

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BIMA BUNGKUS
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TOKOH BIMA BAGI REMAJA**

**ILLUSTRATED STORY BOOK DESIGN OF BIMA BUNGKUS AS AN
INTRODUCTION MEDIA OF WAYANG CHARACTER BIMA FOR TEENAGERS**

Nicky Gawarizki¹, Moh. Isa Pramana Koesoemadinata²

^{1,2}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹nicky.gawa@gmail.com, ²dronacarva@yahoo.co.id

Abstrak

Kisah pewayangan merupakan sebuah budaya Indonesia warisan nenek moyang yang terus tumbuh dan berkembang hingga dapat dianggap sebagai jati diri bangsa. Kisah pewayangan sering dijadikan model pembelajaran karena sarat akan pesan moral. Terdapat beragam tokoh dengan watak dan sifat berbeda yang dijadikan contoh baik-buruk oleh masyarakat sehingga dapat dikatakan bahwa kisah pewayangan merupakan cerminan dari karakter bangsa Indonesia itu sendiri. Namun keberadaan kisah pewayangan semakin terkikis karena kurangnya minat remaja yang tumbuh di perkotaan. Untuk itu diperlukan sebuah media yang dapat meningkatkan minat generasi muda tersebut kepada budaya pewayangan.

Perancangan buku cerita bergambar ini dibuat dengan menampilkan tokoh pewayangan dari kisah Mahabarata, yaitu Bima. Tokoh Bima memiliki watak yang sering dijadikan model karena sifat-sifatnya yang terpuji seperti jujur dan tabah. "Bima Bungkus" merupakan cerita awal petualangan Bima yang sarat pesan moral. Kisah Bima tersebut disampaikan melalui media buku cerita bergambar karena media tersebut lebih mudah diakses oleh remaja perkotaan dibandingkan dengan media tradisional seperti pertunjukan wayang. Buku cerita bergambar memiliki kelebihan yaitu ilustrasi visual yang dapat membuat pembacanya mudah dalam membayangkan situasi atau suasana dalam suatu narasi. Diharapkan dengan adanya buku cerita bergambar ini para generasi muda dapat lebih mengapresiasi budaya bangsanya terutama kisah pewayangan.

Kata kunci : kisah pewayangan, buku cerita bergambar, tokoh, bima

Abstract

The tales of Wayang is an Indonesian cultural heritage that until this day is still continue to evolve and can be considered as a national identity. Tales of Wayang is often used as a teaching model because it has stories that are rich with moral values. There are many characters with different traits and roles of which serve as examples of good-bad so it can be said that tales of Wayang is a reflection of Indonesian's character. But the existence of the tales of Wayang is getting eroded due the lack of interest of the teenagers who grew up in urban areas. Therefore, media that can boost the interest of young people for the tales of Wayang are required.

This illustrated story book is made by displaying a Wayang character from Mahabarata, namely Bima. Bima have a character that is often used as a model because he has commendable traits such as honesty and fortitude. "Bima Bungkus" is the beginning of Bima's quests which is full of moral values. The story will be delivered through illustrated storybooks medium for the media is more accessible to urban teenagers compared to traditional media such as Wayang performance. An illustrated story book has the advantage of visual illustration that can make the reader easier to imagine a situation or atmosphere in the narration. Hopefully, with this illustrated story book, the younger generation can appreciate their national culture, especially the tales of Wayang.

Keywords: tales of wayang, illustrated story book, character, bima

1. Pendahuluan

Wayang merupakan salah satu bentuk kesenian Indonesia yang sudah ada sejak zaman nenek moyang. Terdapat banyak kisah-kisah pewayangan yang berkembang di Indonesia dengan beragam pesan moral di dalamnya. Kisah pewayangan ini menjadi penting sebab selain merupakan salah satu budaya yang tumbuh dan berkembang di Indonesia, pesan moral yang terdapat di dalam kisah tersebut sering dijadikan percontohan bagi masyarakat sehingga dapat dikatakan bahwa kisah pewayangan merupakan cerminan dari bangsa Indonesia itu sendiri. Berbagai pesan moral tersebut disampaikan melalui penggambaran tokoh-tokoh yang ada di dalamnya, dan yang paling terkenal diantaranya adalah Bima. Bima memiliki banyak sifat-sifat mulia, bahkan tidak jarang ia digambarkan sebagai sosok manusia yang telah mencapai kesempurnaan oleh orang-orang yang menyukai kisah pewayangan.

