anak, hidup di lingkungan keluarga Hindu, peduli dengan tumbuh kembang anak, dan aktif melakukan kegiatan bersama anak.

3.4 Analisis Data

3.4.1 Analisis Data Visual dari Produk Sejenis

Penulis menganalisis data visual dari produk sejenis yang akan dibuat dalam tugas akhir ini, yang berupa tiga buku cerita bergambar untuk anak-anak. Ketiga buku tersebut antara lain "*Seri Ensiklopedia Balita Cerdas: Sopan Santun*" karya Valerie Guidoux dengan ilustrator Charlie pOp (terjemahan), "*Seri Bunda, Aku Bisa Sendiri: Aku Bisa Jadi Anak Rapi*" karya Lia Herliana dengan ilustrator Lenny Wen, dan "*Seri Social Awareness: Dave Terjebak! Kecanduan Bermain Game*" karya Nikhila Kilambi dengan ilustrator Gani Ahmed (terjemahan).

Penulis menggunakan empat buah teori yang digunakan dalam menganalisis ketiga data visual menggunakan metode analisis matriks. Teori-teori tersebut antara lain ialah teori ilustrasi (menganalisa gambar dan visual), teori warna (menganalisa warna yang dipakai), teori *layout* (menganalisa tata letak gambar dan teks), dan teori tipografi (menganalisa jenis teks dan keterbacaan).

Dari keempat analisis berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa ketiga buku tersebut memenuhi kriteria buku cerita bergambar yang baik. Dari segi ilustrasi yang digunakan ialah gaya kartun dengan outline tegas. Warna yang digunakan adalah warna pastel. *Layout* dari isi buku yang bervariasi dengan proporsi gambar lebih banyak dibanding teks. Serta menggunakan jenis huruf *sans serif* pada keseluruhan isi buku, yang memiliki tingkat keterbacaan yang sangat baik pada tipografinya.

3.4.2 Analisis Data Wawancara

Penulis telah melakukan wawancara kepada tiga narasumber, antara lain Bapak I Nyoman Sukadi Arsa, S.Ag selaku Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Jawa Barat, u.p. Pebimas Hindu, Ibu Devi Raissa, M.Psi selaku psikolog sekaligus pembuat buku anak, serta Bapak I Made Karyawan, S.Ag selaku guru pasraman Hindu.

Dari ketiga narasumber yang penulis wawancara, semua berpendapat bahwa ajaran agama sangat penting untuk diajarkan pada anak sejak usia dini. Dalam agama Hindu, memahami ajaran Sad Ripu dapat membantu anak mengendalikan dirinya dari enam musuh yang ada dalam diri, seperti Kama (nafsu), Lobha (rakus), Krodha (marah), Moha (bingung), Mada (mabuk) dan Matsarya (dengki). Orang tua juga berperan dalam mengajarkan anak, dimana mereka bisa membacakan buku yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak tersebut.

3.4.3 Analisis Data Kuesioner

Sebagai cara untuk mengumpulkan data tambahan dalam tugas akhir ini, penulis mengadakan sebuah jejak pendapat berupa kuesioner online. Kuesioner ini disebar secara daring (*online*) menggunakan layanan Google Form, yang disebar di forum-forum diskusi online hingga grup sosial media yang berhubungan dengan umat Hindu di Indonesia. Dalam jangka waktu 5 hari (24 Maret 2016 sampai 28 maret 2016) kuesioner ini mampu mencapai target responden, yaitu sebanyak 100 responden.

Dari hasil kuesioner yang telah penulis dapat, kesadaran akan pentingnya membeli dan membacakan buku cerita bergambar pada anak sudah tergolong cukup baik. Masyarakat juga merasa sangat perlu adanya buku cerita bergambar anak bertema ajaran Hindu, mengingat buku-buku cergam Hindu yang beredar di pasaran masih tergolong langka dan hanya sedikit jumlahnya.

