

Perancangan Buku Anak-Anak Pandawa Lima sebagai Media Pengenalan Tokoh Pewayangan

Vicky Dwijayarto, Rahmatsyam Lakoro, S.Sn., M.T

Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111
e-mail Pembimbing : ramok@prodes.its.ac.id

Abstrak—Indonesia dikenal memiliki beragam kebudayaan, salah satunya yang telah ada sejak berabad-abad silam adalah tradisi dan kesenian wayang. Seiring perkembangan jaman, seni dan budaya ini sedikit demi sedikit mulai terabaikan, padahal nilai-nilai baik yang terkandung di dalamnya sangat berguna bagi pembelajaran generasi muda bangsa kita. Perancangan buku anak-anak dengan mengangkat tema pengenalan tokoh pewayangan Pandawa Lima ini bertujuan untuk melestarikan budaya pewayangan dalam benak anak bangsa sejak dini, sekaligus mengajarkan nilai-nilai moral yang luhur. Kendala yang harus dihadapi adalah, bagaimana menarik perhatian anak-anak terhadap seni budaya wayang yang dikemas melalui buku anak-anak Pandawa Lima. Untuk mendapatkan solusi dari permasalahan tersebut, diperlukan analisa dan riset terhadap minat anak, juga proses-proses penyesuaian dan penyederhanaan pada anak. USP dari perancangan buku anak-anak ini yaitu menyederhanakan tokoh dan pagelaran wayang dalam gaya populer yang diaplikasikan pada karakter, *border* dan *layout* bukunya, serta diciptakan tokoh dalang sebagai narator buku yang bertugas membawa anak-anak lebih terlibat dalam cerita.

Kata kunci—Wayang, Buku Anak-Anak, Pandawa Lima.

I. PENDAHULUAN

INDONESIA dikenal memiliki beragam kebudayaan. Salah satu yang menonjol dan telah ada sejak berabad-abad silam adalah tradisi dan kesenian wayang. Tidak berlebihan jika dikatakan bahwa wayang adalah salah satu karya *masterpiece* dunia karena karya seni ini mengandung beragam nilai, mulai dari filsafah hidup, moral etika, spiritualitas, musik, hingga estetika bentuk seni yang kompleks. Selama lebih dari 10 abad, ekspresi kultural ini berkembang mulai dari pedesaan hingga ke wilayah istana (keraton). Dalam perkembangannya wayang tidak hanya populer di pulau Jawa dan Bali, tetapi juga telah sampai ke Pulau Lombok, Madura, Sumatra dan Kalimantan. Lebih jauh, bentuk dan rupa wayang itu sendiri mengalami berbagai transformasi, menyesuaikan diri dengan dinamika zaman dan tempat dimana ia berkembang. Sebagai sebuah seni kreatif bermutu tinggi, wayang bukan sekedar tontonan hiburan, tetapi juga tuntunan hidup yang memberikan pelajaran untuk memahami alam semesta dan

sekaligus sebagai kerangka acuan untuk menyeimbangkan ekspresi moral, seni, religiositas, dan hiburan elegan [1].

Akan tetapi, seiring dengan perkembangan jaman dan perubahan struktur globalisasi menyebabkan turunya perhatian dan minat pada seni pewayangan. Kesenian wayang seakan-akan terlupakan bagai ditelan waktu yang dipicu oleh perkembangan jaman. Minat generasi muda Indonesia untuk mempelajari wayang dan budaya tradisional lainnya hingga kini tetap rendah, hal ini disebabkan upaya sosialisasi budaya tradisional di berbagai daerah belum memadai.

Bahkan, sebagian besar dari mereka cenderung merendahkan tradisi-tradisi yang hidup di setiap suku bangsa di Nusantara, dan selama ini menganggapnya sebagai bukan kebudayaan. Karena itulah dibutuhkan semacam revitalisasi kesenian pewayangan agar ia tetap lestari di tengah-tengah perkembangan global saat ini.

