

PERANCANGAN BUKU CERITA ILUSTRASI CERITA RAKYAT BALI CUPAK GERANTANG SEBAGAI MEDIA EDUKASI ETIKA BALI

DESIGN OF ILLUSTRATED STORYBOOK FROM BALINESE FOLKTALE CUPAK GERANTANG AS BALINESE ETHICS EDUCATION MEDIA

Made Rama Bhawana Suta¹

¹Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
ramabhawana@gmail.com

Abstrak

Cerita rakyat merupakan salah satu bagian dari budaya yang harus dilestarikan karena memiliki nilai-nilai dan kearifan lokal yang baik. Tetapi banyak cerita rakyat di Indonesia yang kini sudah mulai dilupakan karena tidak dapat bersaing dengan cerita-cerita fiksi lain contohnya cerita yang berasal dari luar negeri. Salah satu judul cerita rakyat Bali yang sudah mulai dilupakan adalah "Cupak Gerantang". Cerita rakyat ini menarik karena di dalam ceritanya mengandung banyak nasihat-nasihat yang baik. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk membuat buku cerita ilustrasi berdasarkan cerita rakyat Bali yang berjudul "Cupak Gerantang" menjadi media untuk mengedukasi etika Bali. Metode penelitian yang penulis lakukan adalah observasi, wawancara dengan ahli yang bersangkutan, studi pustaka untuk teori-teori yang sesuai, dan kuesioner untuk mengetahui pendapat target audiens. Buku cerita ilustrasi "Cerita Rakyat Bali : Cupak Gerantang" dibuat menggunakan gaya kartun yang sesuai untuk anak 5-10 tahun. Manfaat dari buku cerita ilustrasi ini adalah untuk mengedukasi anak sesuai dengan nilai-nilai nasehat yang ada dalam buku cerita.

Kata kunci: cergam, cerita rakyat, bali, cupak gerantang

Abstract

Folklore or folktale is a part of the culture that must be preserved because it has a lot of good local values and wisdom. But many folktales in Indonesia are now being forgotten because it can not compete with other folklore or fictional stories such as stories that come from other country. One of many titles of Balinese folklore that has begun to be forgotten is "Cupak Gerantang". This folktale is interesting because it contains a lot of good advice. The purpose of this design is to create an illustrated story book based on Balinese folklore titled "Cupak Gerantang" as Balinese ethics media. The research method that the writer does are observation, interview with relevant expert, literature study for the appropriate theory, and questionnaire to know the opinion of target audience. The illustrated storybook titled "Cerita Rakyat Bali : Cupak Gerantang" is made using cartoon style for children 5-10 years old audience target. The benefit of this illustrated storybook is to educate the child according to the values of advice in the storybook.

Keywords: illustrated storybook, folklore, balinese, cupak gerantang

1. Pendahuluan

Cerita rakyat merupakan salah satu bagian dari budaya yang harus dilestarikan karena selain sebagai hiburan, cerita rakyat kaya akan nilai-nilai etika dan kearifan lokal yang baik. Cerita rakyat biasanya diceritakan secara turun temurun untuk menyampaikan nasihat-nasihat yang dikemas secara menarik agar lebih mudah dinikmati. Tetapi cerita rakyat lokal pada saat ini mulai dilupakan, anak-anak cenderung lebih mengenal cerita yang berasal dari luar negeri seperti Cinderella, Robinhood, cerita superhero, dan cerita lainnya. Tradisi "nyatua" atau bercerita secara lisan sudah jarang dilakukan oleh orang tua pada masa kini [20]. Perkembangan teknologi dan informasi seperti smartphone membuat cerita rakyat yang biasanya diceritakan secara lisan menjadi kalah populer oleh cerita-cerita yang berasal dari luar negeri yang memiliki lebih banyak visual.

