

Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Wiracarita Mahabharata

Joshua Tedja Nagalaksana¹, Ahmad Adib², Anang Tri Wahyudi³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya,
Email: nico.joshua@hotmail.com

Abstrak

Mahabharata merupakan sebuah cerita yang sudah tidak asing lagi bagi orang Indonesia, namun kenyataannya masih banyak masyarakat yang tidak memahami kisah ini secara utuh. Mahabharata mampu menjadi sebuah cerita yang dapat memberikan edukasi kepada pembacanya, khususnya justru kepada mereka yang beranjak dewasa dan mulai memahami soal status, sosial, dan budaya.

Karena itulah dirancang buku cergam ini, dengan mengambil dari sumber aslinya yaitu negeri India, dengan demikian, masyarakat akan mampu menerima dan mempelajari kembali Mahabharata sepenuhnya, dan diharapkan hal ini dapat memberikan nilai positif bagi masyarakat.

Kata kunci: Perancangan, Cergam, Mahabharata, India

Abstract

Judul: *The Design of Picturing Stories About the Epic Mahabharata*

Mahabharata is a story that is already familiar to the people of Indonesia, but in reality there are still many people who do not understand the story as a whole. Mahabharata is capable to be a story that can provide education to its readers, especially and precisely to those who grew up and began to understand the matter of status, social, and cultural.

Therefore, this picture story is designed by taking from the original source, namely the country of India, thus people will be able to receive and relearn Mahabharata completely, and this is expected to be able to give a positive value for people.

Keywords: *Design, Picture Stories, Mahabharata, India*

Pendahuluan

Cerita bukanlah sekadar penghibur belaka, bahkan dongeng pun mengajarkan nilai – nilai kemanusiaan di dalamnya. Baik nyata maupun tidak, sebuah cerita dapat menjadi media pembelajaran yang sangat baik bagi anak – anak, remaja, maupun dewasa. Sejak dahulu kala banyak ajaran - ajaran dari berbagai kalangan yang dihantarkan dalam bentuk sebuah cerita, hal ini dimaksudkan agar masyarakat mampu mendalaminya dengan baik ketika membaca atau mendengarnya.

Menurut C.Rajagopalachari (1958), “mitologi merupakan bagian mendasar bagi suatu agama dan kebudayaan sosial ” (p. 9) . Pada masa lalu mitos, legenda, dan dongeng adalah hal yang sangat digemari dan umum. Terkadang ia menceritakan

impian, ada juga yang mengisahkan perjuangan, namun tidaklah sedikit yang mengabarkan tentang kematian. Cerita – cerita inilah yang menjadi panutan masyarakat di masa lampau, mereka menjadikannya sebagai panduan dan juga peringatan dalam kehidupan sehari – hari (K.M. Munshi, 1958, p. 6). Namun banyak masyarakat tidak memiliki ketertarikan dalam cerita rakyat dan lebih menyukai cerita – cerita moderen dan tidak memberikan lebih dari hanya sekedar sebuah kisah di malam hari.

Di jaman modern ini perkembangan teknologi telah banyak merubah masyarakat. Keinginan mempermudah gaya hidup telah menjauhkan masyarakat dari bersosialisasi secara langsung, hal ini lambat laun memberikan efek negatif pada masyarakat sendiri, tidak sabaran, egois, mudah terbawa suasana, dan iri hati yang menciptakan

persaingan tidak sehat. Moralitas nampaknya lambat laun mulai pudar terlebih pada anak – anak muda yang lebih melekat kepada teknologi itu sendiri.

Padahal manusia memerlukan sosialisasi, waktu untuk bercengkerama, bercerita dan mempelajari semua warisan itu melalui orang tua, ataupun buku dan literatur. Namun lambat laun mulai bermunculan banyak pihak yang berjuang untuk membangkitkan warisan masa lalu kepada masyarakat modern. Banyak kisah – kisah di masa lampau yang diceritakan kembali dengan gaya baru dan kemasan yang lebih modern dan mampu menarik minat. Komik maupun cerita bergambar adalah beberapa contoh media yang hingga kini menjadi salah satu perantara yang sukses dalam menghantarkan sebuah pesan.

