



**PEMBUATAN BUKU *GRAPHIC NOVEL* HIKAYAT CANDI
PRAMBANAN SEBAGAI UPAYA PENGENALAN SEJARAH
BUDAYA KEPADA ANAK-ANAK**



Oleh:

Denny Dwinanto

11420100022

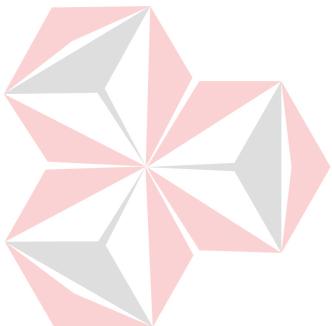
**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2015**

**PEMBUATAN BUKU *GRAPHIC NOVEL HIKAYAT CANDI*
PRAMBANAN SEBAGAI UPAYA PENGENALAN SEJARAH BUDAYA
KEPADA ANAK-ANAK**

Tugas Akhir

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Desain



Oleh :
Nama : Denny Dwinanto
NIM : 11.42010.0022
Universitas Dinamika

Program Studi : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFOMATIKA STIKOM SURABAYA

Tugas Akhir

**PEMBUATAN BUKU *GRAPHIC NOVEL HIKAYAT CANDI*
PRAMBANAN SEBAGAI UPAYA PENGENALAN SEJARAH BUDAYA
KEPADA ANAK-ANAK**

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Denny Dwinanto
NIM : 11.42010.0022**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pengaji

Pada : 27 Juli 2015

Susunan Dewan Pengaji



I. Ir. Hardman Budiharjo, M.Med.kom.,Kom MOS. _____

II. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom _____

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana

Dr. Jusak

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Denny Dwinanto

NIM : 11.42010.0022

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya yang berjudul

Pembuatan Buku *Graphic Novel* Hikayat Candi Prambanan Sebagai Upaya

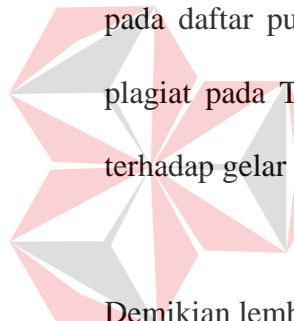
Pengenalan Sejarah Budaya Kepada Anak-anak yang dibuat pada bulan Maret

2015 hingga Juli 2015, merupakan karya asli kecuali kutipan yang dicantumkan

pada daftar pustaka saya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindakan

plagiat pada Tugas Akhir ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan

terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.



Demikian lembar pengesahan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 27 Juli 2015

Denny Dwinanto

NIM : 11.42010.0022

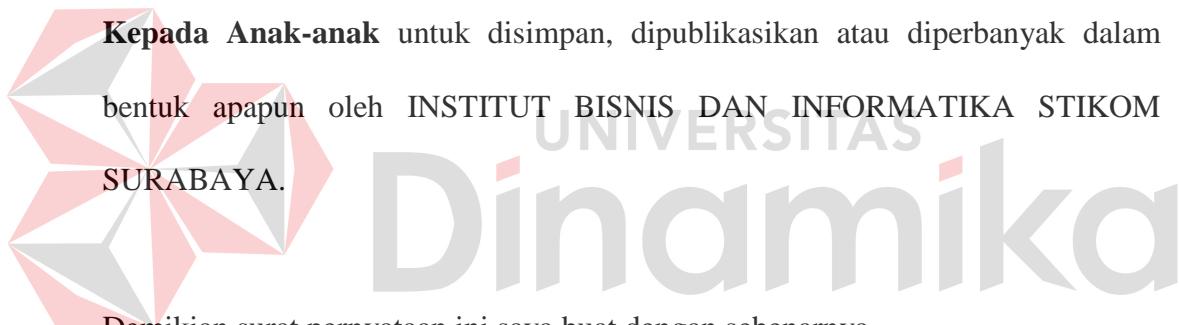
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertandatangan dibawah ini, saya:

Nama : Denny Dwinanto

NIM : 11.42010.0022

Menyatakan demi kepentingan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, menyetujui bahwa karya Tugas Akhir yang berjudul **Pembuatan Buku Graphic Novel Hikayat Candi Prambanan Sebagai Upaya Pengenalan Sejarah Budaya**



Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

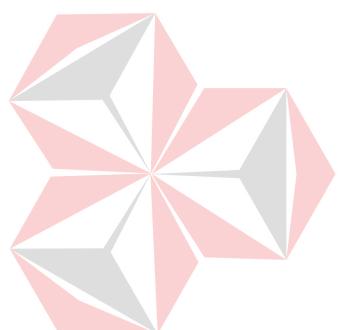
Surabaya, 27 Juli 2015

Denny Dwinanto
NIM : 11.42010.0022

LEMBAR MOTTO



LEMBAR PERSEMBAHAN



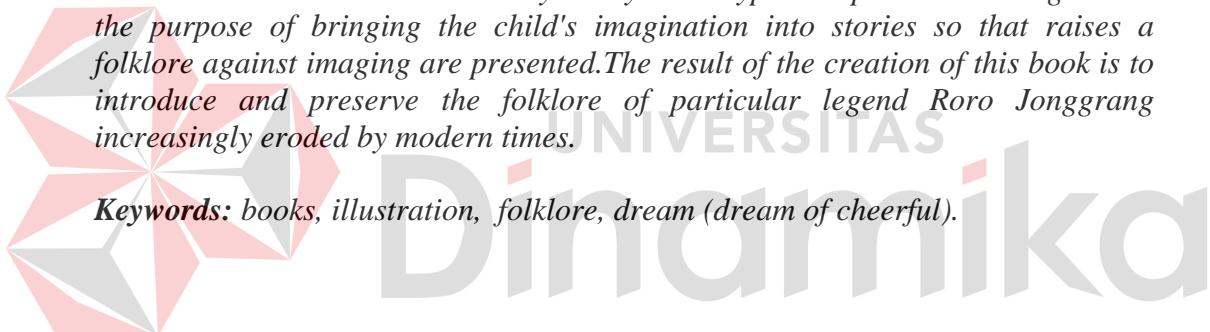
UNIVERSITAS
Dinamika

*Karya ini peneliti persembahkan untuk
Kedua Orang Tua (Keluarga), Para Dosen,
Sahabat-sahabat yang tercinta dan Orang yang terkasih.*

ABSTRACT

The purpose of the creation of the Graphic Novel biography of Prambanan Temple is to introduce and preserve the folklore of particular legend Roro Jonggrang. Research conducted using qualitative research methods, namely by doing interviews, observation, documentation, library and study to get the data used as the supporter of the creation of the concept design of branding. The data were analyzed by using multiple stages, namely the reduction of the data, the presentation of data, and conclusions. From the analysis of the data found few keyword refers to a strategy of making books and media that will be used to achieve the target the intended audience. After analysis of the data, the found a concept or design, branding keywords i.e. "Dream". The description of the concept of "Dream" is a realization of a dream that is associated with the imagination of cheerful popularized on the visual aspect to interest children in reading, recognizing and preserving folklore. In this "Dream" or the cheerful dream that this would have a heavy on style and typical experimental images with the purpose of bringing the child's imagination into stories so that raises a folklore against imaging are presented. The result of the creation of this book is to introduce and preserve the folklore of particular legend Roro Jonggrang increasingly eroded by modern times.

Keywords: books, illustration, folklore, dream (dream of cheerful).



ABSTRAK

Tujuan dari pembuatan *Graphic Novel* Hikayat Candi Prambanan ini adalah untuk mengenalkan serta melestarikan cerita rakyat khususnya legenda Roro Jonggrang. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu dengan melakukan wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka untuk mendapatkan data yang digunakan sebagai pendukung pembuatan konsep perancangan branding. Data dianalisis dengan menggunakan beberapa tahap, yakni reduksi data, penyajian data, dan simpulan. Dari analisis data tersebut ditemukan beberapa kata kunci yang mengacu pada strategi pembuatan buku dan media yang akan digunakan untuk mencapai sasaran audiens yang dituju. Setelah dilakukan analisis terhadap data, ditemukan sebuah konsep atau keyword perancangan branding yaitu “*Dream*”. Deskripsi konsep dari “*Dream*” merupakan suatu wujud mimpi yang berhubungan dengan imajinasi ceria yang ditonjolkan pada aspek visual untuk menarik minat anak dalam membaca, mengenali dan melestarikan cerita rakyat. Dalam hal ini “*Dream*” atau mimpi yang ceria ini akan memiliki titik berat pada gaya gambar yang eksperimental dan khas dengan tujuan membawa imajinasi anak masuk kedalam cerita sehingga menimbulkan pencitraan terhadap cerita rakyat yang disajikan. Hasil dari pembuatan buku ini adalah untuk mengenalkan serta melestarikan cerita rakyat khususnya legenda Roro Jonggrang yang semakin tergerus oleh zaman modern.

Kata kunci: Buku, Ilustrasi, Cerita Rakyat, Mimpi (impian ceria).

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul Pembuatan *Graphic Novel* Hikayat Candi Prambanan Sebagai Upaya Pengenalan Sejarah Budaya Kepada Anak-anak.

Laporan ini merupakan bukti tanggung jawab peneliti terhadap lembaga karena telah melaksanakan kegiatan perkuliahan di Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya. Dalam penyusunannya laporan ini tidak lepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ayah H. Budi Hermanto dan Hj. Sudajati selaku kedua orang tua tercinta peneliti yang selalu memberikan dukungan baik secara moril maupun materil serta doanya sehingga peneliti dapat menempuh studi dengan sebaik mungkin.
2. Yang terhormat Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd, selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada peneliti untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan S1 Desain Komunikasi Visual di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Yang terhormat Thomas Hanandry Dewanto, M.T., selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual dan pembimbing I yang telah

- membimbing peneliti serta memberikan saran dalam penulisan laporan tugas akhir peneliti.
4. Yang terhormat Ibu Fenty Fahminnansih, S. T., M.MT., selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan saran dalam penggerjaan karya tugas akhir peneliti.

5. Para Dosen S1 Desain Komunikasi Visual dan D4 Multimedia INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA yang telah membimbing peneliti selama menembuh studi di INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA.

6. Keluarga besar S1 Desain Komunikasi Visual, sahabat-sahabat, serta orang yang terkasih yang telah turut mendukung peneliti.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini jauh dari sempurna, baik secara tertulis maupun teknisnya. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan laporan tugas akhir ini.