Upaya revitalisasi ini menemukan momentumnya ketika UNESCO, Badan Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) yang mengurus kebudayaan, pada 7 November 2003 menetapkan seni wayang sebagai *Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*, karena wayang dianggap bernilai tinggi bagi peradaban umat manusia. Ini berarti, wayang telah menjadi warisan peradaban dunia, dan pengakuan itu sekaligus membuktikan bahwa wayang sebagai ekspresi kultural asli Nusantara sesungguhnya memiliki kandungan nilai-nilai bersifat Universal. Sebagai sebuah mahakarya, wayang yang berakar pada tradisi kultural dan historis memainkan peran penting sebagai wahana untuk menegaskan identitas kultural sekaligus bukti autentik dari tradisi kreatifitas kultural yang diciptakan oleh para jenius kreatif zamanya.

Kisah Mahabarata dan Ramayana adalah satu kisah epik pewayangan yang banyak digemari. Mahabarata asli adalah karya berbentuk puisi terpanjang di dunia, terdiri dari 220.000 baris, dibagi dalam 18 bab. Ditulis dalam bahasa sanskerta, secara tradisi dipercaya dikarang oleh *Abiasa* (Vyasa) dan Ghanesa. dan telah diterjemahkan dalam berbagai versi buku maupun film dan kini telah diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa dunia, termasuk Indonesia. Kama, Artha, Dharma, dan Moksa adalah ajaran Hindu yang terkandung dalam kisah-kisah Mahabarata [2].

Dari hasil kuesioner yang disebar kepada 50 orang responden, 27 orang responden menyukai kisah Mahabarata,

13 orang responden menyukai kisah Ramayana dan sisa 10 orang yang tidak tahu. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa kisah Mahabarata lebih disukai dan memiliki potensi.

Pandawa Lima merupakan tokoh utama protagonis yang populer dalam kisah pewayangan Mahabarata. Mengisahkan tentang pertempuran antar saudara, yaitu Pandawa dan Kurawa yang berselisih memperebutkan tahta kerajaan Hastinapura. Pandawa adalah anak dari Pandu yang merupakan seorang raja Hastinapura, sedangkan Kurawa adalah anak dari Dretarastra, saudara dari Pandu. Semenjak kepergian Pandu untuk bertapa di luar kerajaan, tahta kerajaan diserahkan pada saudaranya, yaitu Dretarastra. Namun saat Pandu meninggal dan sudah memiliki anak yaitu Pandawa Lima, Dretarastra merasa terancam jika kedudukannya diambil alih oleh anak-anak keturunan Pandu itu. Demikian juga anak-anak dari Dretarastra, yaitu para Kurawa, dibantu dan hasutan oleh paman mereka yaitu paman Sengkuni yang merupakan patih dalam kerajaan, kebencian para Kurawa terhadap Pandawa semakin besar. Sehingga terjadilah perselisihan-perselisihan dari hal-hal kecil hingga puncaknya adalah perang besar Baratayudha [3].

Sebagai salah satu upaya melestarikan budaya pewayangan yang luhur ini, sebisa mungkin diperlukan media-media khusus yang mewadahi bagi generasi muda kita khususnya anak-anak. Bapak Heru S Sudjarwo, salah satu dari tiga perancang buku Rupa & Karakter Wayang Purwa, berpendapat bahwa anak-anak juga bisa dikenalkan dengan kisah pewayangan tergantung dari seberapa kreatif kita menyodorkannya kepada anak-anak. Kisah pewayangan harusnya juga bisa memberikan pelajaran berharga bagi generasi muda kita, tidak terkecuali bagi anak-anak. Disamping memberikan pengetahuan dan belajar kandungan moral baiknya bagi anak sekaligus dapat menjadi suatu cara pelestarian budaya sejak dini dengan penyesuaian media agar mudah diterima oleh anak.

Buku ilustrasi atau bergambar dipercaya bisa menjadi alat yang cukup efektif dalam menumbuhkan minat baca anak. Lewat buku bergambar, anak diajak untuk berimajinasi dan, melalui buku bergambar pula anak dikondisikan bahwa membaca adalah kegiatan yang menyenangkan. Dikatakan Ketua Departemen Ilmu Perpustakaan FIB UI, Fuad A. Gani, buku bergambar bisa dijadikan pintu masuk bagi peningkatan minat baca anak.