Salah satu wiracarita terbesar adalah Mahabharata, berasal dari kata maha yang berarti “besar” dan kata bharata yang berarti “bangsa bharata. Pujangga Panini menyebut mahabharata sebagai “Kisah Pertempuran Besar Bangsa Bharata” (Nyoman S. 2003.). Mahabharata sendiri bukanlah hanya sekadar cerita atau dongeng fantasi, Mahabharata mengajarkan banyak sekali nilai – nilai kemanusiaan di dalamnya, ia mengisahkan keagungan dan kedalaman jiwa manusia, ia juga mengajarkan kejujuran dan kebajikan serta memerangi kejahatan.

Di wilayah Indonesia sendiri kisah – kisah epos Mahabharata telah merasuk sangat dalam dan muncul dalam perwayangan, hal ini terjadi karena masuknya kepercayaan Hindu di masa lampau. Seiring berjalannya waktu masyarakat Indonesia mengembangkan kisah Mahabharata ini menjadi sedikit berbeda dan juga lebih kompleks. Namun tidak berbeda dengan cerita aslinya, Mahabharata memang cerita yang dahsyat dan memiliki banyak sekali keunikan di dalamnya. Di sini akan dikisahkan bagaimana yang baik bertarung bagi yang jahat dan yang jahat bertarung bagi yang baik, pahitnya kesetiaan, bagaimana iri hati adalah akar dari dendam dan peperangan. Ketika membaca kisah ini akan mampu mengerti tentang apa yang baik dan yang jahat, bagaimana sesuatu tidaklah selalu nampak seperti apa yang dibayangkan, bagaimana sebuah keputusan mampu berujung pada perdamaian maupun kehancuran. Masyarakat akan mampu memahami apa itu kebijaksanaan dan tanggung jawab, itulah inti pesan yang ingin disampaikan di dalam cerita dari Mahabharata.

Karena semua faktor itu maka Mahabharata merupakan salah satu kisah yang pantas untuk diwariskan dan juga sebagai sebuah wacana yang baik untuk mempelajari arti kehidupan. Maka dari itulah diperlukan media yang tepat untuk menyediakan informasi sedemikian rupa dan dapat menarik perhatian juga mampu memberikan informasi yang lengkap. Karena itulah dipilih sebuah buku cerita

bergambar dimana buku ini mampu memberikan informasi yang lengkap serta ilustrasi di dalamnya yang akan menjadi daya tarik tersendiri.

Memasuki era modern sekitar tahun 2000, industri ilustrasi kreatif mendapati banyak sekali kemajuan, bersamaan dengan meluasnya penggunaan internet, dapat ditemukan banyak sekali produksi yang menggunakan ilustrasi sebagai senjatanya seperti *board game*, *card game*, promosi film, *concept art*, dan lain – lain, proses ini dilakukan baik secara manual maupun digital.

Masyarakat modern pun akhirnya mulai mengenal hal ini sebagai salah satu point penting dalam industri kreatif, perusahaan / studio berbasis ilustrasi pun banyak bermunculan seperti Masive Black, Naughty Dog, Imagine FX, dan salah satunya di Indonesia yang kita kenal dengan Caravan. Beberapa dari produk yang terkenal di mata masyarakat salah satunya adalah *Magic The Gathering*, yang merupakan sebuah *card game* yang mendunia bahkan memiliki sistem Turnamen sendiri.

Ilustrasi modern secara garis besar menjunjung tinggi tentang *fantasy art*, memberikan gambaran dari impian atau khayalan yang nampaknya semu, namun dengan teknik luar biasa dari para ilustrator maka dapat diciptakan sebuah ilustrasi yang mampu membawa mereka yang melihat tersedot ke dalamnya, inilah yang membuat banyak sekali masyarakat tertarik dalam mengkonsumsi produk – produk industri kreatif.

Sebagian besar dari konsumen produk tersebut juga tak lain adalah para ilustrator muda yang ingin belajar, mereka dapat membeli *concept art book*, atau pada sejumlah artis tertentu ada yang menawarkan tutorial dalam bentuk data online melalui internet.

Mahabharata adalah salah satu cerita *fantasy* terhebat yang pernah ada, namun pada pengaplikasiannya belum ada yang mengarahkan untuk dapat dikonsumsi oleh masyarakat modern, baik secara kemasan, teknik ilustrasi, maupun bahasa. Inilah yang menjadi alasan dibawanya Mahabharata untuk kembali diperkenalkan dengan wajah baru di mata masyarakat sebagai salah satu warisan yang bernilai tinggi.

