

## PENCIPTAAN BUKU *NOVEL GRAPHIC* PUNAKAWAN SEBAGAI UPAYA PENGENALAN WARISAN BUDAYA KEPADA ANAK-ANAK

Dwiki Setya Prayoga<sup>1)</sup> Achmad Yanu Alif Fianto<sup>2)</sup> Wahyu Hidayat<sup>3)</sup>

S1 Desain Komunikasi Visual

Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1) dwikiprayoga255@gmail.com, 2) achmadyanu@yahoo.com, 3) whidayat\_mbh78@yahoo.co.id

**Abstract:** *Puppet is one of the top works of art and culture of Indonesia's most prominent among many other works of art. Clown character itself is essentially a manifestation of some form and the human characters have a lot of value - the value of philosophy that implies about the character and the treatment of human actions. Punakawan consists of Semar, Petruk, and Bagong Gareng. Children learn faster, more active and happy or laughing, motor skills that encourage children to be active play with entertainment, because it plays a dominant form. Lack of insight into children's knowledge about puppetry and inedible by age in this modern era, because the preservation of cultures is increasingly lost. Because the Graphic Novel narrative, if for kids is easy to understand. Some of the above problems underlying "Graphic Novel Design Punakawan As Efforts Introduction Cultural Heritage". By using media Graphic Novel book that is easily digested, so that children will be able to easily recognize and learn the cultural values contained in the puppet characters, so that the preservation of ancestral culture can be maintained back as well as a recognition of cultural heritage.*

**Keywords:** *Graphic Novel Books, Punakawan, Children, Philosophy Cheer.*

Banyaknya keanekaragaman budaya di Indonesia yang memiliki nilai-nilai filosofis bagi kehidupan masyarakat Indonesia selama bertahun-tahun telah mengalami kegoncangan, kegoncangan tersebut diakibatkan oleh masuknya kebudayaan asing yang kemudian mendominasi kebudayaan lokal (Sachari, 2007: 6).

Wayang merupakan salah satu puncak karya seni budaya bangsa Indonesia yang paling menonjol diantara banyak karya seni lainnya. Wayang terus berkembang dari zaman ke zaman, yang juga merupakan salah satu media penerangan, dakwah, pendidikan, hiburan, pemahaman filsafat serta hiburan. Kresna (2012: 3).

Dalam arti luas kata *wayang* menjadi berarti sebuah pertunjukan atau sebuah drama bisa dibilang

sebuah pertunjukan drama yang menggunakan/memainkan boneka. Jenis teater Jawa Tradisional yang sering dibicarakan adalah wayang kulit yang kenal dan yang dicintai tidak hanya di Jawa, di Bali dan juga wilayah-wilayah lain. Narasi dan dialognya diresitasi oleh dhalang yaitu juru ceritra, yang memainkan semua boneka. Penonton dapat duduk di depan maupun belakang layar dengan demikian menyaksikan boneka-boneka yang sesungguhnya/bayangan-bayangannya (Holt, 2000: 157).

Di dalam pertunjukan pewayangan selalu tidak terlepas adanya tokoh punakawan yang selalu setia menyertai para pendawa, tokoh punakawan sendiri pada dasarnya adalah manivestasi dari beberapa

bentuk dan karakter manusia yang banyak mempunyai nilai – nilai falsafah yang menyiratkan tentang karakter perlakuan dan perbuatan manusia yang paling rendah secara kasta dalam falsafah Jawa dan mampu bisa memberi contoh bagi kehidupan manusia.

Punakawan berasal dari kata-kata Puna dan Kawan. Puna berarti susah, sedangkan kawan berarti *kanca*, teman atau saudara. Jadi arti Punakawan itu juga bisa diterjemahkan teman di kala susah. Ada penafsiran lain dari kata-kata Punakawan. Puna bisa juga disebut Pana yang berarti terang, sedangkan kawan berarti teman atau saudara. Jadi penafsiran lain dari arti kata Punakawan adalah teman atau saudara yang mengajak ke jalan yang terang.

Anak-anak merupakan masa yang ideal untuk mempelajari ketrampilan tertentu, di usia ini anak lebih senang mengulang aktivitas sampai mereka terampil dalam melakukannya, anak-anak lebih cepat belajar, lebih aktif dan gembira atau tertawa riang, keterampilan motorik yang mendorong anak agar aktif bermain dengan hiburan, karena bermain merupakan bentuk yang dominan. Pada masa ini juga senang dibacakan dan melihat gambar-gambar dibuku yang sangat lucu dan menarik yang sama seperti pada karakter Punakawan (Hurlock, 1980: 108).