II. STUDI PUSTAKA

A. Buku

Buku (Bel.: boek, Ing.: book). Di dalam arti luas buku mencakup semua tulisan dan gambar yang ditulis dan dilukis atas segala macam lembaran papirus, lontar, perkamen dan kertas dengan segala macam bentuknya: berupa gulungan, dilubangi dan diikat dengan atau dijilid muka belakangnya dengan kulit, kain, karton dan kayu. Buku merupakan hasil perekaman dan perbanyakan (multiplikasi) yang paling populer dan awet. Buku dapat memuat konten berupa teks dan gambar visual dari hasil fotografi maupun ilustrasi dengan melalui proses sistem cetak. Dengan demikian buku

merupakan alat komunikasi berjangka panjang dan mungkin yang paling berpengaruh kepada perkembangan kebudayaan manusia. Di dalam buku, dipusatkan dan dihimpun lebih banyak hasil pemikiran dan pengalaman manusia daripada di dalam sarana komunikasi lainnya [4].

B. Layout

Pada dasarnya, *layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. *Me-layout* adalah salah satu proses/tahap kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan *layout* pekerjaannya. Namun definisi *layout* dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan bahwa *me-layout* sama dengan mendesain [5].

C. Adaptasi pada buku anak-anak

Gambar memiliki peran yang sangat penting, dalam hal ini gambar atau visual akan memberikan sebuah fungsi utama bagi sebuah buku anak, Gambar harus dapat mewakili cerita dan makna tiap halamannya dibantu dengan sedikit teks dituntut agar dapat menghasilkan imajinasi pada benak anak, sehingga pesan utama yang ingin disampaikan pada buku tersebut dapat terhantarkan dengan baik.

D. Aspek Visual

Dalam perancangan buku anak-anak ini, penulis menggunakan gaya gambar kartun populer yang digemari anak-anak yang didapat berdasarkan dari hasil polling serta wawancara terhadap 50 responden dan beberapa pakar, beriktunya disesuaikan dengan kriteria tokoh wayang yang disederhanakan sehingga menghasilkan tokoh wayang populer yang sesuai bagi anak-anak. Visual *layout* keseluruhan buku diadaptasi dari pagelaran wayang yang juga melalui beberapa tahap penyederhanaan bentuk.

III. METODE DESAIN

A. Jenis Data

Dalam perancangan buku anak Pandawa Lima ini, data yang digunakan merupakan hasil dari *survey* kepada responden dengan batasan usia 30-45 tahun, yaitu orang tua yang sedang memiliki anak usia 6-12 tahun. Pengambilan data dilakukan dikawasan sekolah dasar. Pengumpulan data juga dilakukan dengan cara *deep interview* dan wawancara terhadap Heru S. Sudjarwo selaku pakar perupa wayang, Dra. Jennie Krisdharjanti selaku pakar psikologi anak, serta studi komparator, kompetitor dan semua teori-teori yang berhubungan dengan wayang dan buku anak.

B. Observasi

Observasi dilakukan dengan meneliti buku anak yang sudah ada yang berasal dari luar maupun dalam negeri dan kemudian dijadikan studi kompetitor dan komparator sebagai acuan.

C. Teknik Sampling

Dalam perancangan ini, penggunaan kuisioner maupun

poling mengenai gaya gambar, *tone* warna, dan *font* akan dilakukan berdasarkan target audiens yang tepat agar dapat memiliki tampilan visual yang menarik bagi target audiens.

D. Populasi

Sampel yang diambil berdasarkan target audiens yang merupakan pasar dari buku anak yang dirancang. Target segmen ini dipilih dikarenakan segmen dari buku ini sendiri memang ditujukan untuk usia anak-anak, dimana anak-anak yang masih memiliki daya imajinasi dan keingintahuan yang besar serta suka mengikuti tingkah-laku idolanya. Sampel ditujukan lebih kepada anak-anak diusia sekolah dasar, sehingga diambil melalui lingkungan sekolah dibantu orang tuanya untuk mengetahui karakteristik dan minat anak tersebut.

E. Teknik Desain

Sebelum proses perancangan berjalan dan menentukan konsep desain, perlu adanya pemahaman terhadap problematika yang akan diselesaikan melalui desain. Setelah menentukan problematika desain, dilakukan identifikasi karakteristik target audiens yang nantinya akan menjadi konsumen dari *output* perancangan ini. Identifikasi yang dilakukan menggunakan kuesioner dan *deep interview* pada anak-anak dan orang tuanya masing-masing yang bertujuan untuk mendapatkan karakteristik "unik" dari target audiens, sehingga dapat diketahui pendekatan efektif yang nantinya dapat diaplikasikan dengan perancangan ini.