Metode Penelitian

Metode perancangan yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data primer adalah melalui kuisioner kepada 50 responden untuk melihat seberapa jauh pengetahuan serta ketertarikan masyarakat pada Mahabharata. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui kepustakaan dan referensi dari internet.

Metode Kepustakaan

- Metode Kepustakaan: Metode kepublikan adalah cara mengumpulkan data melalui pengkajian informasi dari media cetak seperti buku, jurnal, majalah, dan koran.
- Metode Internet: Metode internet adalah cara pengumpulan data dengan mengkaji internet mengenai hal – hal yang berhubungan dengan penelitian dan perancangan baik berupa lisan maupun visual seperti artikel, pengulasan, gambar, dan lain – lain.
- Metode Observasi: Metode ini mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan seperti perilaku konsumen dalam toko buku, target market, dan lain sebagainya. Dilakukan juga pengisian kuisioner pada target market.

Instrumen / Alat pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan berupa komputer, buku-buku sumber, internet, dan kuisioner untuk mencari informasi yang dibutuhkan.

Metode Analisis Data

Analisa data dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif berdasarkan hasil yang diperoleh melalui proses kuisioner. Metode ini dilakukan untuk dapat mendapatkan informasi melalui banyak responden dengan cepat. Metode analisis kualitatif yang akan digunakan adalah metode 5W+1H.

Konsep Perancangan

Perancangan media ini mengutamakan pada pembuatan ilustrasi yang tepat dan mengena untuk target market yaitu para remaja dan dewasa. Karena itu pendekatan visual yang dilakukan adalah realisme dan memberikan gambaran dunia fantasi yang sangat luas sehingga tidak membatasi imajinasi pembaca. Penggunaan referensi pun juga dibatasi agar tidak terlalu mirip atau menyamai voisualisasi dari berbagai macam cerita Mahabharata yang pernah ada. Perancangan buku cerita bergambar ini dibagi menjadi 4 buku mulai dari asal – usul Pandawa sampai Pandawa naik ke surga. Proses perancangan dilakukan dengan teknik digital. Juga akan dibuat beberapa media tambahan sembagai pendukung promosi buku ini.

Pembahasan

Tujuan Kreatif

Setelah melihat dan membaca keseluruhan cerita bergambar Mahabharata ini, diharapkan akan memberikan pemahaman mengenai pentingnya moralitas dalam kehidupan manusia. Mahabharata memanglah memiliki banyak pesan di dalamnya, sebuah sikap dan sifat yang pada dasarnya diperlukan oleh semua umat manusia. Dan dengan gambar yang membantu pembaca dapat dengan lebih mudah memahami dan mengimajinasikan cerita Mahabharta,

diharapkan pesan - pesan tersebut dapat lebih mudah diterima oleh para pembaca

Strategi Kreatif

Buku cerita bergambar ini berukuran 20.5 cm x 26 cm, dengan tujuan agar mudah dinikmati baik secara tulisan maupun ilustrasinya, pada umumnya buku cerita bergambar memang memiliki ukuran yang sedikit lebih besar karena ingin menonjolkan faktor ilustrasi di dalamnya.

Isi dari buku ini adalah cerita mengenai Mahabharata yang berasal dari India, dan merupakan kisah yang dikagumi oleh kaum Hindu. Cerita yang dihadirkan dalam perancangan ini mengambil dari buku karya C. Rajagoapalachari tanpa mengurangi atau menambahkan dalam bentuk apapun.

Buku karya C. Rajagopalachari merupakan salah satu buku yang pertama kali menerjemahkan dan menyebarkan cerita Mahabharata ke seluruh penjuru dunia, inilah yang menjadi alasan tulisan beliau yang dipakai. Tujuan tidak mengubah cerita asli adalah agar masyarakat dapat tetap menghargai cerita Mahabharata sebagaimana adanya.

Tema yang diambil untuk perancangan buku cerita bergambar ini adalah wiracarita Mahabharata yang berasal dari India.

