

Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Folklor Minahasa Dengan Teknologi Augmented Reality

Cynthia Pingkan Tanuwijaya, Heru Dwi Waluyanto, Aznar Zacky

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya,

Email: pin9yuu@gmail.com

Abstrak

Perancangan cerita bergambar ini dikerjakan untuk memberikan informasi kepada *Kawanua* muda mengenai asal-usul suku Minahasa dengan format yang sesuai dan menyenangkan bagi mereka agar mereka tidak kehilangan identitas sebagai *Kawanua* yang merupakan ciri khas dari suku Minahasa dan bagian dari kekayaan budaya Indonesia.

Kata kunci: Cerita Bergambar, Folklor, Minahasa, *Kawanua*, *Augmented Reality*

Abstract

This Illustrated Story Book designed to provide information to young Kawanuas about the origin of Minahasans using suitable and enjoyable format so the reader will not lose their identity as Kawanua that is the characteristic of the Minahasa tribe and a part of Indonesia's culture richness.

Keyword: *Illustrated Story, Folklore, Minahasa, Kawanua, Augmented Reality*

Pendahuluan

Indonesia adalah negara dengan banyak budaya. Banyaknya penduduk yang berpindah dari daerah asalnya memunculkan fakta bahwa anak-anak dari penduduk tersebut kehilangan identitas daerah asal di dalam diri mereka secara tidak langsung; salah satunya adalah *Kawanua*.

Dalam bahasa Minahasa, *Kawanua* sering diartikan sebagai penduduk negeri atau wanua-wanua yang bersatu atau "Mina-Esa" (Orang Minahasa) (Mawengkang, 2013, para. 1). *Kawanua* adalah istilah bagi orang-orang Minahasa yang tinggal di luar daerah Sulawesi Utara kepada diri mereka sendiri (N. Rondonuwu, komunikasi personal, 9 Februari 2016). Kata *Kawanua* sendiri jarang digunakan oleh generasi muda sekarang; mereka lebih sering disebut dan menyebut diri mereka sendiri "orang Manado".

Kawanua muda sangat akrab dengan makanan khas Manado, namun jika ditanya mengenai tradisi dari Manado (Minahasa) itu sendiri, banyak dari antara mereka tidak mengerti. Hal ini terjadi karena kurangnya sumber belajar tradisi Minahasa di luar daerah Sulawesi Utara, juga karena *Kawanua* jarang sekali ada yang mau bercerita mengenai tradisi

Minahasa kepada anak-anak mereka; sehingga ada anak-anak *Kawanua* tidak memiliki minat terhadap Minahasa, yang merupakan bagian dari kebudayaan Indonesia. Hal ini berbahaya karena bisa memutus rantai kesadaran akan warisan budaya, khususnya warisan budaya yang memiliki wujud gagasan (norma, peraturan dan pemikiran). Putusnya kesadaran akan warisan budaya juga memiliki dampak yang buruk, karena dapat menghilangkan ciri khas dari *Kawanua* yang sebenarnya adalah bagian dari suku Minahasa sebagai salah satu budaya Indonesia.

Adanya usaha dalam meneruskan budaya Minahasa akan sangat membantu mencegah permasalahan tersebut, salah satunya adalah dengan menceritakan folklor Minahasa kepada anak-anak *Kawanua*. Folklor adalah adat – istiadat tradisional dan cerita rakyat yang diwariskan secara turun-temurun, tetapi tidak dibukukan (KBBI, 2008). Danandjaja mengatakan:

"suatu folklor tidak berhenti menjadi folklor apabila telah diterbitkan dalam bentuk cetakan atau rekaman. Suatu folklor akan tetap memiliki identitas folklornya selama kita mengetahui bahwa ia berasal dari peredaran lisan. Ketentuan ini lebih-lebih berlaku apabila suatu folklor, cerita rakyat misalnya, yang telah

diterbitkan itu hanya sekedar berupa transkripsi cerita rakyat yang diambil dari peredaran lisan” (dalam Effendy, 2013, p.35). Salah satu bentuk folklor Minahasa adalah cerita rakyat, seperti “Toar dan Lumimuut” yang dipercaya oleh orang-orang Minahasa sebagai nenek moyang mereka. Toar dan Lumimuut sendiri bercerita tentang bagaimana ibu dan anak tersebut mengembara atas amanat Karema, ibu dari Lumimuut dan dipertemukan kembali sebagai suami dan istri. Toar dan Lumimuut kemudian memiliki banyak keturunan yang nantinya keturunan-keturunan tersebut bersatu menjadi Minahasa. Folklor Toar dan Lumimuut ini memiliki pesan moral untuk mengikuti petuah dan amanat dari orang tua.