Jika dihitung Bali memiliki ratusan cerita rakyat yang menarik dan tidak kalah isinya dengan cerita rakyat negara lain. Dari sekian banyaknya cerita rakyat Bali yang memiliki nilai-nilai etika yang penulis lihat, terdapat cerita yang sudah jarang diingat di mata masyarakat Bali yaitu cerita Cupak Gerantang. Cerita ini menarik karena dalam isinya memiliki nasihat-nasihat yang baik tentang etika dan norma-norma di Bali. Cerita ini mengisahkan tentang dua bersaudara Cupak dan Gerantang yang memiliki sifat yang bertentangan satu sama lain. Sebagian besar dari isi cerita ini adalah untuk mengajarkan tentang hukum "Karmapala" yaitu yang berarti hasil perbuatan. Hukum karma adalah hukum dalam agama Hindu yang mengajari tentang apa yang diperbuat akan menghasilkan "buah" dari perbuatan entah itu perbuatan baik atau buruk.

Dalam fungsinya sebagai media hiburan, terdapat berbagai macam jenis buku. Salah satunya adalah buku cerita. Buku cerita anak biasanya dibacakan oleh orang tua sebagai pengantar tidur. Membacakan buku cerita memiliki manfaat yang positif untuk anak. Ada banyak manfaat membacakan buku cerita pada anak yaitu, menumbuhkan minat baca anak, anak cenderung menjadi pembaca yang baik dan pintar di sekolah, membantu anak untuk mengenal bahasa lebih cepat, memperkaya kosa kata anak, membuat anak menjadi pendengar yang baik, memperkuat kedekatan anak dan orang tua, mengembangkan rasa ingin tahu, kreatifitas, dan imajinasi anak. Selain itu membacakan cerita juga dapat menjadi media untuk menyelipkan nasihat-nasihat yang baik secara menarik [16].

Identifikasi masalah dari penelitian ini adalah banyak cerita rakyat Bali yang kalah populer dengan cerita lain, kurangnya media informasi yang dapat mengenalkan cerita rakyat Bali untuk anak berusia 5-10 tahun, dan diperlukan media yang tepat untuk mengangkat cerita “Cupak Gerantang”. Sedangkan rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana merancang buku cerita ilustrasi cerita rakyat Bali dengan judul “Cupak Gerantang” agar dapat menjadi media edukasi etika Bali?”.

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang buku cerita ilustrasi cerita rakyat Bali dengan judul “Cupak Gerantang” agar dapat menjadi media edukasi etika Bali. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan metode wawancara, observasi, kuesioner, dan studi pustaka.

2. Dasar Teori

Berdasarkan fenomena dan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis merancang buku ilustrasi yang berjudul “Cerita Rakyat Bali : Cupak Gerantang”. Dasar cerita yang ada dalam buku cerita ilustrasi ini diambil dari adaptasi cerita rakyat Bali yang berjudul Cupak Gerantang. Cerita ini diadaptasi dan disesuaikan dengan target audiens agar lebih mudah dipahami. Adaptasi cerita merupakan perubahan media dari cerita, serta isi cerita, bisa dari berbagai jenis cerita ke media baru yang sejenis. Ataupun ke media lain yang tidak sejenis [2].

Target audiens yang dituju adalah anak-anak dalam rentang umur 5 – 10 tahun atau masa usia sekolah dasar karena pada masa ini anak dapat bereaksi terhadap rangsangan intelektual seperti melaksanakan kemampuan kognitif (seperti membaca, menghitung, dan menulis) atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual [13].

Gaya ilustrasi pada buku ini menggunakan pendekatan gaya kartun yang sesuai untuk anak. Gaya kartun atau karikatur merupakan gaya yang lucu dan mengutamakan gestur dari objek yang diilustrasikan sehingga jauh dari bentuk asli dari objek. Warna-warna yang digunakan pada ilustrasi menggunakan warna-warna yang cerah dan disesuaikan dengan sifat psikologis warna untuk menekankan maksud dan sifat dari karakter. Prinsip dasar layout adalah sama dengan prinsip desain lainnya, yaitu adalah sequence (urutan), emphasis (penekanan), balance (keseimbangan), dan unity (kesatuan) [8]. Layout yang sesuai untuk anak merupakan layout yang tidak terlalu rumit atau sederhana. Layout yang sederhana digunakan agar memudahkan audiens untuk memahami urutan kejadian cerita. Tipografi yang digunakan untuk buku ini merupakan tipografi yang sederhana dan tidak terlalu formal agar dapat digunakan untuk belajar mengenal huruf dan membaca.