Gaya bahasa yang digunakan penyederhanaan dari kitab Mahabharata aslinya, yang telah ditulis oleh C. Rajagopalachari. Buku ini akan diterbitkan menggunakan tulisan tersebut. Tulisan C. Rajagopalachari menggunakan bahasa yang lebih ringan dan mudah dimengerti oleh pembaca, namun tetap mengandung unsur nyata di dalamnya, diharapkan pembaca mampu menangkap hal tersebut dengan positif dan membantu mereka mendalami cerita yang diberikan.

Visualisasi yang dihadirkan dalam buku ini menggunakan gaya realis dengan teknik *digital painting* dimana telah banyak digunakan dalam industri modern. Teknik ini memiliki kelebihan dengan kepraktisannya dan memberikan kesan nyata. Teknik ini dipilih karena dapat membantu baik ilustrator maupun pembaca, dapat mendalami ilustrasi tersebut dan menjadikannya nyata. Teknik *digital painting* seperti yang dibahas sebelumnya merupakan teknik menggambar yang dilakukan dengan komputer dan sebuah *pen tablet*. Program yang digunakan adalah Adobe Photoshop CS6.

Buku cerita bergambar Mahabharata akan dicetak dengan menggunakan teknik cetak *offset*, dengan menggunakan teknik lem dengan *cover* yang berupa *hardcover*. Hal ini dimaksudkan agar buku kuat dan tidak mudah rusak, juga memberikan unsur elegan dan unik bagi mereka yang ingin mengoleksi buku ini.

Judul buku ini adalah Mahabharata, dengan sub judul pada setiap buku yang dihadirkan.

- Buku 1 : Pandawa dan Kurawa
- Buku 2 : Pengasingan
- Buku 3 : Perang
- Buku 4 : Penyesalan

Target Pembaca

Target Pembaca yang dituju adalah masyarakat dalam rentang usia 15 tahun keatas, karena Mahabharata merupakan cerita yang dapat dinikmati oleh banyak orang. Namun perancangan ini lebih dikhususkan kepada mereka para pemuda berusia 15 – 25 tahun. Buku cerita bergambar ini memilih target para pemuda dan dewasa karena menghadirkan cerita yang sedikit rumit dan bersifat kekerasan, sehingga memerlukan ilustrasi yang lebih persuasif dan komunikatif.

- a. Demografis: Target pembaca adalah mereka yang berusia 15 tahun keatas khususnya para anak muda rentang usia 15 – 25 tahun. Sebagian besar merupakan anak dalam tingkat pendidikan sekolah menengah atas dan mahasiswa.
- b. Psikografis
Mereka yang memiliki jiwa ekspresif dan kreatif, suka berimajinasi dan suka mempelajari hal baru serta memperluas wawasan.
- c. Behavioristik
Mereka yang memiliki hobi membaca, menyukai hal yang berbau seni atau *art*, suka berkunjung ke toko buku dan mengoleksi buku.
- d. Geografis
Berada di wilayah Jawa Timur, khususnya Surabaya, namun dapat diperluas sampai seluruh Indonesia.

Isi Buku

Setelah kematian Maharaja Sentanu, Chitrangada menjadi Raja Hastinapura. Kemudian ia digantikan oleh Wicitrawirya. Wicitrawirya mempunyai dua anak – Destarata dan Pandu. Karena putra tertua dari dua bersaudara itu terlahir buta, Pandu putra kedua, naik tahta. Ketika berkuasa, Pandu melakukan suatu dosa dan harus mengasingkan diri ke hutan bersama dua istrinya. Ia menjalani hukuman itu selam abertahun tahun.

Dalam masa pengasingan itu, kedua istri Pandu, Dewi Kuntu dan Dewi Madri, melahirkan lima putra, yang kemudian dikenal sebagai lima Pandawa. Dalam pengasingan itu, Pandu mati. Selama awal hidup mereka, kelima Pandawa dibesarkan para resi.

Ketika Yudhistira, putra tertua, berusia enam belas tahun, para resi membawa mereka kembali ke Hastinapura dan mempercayakan mereka kepada kakek mereka, Bhisma.

Dalam waktu singkat kelima Pandawa dapat menguasai Kitab Weda, Wedanta, dan berbagai seni yang perlu dikuasai Ksatria. Para Kurawa, putra – putra Destarata yang buta, menjadi iri hati dan berusaha mencederai mereka dengan berbagai cara.