Anak-anak dalam jenjang SD – SMP dikategorikan sebagai anak-anak menjelang remaja. Rasa ingin tahu yang besar dan karakter yang masih mudah dibentuk menjadikan anak-anak dalam jenjang SD – SMP sebagai target perancangan. Keberadaan folklor Minahasa adalah penting bagi *Kawanua* yang sedang menempuh jenjang pendidikan SD – SMP untuk memulihkan warisan budaya khususnya dalam bentuk nilai moral. Seiring dengan waktu dan berkembangnya teknologi, folklor sudah mulai direkam lewat berbagai media untuk dokumentasi dan mempermudah proses untuk diceritakan ulang. Diketahui bahwa sudah ada folklor Minahasa yang dibukukan, salah satu contohnya adalah “Cerita Rakyat dari Minahasa” terbitan Gramedia Widiasarana Indonesia tahun 1993 yang disusun oleh Aneke Sumaraw Pangkerego.

Cerita bergambar merupakan media yang memiliki daya penyampaian informasi yang baik, utamanya pada anak-anak SD – SMP serta dirasa dapat menjadi media efektif dalam penyampaian informasi mengenai folklor Minahasa. Meskipun demikian, dalam penyajian perancangan dan media promosi dibutuhkan inovasi, karena anak-anak SD sampai SMP memiliki kecenderungan untuk lebih mudah bosan dan teralihkan perhatiannya. Oleh karena itu akan sangat baik apabila digunakan pula teknologi *augmented reality*, atau yang biasa disingkat sebagai AR sebagai media promosi dan bagian dalam penyajian cerita bergambar yang memiliki bentuk utama ‘buku’ ini.

Buku-buku cerita folklor yang sudah ada memiliki target utama yang lebih luas, yaitu anak-anak dari seluruh wilayah Indonesia dan tidak terbatas untuk *Kawanua*. Demikian, perancangan cerita bergambar tentang folklor Minahasa dengan target utama *Kawanua* serta menempatkan masyarakat Indonesia sebagai target sekunder sangat dibutuhkan.

Metode Perancangan

Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan adalah observasi, wawancara dan studi pustaka. Observasi buku cerita bergambar diperlukan untuk menambah referensi

dalam membuat buku cerita yang menarik. Observasi yang dilakukan adalah observasi tidak terstruktur; dalam hal ini belum ditentukan mana buku cerita bergambar yang akan diobservasi, namun segala temuan yang menarik akan dicatat untuk dijadikan bahan dalam pembuatan cerita bergambar; wawancara ditujukan kepada orang Minahasa (*Kawanua*) untuk memperoleh data informasi apa yang perlu diketahui sebagai bagian dari Minahasa; dan studi pustaka diadakan untuk memperoleh data seputar folklor Minahasa, kebiasaan *target audience*, buku-buku cerita bergambar, serta mengenai Minahasa sendiri. Hal-hal tersebut digali agar diperoleh data serta referensi yang diperlukan atau lebih.

Metode Analisis Data

Dalam analisa data, digunakan 5W+1H karena perancangan ini tidak memiliki kompetitor (buku folklor Minahasa yang sudah muncul sebelumnya tidak terakreditasi sebagai kompetitor).

Konsep Perancangan

Perancangan cerita bergambar akan menggunakan buku sebagai media utama, dan memanfaatkan teknologi *augmented reality* sebagai media pendukung dari media utama, sebagai komponen tambahan penarik perhatian. *Target audience* dari perancangan ini ada dua, dimana *target audience* primer adalah *Kawanua* yang tengah menempuh pendidikan SD – SMP. *Target audience* sekunder adalah masyarakat Indonesia. Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan gaya kartun, sebagai gaya ilustrasi yang populer di kalangan anak-anak. Cerita folklor Minahasa yang diangkat adalah Toar dan Lumimuut karena folklor tersebut memiliki konten yang cukup penting, yaitu mengenai asal-usul suku Minahasa menurut nenek moyang orang Minahasa.