Namun seiring dengan pesatnya era globalisasi, semakin banyak pula budaya asing yang masuk ke Indonesia dan sedikit demi sedikit mulai mengganti keberadaan budaya lokal. Hal ini mengakibatkan para remaja menganggap bahwa kesenian tradisional seperti pewayangan ketinggalan zaman atau kuno [1].

Berdasarkan fenomena tersebut, dibutuhkan sebuah media yang menarik bagi remaja untuk melestarikan kisah pewayangan. Media tersebut akan dibuat dengan cerita dan visualisasi yang sesuai dan disukai oleh remaja. Atas dasar pertimbangan tersebut, dipilihlah media buku cerita bergambar yang memiliki elemen cerita dan ilustrasi yang kuat.

Buku cerita bergambar ini berfungsi sebagai media pengenalan kisah dan tokoh dalam pewayangan khususnya Bima dengan harapan meningkatkan minat remaja terhadap pewayangan. Selain untuk memperkenalkan kisah pewayangan, diharapkan buku ini dapat memberikan dampak positif bagi pembacanya mengingat di dalam kisah-kisah pewayangan selalu terdapat pembelajaran moral yang baik untuk dijadikan contoh.

2. Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data dan analisis [2], [3], [4], antara lain:

- Studi kepustakaan dilakukan dengan melakukan penelaahan terhadap sumber literatur yang berhubungan dengan pewayangan dan juga teori yang berkaitan dengan buku cerita bergambar.
- Observasi, dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap tokoh dan buku cerita yang disukai remaja.
- Wawancara, dilakukan kepada orang yang memiliki pemahaman mendalam mengenai pewayangan Jawa yaitu kepala seksi koleksi dan perawatan Museum Wayang di Jakarta.
- Kuesioner dilakukan terhadap pelajar usia 12 hingga 15 tahun di kota-kota besar seperti Jakarta dan Surabaya untuk mengetahui pengggayaan visual yang disukai dan pemahaman mereka terhadap pewayangan.

3. Teori

Dalam perancangan buku cerita bergambar ini penulis menggunakan beberapa teori yang dijadikan dasar pengerjaan. Adapun teori yang digunakan adalah teori cerita bergambar [5], [6], yang menjelaskan unsur-unsur yang terdapat di dalamnya, seperti warna, menjelaskan tentang pengaruh dan efek emosional yang dapat ditimbulkannya [7]; ilustrasi, yang menjelaskan klasifikasi dan berbagai pengggayaan visualnya [8]; tipografi, yang menjelaskan tentang berbagai jenis tipe *font* dan karakteristiknya [9]; *layout*, yang digunakan sebagai acuan penempatan elemen di dalam buku [10]; dan tokoh, yang menjelaskan tentang beberapa kategori tokoh yang ada di dalam sebuah cerita.

Teori-teori tersebut digunakan di dalam pembuatan buku ini dengan mempertimbangkan kondisi psikologi yang dimiliki oleh remaja seperti perkembangan moral dan interaksinya dengan lingkungan sekitar. Fase remaja merupakan masa pembentukan jati diri. Menurut seorang psikolog, Syamsu Yusuf, dalam fase tersebut remaja berada dalam situasi pemberontakan dengan otoritas orang dewasa sehingga diperlukan sosok yang dapat dijadikan teladan dan panutan bagi mereka seperti tokoh idola atau pahlawan [11].

4. Data dan Analisis

Kemudian dilakukan analisis matriks perbandingan dan SWOT terhadap data yang dikumpulkan. Penulis melakukan beberapa perbandingan antara lain adalah ilustrasi tokoh Bima yang sudah ada, buku

cerita pewayangan, tokoh pahlawan populer, dan buku cerita bergambar populer. Dari hasil pengumpulan data dan analisisnya, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut sebagai berikut.