Proses perancangan dilakukan secara cermat dengan mengikuti langkah-langkah yang berpedoman pada nilai-nilai ilmiah. Observasi dari sumber data, merumuskan gaya visual gambar, *layout*, *tone* warna, karakter kemudian dilempar ke pasar dan kepada *stakeholder*, lalu akan di tinjau ulang dengan teori yang ada dan disempurnakan menjadi kriteria desain.

IV. KONSEP DESAIN

A. User Need

Target audiens membutuhkan pengenalan pewayangan dalam bentuk visual dan konten yang menarik, menghibur, mudah dicerna, yang dapat memvisualkan pewayangan sehingga sesuai dikonsumsi oleh target audiens.

B. Unique Selling Point

Buku anak-anak Pandawa Lima sebagai pengenalan tokoh pewayangan yang dikemas dengan gaya gambar populer dan cerita yang bermoral, dengan konsep adaptasi dari pagelaran pewayangan yang telah disederhanakan dan dinarasikan oleh karakter Ki Dalang yang khusus diciptakan sebagai pendongeng yang langsung berinteraksi dengan pembaca dan cerita.

C. What to Say

Buku anak-anak Pandawa Lima sebagai buku pengenalan tokoh-tokoh pewayangan Pandawa Lima pada anak, yang mengenalkan sifat, kemampuan dan pembelajaran moral tiap tokohnya serta mengenalkan pewayangan melalui konsep bukunya yang mengadaptasi pagelaran pewayangan.



Gambar 1. Pemilihan karakter final

D. Konsep

Buku anak Pandawa lima dalam perancangannya akan dibuat sesuai dengan *keyword* "pop shadow puppet show". konsep yang diusung adalah memadukan antara gaya gambar populer anak dengan pakem-pakem pewayangan dan dikemas dalam *border* dan *layout* buku berdasarkan adaptasi dari pagelaran wayang, yang mana terdapat sosok dalang yang berfungsi sebagai pendongeng dan pemimpin jalannya cerita.

V. IMPLEMENTASI DESAIN

Dalam implementasi desain, membahas turunan desain dari penjabaran konsep "pop shadow puppet show" yang menjadi konsep utama dalam perancangan buku anak Pandawa Lima ini. Turunan dari konsep tersebut antara lain, penjabaran pembentukan karakter, konten, ilustrasi dan *layout*.

A. Penerapan Konsep Desain

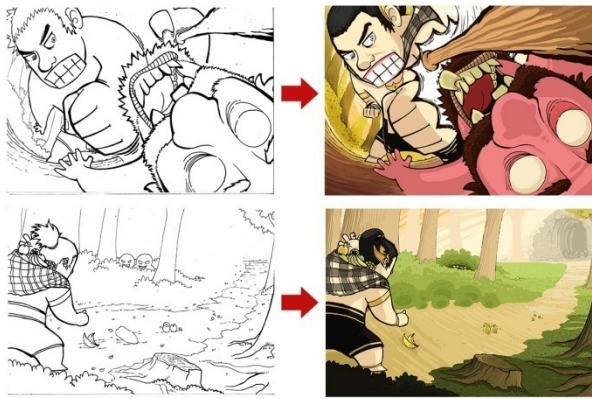
Untuk menuju desain *final*, diperlukan berbagai macam proses desain, yang pertama adalah pemilihan karakter. Setelah melalui proses studi karakter, kriteria, atribut dan poling dari target audiens, didapatkan hasil karakter *final* dapat dilihat pada Gambar 1.

Berikutnya adalah tahap menentukan alur cerita dan konten. Alur cerita disini bertujuan untuk membantu pembaca agar lebih mengenal tokoh-tokoh melalui adegan-demi-adegan dari cerita tersebut.