Kurangnya wawasan pengetahuan anak-anak mengenai pewayangan dan termakan oleh zaman di era modern ini, karena pelestarian budaya-budaya yang semakin hilang. Tidak hanya mempelajari falsafah dan nilai-nilai serta karakter yang terkandung dalam setiap wayang. Hal tersebutlah yang melandasi penciptaan buku ilustrasi Punakawan diharapkan masyarakat Indonesia khususnya di Pulau Jawa dapat mengenal dan mengingatkan lagi sebagai warisan budaya yang kaya akan makna, filosofi dan mitos dibalik pembuatan karakternya.

Sebagai bangsa Indonesia terutama anak yang tengah berjuang untuk maju dalam era globalisasi sangat memerlukan nilai-nilai moral agar tidak larut oleh pengaruh negatif budaya negara-negara barat, Indonesia kaya dengan kearifan lokal yang tersimpan dalam budaya bangsa, maka dari itu nilai-nilai budaya dalam kearifan lokal yang perlu diperkenalkan kepada anak-anak maupun nilai-nilai etika yang terkandung dalam wayang, agar anak-anak nantinya bisa belajar dari tokoh pewayangan, karena tidak hanya memiliki cerita yang menarik tetapi juga penuh tuntunan moral keutamaan hidup (Solichin, 2010: 301).

Seiring dengan fenomena-fenomena yang terjadi pada saat ini dengan munculnya bermacam-macam karakter buku ilustrasi yang pada saat ini banyak digemari oleh anak-anak contohnya buku-buku seperti *Frozen*, *The Smurf*, *Masha and The Bear* dan karakter-karakter lainnya yang berkembang dan bermunculan, yang mengakibatkan keeksotisan budaya bangsa kita yang semakin tergradasi oleh budaya asing, yang seharusnya kita mampu mempertahankan kebudayaan yang di miliki saat ini, karena dengan perkembangan zaman saat ini yang semestinya kebudayaan di miliki juga bisa berkembang.

Karena *Novel Graphic* bersifat naratif, apabila untuk anak-anak ini mudah dipahami, sebagai novel dan menunjukkan fitur novelistik, pengembangan karakter, figure tokoh dan beberapa alur cerita. *Novel Graphic* semakin menarik bagi anak-anak, meskipun *Novel Graphic* ini terdengar masih baru namun sekuensial modern ini biasanya digunakan pada alur cerita dongeng atau legenda yang memiliki volume narasi lebih lama, sehingga mampu memberi ajaran atau edukasi kepada anak-anak (Booker, 2010).

Dengan upaya pembuatan buku *Novel Graphic* yang berbasis vektor dikalangan anak-anak harapannya bisa membuahkan hasil yang menggembirakan dan membanggakan, jika seni wayang dan seni pedalangan menjadi seni yang bermutu tinggi, harapannya buku ini mampu menarik minat baca masyarakat terutama anak-anak yang dimana buku ini menyampaikan pesan-pesan dan nilai-nilai moral keutamaan hidup. Nantinya buku ini akan memberikan banyak ajaran, tuntunan dan tatanan nilai kultural baik melalui representasi jalan cerita maupun citra para tokoh, mulai dari nilai hidup beserta hubungan antara sesama Yang Esa (Kresna, 2012: 6).

Menggunakan basis vektor karena terkait dengan segmentasi yaitu anak-anak, ilustrasi vektor karena mudah dicapai dan mudah dimengerti oleh anak-anak, yang nantinya menggunakan teknik pewarnaan, karena warna akan dapat membuat kesan atau *mood* untuk keseluruhan gambar. Warna tersebut merupakan warna yang paling utama dalam pembentukan warna-warna lainnya, karena warna-warna ini bisa diartikan sebagai warna keceriaan lebih ditujukan kepada anak-anak dimana kesannya selalu ceria (Alwi, 2002: 425).

Beberapa permasalahan diatas melandasi “Penciptaan Buku *Novel Graphic* Punakawan Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya”. Melalui media

informasi berbentuk buku tersebut, diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada anak-anak tentang tokoh-tokoh Punakawan melalui makna, filosofi dan karakter yang terkandung dalam tokoh pewayangan tersebut, sehingga pelestarian budaya leluhur dapat dipertahankan kembali serta sebagai upaya pengenalan warisan budaya.