Akhirnya, Bhisma, sesepuh keluarga, campur tangan untuk mendamaikan dan membuat perjanjian di antara kedua belah pihak. Dengan perjanjian itu, Pandawa dan Kurawa mulai memisahkan pemerintahan.

Pandawa memerintah Indraprasta dan Kurawa memerintah Hastinapura

Berapa lama kemudian, terjadilah permainan dadu antara Kurawa dan Pandawa sesuai dengan tradisi kehormatan Ksatria. Sengkuni, yang bermain atas nama Kurawa, mengalahkan Yudhistira. Akibatnya, Pandawa harus mengasingkan diri selama 13 tahun. Mereka meninggalkan kerajaan dan pergi ke hutan bersama dengan istri mereka yang setia, Drupadi.

Menurut perjanjian dalam permainan dadu itu, Pandawa harus menghabiskan 12 tahun di hutan dan pada tahun ke – 13 mereka harus mengembara tanpa dikenal orang. Ketika mereka kembali dan meminta Duryudana mengembalikan kerajaan mereka, Duryudana menolak. Akibatnya, terjadilah perang. Pandawa mengalahkan Duryudana dan mendapatkan kembali kerajaan warisan keluarga mereka.

Kelima Pandawa memerintah kerajaan selama 37 tahun. Setelah itu, mereka menyerahkan singgasana pada cucu mereka, Paritkesit. Kemudian, mereka mengundurkan diri ke hutan bersama Drupadi. Mereka semua meninggalkan pakaian kebesaran dan hanya mengenakan pakaian dari kulit kayu.

Storyline

Bab 1: Dewabrata

Menceritakan kisah bertemunya Raja Sentanu dan Dewi gangga yang kelak melahirkan Bhisma atau Dewabrata.

Bab 2: Sumpah Bhisma

Bhisma bersumpah untuk tidak kawin dan tidak memiliki keturunan, agar ayahnya Raja Sentanu dapat menikah dengan Setyawati.

Bab 3: Amba dan Bhisma

Amba yang ditolak cintanya oleh Bhisma marah dan kelak akan menjelma menjadi Srikandi.

Bab 4: Dewayani dan Kacha

Kacha yang menyusup ke dalam negeri para Rakshasa untuk mencuri ilmu sanjiwini.

Bab 5: Pernikahan Dewayani

Dewayani akhirnya menemukan pasangan hidupnya yaitu Yayati.

Bab 6: Yayati

Yayati yang dikutuk menjadi tua bertukar usia dengan anak bungsunya.

Bab 7: Widura

Seorang penasihat setia yang selalu menemani Destarata.

Bab 8: Dewi Kunti

Seorang wanita yang kelak akan menikahi Pandu, dan bersama Dewi Madri, mereka akan melahirkan para Pandawa.

Bab 9: Kematian Pandu

Pandu membunuh kijang yang ternyata adalah Resi yang sedang beristirahat, karenanya ia dikenakan sebuah kutukan.

Bab 10: Bima

Anak kedua dari lima Pandawa, memiliki tubuh kekar dan kekuatan yang luar biasa.

Bab 11: Karna

Merupakan anak pertama dari Dewi Kunti dan Batara Surya, karena takut dicurigai, Kunti membuang anak tersebut di sungai.

Bab 12: Durna

Seorang Resi yang dahulu bersahabat dengan Widura, namun karena sebuah kesalahpahaman mereka berselisih dan bermusuhan.

Bab 13: Istana Kayu

Duryudana yang licik merencanakan pembunuhan Dewi Kunti dan para Pandawa dengan membakar istana

Bab 14: Pandawa menyelamatkan diri

Selamat dari kebakaran, para Pandawa kabur ke hutan dan bersembunyi di sebuah kota Matsya.

Bab 15: Kematian Bakasura

Bima pergi melawan seorang Rakshasa yang menghuni gua dan meneror penduduk kota Matsya selama berpuluh – puluh tahun.

Bab 16: Sayembara memperebutkan Drupadi

Arjuna mencoba untuk mengikuti sebuah sayembara ketika ia sedang menyamar di kota Matsya.

Bab 17: Indraprasta

Pandawa yang berhasil kembali dari pengasingan akhirnya memerintah di Indraprasta.