Surabaya, 27 Juli 2015

Denny Dwinanto

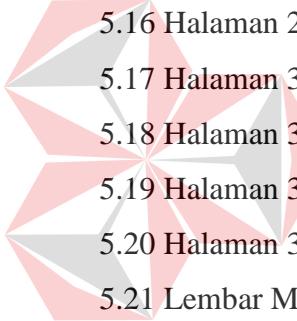
DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Tujuan Perancangan	8
1.5 Manfaat Perancangan	8
1.5.1 Manfaat Teoritis	8
1.5.2 Manfaat Praktis	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Teori Budaya.....	9
2.2 Candi	10
2.2.1 Sejarah Candi.....	10
2.2.2 Pengertian dan Fungsi Candi	11
2.2.3 Candi Prambanan dan Legenda Prambanan	12
2.2.4 Dinasti Wangsa Sanjaya Sebagai Pendiri Candi Prambanan	15
2.2.5 Dewa-dewa Penghuni Candi	16
2.3 Hikayat	17
2.4 Cerita Rakyat.....	18
2.5 Ilustrasi	20
2.6 Media Buku	21

2.7 <i>Graphic Novel</i>	21
2.7.1 Perbedaan Komik Dengan <i>Graphic Novel</i>	24
2.8 Multimedia Interaktif	26
2.8.1 Sejarah Multimedia Interaktif.....	27
2.8.2 Kelebihan Komunikasi Via Multimedia.....	28
2.8.3 Jenis Multimedia Interaktif.....	29
2.8.4 Animasi.....	29
2.8.5 Teknik Animasi	30
2.9 Tipografi.....	31
2.10 Warna	32
2.11 <i>Layout</i>	34
2.12 Pengertian Anak-anak	38
2.12.1 Karakteristik Perkembangan Sosial Anak	39
2.12.2 Perkembangan Seni Anak.....	40
2.13 Penelitian Terdahulu	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	44
3.1 Jenis Penelitian.....	44
3.2 Perancangan Penelitian	46
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.3.1 Objek Penelitian	50
3.3.2 Data Produk	50
3.3.3 Observasi	53
3.3.4 Wawancara	55
3.3.5 Studi Pustaka	56
3.3.6 Dokumentasi	56
3.3.7 <i>Creative Brief</i>	57
3.4 Teknik Analisis Data.....	57
BAB IV HASIL dan ANALISIS DATA	59
4.1 Hasil dan Analisis Data	59



4.2 Segmentasi, Targeting, Positioning (<i>STP</i>)	61
4.3 Kompetitor	64
4.3.1 Kompetitor Langsung	64
4.3.2 Kompetitor Tidak Langsung.....	67
4.4 Kompetitor <i>Graphic Novel</i>	71
4.5 Analisis SWOT	73
4.6 <i>Unique Selling Proposition (USP)</i>	76
4.7 <i>Keyword</i>	76
4.8 Deskripsi Konsep	78
4.9 Alur Perancangan	80
4.10 Perancangan Kreatif	81
4.10.1 Tujuan Kreatif.....	81
4.10.2 Strategi Kreatif.....	82
4.10.3 Rancangan Perhitungan Harga Pokok Produksi Cetak Buku	102
4.11 Perancangan Media	108
4.11.1 Tujuan Media.....	108
4.11.2 Strategi Media.....	108
4.12 Konsep Desain Karakter	110
4.12.1 Elemen Desain Karakter	110
4.12.2 Sketsa Alternatif Desain Karakter	113
4.13 Buku <i>Graphic Novel</i> Hikayat Candi Prambanan	120
4.14 Multimedia Interaktif	128
4.15 Pembatas Buku	129
4.16 Stiker	129
4.17 Poster	130
4.18 <i>Character Display</i>	131
 BAB V IMPLEMENTASI KARYA	 132
5.1 Buku <i>Graphic Novel</i> Hikayat Candi Prambanan	132
5.2 Sampul Buku	133
5.3 Halaman Hak Cipta dan Pembuka	133



UNIVERSITAS
Dinamika

5.4 Halaman Kata Pengantar dan Daftas Isi.....	134
5.5 Halaman 1 dan 2.....	135
5.6 Pengenalan Tokoh.....	135
5.7 Halaman 11 dan 12.....	136
5.8 Halaman 13 dan 14.....	137
5.9 Halaman 15 dan 16.....	138
5.10 Halaman 17 dan 18.....	139
5.11 Halaman 19 dan 20.....	139
5.12 Halaman 21 dan 22.....	140
5.13 Halaman 23 dan 24.....	141
5.14 Halaman 25 dan 26.....	142
5.15 Halaman 27 dan 28.....	143
5.16 Halaman 29 dan 30.....	144
5.17 Halaman 31 dan 32.....	144
5.18 Halaman 33 dan 34.....	145
5.19 Halaman 35 dan 36.....	146
5.20 Halaman 37 dan 38.....	147
5.21 Lembar Mewarnai	148
5.22 Multimedia Interaktif	148
5.23 Poster.....	149
5.24 Pembatas Buku.....	150
5.25 Stiker.....	151
5.26 <i>Character Display</i>	152
BAB IV PENUTUP	153
6.1 Kesimpulan.....	153
6.2 Saran.....	154
DAFTAR PUSTAKA	155
LAMPIRAN.....	158
Biodata Penulis	158