Tokoh Bima digambarkan memiliki sosok dengan tubuh tinggi besar, perwajahan yang garang namun berwibawa. Sifat-sifat yang dimilikinya antara lain adalah jujur, tabah, berani, berpendirian teguh, tidak menjilat ludah sendiri, patuh, dan lain-lain. Penggambaran Bima tersebut memiliki beberapa kesamaan dengan tokoh populer yang penulis jadikan sebagai pembanding yaitu Wolverine, Guan Yu, dan Thor. Masing-masing tokoh memiliki postur yang tinggi besar dengan beberapa sifat yang sama dengan tokoh Bima. Atas dasar hal tersebut maka Bima dipilih untuk diangkat dalam perancangan buku cerita untuk remaja ini

Remaja khususnya yang hidup di perkotaan kebanyakan hanya mengetahui nama Bima tanpa mengetahui kisahnya karena di kota besar sulit untuk mendapatkan informasi mengenai pewayangan. Karena hal tersebut mereka beralih menyukai tokoh-tokoh dari luar. Para remaja tersebut biasanya menyukai gaya gambar komik dan realis dengan penggunaan *font* yang memiliki tingkat keterbacaan yang baik seperti *roman* atau *sans serif*. Sedangkan media yang umum digunakan adalah buku cerita, biasanya menggunakan jenis *font* roman, pewarnaan relatif gelap, dimensi buku lebih dari 21x28,5 cm dan dilapisi *hard cover*.

5. Konsep Perancangan

a. Konsep Pesan

Pada perancangan buku ini penulis ingin memperkenalkan dan menyampaikan sifat-sifat terpuji yang dimiliki oleh tokoh Bima seperti keberanian, ketabahan, dan keinginan untuk melindungi sesama agar dapat dijadikan contoh teladan bagi remaja. Di dalam buku ini juga terdapat berbagai pesan moral yang selalu ada di dalam kisah-kisah pewayangan.

b. Konsep Kreatif

Guna menarik minat remaja melalui tampilan visual, buku cerita bergambar ini menggunakan ilustrasi dengan pengayaan yang mengacu pada ilustrasi yang umum ditemukan di dalam buku cerita populer. Pewarnaan yang digunakan pada ilustrasi tersebut kebanyakan menggunakan warna-warna yang cenderung gelap. Sedangkan untuk cerita menggunakan kisah pewayangan yang berkembang di Indonesia dan narasi yang disesuaikan untuk remaja dengan penuturan yang lebih luwes.

c. Konsep Visual

1) Gaya gambar

Ilustrasi yang digunakan dalam buku cerita ini mengacu pada gaya gambar dari ilustrator bernama John Rocco. Pemilihan gaya ilustrasi tersebut dikarenakan gaya gambar dan pewarnaannya cocok dengan remaja dan umum digunakan pada buku cerita yang ditujukan bagi remaja.



Gambar 1 Ilustrasi karya John Rocco

(Sumber: <http://www.barnesandnoble.com/nook-blog/wp-content/uploads/2015/08/Bellephoron.jpg>, 9 Juni 2016, 10.04)

2) Warna

Warna yang digunakan adalah warna-warna yang cenderung gelap seperti hitam, abu-abu, hijau, ungu, merah, coklat, dan kuning tua. Pewarnaan dipilih mengingat latar yang digunakan adalah hutan dengan suasana yang gelap dan dingin. Pemilihan warna tersebut juga didasarkan pada ilustrasi yang digunakan pada gaya gambar milik John Rocco.

3) Tipografi

Pada bagian judul dan nomor halaman, jenis font yang digunakan adalah font *miscellaneous* bernama Jawa Palsu untuk memberikan kesan dekoratif agar dapat menarik perhatian calon pembeli. Font ini memiliki unsur Jawa yang kental karena bentuknya yang mirip dengan huruf Hanacaraka. Sedangkan untuk isi buku menggunakan font berjenis *roman* bernama Perpetua dengan tingkat keterbacaan yang baik.