## TINJAUAN PUSTAKA

Pada era kerajaan Islam ini, punakawan digunakan bukan hanya sebagai media dakwah saja, tetapi juga sudah mulai digunakan sebagai media kritik sosial. Dengan wujud dan tingkahnya yang lucu serta asal bicara serta kedekatannya dengan masyarakat marjinal membuat apa yang diungkapkan oleh sang dalang melalui tokoh-tokoh ini sangat mudah untuk diterima dikalangan rakyat kecil. Namun di satu sisi, kritikan-kritikan berbalut guyonan dari para punakawan tersebut tidak begitu di sadari oleh para elite-elite penguasa pada waktu itu. Di kemudian hari, punakawan yang juga merupakan simbol dari rakyat kecil dipergunakan sebagai alat perjuangan (Kresna, 2012: 32).

Punakawan secara umum terdiri dari empat tokoh dengan berbagai karakter yang unik didalamnya. Ada Semar, Petruk, Nala Gareng dan Bagong. Menilik karakter yang ada, **Semar** Merupakan simbol dari bumi, tempat tinggal umat manusia dan makhluk lainnya. Memiliki watak yang sederhana, tenang, rendah hati, tulus, tidak munafik, tidak pernah terlalu sedih dan tidak pernah tertawa terlalu riang, dibalik ketenangan sikapnya tersimpan kejeniusan, ketajaman batin, kaya pengalaman hidup dan ilmu pengetahuan. **Gareng** adalah Anak pertama Semar, mata juling sebelah kiri mengarah keatas dan ke samping. Mempunyai makna selalu memusatkan batinnya kepada Hyang Widhi. Matanya selalu melirik sebagai pengingat bahwa hendaknya kita tidak melirik atau iri hati terhadap apa yang dimiliki oleh orang lain. Lengan bengkok atau *cekot* melambangkan bahwa manusia takkan bisa berbuat apa-apa bila tidak berada pada kodrat Hyang Widhi (tidak mau mengambil hak milik orang lain). Kaki pincang jika berjalan sambil jinjit merupakan manusia yang sangat berhati-hati dalam melangkah atau mengambil keputusan dalam bertindak selain itu juga melambangkan bahwa manusia memiliki sifat dasar kelemahan dan kekurangan. **Petruk** Anak kedua Semar. Watak dari *Kanthong Bolong* melambangkan suka memberi meskipun dia

sendiri kesusahan, watak yang tidak mementingkan kemewahan duniawi namun lebih mementingkan kerukunan dan saling membantu kepada sesama. Petruk digambarkan sangat jenaka dan suka menghibur. Selain itu memiliki sifat sabar yang sangat luas dan tidak ada perasaan yang disembunyikan. Wajahnya selalu tersenyum, bahkan pada saat berduka pun selalu menampakkan wajah yang ramah dan murah senyum. Sehingga kehadiran petruk benar-benar membangkitkan semangat dan kebahagiaan tersendiri ditengah kesedihan. Sedangkan **Bagong**, termasuk punakawan yang dihormati, dipercaya dan mendapat tempat di hati para ksatria karena berada dalam jalur kebenaran, dan juga memiliki kekurangan. Jadi manusia yang sejati adalah manusia yang memiliki kelebihan dan kekurangan. jadi jangan takut atau malu karena kekurangan kita. karena kekurangan itulah yang menjadikan kita manusia seutuhnya.

Keterampilan motorik yang mendorong anak agar aktif dalam bermain dan kontruksi sedangkan motorik yang buruk akan menghabiskan waktu dengan bermain dengan hiburan. Sedangkan anak yang kreatif menghabiskan waktunya dengan sesuatu yang orisinal dari mainan-mainan, karena bermain merupakan bentuk yang dominan, ditahun keempat mulai lebih menyukai bermain dengan teman-teman sebaya daripada orang-orang dewasa. Pada masa ini anak-anak juga senang dibacakan dan melihat gambar-gambar di buku yang sangat menarik (Hurlock, 1980: 108).