3.5 Kesimpulan Analisis

Dari ketiga metode analisis yang telah penulis lakukan (analisis data visual, analisis data wawancara dan analisis data kuesioner), dapat disimpulkan bahwa penulis akan membuat buku cerita bergambar anak yang bertema ajaran Hindu, yaitu Sad Ripu (enam musuh dalam diri manusia yang harus dikendalikan). Buku tersebut akan memiliki gaya ilustrasi kartun dengan penggunaan warna pastel yang lembut, layout buku yang berjenis *portrait*, serta menggunakan tipografi berjenis *sans serif*.

4. Konsep dan Hasil Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya, perancangan buku cerita bergambar ini bertujuan agar anak-anak dapat lebih mudah mempelajari dan memahami Sad Ripu, sehingga mereka dapat mengendalikan enam musuh yang ada dalam diri manusia. Buku cergam ini akan diberi judul seri "Putu Ingin Tahu". Alasan diberi judul demikian, karena seri ini menceritakan sorang anak kecil bernama Putu yang selalu penasaran terhadap hal-hal yang terjadi di sekitarnya.

Dalam buku pertama seri ini, Putu dan ibunya akan berdiskusi tentang Sad Ripu, yaitu pengendalian diri terhadap enam musuh yang ada dalam diri manusia. Keenam musuh tersebut adalah Kama (nafsu), Lobha (tamak), Krodha (marah), Moha (bingung), Mada (mabuk) dan Matsarya (dengki). Penjelasan mengenai Sad Ripu dikemas dengan sederhana dengan menganalogikan enam musuh tersebut menjadi enam monster agar anak-anak lebih paham, serta menggunakan contoh pada kehidupan sehari-hari yang akan memudahkan pembaca dalam memahami salah satu ajaran Hindu ini. Dengan memahami Sad Ripu, anak-anak juga dapat belajar bertoleransi dengan sesama, baik di lingkungan keluarga maupun di masyarakat.

4.2 Konsep Kreatif

Dalam perancangan tugas akhir yang berupa buku cerita bergambar dengan tema ajaran Hindu ini, penulis menggunakan pendekatan yang telah disesuaikan dengan khalayak sasaran yang sudah ditentukan sebelumnya. Dari segi visual, anak-anak usia sekolah dasar cenderung menyukai jenis buku yang memiliki lebih banyak gambar ilustrasi dibanding dengan teks, dengan warna-warna yang lembut sehingga mata mereka tidak mudah lelah saat membaca. Selain itu, penggunaan teks pada buku ini juga akan disesuaikan dengan bahasa yang lebih mudah dimengerti oleh anak-anak, dengan penggunaan banyaknya kata/kalimat yang tepat.

Sementara dari segi cerita, pendekatan yang digunakan adalah hubungan yang akrab antara orang tua dan anak. Pada buku cerita bergambar yang akan dibuat, penulis menggunakan dua karakter utama yaitu sorang anak dan ibunya. Si anak memiliki rasa ingin tahu yang besar seputar kehidupan sehari-harinya, dan si ibu yang dengan sabar menjawab semua rasa ingin tahu sang anak melalui pendekatan ajaran-ajaran agama Hindu. Dengan menggunakan cara seperti ini, diharapkan para target *audience* (baik anak-anak maupun orang tua) mampu memahami dan menikmati cerita dengan pesan ajaran-ajaran Hindu yang disampaikan dalam buku ini.

4.3 Konsep Media

Media yang digunakan dalam perancangan tugas akhir ini adalah sebuah buku cerita bergambar untuk anak-anak. Media tersebut dipilih setelah penulis melakukan pengamatan dan analisis dari tiga buku cerita bergambar yang telah dibahas di bagian data proyek sejenis. Buku yang akan dibuat adalah buku berjenis *picture book*, berukuran 15 cm x 21 cm (*portrait*), dengan menggunakan jenis kertas *art paper* pada isi dan sampul berjenis *soft cover*. Ukuran tersebut dipilih sesuai dengan standar buku cerita bergambar yang berada di pasaran. Untuk jenis kertas *art paper* dipilih karena memiliki kualitas yang lebih baik dibanding jenis HVS, sementara jenis sampul *soft cover* dipilih agar harga jualnya lebih murah, hingga terjangkau di semua kalangan kelas ekonomi.