Judul Buku

Judul dari buku ini adalah: “Asal-usul Minahasa: Toar dan Lumimuut”. Judul buku ini dipilih agar *target audience* bisa segera mengetahui tentang apa konten dari buku tersebut.

Pembahasan

Tujuan Kreatif

Adanya perancangan ini diharapkan nantinya dapat membantu memberikan informasi mengenai budaya Minahasa khususnya dalam bentuk folklor kepada pembaca, khususnya *Kawanua* muda dalam jenjang SD – SMP sebagai *target audience* primer. Dengan buku cerita bergambar sebagai media utama dan teknologi AR sebagai pendukung, pembaca akan mendapatkan wawasan seputar Minahasa, beserta nilai moral yang terkandung didalam folklor. Penggunaan media-media tersebut juga dapat menambah minat akan pengetahuan seputar budaya Minahasa, sehingga secara tidak langsung juga akan menjaga eksistensi *Kawanua*.

Strategi Kreatif

Perancangan cerita bergambar ini menggunakan beberapa strategi kreatif dalam mengungkap konten yang berada dalam tema utama (folklor Minahasa, dengan judul cerita Toar dan Lumimuut) agar dapat menarik perhatian dari target *audience*. Dari segi bentuk, buku tersebut akan memiliki bentuk sebesar 21x21 cm agar dapat muat didalam tas target *audience* utama. Buku cerita bergambar akan memiliki media pendukung, yaitu teknologi *augmented reality* (AR); teknologi ini digunakan agar pembaca semakin tertarik dengan konten buku. Gaya penulisan akan menggunakan bahasa yang dapat dimengerti oleh anak-anak SD – SMP, karena target *audience* memiliki karakteristik tersebut sehingga mereka tidak kehilangan intisari penting di dalam cerita yang disampaikan. Gaya visual grafis yang digunakan adalah gaya gambar pribadi (yang merupakan campuran antara gaya kartun manga dan eropa) untuk visualisasi karakter, dan campuran antara penataan *layout* khas *art nouveau* dan elemen grafis visual Minahasa untuk unsur dekoratif buku.

Karakteristik Target Audience

Target Audience Primer

Target audience utama didalam perancangan ini adalah *Kawanua* muda dengan karakteristik sebagai berikut:

- Demografis: Laki-laki dan perempuan, sedang dalam rentang pendidikan SD – SMP (umumnya berusia 6-11 tahun)
- Geografis: Indonesia, khususnya di luar tanah Minahasa
- Psikografis: SES A – B (dari orang tua), memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
- Behavioristik: Senang dengan hal-hal yang menarik perhatian, mudah bosan dan teralihkan.

Target Audience Sekunder

Target audience sekunder dari perancangan ini adalah pembaca dari kalangan luas, khususnya masyarakat Indonesia yang tertarik untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang budaya di Minahasa.

- Demografis: Semua umur
- Geografis: Indonesia
- Psikografis: SES A – C, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
- Behavioristik: Senang memperluas wawasan, tertarik dengan hal – hal yang berhubungan dengan budaya Minahasa.

Isi Buku

Buku cerita bergambar “Asal-usul Minahasa: Toar dan Lumimuut” memiliki 40 halaman, dimana 38 halaman berisi cerita dan ilustrasi tentang Toar dan Lumimuut dengan teknologi *Augmented Reality*, 1 halaman mengenai pembahasan moral, dan 1 halaman mengenai *Kawanua*.

Konsep Dasar Gaya Desain

Gaya Layout

Layout untuk cerita bergambar akan mengambil gaya *art-nouveau*, dengan modifikasi penyesuaian elemen utama menjadi elemen visual Minahasa. Tata letak teks dan gambar akan memiliki perbandingan 10% untuk teks, 90% untuk gambar.

Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang dipakai adalah gaya ilustrasi pribadi dari Cynthia Pingkan selaku perancang. Gaya ilustrasi pribadi ini mendapatkan banyak pengaruh dari gaya ilustrasi kartun *manga* Jepang dan kartun Eropa; gaya ilustrasi ini sangat cocok apabila digunakan untuk ilustrasi anak-anak. Gaya ilustrasi pribadi ini dibuat dengan teknik ilustrasi menggunakan *digital painting*, dimana ilustrasi dikerjakan secara *digital*.