Buku sebagai media pembelajaran, antara lain dapat berdampingan dengan media lain, Dapat digunakan oleh semua kalangan, tidak memerlukan peralatan khusus dalam menggunakannya. Dapat digunakan dalam situasi dan kondisi yang kurang mendukung, dan cara penggunaan mudah dan praktis. Sebagai media pembelajaran tidak menarik dan monoton, membutuhkan waktu untuk memahami sebuah bacaan, tidak dapat digunakan dalam tempat gelap, membutuhkan konsep awal, memerlukan daya ingat yang tajam, membosankan dan bersifat abstrak dan pengkonsepan (Nurul, dkk, 2013: 164). Selain itu media yang satu ini merupakan media yang efektif, mudah dibawa kemana-mana, mudah disimpan. Buku juga bisa digunakan sebagai hiasan di dinding, berbeda dengan film, buku bisa dibaca lagi kapanpun yang kita mau sedangkan film memiliki jeda sehingga bagi anak-anak usia 6-9 tahun sulit untuk memahami gambar tersebut.

*Novel Graphic* merupakan sebuah pergerakan, format dan sebuah form, dengan kata lain komik dengan format yang panjang dan bergambar (Campbell, 1980). Kata *graphic* sering digunakan dalam marketing, cerita pendek, annual dan no naratif. Menurut Campbell (1980) dalam bukunya "*Graphic Novel Manifesto*" mendefinisikan bahwa secara mudah yaitu form atau bentuk dari komik naratif atau sebuah alat untuk berbicara.

## **METODE PERANCANGAN**

Pendekatan ini meliputi wawancara, observasi, kuisisioner, dokumentasi, dan studi pustaka. Pendekatan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akurat secara langsung kepada para pelaku yang sudah lama berkecimpung di kesenian yaitu Dhalang pewayangan, narasumber yang bergelut dibidang pewayangan dan juga pemerintah daerah kabupaten yang bersangkutan. Pendekatan observasi dilakukan dengan mencermati langsung secara visual terhadap objek penelitian, sedangkan pendekatan kuisisioner dilakukan untuk mendapatkan informasi tertulis yang digunakan sebagai bahan analisis dari anak-anak yang menjadi target audiens yang bersangkutan.

Metode yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Pendekatan metode kualitatif, metode ini sering bertujuan menghasilkan hipotesis dari penelitian lapangan. Pendekatan kualitatif studi yang menggunakan sering disebut studi humanistic. Pendekatan ini mengasumsikan bahwa pengetahuan tidak mempunyai sifat objektif interpretif. Tujuan dari pengamatan ini untuk membakukam pengamatan, humaniora, menggambarkan realitas, mencari individualitas kreatif (Mulyana, 2008: 32).

## **Teknik Pengumpulan Data**

Data yang memiliki peranan yang penting untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi sehingga, sebelum menganalisis data maka diperlukan pengumpulan data, pengumpulan data yang digunakan meliputi: observasi, wawancara, kuisisioner, dokumentasi, dan studi pustaka, berikut ini adalah hasil dari pengumpulan data yang dilakukan.

## **Teknik Analisis Data**

Pada perancangan ini menggunakan teknik Miles dan Huberman (Pawito 2007: 105). Teknik ini terdiri dari tiga tahap reduksi data, penyajian data

mengumpulkan informasi-informasi yang penting terkait dengan masalah dan selanjutnya mengelompokkan data tersebut sesuai dengan topik masalahnya. Penyajian data, data yang terkumpul dan telah dikelompokkan disusun secara sistematis sehingga dapat melihat dan menelaah kajian data. Penarikan atau pengujian kesimpulan ditahap ini melakukan interpretasi data sesuai permasalahan dan tujuan penelitian setelah itu memperoleh kesimpulan dalam menjawab penelitian.

Setelah data yang dibutuhkan telah terkumpul, baik melalui metode wawancara, observasi, kuisisioner maupun telaah dokumen, maka data akan dianalisa data berdaasarkan metode deskriptif-kualitatif. Berdasarkan hasil dari analisis data tersebut, maka dibuat beberapa rancangan atau desain Buku *Novel Graphic* Punakawan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Dimana dsekriptif-kualitatif nantinya penulis akan melakukan wawancara dengan ahli wayang asli pakem khas Jogja dan brainstorming dengan ahli ilustrasi bentuk rupa asal Jogja lalu tidak lupa dengan studi pustaka (ensiklopedi wayang) hingga yang terakhir penyebaran kuisisioner mengenai sesuai atau tidaknya dengan karakter yang digunakan.