Dalam pencetakan buku ini, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan yaitu menentukan tujuan cetak, audiens, cara audiens menggunakan produk, pengaruh proses lain terhadap produk cetak, dan jumlah produk yang akan dicetak [1]. Jenis kertas yang digunakan adalah jenis kertas yang disesuaikan untuk target audiens primer dan sekunder dan juga golongan target audiens selain untuk ketahanan atau keawetan buku, jenis kertas juga harus sesuai dengan kemampuan beli target audiens. Pertimbangan itu juga berlaku untuk cara penjilidan.

3. Data dan Analisis

Perancangan buku ilustrasi cerita rakyat Cupak Gerantang ini rencananya akan bekerjasama dengan penerbit Gramedia Pustaka Utama yang merupakan salah satu anak perusahaan dari penerbit Kompas Gramedia. Target audiens dari buku cerita ilustrasi ini adalah anak yang berusia 5 – 10 tahun yang tinggal di kota-kota besar di Indonesia. Adapun psikografis dari target audiens adalah anak yang hidup di lingkungan budaya Bali atau anak yang tertarik dengan budaya lokal Indonesia. Selain target audiens utama yang dituju, adapun juga target sekunder yaitu orang tua yang berumur 20 – 50 tahun dan tinggal di kota-kota besar di Indonesia. Target audiens sekunder ini selaku pengambil keputusan membeli dari anak dan tertarik untuk mengajarkan anak-anaknya tentang budaya lokal Indonesia.

Dari 3 buku yang digunakan sebagai pembandingan yang berjudul “Zayn Berlatih Disiplin”, “Kumpulan Cerita Klasik Indonesia”, dan “Jaka Tarub Nawang Wulan dan Kisah-Kisah Lainnya”, didapatkan buku yang paling sesuai dengan target audiens anak-anak menurut data-data teori yaitu buku yang berjudul “Zayn Berlatih Disiplin” karya Zhizhi Siregar.

Penulis juga melakukan wawancara kepada 3 narasumber yaitu Dadan Ramadhan sebagai narasumber editor buku anak, Sandy Lee yaitu narasumber tentang ilustrasi anak, dan Drs. I Nengah Kondra, M.M.Pd yaitu

narasumber konten buku yang berkaitan dengan budaya dan agama hindu. Dari ketiga narasumber tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa untuk membuat cerita bergambar anak, penulis harus memperhatikan isi dari cerita tersebut dan menggambarkannya sesuai dengan sudut pandang anak agar tidak terjadi salah pengertian. Penulis juga harus menggunakan teknik-teknik ilustrasi yang ramah anak dan tipografi yang mudah dibaca oleh anak karena anak masih sulit membedakan huruf demi huruf. Dari cerita “Cupak Gerantang”, penulis dapat menonjolkan ajaran Karmaphala dengan ditambahkan nilai-nilai lainnya.

Terdapat juga pembagian kuesioner untuk mendapatkan data mengenai target audiens sekunder yaitu orang tua sebagai pengambil keputusan pembelian. Dari ringkasan hasil kuesioner, penulis dapat menyimpulkan bahwa kebanyakan orang tua berpendapatan perbulan sebanyak Rp 4.000.000 sampai Rp 5.999.999 menganggarkan untuk buku cerita bergambar anaknya adalah Rp 50.000 – Rp 99.999 perbulan dengan tujuan mengedukasi anaknya. Mereka sangat setuju jika cerita rakyat dan cerita yang mengandung edukasi agama, etika, dan norma-norma diajarkan kepada anak mereka melalui buku cerita bergambar.