Rencananya, perancangan buku cerita bergambar ini akan dibuat secara berseri, dengan tiga seri sebagai permulaan. Seri buku ini dinamakan "Putu Ingin Tahu", dimana bercerita tentang seorang anak bernama Putu dan ibunya. Bersama kedua karakter tersebut, *audience* akan terlibat dalam diskusi ringan antara orang tua dan anak tentang ajaran-ajaran agama Hindu, yang dikemas secara menarik lewat sebuah buku cerita bergambar. Dalam tiga seri pertama, penulis akan memuat tiga pengetahuan suci agama Hindu, yaitu Sad Ripu (pengendalian diri terhadap enam musuh dalam diri manusia), Tri Kaya Parisudha (tiga perilaku yang baik) dan Panca Sradha (lima keyakinan dasar dalam Hindu). Untuk buku pertama yang dibuat sebagai pelengkap tugas akhir ini adalah buku seri Sad Ripu.

4.4 Konsep Visual

Untuk merancang buku cerita bergambar ini, gaya ilustrasi yang akan digunakan ialah gaya kartun. Gaya kartun dipilih karena cenderung lebih disukai oleh anak-anak, ketimbang jenis gaya ilustrasi lainnya seperti gaya realis. Ilustrasi yang penulis buat nantinya akan menyesuaikan dengan gaya ilustrasi yang penulis kuasai. Gaya ilustrasi tersebut akan memiliki *outline* yang jelas dan sedikit tebal.

Pada umumnya, layout buku cerita bergambar untuk anak adalah menggabungkan dua halaman (kanan dan kiri) dalam satu *frame* ilustrasi. Namun agar lebih menarik, penulis mencoba untuk membuat satu *frame* ilustrasi untuk satu halaman. Dengan begitu, tiap halaman akan memiliki ilustrasi yang berbeda, dan akan membuat pembaca lebih tertarik untuk terus membacanya.

Anak-anak pastinya sangat menyukai sesuatu yang berwarna-warni, maka penulis juga akan menggunakan warna yang *colorful* dalam menyusun buku cerita bergambar pada tugas akhir ini. Warna-warna tersebut akan dibuat lebih ke arah warna pastel, dimana sifatnya lembut dan tidak terlalu mencolok. Sementara untuk teknik pewarnaan yang akan digunakan adalah teknik gradasi (*shading*) halus. Teknik ini merupakan teknik pewarnaan dengan transisi perpindahan antara *base color* (warna dasar) ke *shade color* (warna bayangan) yang dibuat sehalus mungkin, sehingga warna yang ditimbulkan terkesan lebih lembut.

Dalam memilih tipografi untuk anak-anak, tingkat keterbacaan dan kejelasan sangat perlu diperhatikan. Anak-anak yang berusia sekolah dasar (7-12 tahun) biasa disebut sebagai *early readers* atau pembaca awal. Jenis *font* yang akan digunakan dalam proses pembuatan buku cerita bergambar ini adalah jenis *sans serif*, yang sudah terkenal karena memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. *Font* pertama yang dipilih adalah "CreativeBlock BB", yang memiliki karakteristik lucu, ceria, dengan bentuk yang tebal. *Font* ini akan digunakan pada bagian judul buku dan di beberapa bagian isi yang membutuhkan efek penonjolan. Sedangkan *font* yang digunakan untuk bagian isi cerita utama ialah "Chams", dimana memiliki huruf yang mudah dibaca serta bentuk yang sangat akrab dengan anak-anak yang sedang belajar membaca dan menulis.

4.5 Konsep Bisnis

Buku cerita bergambar ini rencananya akan dijual dan didistribusikan ke berbagai toko buku yang berada di Indonesia, serta di berbagai pura dan pasraman-pasraman Hindu (sekolah agama Hindu). Buku ini memiliki ukuran 15 cm x 21 cm (A5 *portrait*), dengan jumlah halaman sebanyak 36 halaman. Jenis kertas isi adalah *art paper* 120 gr, jenis sampulnya adalah *soft cover*, *art carton* 210 gr, dengan teknik *finishing* laminasi *doff*. Rencananya, buku ini akan dicetak menggunakan teknik cetak *offset* dengan jumlah 500 eksemplar. Setelah melakukan perhitungan biaya produksi buku secara keseluruhan, maka didapat harga jual per buku adalah Rp 28.000,- untuk satu buku cergam.