## **Analisis Keyword**

Penentuan *keyword* diambil berdasarkan data yang sudah terkumpul dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi dan serta hasil analisis data, analisis wawancara dan STP. Dengan pemilihan judul "*Penciptaan Buku Novel Graphic Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya Kepada Anak-Anak*", maka untuk mendukung pemecahan masalah diperlukan data-data yang terdapat di lapangan yang menjadi latar belakang permasalahan tersebut, sehingga dari latar belakang dapat digali pemecahan masalah yang sesuai dengan tujuan dan sasaran yang ingin dicapai. Sehingga ditemukan tiga sudut pandang yaitu, Punakawan, *Novel Graphic* dan Anak-Anak.



Gambar 1 Analisis *Keyword* dari hasil pengumpulan data dan penelitian.  
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

### Deskripsi Konsep

Berdasarkan analisa *keyword*, dapat dijabarkan bahwa “Filosofi Ceria” adalah bentuk makna dari karakter Tokoh Punakawan sendiri yang lebih kepada petuah penyebar ajaran-ajaran akhlak yang mulia dan juga dengan gaya khasnya yang ceria selalu membuat penonton terhibur dengan Tokoh Punakawan ini, karena di Tokoh pewayangan yang lain tidak ada, hanya Punakawan yang memiliki karakter tersebut. menurut kamus besar bahasa Indonesia, definisi dari kata “Filosofi” sejarah, budaya sebuah nasihat dan nilai-nilai kebajikan. Menurut dhalang wayang maupun Tokoh Punakawan ini memiliki filosofi nilai-nilai moral kehidupan bagi manusia, karena merupakan kearifan lokal budaya bangsa Indonesia seyogyanya manusia saling melestarikan budaya yang dimiliki terutama pada generasi muda yakni anak-anak. Sedangkan definisi dari kata “Ceria” digambarkan sebagai karakter yang lucu, suka bermain, jenaka, pintar sesuai dengan Tokoh Punakawan, karena pada pertunjukan wayang Tokoh ini selain memberi petuah, nasihat yang baik bagi kehidupan pada saat ini.

### Perencanaan Kreatif

Dari segi visual yang lebih modern, tipografi serta warna sebagai karakter desain Buku *Novel Graphic* Punakawan yang merupakan salah satu tokoh pewayangan sekaligus warisan budaya lokal, sehingga nanti visual yang ditampilkan adalah pendefinisian karakter dari karakter asli pewayangan 2 dimensi di ubah menjadi 3 dimensi sehingga karakter punakawan lebih lucu lagi akan berbeda dengan bentuk pada wayang asli karena berkaitan juga dengan strategi penulis lebih kepada dengan visual yang mudah

dimengerti dan dipahami oleh anak-anak tentunya selain itu juga dari segi bahasa dan unsur warna yang digunakan.

#### 1. Ukuran, format dan halaman

Dalam pembuatan buku *Novel Graphic* Punakawan ini dipilih ukuran A4 dengan ukuran 210mm x 250mm dengan posisi buku horizontal atau landscape, memilih dilandscape karena rata-rata buku bacaan anak-anak adalah landscape hal ini juga dilakukan dengan pertimbangan ukuran tersebut memudahkan penyusunan informasi visual maupun teks yang ditampilkan, selain itu menggunakan ukuran tersebut ialah perbandingan legibility dalam buku ini diutamakan, sehingga menghindari kebosanan ketika membaca (Rustan, 2008) yang menerapkan bahwa lebar suatu paragraph merupakan faktor yang menentukan tingkat kenyamanan dalam membaca.

#### 2. *Headline*

*Headline* yang digunakan untuk buku *Novel Graphic* ini adalah “Yuk Mengenal Punakawan”. Pemilihan *headline* tersebut terkait dengan pada buku yang berisi cerita dan makna filosofinya tiap-tiap karakter. Untuk menyampaikan bahwa Tokoh Punakawan itu memang lucu-lucu dan ceria yang memang merupakan karakter khas dari Punakawan, dengan *headline*, supaya anak-anak beranggapan bahwa Tokoh Punakawan ini patut untuk dikenali.

#### 3. *Layout*

*Layout* yang digunakan dalam Buku *Novel Graphic* Punakawan ini berawal dari membuat coretan *layout* gagasan sesuai deskripsi kreatif dengan prinsip-prinsip desain sampai mendapatkan susunan yang terbaik. Untuk mencapai susunan yang bernilai seni perlu memperhatikan prinsip-prinsip dasar tata desain (*emphasis, movement, balance, unity, proportion, clarity, simplicity*) selanjutnya ide-ide tersebut dipilih lalu disempurnakan ke dalam bentuk layout kasar dan dikerjakan secara manual. Setelah itu Rough layout bisa dikerjakan manual atau dengan komputer.