Tone Warna

Tone warna yang dipakai dalam cerita bergambar pada dasarnya adalah warna-warna dasar yang cerah dan terang, namun masih dengan pertimbangan suasana ilustrasi yang akan dipakai untuk menggambarkan naskah teks yang ada (situasional). Warna dasar yang cerah dan terang yang dimaksud akan didapatkan dari warna-warna dengan kadar warna hitam 0%. Walaupun diharapkan warna-warna dasar yang digunakan memiliki warna hitam 0%, bukan berarti penggunaan warna hitam dan gelap benar-benar tidak ada dalam cerita bergambar ini, hanya dalam porsi yang lebih sedikit saja. Penggunaan warna hangat dan warna dingin juga akan disesuaikan dengan situasi cerita yang akan di ilustrasikan (contohnya warna hangat untuk menggambarkan siang hari dan warna dingin untuk malam hari).

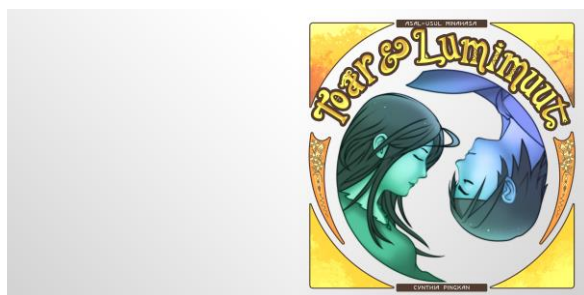
Media Pendukung

Media pendukung untuk buku ini adalah aplikasi *Augmented Reality* (AR) “ToarLumimuut-AR” untuk *platform* Android, kartu pos, poster, pin, dan sebuah laman facebook. Kartu pos dan poster dapat di-*scan* dengan aplikasi AR, sehingga dapat menampilkan video *teaser* buku. Laman facebook sendiri dipakai karena target *audience* banyak menggunakan media tersebut dan dari sana juga dapat diletakkan beberapa contoh halaman sebagai *sample*.

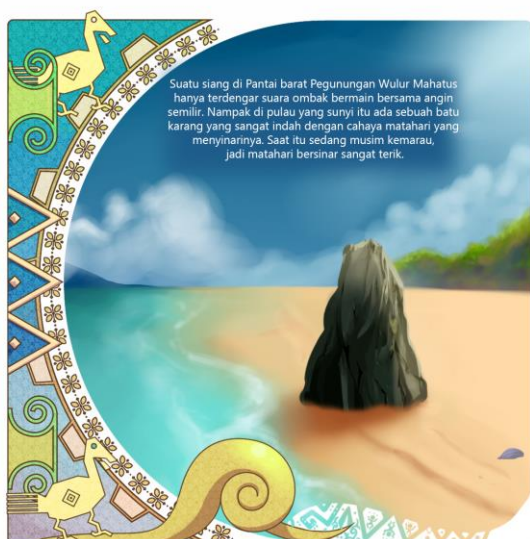
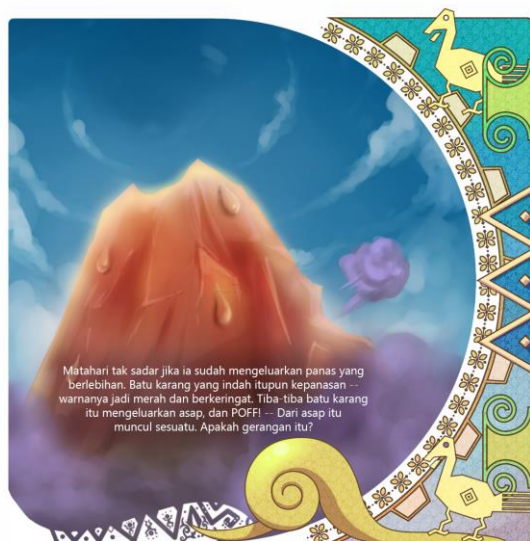
Harga