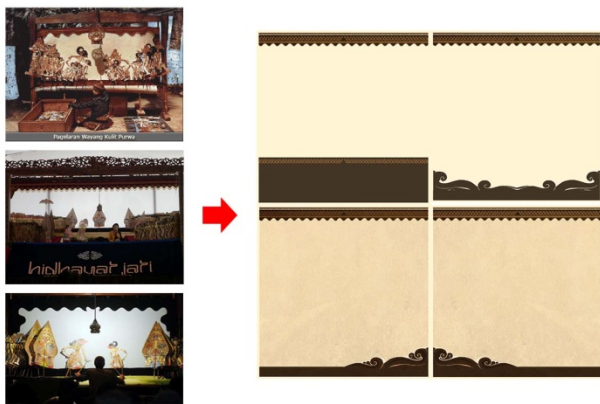
Pendahuluan : Berisi sambutan dari tokoh Ki Dalang sebagai pembawa jalan cerita pada buku, kemudian dilanjutkan dengan pengenalan tokoh-tokoh Pandawa Lima dan tokoh lain yang terlibat dalam cerita.

Konten Utama : Berisi cerita utama kisah Pandawa Lima yang jatuh kedalam jebakan Duryudana dan Paman Sengkuni, yang mengakibatkan mereka tersesat di hutan dan menghadapi aksi-aksi bahaya didalamnya. Cerita dibagi menjadi tiga bab atau lakon.

- a. **Lakon I**, Mengisahkan awal perjalanan Pandawa Lima yang tersesat di hutan akibat jebakan paman Sengkuni dan Duryudana, lalu Bima menghadapi Raksasa.



Gambar 2. Proses gambar visual ilustrasi



Gambar 3. Proses pembuatan border dan Layout

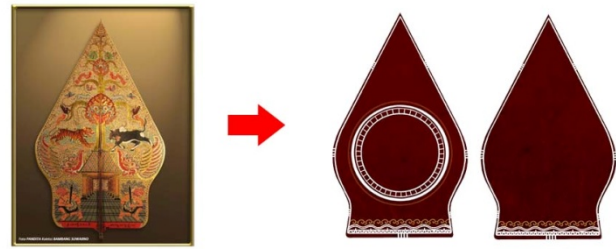
- b. **Lakon II**, Perjalanan Pandawa Lima terhalang beruang madu yang mengamuk akibat kepalanya dilempari batu oleh Sengkuni dan Duryudana.
- c. **Lakon III**, Sengkuni dan Duryudana memotong jembatan penyebrangan sungai, sehingga Pandawa Lima memutuskan membuat rakit untuk menyebrang. Sengkuni dan Duryudana membuat marah buaya sehingga mengganggu Pandawa Lima saat menyebrangi sungai.

Penutup : Dalang mengakhiri ceritanya dan menyimpulkan ceritanya.

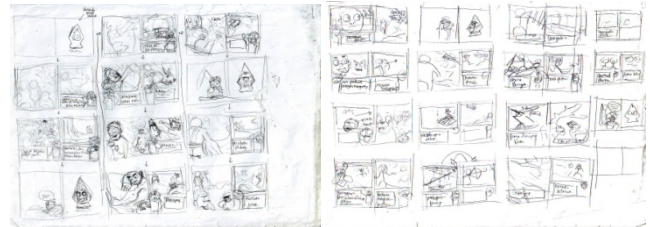
Elemen visual dari buku ini nantinya akan menggunakan teknik penggambaran ilustrasi. Proses awal yaitu membuat sketsa gambar, kemudian inking gambar, selanjutnya proses pewarnaan dilakukan secara *digital coloring* (Gambar 2).

Layout dan *border* buku buku anak-anak Pandawa Lima ini mengimplementasikan layar pagelaran wayang yang telah melalui proses penyederhanaan bentuk (Gambar 3).

Kayon atau gunungan pada pewayangan biasa digunakan sebagai tanda dimulainya cerita dan juga sebagai pengkondisian latar belakang lokasi dalam pagelaran wayang. Dalam buku ini, Kayon atau gunungan tersebut digunakan sebagai pmebabagan tiap bab atau lakon cerita. Prosesnya dengan cara melakukan penyederhanaan bentuk (Gambar 4).