Data Wawancara 159



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Graphic Novel Imaginary Cities II</i>	23
Gambar 2.2	<i>A Contract With God</i>	23
Gambar 2.3	Contoh Komik	24
Gambar 2.4	Contoh <i>Graphic Novel</i>	25
Gambar 2.5	Skema Teori Warna Primer Brewster	33
Gambar 2.6	Skema Teori Warna Sekunder Brewster.....	33
Gambar 2.7	Skema Teori Warna Tersier Brewster.....	34
Gambar 2.8	Skema Teori Warna Netral Brewster.....	34
Gambar 2.9	<i>Motion Comic</i> Hikayat Candi Prambanan.....	42
Gambar 4.1	Wajah Cantik nan-Misterius Borobudur dan Prambanan (<i>cover</i>) .	64
Gambar 4.2	Wajah Cantik nan-Misterius Borobudur dan Prambanan (isi)	66
Gambar 4.3	Cerita Rakyat Nusantara.....	67
Gambar 4.4	Ilustrasi Cerita Rakyat Roro Jonggrang	69
Gambar 4.5	Isi Buku Cerita Rakyat Nusantara	70
Gambar 4.6	Sampul Buku <i>Graphic Novel “Frozen”</i>	71
Gambar 4.7	<i>Graphic Novel “Frozen”</i>	72
Gambar 4.8	<i>Graphic Novel “Frozen”</i>	72
Gambar 4.9	Kerangka Keyword.....	77
Gambar 4.10	Alur Perancangan	80
Gambar 4.11	<i>Font “MV Boli”</i>	95
Gambar 4.12	“ <i>Gill Sans Ultra Bold Condensed</i> ”	96
Gambar 4.13	Penerapan Tipografi Pada Judul	96
Gambar 4.14	<i>Font “AR CENA”</i>	97
Gambar 4.15	Penerapan <i>Font</i> Pada Konten	97
Gambar 4.16	Tabel Warna	99
Gambar 4.17	Tabel Analogi Warna <i>Colorful</i>	100
Gambar 4.18	Referensi Elemen Karakter Roro Jonggrang	111
Gambar 4.19	Referensi Elemen Karakter Roro Jonggrang	111
Gambar 4.20	Referensi Elemen Karakter Roro Jonggrang	112

Gambar 4.21	Referensi Elemen Desain Karakter	112
Gambar 4.22	Referensi Elemen Desain Karakter	113
Gambar 4.23	Sketsa Alternatif Desain Karakter Roro Jonggrang	114
Gambar 4.24	Sketsa Alternatif Desain Karakter Bandung Bondowoso	115
Gambar 4.25	Sketsa Alternatif Desain Karakter Prabu Baka	115
Gambar 4.26	Sketsa Alternatif Desain Karakter Prabu Damar Maya.....	116
Gambar 4.27	Sketsa Alternatif Desain Karakter Patih Gupala	117
Gambar 4.28	Sketsa Desain Karakter Jin.....	117
Gambar 4.29	Sketsa Desain Karakter Tentara	118
Gambar 4.30	Sketsa Desain Karakter Dayang-dayang	119
Gambar 4.31	Sketsa Desain Karakter Ayam.....	119
Gambar 4.32	Referensi Karakter.....	120
Gambar 4.33	Sketsa Desain Sampul (<i>Cover</i>).....	121
Gambar 4.34	Sketsa Desain Halaman Pembuka dan Hak Cipta	121
Gambar 4.35	Sketsa Lembar Pengenalan Tokoh	122
Gambar 4.36	Sketsa Halaman 11 dan 12	123
Gambar 4.37	Sketsa Halaman 13 dan 14	123
Gambar 4.38	Sketsa Halaman 15 dan 18	124
Gambar 4.39	Sketsa Halaman 19 dan 22	124
Gambar 4.40	Sketsa Halaman 23 dan 25	125
Gambar 4.41	Sketsa Halaman 26 sampai 28.....	125
Gambar 4.42	Sketsa Halaman 29 sampai 32.....	126
Gambar 4.43	Sketsa Halaman 33 dan 34	126
Gambar 4.44	Sketsa Halaman 35 dan 36	127
Gambar 4.45	Sketsa Desain Halaman Lembar Mewarnai	127
Gambar 4.46	Sketsa Desain Tombol <i>E-book</i>	128
Gambar 4.47	Sketsa Pembatas Buku.....	129
Gambar 4.48	Sketsa Desain Stiker	129
Gambar 4.49	Sketsa DesainPoster.....	130
Gambar 4.50	Sketsa <i>Character Display</i>	131
Gambar 5.1	Sampul depan dan belakang buku	133

Gambar 5.2	Halaman Hak Cipta dan Pembuka.....	133
Gambar 5.3	Halaman Kata Pengantar dan Daftar Isi	134
Gambar 5.4	Halaman 1 dan 2.....	135
Gambar 5.5	Pengenalan Tokoh	135
Gambar 5.6	Halaman 11 dan 12.....	136
Gambar 5.7	Halaman 13 dan 14.....	137
Gambar 5.8	Halaman 15 dan 16.....	138
Gambar 5.9	Halaman 17 dan 18.....	139
Gambar 5.10	Halaman 19 dan 20.....	139
Gambar 5.11	Halaman 21 dan 22.....	140
Gambar 5.12	Halaman 23 dan 24.....	141
Gambar 5.13	Halaman 25 dan 26.....	142
Gambar 5.14	Halaman 27 dan 28.....	143
Gambar 5.15	Halaman 29 dan 30.....	144
Gambar 5.16	Halaman 31 dan 32.....	144
Gambar 5.17	Halaman 33 dan 34.....	145
Gambar 5.18	Halaman 35 dan 36.....	146
Gambar 5.19	Halaman 37 dan 38.....	147
Gambar 5.20	Lembar Mewarnai	148
Gambar 5.21	Multimedia Interaktif.....	149
Gambar 5.22	Desain Poster Legenda Roro Jonggrang.....	149
Gambar 5.23	Desain Pembatas Buku	150
Gambar 5.24	Desain Stiker	151
Gambar 5.25	Desain <i>Character Display</i>	152