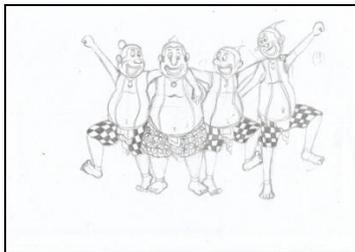
#### 4. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam Buku *Novel Graphic* ini adalah Bahasa Indonesia dipilih karena merupakan bahasa umum bagi bangsa

Indonesia, karena pemilihan bahasa Indonesia dibidang tepat karena nantinya yang paling utama akan dinikmati oleh masyarakat bangsa Indonesia terutama pada generasi muda yakni anak-anak, sehingga anak-anak dapat mudah membaca dan mencerna isi cerita yang disampaikan, karena juga masih bersifat pengenalan terhadap Tokoh Punakawan karena nanti harus diterjemahkan lagi ke bahasa anak-anak agar lebih memahami maksud isi cerita tersebut.

### 5. Visual

Visualisasi yang akan digunakan dalam Buku *Novel Graphic* ini adalah visual yang ceria, dimana bisa digambarkan dengan *gesture* tubuh periang anak-anak seperti pada umumnya seperti tertawa, tersenyum, berlompat-lompat karena visual nanti mengacu pada konsep yang dibuat yakni “filosofi ceria”, karena melihat sifat dan tingkah laku Punakawan sendiri selalu menggambarkan kejadian dalam pertunjukan wayang sekalipun entah itu ketika bertutur kata maupun tingkah lakunya, lalu letak filosofi dari visual Buku *Novel Graphic* Punakawan ini ditunjukkan pada sosok Semar, dimana Semar yang tidak lain adalah guru sekaligus ayah dari ketiga anak angkatnya Gareng, Petruk dan Bagong, sehingga nanti *gesture* tubuh dari Semar tidak banyak bergerak karena *figure* Semar diartikan sebagai filosofi namun juga ceria dimana dia juga akan tertawa tetapi dengan batasan tertentu karena Semar tokoh paling utama dan tertua di Punakawan.

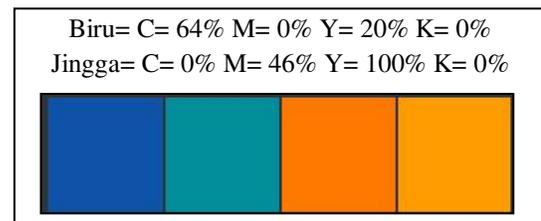


Gambar 2 Karakter Tokoh Punakawan  
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

### 6. Warna

Warna yang terpilih adalah warna *cheerful* menurut situs [www.oxforddictionary.com](http://www.oxforddictionary.com), dimana arti dari kata ini adalah riang, gembira, bahagia. Apabila diaplikasikan kedalam buku ini nantinya warna biru muda yang akan menggambarkan warna-warna *background* seperti langit misalnya,

lalu warna coklat muda atau jingga adalah warna yang digunakan untuk karakter utama warna yang akan digunakan untuk karakter tokoh Punakawan atau sebaliknya, warna hijau adalah warna yang digunakan untuk *setting* tempat misalnya divisualisasikan seperti sebuah pemandangan, lalu warna merah muda dan kuning warna-warna ini digunakan sebagai warna hiasan, merupakan warna pelengkap. Seperti yang sudah dijelaskan semua warna ini juga merupakan warna-warna kategori ceria sebagaimana yang dituturkan oleh Diana Sari yang mengatakan bahwa apabila ingin mendesain media grafis untuk anak-anak, maka sebaiknya memilih warna-warna cerah untuk membuat suasana ceria, karena dalam komunikasi grafis dalam penggunaan warna harus disusun dan ditata secara tepat sehingga menimbulkan suasana dan lambang psikologis, warna akan menimbulkan kesan atau mood untuk keseluruhan gambar selain itu warna mampu memberikan sugesti yang mendalam kepada manusia.



Gambar 3 Warna Yang Digunakan  
(Sumber: [www.oxforddictionary.com](http://www.oxforddictionary.com))

### 7. Tipografi

*Font* yang digunakan dalam Buku *Novel Graphic* ini untuk *headline* menggunakan font “*CreativeBlockBB*” lalu untuk isi ceritanya menggunakan “*Smart Kid*”. Pemilihan jenis tersebut berdasarkan pertimbangan dari bentuk dan karakter font yang terkait dengan Buku *Novel Graphic* ini dari bentuk font ini fleksibel dan simpel. Berdasarkan pertimbangan font ini bisa digunakan pada *headline* karena dari tingkat keterbacaannya sehingga lebih memudahkan anak-anak dalam membaca nantinya (Kusrianto, 2007).