Bab 18: Burung Saranga

Kisah mengenai burung yang mengalami kebakaran di hutan karena dibakar oleh Arjuna dan Krishna.

Bab 19: Jarasanda

Seorang Raja yang suka menawan Raja – raja lainnya untuk menunjukkan kekuatannya.

Bab 20: Bertarung dengan Jarasanda

Bima mencoba membebaskan para Raja dari tangan Jarasanda.

Bab 21: Penghormatan tertinggi

Yudistira melakukan upacara Rajasuya untuk memberikan penghormatan kepada Krishna atas jasa – jasanya.

Bab 22: Sengkuni turun gelanggang

Sengkuni merupakan paman dari Duryudana dan memiliki ide busuk untuk menggulingkan Pandawa.

Bab 23: Undangan bermain dadu

Sengkuni berinisiatif untuk mengusir Pandawa dari Hastinapura dengan tipu muslihatnya.

Bab 24: Pertaruhan

Yudistira yang terpaksa mengikuti undangan bermain dadu mempertaruhkan segala kepunyaannya termasuk para adiknya dan Drupadi, istrinya sendiri.

Bab 25: Duka cita Drupadi

Kekalahan Yudistira membuat Drupadi menjadi milik para Kurawa, sakit hati karena perbuatan Yudistira, Drupadi hanya bisa menangis dan memohon pertolongan para Dewa

Gaya Layout/Panel/Balon

Layout yang digunakan sederhana, hanya meletakkan ilustrasi pada setiap bab yang ada, artinya setiap bab akan memiliki sebuah ilustrasi yang mewakili cerita di dalam bab tersebut. Karena buku ini memberikan cerita klasik maka dari itu susunan paragraf disusun

rapi tanpa adanya penataan khusus untuk menjaga cerita tetap terkesan gagah.

Tone Warna

Tone warna yang diberikan merupakan warna nyata yang membantu memberikan kesan realistis pada ilustrasi, *mood* yang ingin diberikan adalah kesan masa lampau atau kesan klasik yang biasanya sedikit nampak seperti warna – warna pastel yang pudar.

Tipografi

Tipografi yang digunakan adalah tipografi sederhana, memiliki tingkat keterbacaan dan merupakan *font serif* untuk memberikan kesan klasik pada buku cerita. *Font* yang dipilih adalah Times New Roman.

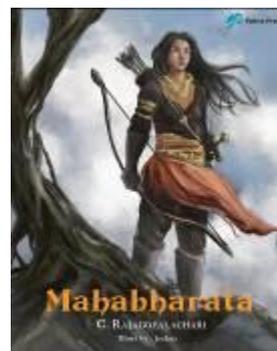
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Media Pendukung

Media Pendukung yang dibuat untuk buku cerita bergambar ini adalah pembatas buku, poster, katalog, dan juga *x-banner* yang berfungsi sebagai media promosi untuk menarik minat pembeli pada saat buku terbit

Contoh Hasil Jadi

Gambar 1. Cover depan Buku



Gambar 2. Cover belakang Buku

bab 10
KARNA

10.01 Di saat pertempuran itu Karana telah terlentang dan tidak bergerak lagi. ...



Karna

bab 11
DERNA

11.01 "Pernahkah kau melihat orang tua tua? ...



Derna

bab 12
ISTANA KASU

12.01 "Istana Kasu adalah istana yang dibangun oleh ...



Istana Kasu

bab 13
FINDUSU MENYULAMATKAN DEVI

13.01 "Devil adalah seekor buaya yang tinggal di sungai ...



Devil menyelamatkan Devi

bab 14
KEMATIAN DAKSARA

14.01 "Daksa adalah raja dari seluruh alam ...



Daksa dan Daksini

bab 15
SAYEMBARA SINDHURUTIKAN DRUPADI

15.01 "Sindhu dan Druwadi adalah dua orang ...



Sindhu dan Druwadi

bab 17
INDRAPRASA

17.01 "Indraprasa adalah raja dari kerajaan ...



Indraprasa

bab 18
BURUNG SARANGGA

18.01 "Sarangga adalah burung yang tinggal ...



Burung Sarangga

bab 19
JARASANDA

19.01 "Jarasanda adalah raja dari kerajaan ...



Jarasanda

bab 20
BERTARUNG DENGAN JARASANDA

20.01 "Jarasanda adalah raja dari kerajaan ...