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Analisis SWOT.....	75
Tabel 4.2	Hasil <i>Creative Brief</i> Judul Buku.....	94
Tabel 4.3	Hasil <i>Creative Brief</i> Tipografi Judul	95
Tabel 4.4	Tabel <i>Creative Brief</i> Tipografi Konten	96



DAFTAR LAMPIRAN

Biodata Penulis	158
Data Wawancara	159



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negeri yang kaya akan sejarah dan budaya, kekayaan akan sejarah dan budaya ditanah nusantara merupakan sejarah turun-temurun dilestarikan, dikisahkan, diceritakan dari generasi ke generasi. Cerita rakyat adalah salah satu contoh budaya yang masih diceritakan secara turun-temurun dari generasi kegenerasi. Salah satu cerita rakyat yang terkenal ditanah ibu pertiwi yaitu kisah Roro Jonggrang. Hikayat tentang Roro Jonggrang tersebut merupakan hikayat yang dipercayai sebagai latar belakang keberadaan candi hindu terbesar di Asia Tenggara yaitu Candi Prambanan. Dewasa ini, perkembangan teknologi global telah banyak membawa perubahan terhadap kelestaria kisah Roro Jonggrang. Perkembangan teknologi global merubah minat generasi-generasi bangsa khususnya anak-anak terhadap hikayat yang melegenda tersebut. Indra selaku divisi humas PT Taman Wisata Candi Borobudur Prambanan Ratu Baka mengatakan bahwa, “Perihal Candi Prambanan tentunya tidak lepas juga dari adanya cerita legenda yang masih dipercayai sebagian rakyat dan ada yang menyangkal akan kebenaran cerita Roro Jonggrang. Hikayat Candi Prambanan adalah salah satu kekayaan sejarah budaya Candi Prambanan, namun perkembangan zaman dan teknologi menyebabkan pergeseran kepopuleran cerita rakyat dikalangan generasi muda. Tentu hal tersebut sangat disayangkan karena cerita tersebut memiliki nilai-nilai moral kehidupan dan

berkaitan dengan kelestarian salah satu sejarah budaya yang ada di Candi Prambanan”. Untuk itu, perlunya pembuatan serta pengemasan hikayat Candi Prambanan pada sebuah media untuk menarik minat anak-anak terhadap budaya bangsa. Salah satunya dengan membuat *graphic novel* hikayat Candi Prambanan.

Cerita rakyat adalah termasuk dalam budaya bangsa, dimana cerita rakyat biasanya menceritakan tentang sebuah kisah yang mengandung nilai-nilai moral didalamnya. Menuru (Djanandjaja, 1984:50) istilah cerita rakyat menunjuk kepada cerita yang merupakan bagian dari rakyat, yaitu hasil sastra yang termasuk ke dalam cakupan *folklore*. Indonesia sebagai negeri yang memiliki banyak budaya tentu sangat kaya dengan cerita rakyat, misal salah satunya yaitu Candi Prambanan.

Candi Prambanan merupakan Candi Hindu terbesar di Asia Tenggara yang terletak di kota Sleman, Yogyakarta. Candi Prambanan ini telah diakui oleh UNESCO sebagai cagar budaya yang dilindungi dunia. Dengan kebesarannya, tentu Candi Prambanan memiliki nilai sejarah tersendiri. Sejarah inilah yang berkaitan dengan legenda atau cerita rakyat yang tersebar di masyarakat sekitar maupun dunia.

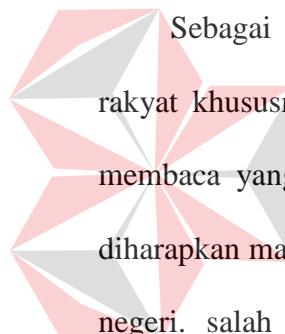
Sebagai cagar budaya yang di lindungi dunia (UNESCO), Candi Prambanan memiliki cerita yang melegenda tentang putri cantik Roro Jonggrang dan Bandung Bondowoso. Cerita yang melegenda ini turun-temurun diceritakan dari generasi ke generasi. Cerita rakyat yang melegenda tersebut merupakan salah satu cerita menarik yang berkaitan dengan berdirinya Candi Prambanan. Selain itu, cerita rakyat Roro Jonggrang memiliki kandungan nilai-nilai moral yang terkait dengan perilaku curang dan licik seorang putri cantik menggingkari perjanjian yang telah dibuatnya terhadap pangeran Bandung Bondowoso. Hikayat Candi Prambanan ini mengajarkan nilai-

nilai moral yang seharusnya mampu menjadi teladan bagi generasi muda untuk tidak mengingkari janji yang telah dibuat. Seperti yang dimuat oleh kemendikbud dalam *website*-nya (<http://kemdikbud.go.id>), Pesan moral yang bisa diambil dari cerita Roro Jonggrang adalah jangan pernah mempermainkan sebuah janji dan pikirkanlah dahulu janji-janji yang akan kita buat. Selain itu, berbohong akan berdampak pada diri sendiri. Dari pernyataan yang dimuat kemendikbud tersebut, maka cerita Roro Jonggrang merupakan cerita yang sesuai untuk mengenalkan sejarah budaya Hikayat Candi Prambanan dengan cerita yang memiliki nilai-nilai moral dan mendidik.