Gambar 4. Proses pembuatan *kayon* atau *gunungan*



Gambar 5. Sketsa *thumbnail*

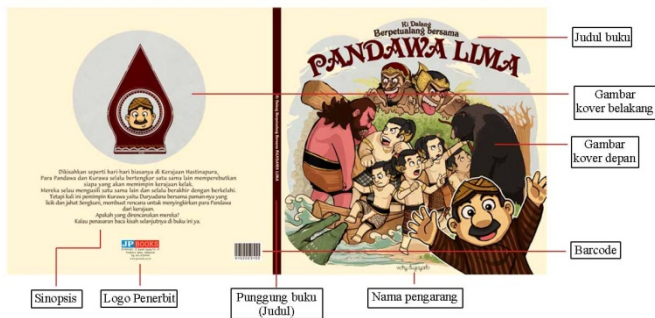


Gambar 6. Rough desain *layout* buku

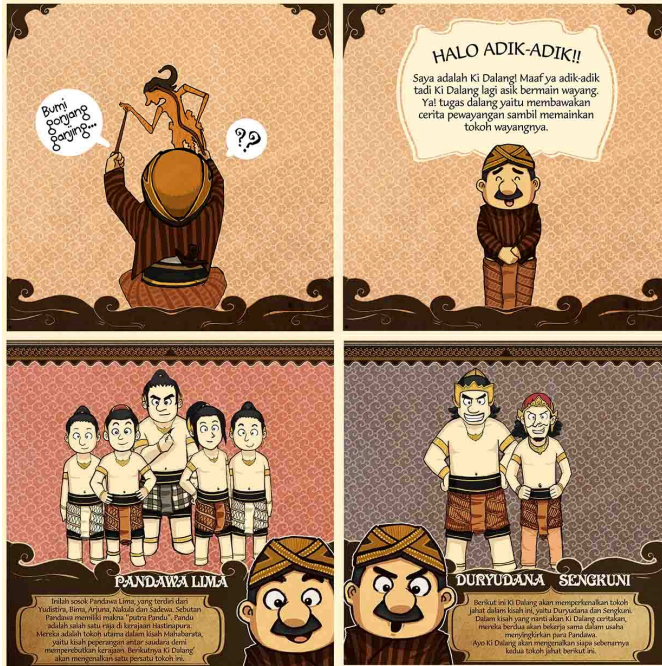
Setelah gaya gambar telah ditentukan maka selanjutnya ke tahap penataan *layout* buku dengan teknik pengambilan keputusan yang sama seperti dalam tahap visualisasi gaya gambar. Dari sketsa kasar gambar thumbnail, rough desain *layout* hingga tahap akhir penerapan *layout* buku (Gambar 5-6). Setelah elemen desain yang diperuntukan untuk merancang buku anak-anak Pandawa lima telah dikomposisikan selanjutnya penentuan ke finalisasi ke cover buku (Gambar 7).

B. Desain Final Buku

Setelah melalui tahap penurunan konsep dan proses pembuatan alternatif-alternatif desain, dipilih alternatif yang paling sesuai dengan konsep dan karakteristik audiens sebagai desain akhir.