Observasi yang penulis lakukan adalah melihat secara langsung dan juga tidak langsung kebudayaan asal dari cerita rakyat itu yaitu daerah Bali. Gaya pakaian daerah Bali yang diamati melalui melihat adat daerah Tenganan karena daerah tersebut masih menjaga adat dan budaya Bali pada jaman dahulu sehingga sesuai dengan latar cerita rakyat yang diangkat.

4. Konsep Dan Hasil Perancangan

4.1 Konsep Perancangan

1. Konsep Pesan

Buku ini diharapkan dapat menjadi media untuk mengedukasi etika dan moral khususnya nasihat-nasihat yang terkandung dalam cerita ini dapat ditangkap oleh pembaca atau audiens. Cerita “Cupak Gerantang” memiliki nilai-nilai khususnya nilai dalam agama Hindu. Tetapi walaupun kental dengan ajaran agama Hindu, tetapi buku ini dapat dinikmati oleh audiens diluar yang beragama hindu karena ajaran agama Hindu dalam cerita ini bersifat sangat universal seperti Karmaphala yang arti langsungnya adalah hubungan sebab akibat yang pasti sudah dikenal oleh orang bahkan sejak ia baru bisa merangkak.

2. Konsep Kreatif

Dalam menceritakan cerita ini penulis ingin menggunakan sudut pandang orang ketiga karena buku ini juga ditargetkan untuk orang tua yang gemar membacakan buku kepada anaknya. Sehingga pada sudut pandang orang ketiga ini diharapkan orang tua dapat menyelipkan nasihat-nasihat yang mereka miliki untuk anaknya.

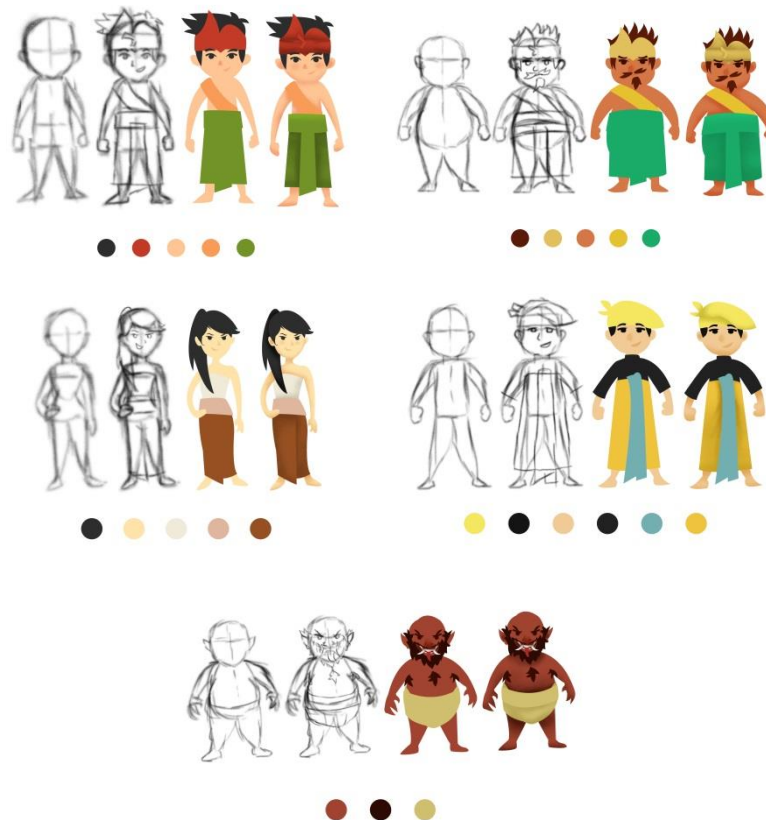
Pendekatan yang akan penulis lakukan adalah dengan memperkuat visual sesuai dari target audiens yaitu anak-anak berusia 5 – 10 tahun yang menyukai visual daripada teks sehingga nantinya akan lebih banyak visual daripada teks dalam buku ini. Warna-warna yang cerah dan lembut akan membuat anak-anak tenang dan tentram membacanya. Penulis akan menyelipkan humor-humor ringan melalui visual maupun dialog agar dapat menjadi penarik konsentrasi anak. Dengan pendekatan ini diharapkan buku ini dapat menarik minat baca dan belajar anak dan mempererat hubungan orang tua dan anak.