Gambar 2 Contoh Font Jawa Palsu
(Sumber: <http://www.dafont.com/jawa-palsu.font>)

4) Layout 6

Layout buku menggunakan buku *Harry Potter: and the Philosopher's Stone* sebagai acuan. Komposisi halaman di dalam buku ini terbagi dua, yaitu narasi dan ilustrasi. Tidak terdapat batasan tegas antara kedua elemen dalam layout buku tersebut sehingga membuatnya tidak terkesan kaku.



Gambar 3 Contoh Layout Dalam Buku *Harry Potter: and the Philosopher's Stone*. (Sumber: <http://www.the-leaky-cauldron.org/wp-content/uploads/assets/Screen-Shot-2015-09-17-at-10.59.39-AM.png>, 12 Juni 2016, 19.33)

6. Hasil Perancangan

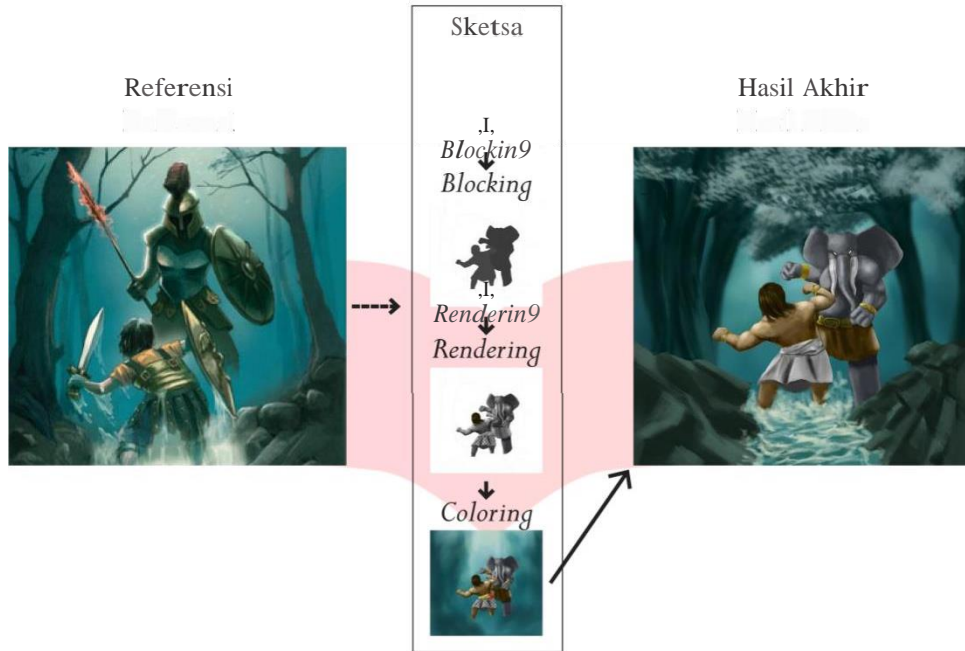
a. Sinopsis

Terdapat beberapa versi cerita Bima Bungkus yang memiliki perbedaan dalam detail ceritanya. Namun secara garis besar memiliki inti cerita yang hampir sama. Bima merupakan putra kedua dari Prabu Pandu, raja sebuah kerajaan bernama Hastinapura. Awal cerita dari lakon Bima Bungkus adalah ketika Bima dilahirkan dalam keadaan terbungkus kulit atau selaput tebal yang tidak dapat dipecahkan oleh senjata apapun. Agar dapat terbebas dari bungkus tersebut, Prabu Pandu meminta petunjuk kepada dewata tentang bagaimana cara membebaskan Bima dari bungkusnya. Agar dapat terbebas, Bima harus diasingkan ke Hutan Krendawahana.