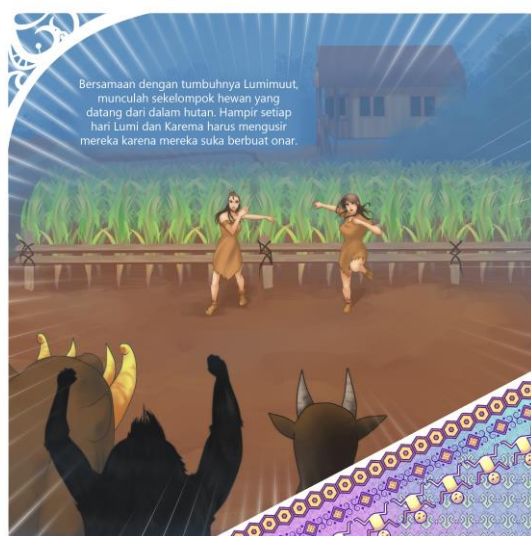
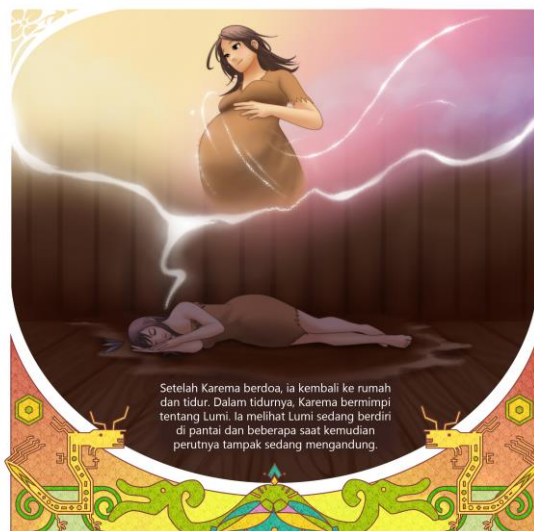
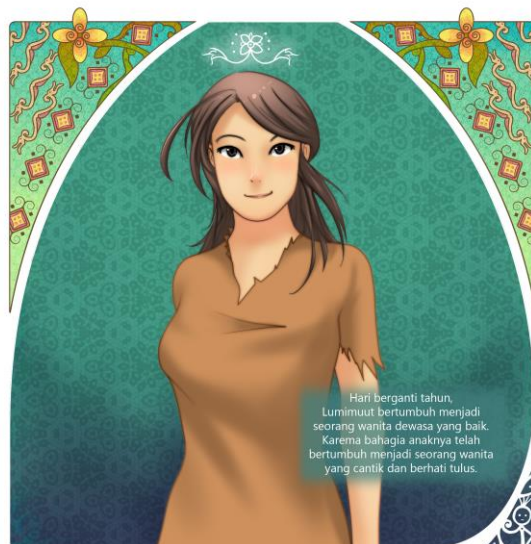
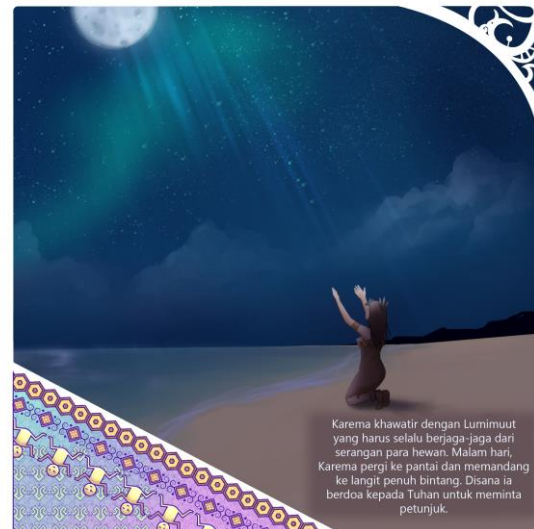
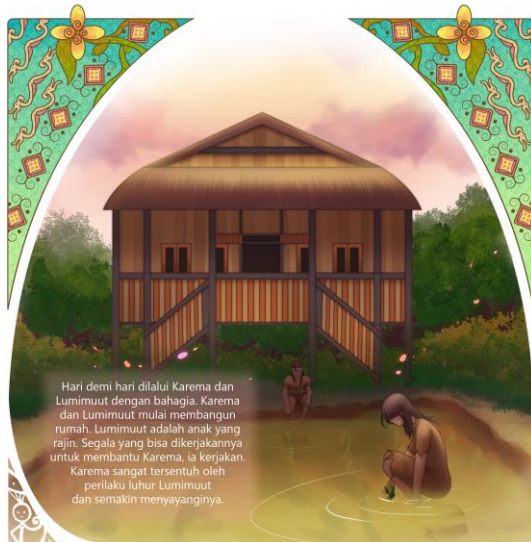
Apabila ditinjau dari penghitungan biaya produksi, maka buku cerita bergambar ini didapati memiliki kisaran harga Rp. 141.076,00. Harga tersebut belum ditambahkan dengan harga komisi untuk distribusi serta toko buku.