Menurut situs *web* kemendikbud (<http://kemdikbud.go.id>), saat ini cerita rakyat kurang diminati oleh masyarakat. Banyaknya jenis cerita dari luar negeri membuat masyarakat, khususnya anak-anak beralih untuk meminati jenis cerita rakyat lokal. Padahal cerita rakyat Indonesia sendiri selain juga memiliki banyak aspek pendidikan, filosofi dan manfaat, orisionlitas dan khas budaya bangsa Indonesia. Sedangkan cerita rakyat mengandung ajaran budi pekerti atau pesan yang mendidik. Melalui cerita rakyat, dapat dikembangkan sifat-sifat positif, misalnya menghormati orang tua, menghargai orang lain, kasih sayang, kejujuran, persahabatan, dan gotong royong. Dengan penyampaian yang mudah dan menarik diharapkan masyarakat terutama anak-anak sadar untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Cerita rakyat tentunya memiliki kesan sejarah dan budaya yang kental sehingga melalui cerita rakyat masyarakat khususnya anak-anak dapat mencintai dan mengenal budaya dan bangsa Indonesia.

Menurunnya minat generasi bangsa tersebut khususnya anak-anak yang disebabkan perkembangan teknologi modern seperti *game console*, *gadget*,

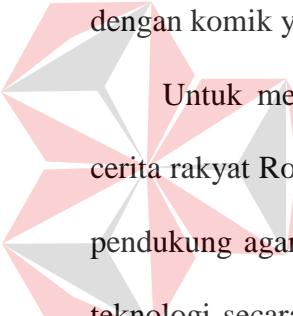
smartphone, interaktif dll. Generasi muda khususnya anak-anak sudah mulai kurang meminati cerita-cerita rakyat karena dianggap tidak relevan lagi dengan perkembangan zaman pada era globalisasi yang didukung oleh teknologi modern saat ini. Padahal begitu banyak pesan-pesan moral yang tersimpan dibalik setiap kisah cerita rakyat. Jika dulu cerita rakyat pernah mengalami masa kejayaan dan sangat mempengaruhi pola pikir masyarakat, namun kenyataannya sekarang cerita rakyat itu sudah mulai ditinggalkan atau telah kehilangan pamor di tengah-tengah masyarakat (Anonymous, Antara. 2008). Padahal cerita rakyat adalah warisan budaya yang harus dijaga dan dilestarikan.



Sebagai upaya untuk mengembalikan minat generasi muda terhadap cerita rakyat khususnya hikayat Candi Prambanan yaitu dengan membuat sebuah media membaca yang menarik dengan muatan cerita dan gambar yang sesuai, sehingga diharapkan **mampu** mengembalikan minat generasi bangsa ini terhadap budaya dalam negeri. salah satu media baca yang diharapkan mampu mengembalikan minat generasi muda untuk mengetahui, mengenal hingga melestarikan cerita rakyat yaitu dengan membuat *graphic novel*.

Sebuah *graphic novel* bisa dikatakan sebuah pergerakan, format dan sebuah form atau dengan kata lain komik dengan format panjang. Singkatnya adalah novel yang bergambar. Penelitian pergerakan *graphic novel* yang digambarkan oleh Eddie Campbell dalam bukunya: *Graphic Novel Manifesto*, mendefinisikan *graphic novel* secara singkat yaitu form atau bentuk dari komik naratif, dalam kata lain adalah sebuah alat untuk bercerita. *graphic novel* adalah media baru dalam kategori *sequential art*, yang dipelopori oleh Will Eisner dalam bukunya, *Contract With God*.

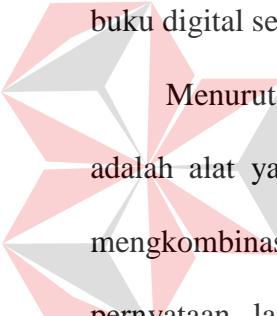
Sequential art, adalah media grafis yang menyampaikan sebuah pesan, hiburan, edukasi, dalam himpunan jalinan gambar dan narasi dialog. Media ini populer dengan istilah *komik*. Jika komik bergenre *manga*, ataupun komik pada jenisnya lebih memberikan hiburan kepada pembacanya, tidak demikian dengan *graphic novel*. Will Eisner menyimpulkan, bahwa ada dua hal yang membuat pembeda novel grafis dengan komik. Dua hal itu adalah, cara bercerita yang unik, dan gaya gambar yang eksperimental. Kombinasi itu membuat *graphic novel* cenderung memberikan sesuatu yang lebih berat, dan memang *graphic novel* ditujukan untuk menampung konten sastra, dimana *graphic novel* ini menjadi titik tengah antara karya sastra yang rumit, dengan komik yang menghibur.



Untuk mengembalikan minat anak terhadap budaya dalam negeri khususnya cerita rakyat Roro Jonggrang dibutuhkan pembuatan media lain yang bersifat sebagai pendukung agar mampu menyesuaikan dengan generasi muda dalam perkembangan teknologi secara global. Perkembangan teknologi yang banyak menarik minat anak seperti *game console*, *game online*, *interaktif* dan lain-lain. Hal tersebut merupakan hal-hal yang dianggap mengakibatkan menurunnya minat anak terhadap budaya dalam negeri.