Arjuna dan Jarasanda



Gambar 3. Isi Halaman Buku

Kesimpulan

Cerita merupakan salah satu bentuk proses komunikasi yang penting dalam kehidupan manusia, karena mampu menghantarkan informasi dengan cara yang mudah dipahami.

Di era moderen ini masyarakat tidaklah lagi suka membaca, apalagi memegang sebuah buku, masyarakat telah berubah menjadi sangat tertutup dan terkesan mandiri, padahal mereka merupakan makhluk sosial, hal ini pun memicu banyaknya konflik yang terjadi di sekitar kita akhir – akhir ini, orang menjadi mudah marah dan tidak bisa mengendalikan emosi.

Perancangan ini diharapkan mampu menarik perhatian anak – anak muda melalui gaya visual yang diberikan dan memunculkan minat mereka untuk mendalami kisah Mahabharata lebih jauh.

Saran

Diharapkan kedepannya kisah – kisah seperti Mahabharata mampu mendapatkan tempat di hati masyarakat dan terus digali lebih lagi, dibuat semenarik mungkin, karena budaya ini tidak boleh mati. Kemunculan media – media baru seperti perancangan ini sangat diperlukan untuk memberikan angin segar kepada masyarakat. Perancangan ini diharapkan dapat terus berlanjut dengan edisi kedua, ketiga, dan keempat, sehingga menjadi kesatuan cerita yang lengkap dan siap menjadi media informasi yang sesuai bagi masyarakat

Daftar Pustaka

Alexander, Rob. Cowan, Finlay. Walker, Kev. 2014. *The Compendium of Fantasy Art Techniques*. Page One Publishing Pte Ltd.

Baum, L. Frank. 1996. *The Wizard of Oz*. North South Books.

Book of The Death. Retrieved Januari 2012 from <http://akuier12.blogspot.co.id/2012/01/book-of-dead-bhsindonesia.html>

Kajian Nilai dan Makna Filosofis Kisah Mahabharata. Retrieved Oktober 2014 from <http://cakepane.blogspot.co.id/2010/05/kajian-nilai-dan-makna-filosofis-kisah.html>

Komik atau cergam. Retrieved September 2011 from <https://missevi.wordpress.com/2011/09/14/komik-atau-cergam/>

Kriteria Buku Untuk PAUD. Retrieved September 2011 from <http://mizandsjogja.blogspot.co.id/2011/09/kriteria-buku-untuk-paud-kelompok.html>

Mahabharat. Retrieved April 2014 from <http://www.india-forums.com/celebrity/10371/shaheer-sheikh/gallery/pictures/316405-mahabharat-page-11.htm>

Memahami Genre Buku Cerita Anak. Retrieved Januari 2009 from <http://penatenggara.blogspot.com/2009/01/memahami-genre-buku-cerita-anak.html>

Pendit, Nyoman S. 2014. *Mahabharata*. Gramedia.Jakarta.

Pengertian Media cetak dan Jenisnya. Retrieved Maret 2013 from <http://www.anneahira.com/pengertian-media-cetak.htm>

Rajagopalachari, C. 2013. *Mahabharata*. DivaPress.Jogjakarta.

Sejarah Desain Grafis. Retrieved September 2008 from <http://sjrdesgrafison.blogspot.co.id/>

Senjata sakti tokoh pewayangan. Retrieved Mei 2013 from muhammadleakymustafa.blogspot.hk/2013/05/11senjata-sakti-tokoh-perwayangan.html

Sudjarwo, Heru , Sumari , Undung Wiyono .1999. *Rupa Dan Karakter Wayang Purwa*. Jakarta : Senawangi.

Teknil Woodcut / Cukil Kayu. Retrieved Januari 2016 from <http://lovevisualdesign.blogspot.co.id/2016/01/teknik-woodcut-cukil-kayu.html>

Traditional Painting vs Digital Painting. Retrieved November 2015 from <http://www.cheapwallarts.com/news/traditional-painting-vs-digital-painting-a-133.html>

Ukiyo-e. Retrieved Juni 2013 from <http://langitbirumuda.blogspot.co.id/2013/06/ukiyo-e.html>

Wimba. 2014. *The Designing of Illustration Book for River Preservation for Children*. Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia. Vol. 6 No. 2