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj  
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss  
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

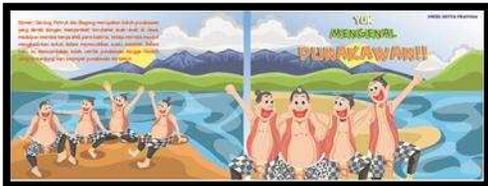
Gambar 4 *Font Smart Kid*  
(Sumber: [www.dafont.com](http://www.dafont.com))

## IMPLEMENTASI KARYA

### 1. Buku *Novel Graphic* Punakawan

Dalam buku ini terdapat 5 *chapter*, itu terdiri dari cerita dan seperti apa punakawan hingga pada asal mula sejarah dari Tokoh Semar, Gareng, Petruk dan Bagong juga ada latar *background* yang digunakan yang meliputi kekayaan alam beserta tempat bersejarah di Indonesia terutama di Jawa yang didominasi dengan warna biru dan oranye dengan alur cerita yang dijelaskan pada bagian selanjutnya.

### 2. *Cover*



Gambar 5 *Cover* Buku *Novel Graphic* Punakawan

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Desain *cover* Buku *Novel Graphic* Punakawan ini berwarna cerah mulai dari *background* dan juga karakter Punakawan, *Background* berkonsep menunjukkan kekayaan alam dan budaya dari Jawa sebagaimana itu di visualkan seperti pegunungan, lembah, perairan laut dan juga cerahnya langit. Lalu tokoh Punakawan juga di perbesar hingga kedepan supaya menjadi fokus utama, tokoh Punakawan juga divisualkan seceria mungkin seperti gambaran ceria di setiap anak-anak pada umumnya, dimana yang bertujuan agar anak-anak tersebut ikut ceria dan tertarik untuk membaca buku ini semua terletak pada bagian depan *cover* buku.

Pada bagian belakang buku juga hampir sama dengan bagian depan karena *background* menjadi satu kesatuan hanya saja *gesture* Punakawan dan peletakannya berbeda, dimana tokoh Punakawan di visualkan duduk santai di atas perbukitan, disini penulis mempunyai konsep agar siapapun yang

membaca terutama anak-anak bisa bersantai dan seceria mungkin ketika membaca buku ini, dibagian belakang buku ini juga terdapat konten sebagai berikut:

Semar, Gareng, Petruk dan Bagong merupakan tokoh punakawan yang akrab dengan masyarakat terutama anak-anak di Jawa, meskipun mereka hanya abdi para ksatria, tetapi mereka muncul menghAdirkan solusi dalam memecahkan suatu masalah. Dalam buku ini menceritakan kisah cerita punakawan hingga filosofi yang terkandung

Gambar 6 *Bodycopy* Buku *Novel Graphic* Punakawan

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

### 3. *Chapter* I Punakawan



Gambar 7 *Chapter* I Punakawan  
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

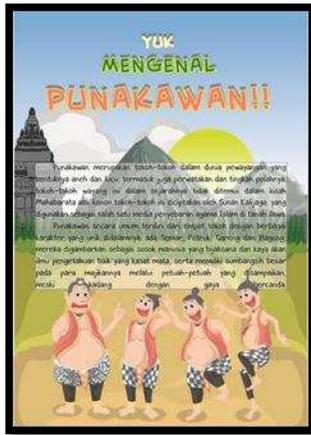
Desain pada *chapter* I Punakawan *page* 1 setelah melakukan *brainstorming* didapat visual berupa *background* kekayaan alam di tanah Jawa yakni penulis mengambil visual gunung, langit, laut dan bukit sebagai latar belakang *background* tokoh Punakawan semua visual didominasi dengan warna cerah. Berikut juga deskripsi cerita dari *chapter* I Punakawan *page* 1:

Punakawan merupakan tokoh wayang asli di Jawa yang bentuk dan tingkahnya lucu.