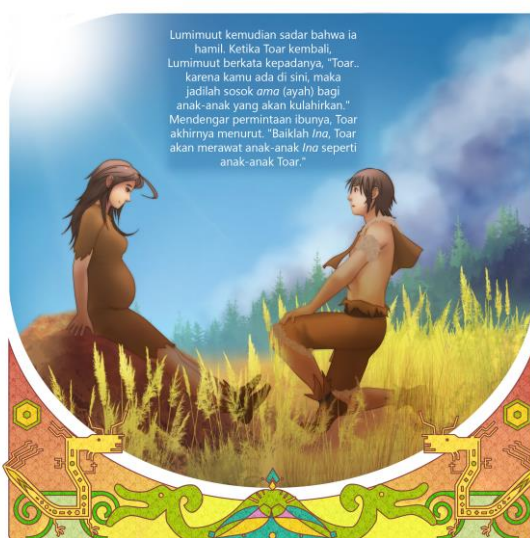
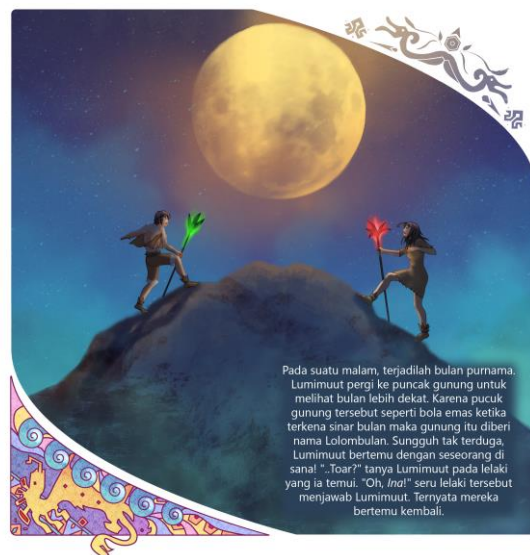
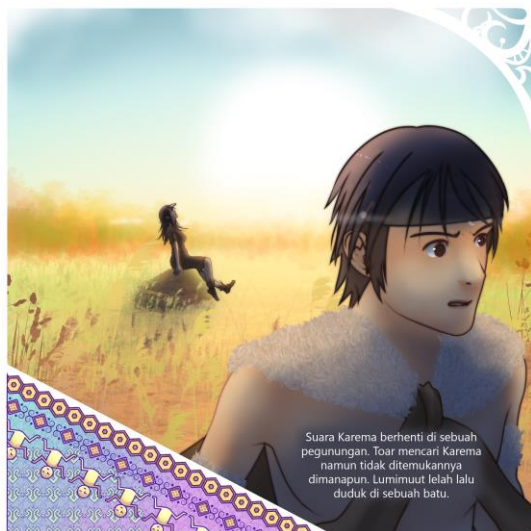
Contoh Hasil Jadi