Agar kajian kisah hikayat Candi Prambanan yang akan dibuat mampu membaur dengan perkembangan teknologi dan minat anak, adapun media pendukung yang dianggap mampu menjadi media penyampaian pengenalan sejarah budaya khususnya cerita rakyat Roro Jonggrang atau bisa disebut hikayat Candi Prambanan. Salah satunya dengan membuat multimedia interaktif yang memuat kisah cerita rakyat Roro Jonggrang dalam kemasan yang lebih modern serta bersifat *audio visual*.

Multimedia interaktif memiliki sifat pendekatan yang lebih menarik di era modern ini, melihat pada era modern ini bentuk bentuk alat yang bersifat digital sangat digemari karena lebih menarik, komunikatif serta dinamis yang bersifat audio visual. Multimedia interaktif ini berupa seperti buku pada *gadget*, *motion comic* maupun pengaplikasian lainnya yang bersifat membantu dan mendidik. Multimedia interaktif dalam perkembangannya merupakan salah satu media yang memudahkan serta memiliki daya tarik tersendiri bagi penggunanya maupun bagi individu-individu terkait yang suka membaca mengingat multimedia interaktif mampu memuat unsur *text*, *visual*, *audio* serta *motion* (animasi). Hal ini merupakan dasar bagi menariknya buku digital sebagai media pendukung bagi sebuah buku cerita maupun novel.



Menurut Robin dan Linda (dalam Benardo, 2011:9) multimedia interaktif adalah alat yang dapat menciptakan persentasi yang dinamis dan interaktif, yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video. Adapun pernyataan lain terkait multimedia interaktif yaitu menurut Hofstetter (dalam Benardo, 2011:9), interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berintraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

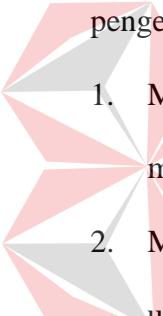
Dari permasalahan diatas, tujuan dari pembuatan *graphic novel* tersebut tidak lain adalah untuk memperkenalkan serta melestarikan sejarah budaya khususnya dalam hal hikayat (ceita rakyat) agar tidak hilang atau punah tergerus oleh perkembangan zaman yang dikemas dalam sebuah buku *graphic novel* dan multimedia interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, permasalahan yang melandasi pembuatan buku novel *graphic novel* Candi Prambanan sebagai upaya pendekatan pengenalan sejarah budaya kepada anak-anak. Maka, diperoleh rumusan masalah, “*Bagaimana Membuat Buku Graphic Novel Hikayat Candi Prambanan Sebagai Upaya Pengenalan Sejarah Budaya Kepada Anak-anak?*”

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan buku *graphic novel* hikayat Candi Prambanan sebagai upaya pengenalan sejarah budaya kepada anak-anak, dibatasi oleh pembuatan :

- 
1. Merancang buku *graphic novel* dengan menggunakan ilustrasi cat air untuk menarik minat anak-anak melalui penyampaian pesan visual yang khas.
 2. Merancang multimedia interaktif berupa buku digital dengan menggunakan unsur-unsur animasi sebagai upaya menarik minat anak-anak di era global dan perkembangan teknologi.
 3. Sebagai media pembelajaran bagi generasi muda khususnya anak-anak untuk mengenal dan mengetahui sejarah budaya hikayat Candi Prambanan.
 4. Mengumpulkan data dan menyajikan informasi sejarah Candi Prambanan yang meliputi cerita dan objek *visual* yang dipaparkan pada karya tersebut.
 5. Menggunakan software *adobe illustrator*, *adobe photoshop*, *adobe flash professional*.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari penggerjaan tugas akhir ini adalah membuat buku *Graphic Novel* hikayat Candi Prambanan sebagai upaya pengenalan sejarah budaya dalam negeri kepada anak-anak serta sebagai melestarikan sejarah.

1.5 Manfaat Perancangan

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan pemahaman sejarah Candi Prambanan kepada generasi muda khususnya anak-anak.
2. Sebagai media pembelajaran dibidang keilmuan sejarah, melalui pendekatan buku *Graphic Novel*.
3. Manfaat yang diperoleh dibidang keilmuan khususnya Desain Komunikasi Visual sebagai referensi penelitian kualitatif tentang sejarah budaya khususnya cerita rakyat (hikayat) candi prambanan.