4.6 Hasil Perancangan

4.6.1 Karakter

Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya, pada buku cerita bergambar ini akan terdapat dua karakter utama, yaitu anak kecil bernama Putu dan ibunya. Sementara untuk buku seri pertama (Sad Ripu) akan ada karakter tambahan berupa enam monster yang menggambarkan enam musuh dalam diri manusia. Keenam monster tersebut ialah Kama (nafsu), Lobha (tamak), Krodha (marah), Moha (bingung), Mada (mabuk) dan Matsarya (dengki).

Karakter Putu diambil dari anak berusia 9 tahun yang masih duduk di kelas 3 SD. Nama "Putu" diambil dari bahasa Bali yang berarti cucu tersayang. Selain itu, nama Putu sendiri juga merupakan nama umum di Bali untuk

menyebut anak pertama (sulung), selain nama Wayan dan Gede. Penulis memilih nama Putu karena mudah dieja dan diingat oleh anak-anak. Sama seperti anak-anak pada umumnya, ia memiliki sifat aktif, ceria, dan spontan (suka bicara ceplas-ceplos). Namun sifat yang paling menonjol dari karakter Putu adalah rasa ingin tahunya yang besar.



Gambar 3. Desain karakter
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Karakter ibu diambil dari sosok wanita berusia 30 tahun, berprofesi sebagai guru agama Hindu di SMA dan ibu rumah tangga. Ia memiliki satu anak yang bernama Putu, namun suaminya meninggal saat Putu berumur 3 tahun. Ibu digambarkan sebagai wanita yang sangat menyayangi anaknya, berhati lembut serta sangat sabar dan tegar dalam menghadapi hidupnya. Karakter ibu sendiri memiliki nama Kadek, yang berarti anak kedua (selain Made dan Nengah). Akan tetapi, dalam cerita Sad Ripu ini karakter Ibu tidak akan disebut Kadek, melainkan disebut ibu yang merupakan panggilan Putu kepada ibunya.

Dalam merancang keenam monster yang menggambarkan enam sifat dalam Sad Ripu, penulis menggunakan bentuk dasar lingkaran sebagai basis semua monster. Agar terlihat berbeda antara monster satu dengan yang lainnya, bagian luar lingkaran, bagian tatapan mata, dan warna tiap monster dimodifikasi sedemikian rupa agar lebih bervariasi. Bagian luar lingkaran dibuat semirip mungkin sesuai dengan karakter pada sifat Sad Ripu. Monster ini hanya memiliki mata, yang tatapannya mewakili setiap sifat dalam Sad Ripu. Penulis hanya memilih menggunakan mata karena ia merupakan cerminan dari sifat dan karakter seseorang.

Saat ibu menceritakan sifat-sifat dalam Sad Ripu kepada Putu, ia menggunakan contoh pada kejadian sehari-hari. Dan contoh-contoh tersebut disajikan dengan bantuan beberapa karakter pendukung, seperti teman-temannya Putu yang ada di sekolah. Seperti namanya, karakter pendukung ini hanya akan muncul sekali dan sifatnya yang hanya sementara.

4.6.2 Sinopsis Cerita

Suatu hari, ada seorang anak kecil bernama Putu yang sifatnya selalu ingin tahu. Ia memiliki kebiasaan unik sebelum tidur, yaitu berdiskusi dengan ibunya. Apa yang ia diskusikan berkisar antara kejadian yang ia alami selama seharian. Misalnya, kejadian saat ia belajar disekolah, saat bermain bersama teman-teman, dan lain-lain.

Ia banyak bertanya pada ibunya tentang apa maksud dari suatu kejadian yang ia alami tersebut (tentunya dalam bahasa anak-anak). Dengan lembut, ibunya selalu bisa menjawab semua pertanyaan tersebut, dengan cara mengaitkannya pada ajaran-ajaran suci Hindu.