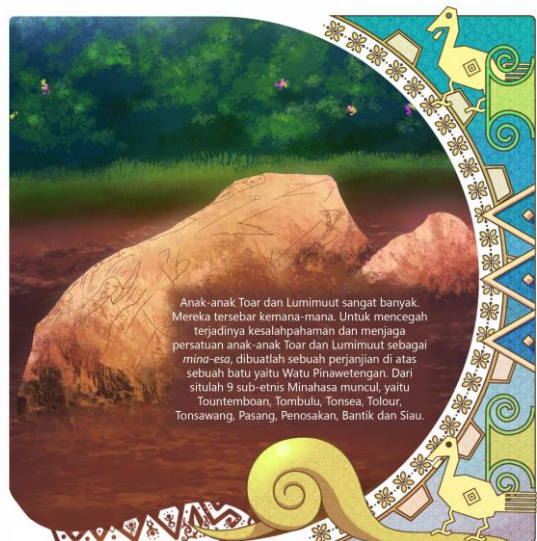
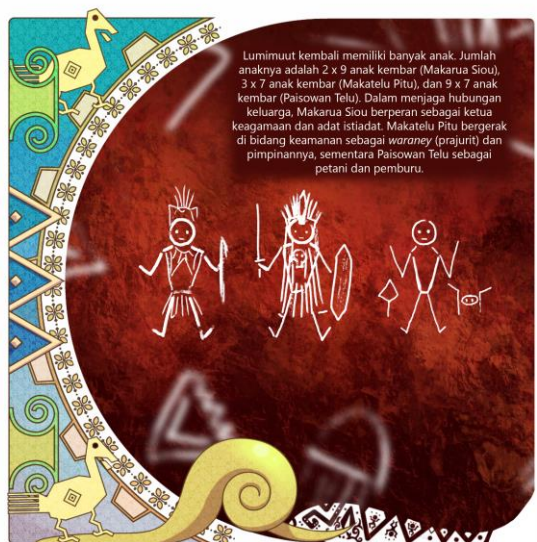
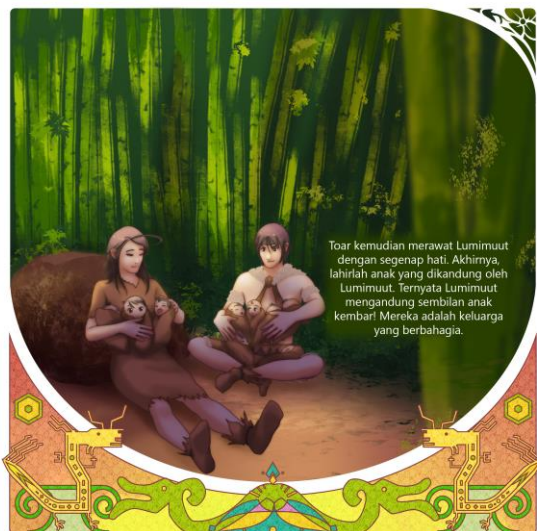


Gambar 1. Cover Buku









MORAL

Mendekat pada Tuhan
Karema sering sekali berdoa pada Tuhan untuk diberi petunjuk. Pernahkah kamu merasa bingung atau ketakutan dengan apa yang terjadi disekitarmu? Berdoalah pada Tuhan, Ia akan senantiasa memberikan petunjuk karena Tuhan adalah Yang Maha Kuasa dan Maha Tahu, jangan lupa juga untuk selalu mengucapkan puji syukur kepada Tuhan, yaa...

Ketaatan pada orang tua
Lumimuut yang patuh pada Karema untuk berdiri di pantai dan menghadap ke arah sana dan sini. Terkadang kita tidak mengerti dan tidak suka dengan rencana orang tua kita. Kita tidak tahu sebenarnya orang tua kita sudah merencanakan yang baik bagi kita. Sama seperti Lumimuut yang kemudian melahitkan Toar, tak ada yang tahu bahwa kemudian mereka menjadi cikal bakal dari suku Minahasa. Luar biasa, bukan?

Kasih
Kasih yang segiatinya ada didalam keluarga, dihidupi oleh Toar, Lumimuut dan Karema. Mereka saling mengasih; kasih itu tidak mengharapkan dan selalu memberi. Apapun yang terjadi belajarliah untuk selalu mengasih saudara dan keluargamu. Mungkin kondisi keluargamu sekarang tidak semanis kisah Toar dan Lumimuut, tetapi jangan berhenti mengasih karena kasih itu sendiri yang kamu kenal adalah kedamaian di hati si pengasih.

KAWANUA

Hingga kini banyak orang Minahasa yang tinggal diluar tanah asal mereka. Mereka menyebut diri mereka *Kawanua*. Oleh orang lain, mereka juga sering disebut sebagai 'orang Manado' karena lokasi tanah Minahasa yang memang berada di Sulawesi Utara; walaupun sebenarnya tidak semua orang yang ada di Manado berasal dari suku Minahasa. Hmm... Mungkin, kamu atau orang yang kamu kenal adalah seorang *Kawanua* juga lho!