Selama di hutan tersebut Bima tidak kesepian karena ia selalu ditemani oleh Dewi Umayi yang memberikan ia pelajaran moral dan menghiasnya. Setelah bertahun-tahun berada di hutan, Batara Guru sang dewa tertinggi mengutus Gajah Sena untuk melepas bungkus Bima tersebut. Namun setelah terbebas Bima justru menyerang Gajah Sena, dan dalam sekali pukul gajah tersebut mati [12].

b. Ilustrasi dan Pewarnaan

Pengayaan ilustrasi dan warna menggunakan karya John Rocco sebaga referensi. Ilustrasi ini menggunakan pengayaan realis dengan pewarnaan yang cenderung gelap. Berikut adalah hasil implementasi ilustrasi tersebut:



Gambar 4 Implementasi Gaya Gambar
Sumber: Penulis

c. Tipografi

Pada judul buku dan nomor halaman, *font* yang digunakan bernama Jawa Palsu dengan menggunakan warna terang untuk menarik perhatian pembeli. Pemilihan jenis *font* ini dikarenakan bentuknya yang menyerupai huruf Jawa kuno sehingga dapat memberikan unsur Jawa yang kuat.

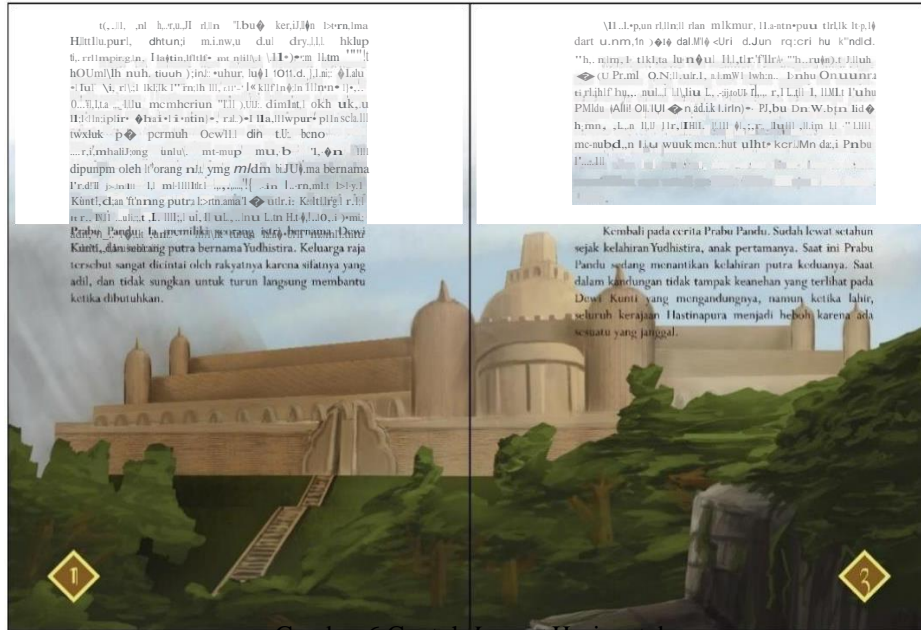


Gambar 5 Penggunaan *Font* Jawa Palsu Pada Judul
Sumber: Penulis

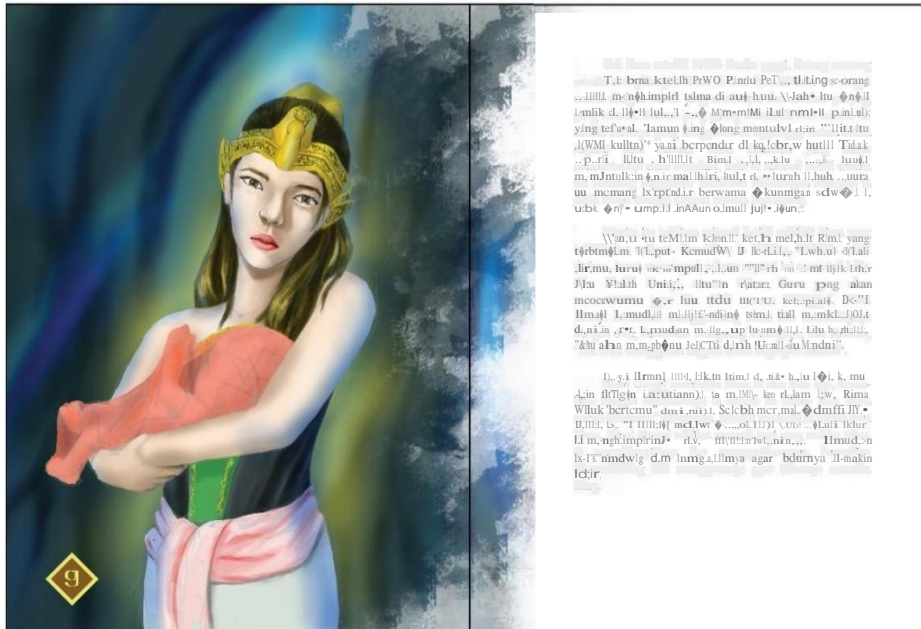
Sedangkan untuk teks narasi di dalam buku menggunakan *font* bernama Perpetua untuk memberikan tingkat keterbacaan yang baik.