Agar lebih menarik dan mudah dipahami, si ibu juga memberikan contoh-contoh sederhana terkait ajaran tersebut. Dengan melakukan itu semua, pertanyaan dari rasa ingin tahu si anak dapat terjawab, plus ia mendapat wawasan baru tentang pengetahuan suci Hindu dari ibunya.

4.6.3 Sampul Buku

Seri "Putu Ingin Tahu" akan terdiri dari tiga judul buku. Ketiga judul tersebut ialah "Sad Ripu", "Tri Kaya Parisudha" dan "Panca Sradha". Berikut adalah hasil perancangan desain sampul untuk ketiga buku tersebut.



Gambar 4. Sampul buku 1, 2 dan 3
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.6.4 Isi Buku



Gambar 5. Contoh isi halaman
Sumber: Dokumentasi Pribadi

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil mulai dari pengamatan hingga perancangan tugas akhir yang telah penulis lakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan mengenai objek penelitian ini, diantaranya:

1. Buku cerita bergambar untuk anak-anak yang memiliki tema mengenai ajaran Hindu jumlahnya sangat sedikit dan sulit ditemukan di pasaran. Diharapkan dengan dibuatnya buku cergam anak seri "Putu Ingin Tahu", para anak-anak (khususnya yang beragama Hindu) dapat mengetahui dan memahami ajaran-ajaran suci Hindu dengan lebih mudah dan menyenangkan.
2. Seri pertama buku cerita bergambar ini bertema Sad Ripu, atau enam musuh yang ada dalam diri manusia. Dengan mengetahui ajaran ini, diharapkan anak-anak mampu mengendalikan keenam sifat buruk tersebut, serta dapat mengamalkannya pada kehidupan sosial sehari-hari.
3. Bila sejak kecil anak sudah diperkenalkan dengan ajaran-ajaran suci Hindu, diharapkan nantinya mereka akan tumbuh sebagai manusia yang sadar akan pentingnya berbuat baik pada siapapun, termasuk pada alam, hewan, tumbuhan, dan semua makhluk ciptaan-Nya.

Daftar Pustaka

- [1] Abrams, M.H. 1999. *A glossary of Literary Terms seventh edition*. Boston: Heinle & Heinle.
- [2] Aminuddin. 2011. *Pengantar Apresiasi karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- [3] Dameria, Anne. 2008. *Basic Printing*. Jakarta: Link & Match Graphic
- [4] Hendratman, Hendi. 2014. *Computer Graphic Design*. Bandung: Penerbit Informatika.
- [5] Kenney, William. 1966. *How to Analyze Fiction*. New York: Monarch Press.
- [6] Kosasih. 2012. *Dasar-dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya.
- [7] Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- [8] Melrose, Andrew. 2004. *Write for Children*. London: RoutledgeFalmer.
- [9] Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- [10] Putri, Ciptanti. 2003. "Memahami Genre Buku Cerita Anak" dalam *Majalah Mata Baca* Edisi Vol. 2/No. 1/September 2003.
- [11] Rothlein, Liz & Meinbach, Anita Meyer. 1991. *The Literature Connection: Using Children's Books in the Classroom*. Glennview: Scott Foresman and Company.
- [12] Shadilly, Hassan dkk. 1980. *Ensiklopedi Indonesia*. Jakarta: Ichtiar Baru van Hoeve.
- [13] Stewig, John Warren. 1980. *Children and Literature*. Chicago: Rand McNally College Publishing Company.
- [14] Suwarno, Wiji. 2011. *Perpustakaan dan Buku : Wacana Penulisan dan Penerbitan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- [15] Wigama, I Made, dkk. 1994. *Penuntun Belajar Agama Hindu 1*. Bandung: Ganeca Exact.

Sumber Internet:

- [16] bimashindu.kemenag.go.id, diakses pada 22 Maret 2016, pukul 14:00.
- [17] www.penerbitkpg.com, *Tentang KPG*, diakses pada 22 Maret 2016, pukul 15:00.