Gambar 2. Contoh Isi Halaman Buku



Gambar 3. Contoh Pin



Gambar 4. Contoh Kartu Pos



Gambar 5. Contoh Poster



Gambar 6. Icon Aplikasi Augmented Reality
"ToarLumimuut-AR"

Kesimpulan

Kawanua adalah identitas para perantau dari tanah Minahasa; identitas ini merupakan ciri khas dari suku Minahasa dan merupakan bentuk dari kekayaan budaya Indonesia. Cerita bergambar yang menceritakan tentang folklor asal-usul Minahasa diperlukan untuk ada agar dapat dibaca oleh *Kawanua*

muda sehingga mereka bisa mendapatkan informasi mengenai tanah asal mereka dan tidak kehilangan identitas mereka sebagai *Kawanua*. Selain para *Kawanua* muda, masyarakat Indonesia yang membaca buku cerita bergambar tentang asal-usul Minahasa juga akan mendapatkan pengetahuan lebih mengenai kebudayaan dari negaranya sendiri.

Teknologi semakin berkembang sehingga sangat memungkinkan untuk mengaplikasikan perkembangan tersebut kedalam karya-karya fisik seperti buku cetak; hal ini dimanfaatkan dalam buku cerita bergambar Asal – Usul Minahasa: Toar dan Lumimuut. Pemanfaatan teknologi bernama *Augmented Reality* digunakan agar ada pengalaman membaca yang tak terlupakan oleh pembaca.

Daftar Pustaka

- Adam, L. (1976). *Adat Istiadat Sukubangsa Minahasa*. Jakarta: Bhratara.
- Art Nouveau (n.d.). Retrieved March 31, 2016, from <http://www.visual-arts-cork.com/history-of-art/art-nouveau.htm>
- Bahasa, P. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Bambang. (2012, Juni 16). *Apa itu Augmented Reality?* Retrieved from Gadgetan: Komunitas Gadget Indonesia: <http://gadgetan.com/apa-itu-augmented-reality/26122>
- Eddyono, S. W. (2008). (2008, Januari 17). *Tindak Pidana Inses dalam RUU KUHP*. Retrieved from Aliansi Nasional Reformasi KUHP: <https://kuhpreform.wordpress.com/2008/01/17/tindak-pidana-inses-dalam-ruu-kuhp/>
- Effendy, Y. (2013). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Dang Gedunai Untuk Anak usia 4-6 Tahun*. (TA No. 00022334/DKV/2013). Unpublished undergraduate thesis, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- ELLSA development team. (2004, March 22). *5 Important Elements of Short Story*. Retrieved from Electronic Literature and Language in South East Asia: users.aber.ac.uk/jpm/ellsa/ellsa_elements.html
- Endraswara, S. (2009). *Metodologi Penelitian Folklor: Konsep, Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Fang, Z. (1996). Illustrations, Text, and the Child Reader: What are Pictures in Children's Storybooks for? *Reading Horizons*, 131-136.
- Graafland, N. (1991). *Minahasa: Negeri, Rakyat, dan Budayanya*. Jakarta: PT. Pustaka Utama Grafiti.
- Malik, A. (2014). *Sehelai Kisah Kain Bentenan, Sempat Lenyap Selama 2 Abad*. Retrieved from Horizon Budaya: <http://denmasdeni.blogspot.co.id/2014/12/sehelai-kisah-kain-bentenan-sempt.html>

- Osman, M. T. (1991). *Pengkajian Sastra Rakyat Bercorak Cerita*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Pangkerego, A. S. (1993). *Cerita Rakyat dari Minahasa*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- Rothlein, L & Meinbach, A. M. (1991) *Literature Connection (Good Year Book)*. United States: Scott Foresmen Company.
- Salisbury, M., & Styles, M. (2012). *Children's Picturebooks: the art of visual storytelling*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Santoso, H. (2011). *Membangun minat baca anak usia dini melalui penyediaan buku bergambar*. Malang: UPT Perpustakaan Negeri Malang.
- Sherman, P. (2016, Februari 5). *Types of Picture Book*. Retrieved from Writing Picture Books for Children: <http://www.writingpicturebooksforchildren.com/types-of-picture-books.html>
- Vardell, S. M. (2008). *Children's Literature in Action: A librarian's Guide*. Westport: Libraries Unlimited.
- Wenas, J. (2007). *Seni dan Budaya Minahasa*. Minahasa: Institut Seni Budaya Sulawesi Utara.