Selain itu dalam *text* cerita ditambahkan pendapat-pendapat yang baik sehingga si pembaca secara tidak langsung seperti ikut berkomentar tentang kejadian yang terjadi di buku cerita. Sedangkan dalam buku, diberikan sebuah gimmick yaitu berupa pembatas buku untuk menarik audiens.

3. Konsep Visual

a. Karakter

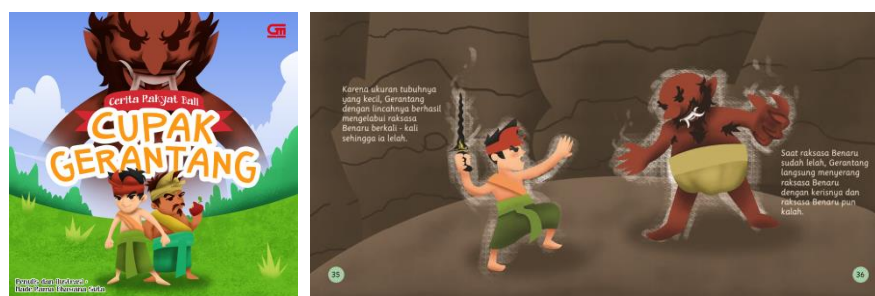
Konsep karakter diambil dari gaya pakaian adat kuno Bali.



Gambar 1. Konsep Karakter

b. Ilustrasi

Gaya ilustrasi dari buku ini adalah kartun. Gaya kartun sangatlah disukai anak karena bentuk dan warnanya lucu. Selain itu gaya kartun dapat menonjolkan gestur dari karakter dengan lebih jelas karena tidak terikat dengan unsur-unsur realis.



Gambar 2. Gaya Ilustrasi

c. Layout

Penulis menempatkan 2 halaman menjadi 1 kejadian sehingga dapat memberikan kebebasan untuk menggambar dan memberikan area tambahan.

d. Warna

Penulis menggunakan warna-warna yang cerah dan juga dalam *scene* yang mengandung unsur horor penulis juga berusaha untuk menggunakan warna-warna yang cerah sehingga menimbulkan kesan horor yang lebih hangat. Selain itu dalam menggunakan warna untuk *shading*, penulis memanfaatkan *shading* untuk membedakan dimensi benda yang ada dalam gambar.

e. Tipografi

Penulis menggunakan salah satu font yang khusus dibuat untuk audiens yang masih belajar untuk membaca adalah *Sassoon Primary*. Font ini memiliki huruf yang standar tetapi juga lucu dan tidak terlalu terlihat formal.

4.2 Hasil Perancangan



Gambar 3. Cover Buku Cerita



Gambar 4. Halaman 25 – 26



Gambar 5. Halaman 35 - 36

5. Kesimpulan Dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan sampai dengan perancangan tugas akhir yang telah penulis buat, dapat diambil beberapa kesimpulan, diantaranya :

1. Dengan mengangkat cerita rakyat khususnya cerita rakyat Bali, kita dapat mempopulerkan cerita rakyat yang sekarang sudah mulai dilupakan.
2. Media informasi mengenai cerita rakyat harusnya lebih ditambah karena cerita-cerita rakyat yang berasal dari Indonesia pastinya merupakan bagian dari budaya Indonesia sendiri. Selain itu, cerita rakyat biasanya diselipkan nasihat-nasihat yang sangat baik sehingga dapat digunakan oleh orang tua untuk mengajari anak tentang etika.
3. Buku cerita bergambar merupakan media yang efektif untuk mengangkat cerita “Cupak Gerantang” ini karena target usia dari buku cerita bergambar adalah 5 – 10 tahun. Dalam usia ini, anak dapat menyerap informasi dengan mudah. Selain itu buku cerita bergambar juga diharapkan dapat menjadi media untuk belajar membaca dan juga mengasah kreatifitas anak.