Gambar 8 *Bodycopy* Buku *Novel Graphic* Punakawan

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

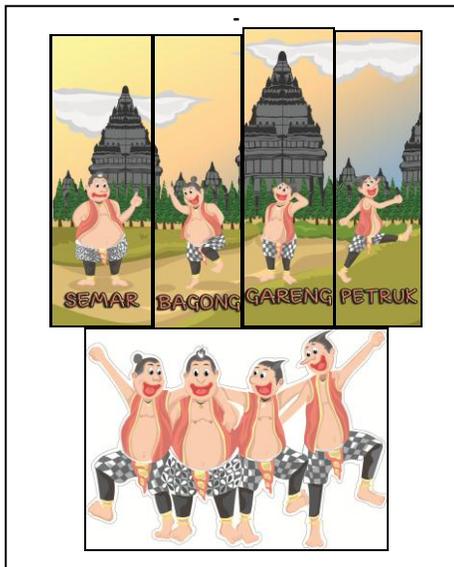
## Desain Media Pendukung Poster



Gambar 9 Desain Media Pendukung Poster  
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Desain poster berukuran A3 menggunakan kertas *art paper*, dari segi visualnya tidak jauh dengan yang ditampilkan pada *visual cover background* buku karena merupakan launching pertama buku, terdapat juga deskripsi mengenai tokoh Punakawan, *point of interest* terletak pada tokoh empat Punakawan yang menggunakan gerakan ceria.

## Desain Media Pendukung Pembatas Buku dan Stiker



Gambar 10 Desain Media Pendukung Stiker dan Pembatas Buku  
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Desain stiker dan pembatas buku menjadi media pendukung dari Buku *Novel Graphic*

Punakawan, dengan cutting stiker berukuran 21 cm x 9 cm dan pembatas buku berukuran 15 cm x 5 cm yang bergambar tokoh Punakawan, yang mudah diaplikasikan tentunya sangat menarik bagi anak-anak untuk disimpan.

## KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Untuk merancang buku novel graphic punakawan sebagai upaya pengenalan warisan budaya kepada anak-anak, dapat menggunakan keyword berupa “Filosofi Ceria”, yang didapatkan dari hasil penelitian dengan menggunakan teknik pengambilan data melalui wawancara dan observasi melalui sudut pandang estetika, sosial budaya, citra diri dan produk budaya yang didapatkan dari hasil kajian pustaka.
2. Konsep “Filosofi Ceria” diimplementasikan pada karya dalam bentuk gambar ilustrasi sebagai *point of interest* dari tiap halaman buku yang disertai alur cerita dan juga memakai *background*. Untuk mendukung proses penyampaian pesan kepada target audience, maka elemen verbal digunakan pada masing-masing halaman buku. Teknik yang digunakan pada gambar ilustrasi pada buku ini meliputi teknik vektor dan manual drawing, dengan dominasi manual drawing sebagai fokus dari isi buku ini. Untuk mendukung konsep perancangan secara keseluruhan maka judul dari buku ini adalah “Yuk Mengenal Punakawan”.
3. Berdasarkan pengujian hasil desain yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa buku novel graphic punakawan telah ememnuhi tujuan perancangan untuk melestarikan nilai-nilai filosofi budaya. Selain itu, menurut hasil analisis korelasi pengujian hasil desain didapatkan bahwa faktor yang paling penting dari desain buku ini adalah proses penyampaian pesan melalui visual dan cerita yang terdapat dalam buku *Novel Graphic* Punakawan.

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku:

- Alwi, Hasan dkk. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ketiga*. Balai Pustaka: Jakarta.
- Hurlock B. Elizabeth, 1980. *Psikologi Perkembangan - Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Prayoga, Fianto, Hidayat, Vol.4, No.1, Art Nouveau, 2015

- Holt, Claire, 2000. *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia - Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia*. Bandung: MSPI.
- Kresna, Ardian, 2012. *Punakawan: Simbol Kerendahan Hati Orang Jawa*. Jakarta: PT Buku SERU.
- Mulyana, Deddy, 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif - Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Pawito, 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: PT LkiS Pelangi Aksara Yogyakarta.
- Solichin, 2010. *Wayang - Masterpice Seni Budaya Dunia*. Jakarta: Perpustakaan Nasional.
- Sachari, Agus, 2007. *Budaya Visual Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Sumber Jurnal:**
- Nurul, Jamzuri, Rahardjo 2013. *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Menggunakan Media Pocket Book dan Tanpa Pocket Book Pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X*. Jurnal Pendidikan Fisika Vol.1 halaman 164.
- Campbell, Eddie, 2006. *Graphic Novel Manifesto*, <<http://wasaak.blogspot.com/2006/02/eddie-campbells-revised-graphic-novel.html>>