Gambar 7. Kover buku anak-anak Pandawa lima



Gambar 8. Contoh halaman bagian pembuka

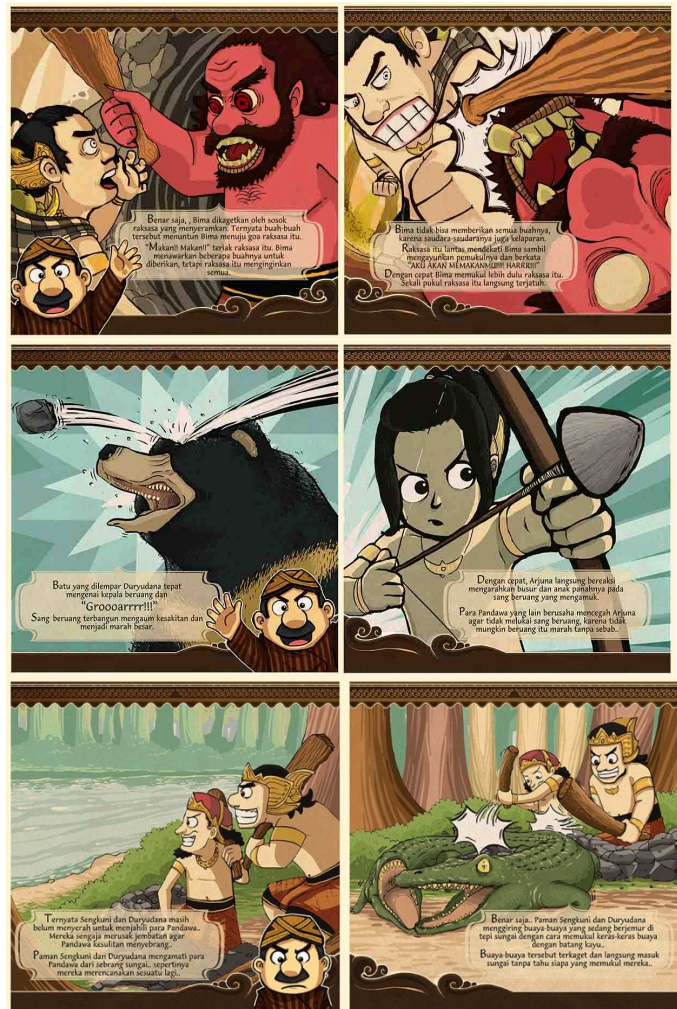


Gambar 9. Contoh halaman pembabagan kayon gunung

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan buku anak Pandawa Lima dilakukan dengan beberapa tahapan riset. Kesimpulan dari perancangan ini sebagai berikut:

Konsep desain merupakan kesimpulan dari solusi permasalahan perancangan buku anak dengan komunikasi, visual dan media yang tepat. Penentuan keyword dilakukan dengan menyimpulkan elemen internal maupun eksternal yang berpengaruh dalam perancangan. *Keyword* "POP SHADOW



Gambar 10. Contoh halaman konten utama



Gambar 11. Contoh halaman bagian penutup

"PUPPET SHOW" merupakan ide besar dalam menentukan konsep desain buku ini.

Untuk jenis gaya gambar sesuai dengan *keyword* "pop" yang bermakna populer, jenis gaya gambar populer menjadi solusi penyelesaian masalah yang ditemukan melalui hasil riset target audiens kepada anak-anak. Sehingga terbentuk gagasan untuk menerapkan jenis gaya gambar populer pada wayang.

Sedangkan layout sesuai dengan *keyword* "shadow puppet show", mengadaptasi dari pagelaran pewayangan yang disederhanakan kedalam bentuk visual yang sesuai dengan

media buku serta tidak lepas dari adanya tokoh dalang yang tak bisa lepas dari pewayangan itu sendiri.

Perancangan buku anak-anak Pandawa lima ini bertujuan untuk mengenalkan tokoh-tokoh pewayangan Pandawa lima termasuk sifat dan moralnya, serta termasuk upaya revitalisasi budaya pewayangan pada anak, agar budaya wayang di Indonesia ini tetap lestari.

Begitu banyak dan besar potensi-potensi budaya Indonesia yang dapat diangkat dan dilestarikan dengan cara merevitalisasikan dalam pembahasan ini khususnya budaya pewayangan. Hendaknya upaya-upaya revitalisasi budaya pewayangan untuk anak seperti ini dapat terus dikembangkan dan semakin banyak bermunculan jenis media-media lainnya, dikemas menjadi media populer yang modern tanpa mengurangi keaslian dan kaidah-kaidah nilai moral dan budaya yang terkandung didalamnya. Dengan selalu melestarikan budaya pada generasi-generasi muda penerus bangsa, maka ragam budaya yang dimiliki Indonesia akan selalu terjaga.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah, SWT atas segala rahmat dan rizki yang berlimpah, kepada orangtua, kakak dan adik-adik tercinta, kepada Pak Ramok yang senantiasa membimbing selama proses mata kuliah Tugas Akhir berlangsung, kepada dosen penguji yang luar biasa: Mas Dhani, Mas Yane, Kang Eka, dan kepada para sahabat-sahabat seperjuangan saya selama Tugas Akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sudjarwo, Heru S. dkk. *Rupa & Karakter Wayang Purwa*. Jakarta: Kaki Langit Kencana. (2010).
- [2] Sudibyoprono, R. Rio. *Ensiklopedia Wayang Purwa*. Jakarta: Balai Pustaka. (1991).
- [3] Sucipta, Mahendra. *Ensiklopedia Tokoh-Tokoh Wayang & Silsilahnya*. Jakarta: Narasi. (2010).
- [4] Van Houve. *Ensiklopedia Indonesia*. Jakarta. (1980).
- [5] Rustan, SURIANTO, Ssn., *Layout-Dasar dan Penerapannya*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, hal 10. (2008).