Saran

Oleh karena keterbatasan waktu dan kemampuan penulis, untuk kelanjutan dari penelitian dan perancangan maka berikut merupakan saran dari penulis.

1. Kedepannya cerita rakyat ini dikembangkan melalui media lain.
2. Isi cerita diharapkan dikembangkan lebih menarik lagi agar tidak terasa datar.
3. Kedepannya ditambahkan gimmick yang sesuai dengan jaman teknologi seperti sekarang ini agar produk lebih menarik target audiens.

Daftar Pustaka

- [1] Dameria, Anne (2012). *Designer Handbook Dalam Produksi Cetak dan Digital Printing* Jakarta: Link & Match Graphic
- [2] Damono, Sapardi Djoko (2005). *Pegangan Penelitian Sastra Bandingan* Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional
- [3] Danandjaja, James (1982). *Folklor Indonesia, Ilmu gosip, Dongeng, dan Lain-lain* Jakarta: Pustaka Grafitipers
- [4] Kusrianto, Adi (2004). *Tipografi Komputer untuk Desainer Grafis* Yogyakarta: ANDI
- [5] Kusrianto, Adi (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual* Yogyakarta: ANDI
- [6] Melrose, Andrew (2002). *Write for Children* New York: RoutledgeFalmer
- [7] Rohidi, Tjetjep Rohendi (2011). *Metodologi Penelitian Seni* Semarang: Cipta Prima Nusantara Semarang
- [8] Rustan, Suryanto (2009). *Layout: Dasar dan Penerapannya Edisi 2009* Jakarta: Gramedia Pustaka utama
- [9] Shadily, Hassan dkk (1990). *Ensiklopedi Indonesia* Jakarta: Ichtisar Baru Van Hoeve
- [10] Soewardikoen, Didit Widiatmoko (2013). *Metodologi Penelitian Visual Dari Seminar Ke Tugas Akhir* Bandung : Dinamika Komunika
- [11] Soplon, Laia Blasco (2011). *OnPrint From The Screen to Paper Vice Versa* Barcelona: Index Book
- [12] Wibowo, Ibnu Teguh (2013). *Belajar Desain Grafis* Yogyakarta: Buku Pintar
- [13] Yusuf LN., H. Syamsu (2012). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- [14] Dongeng cerita rakyat. 2015, *Pengertian Cerita Rakyat dan 3 Contoh Cerpen Rakyat*. Diakses pada www.dongengceritarakyat.com (27 Maret 2017, 03:18)
- [15] DosenPendidikan.Com. 2016, *Pengertian Cerita Rakyat Beserta Ciri, Jenis Dan Contohnya*. Diakses pada www.dosenpendidikan.com (28 Maret 2017, 15:28)
- [16] Kartikawati, Eny. 2011, *12 Manfaat Membacakan Anak Buku Cerita Sejak Dini*. Diakses pada www.wolipop.detik.com (3 Februari 2017, 14:38)
- [17] Pancare, Rachel. 2015, *How Do Bright Colors Appeal to Kids?*. Diakses pada www.sciencing.com (12 Maret 2017, 20:22)
- [18] Strizver, Ilene. 2005, *Typography for Children*. Diakses pada www.fonts.com (12 Maret 2017, 19:54)
- [19] TeoriDesain. 2016, *Jenis Dan Karakter Huruf Dalam Tipografi*. Diakses pada www.teoridesain.com (12 Maret 2017, 20:11)
- [20] Widana, I Gusti Ketut. 2016, *“Nyatua”, Sebagai Media Pendidikan Karakter*. Diakses pada www.balipost.com (3 Februari 2017, 13:58)
- [21] Rupa, I Wayan dkk. (1992). *Kajian Nilai dan Terjemahan Geguritan Cupak-Gerantang* Jakarta: Depdikbud