d. *Layout*

Layout pada bagian isi buku ini mengacu pada *layout* yang terdapat pada buku *Harry Potter: and the Philosopher's Stone* dengan penempatan ilustrasi dan narasi yang terpisah namun tanpa pembatas sehingga tidak terkesan kaku. Berikut adalah contoh implementasi *layout* di dalam buku:



Gambar 6 Contoh *Layout* Horizontal
Sumber: Penulis



Gambar 7 Contoh *Layout* Vertikal
Sumber: Penulis

7. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka beberapa hal yang dapat penulis simpulkan adalah, bahwa dengan banyaknya budaya asing yang masuk membuat remaja sedikit demi sedikit mulai melupakan budaya bangsanya sendiri. Ditinggalkannya budaya lokal khususnya pewayangan juga dikarenakan sulitnya mendapatkan buku atau literatur tentang pewayangan Jawa yang cocok dengan selera mereka. Padahal tokoh-tokoh di dalam kisah pewayangan memiliki potensi untuk diangkat menjadi sosok idola baru bagi remaja karena selain memiliki cerita yang menarik, kisah pewayangan juga selalu memiliki pesan-pesan moral di dalamnya. Untuk itu perlu diperbanyak media yang mengangkat kisah pewayangan untuk meningkatkan minat remaja terhadap budaya pewayangan agar tidak hilang termakan zaman.

Daftar Pustaka

- [1] Handayani, Tri (2016). *Wayang Kulit Dilupakan Negeri Di Sendiri*. Diakses pada <http://www.tribunnews.com/tribunners/2016/01/13/wayang-kulit-dilupakan-di-negeri-sendiri> (15 Mei 2016, 23.07).
- [2] Rohidi, Tjetjep Rohendi (2011). *Metodologi Penelitian Seni*, Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- [3] Sugiono (2009). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfa Beta.
- [4] Soewardikoen, Didit Widiatmoko (2013). *Metodologi Penelitian Visual Dari Seminar Ke Tugas Akhir*, Bandung: Dinamika Komunika.
- [5] Bunanta, Murti (2008). *Buku Mendongeng dan Minat Membaca*, Jakarta: Kelompok Pecinta Bacaan Anak.
- [6] Handayani, Yulita (2010). *Penerapan Media Cerita Bergambar (Cergam) Untuk Meningkatkan Minat Baca Biologi Siswa Pada Pokok Bahasan Bahan Kimia Dalam Makanan Kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2008/2009*. Skripsi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- [7], [10] Kusrianto, Adi (2006). *Panduan Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [8] Syariati, Ramdhan F. (2015). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Dari Cerita Rakyat Betawi "Kunyit Emas" Untuk Anak Sekolah Dasar Di Jakarta*. Skripsi pada Universitas Telkom.
- [9] Devianinda, Cyntiara H. (2014). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Dengan Teknik Pop Up Sejarah Palawan Wanita "R.A Kartini"*. Skripsi pada Universitas Telkom.
- [11] Yusuf, Syamsu (2011). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, Bandung: Rosda.
- [12] Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia. (1999). *Ensiklopedi Wayang Indonesia*, Jakarta: Sena Wangi.