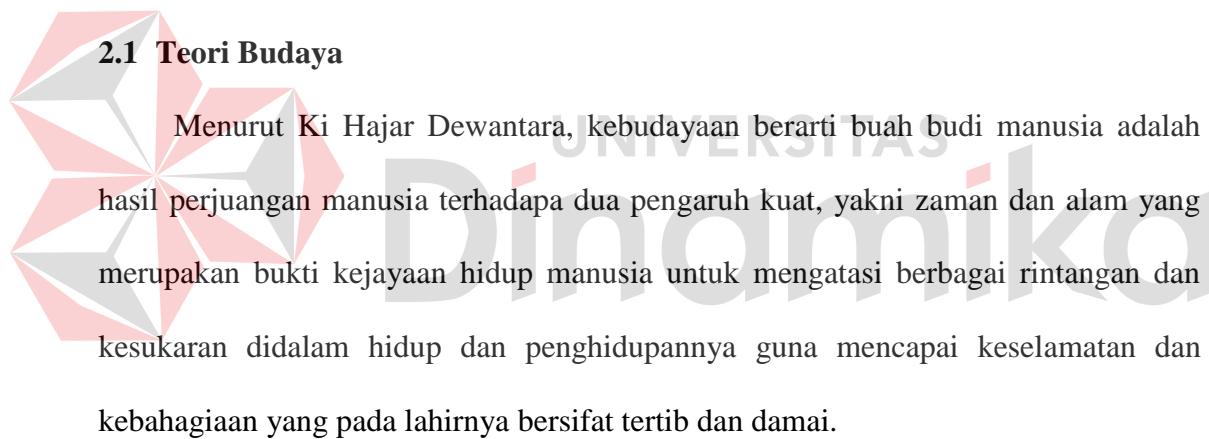
1.5.2 Manfaat Praktis

1. Memberikan informasi tentang sejarah candi prambanan khusunya cerita rakyat tentang Candi Prambanan.
2. Sebagai media pembelajaran bagi generasi muda khususnya anak-anak untuk mengenal sejarah budaya.
3. Memberika informasi yang akurat tentang sejarah Candi Prambanan khususnya cerita rakyat.
4. Sebagai bahan mempermudah generasi muda khususnya anak-anak untuk memahami sejarah budaya dalam negeri.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam proses pembuatan buku *graphic novel* ini menggunakan beberapa kajian teori berupa kajian teori dan konsep sebagai bahan yang mendasari penjelasan detail dalam membuat buku *graphic novel*. Sehingga terbentuk rancangan metodologi yang diperlukan sebagai literatur dan terperinci, agar dalam pembuatan buku *Graphic Novel* hikayat Candi Prambanan dapat lebih dipertanggung jawabkan.



Menurut Sir Edwards B Taylor, kebudayaan adalah keseluruhan kompleks dari ide dan segala sesuatu yang dihasilkan manusia kedalam pengalaman historisnya. Termasuk disini adalah pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, kebiasaan, kemampuan lainnya serta terapi dan yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat.

Kebudayaan yang mengacu kepada cita-cita bersama secara luas, nilai, pembentukan dan penggunaan kategori, asumsi tentang kehidupan, dan kegiatan goal-

directed yang menjadi sadar tidak sadar diterima sebagai “benar” dan “benar” oleh orang-orang yang mengidentifikasi diri mereka sebagai anggota masyarakat (Brisling, 1990: 11).

2.2 Candi

Menurut Santo (2007: 7), bangunan candi yang terdapat di Pulau Jawa dapat berfungsi sebagai tempat pemujaan maupun upacara ritual.

2.2.1 Sejarah Candi

Bangsa Indonesia merupakan bangsa dengan cerita sejarah yang sangat kompleks, dimulai dari masa kerajaan hingga pemerintahan modern. Kerajaan mataram kuno merupakan kerajaan dimasa hindu-buddha menjelaki negeri Indonesia. Kerajaan ini diperkirakan berdiri sejak awal abad ke-8 (Rusdi, 2010: 13).

Pada awal beridirinya, kerajaan mataram kuno berpusat di Jawa Tengah hingga abad ke-10 dan kemudian berpindah ke Jawa Timur. Pada masa kerajaan mataram kuno, kerajaan ini memiliki dua latar belakang keagamaan yang sangat diyakini pada masa itu, yaitu agama Hindu dan Buddha.

Sebagai kerajaan yang berjaya pada masa itu, kerajaan mataram kuno meninggalkan berbagai peninggalan yang dimana peninggalan itu merupakan sebuah bukti masa kejayaan kerajaan mataram kuno. Peninggalan-peninggalan dari kerajaan tersebut sebagian besar merupakan bangunan-bangunan suci yang diantaranya adalah bangunan Candi Songo, kompleks Candi Dieng dan kompleks Candi Prambanan. ketiga kompleks candi ini dengan jelas memiliki latar belakang agama hindu. Sementara beberapa lainnya seperti Candi Kalasan, Candi Borobudur, Candi Sewu

dan Candi Plaosan adalah candi yang berlatar belakang agama buddha (Rusdi, 2010: 14).

Kebesaran dari kerajaan mataram kuno ini tidak lepas dari keterlibatan dua *wangsa* (keluarga) yang sama-sama pernah memerintah di dalamnya. Dua *wangsa* atau *dinasti* ini adalah *wangsa sanjaya* dan *wangsa syailendra*. Kedua wangsa ini telah banyak menorehkan sejarah besar pada masanya yang hingga kini dapat di temukan secara fisik, salah satunya adalah peninggalan terbesar yaitu candi prambanan dan candi borobudur.

Wangsa sanjaya merupakan dinasti yang melatar belakangi berdirinya candi prambanan, sedangkan wangsa syailendra adalah dinasti yang melatar belakangi berdirinya candi borobudur (Rusdi, 2010: 15). Pada dasarnya pembangunan candi tersebut merupakan salah satu bukti kejayaan setiap wangsa pada masa itu.

2.2.2 Pengertian dan Fungsi Candi

Menurut Santo (2012: 7) Bangunan candi yang terdapat di Pulau Jawa berfungsi sebagai tempat pemujaan maupun upacara ritual.

Menurut Rusdi (2010: 18) di Indonesia, kata “candi” biasanya mengacu pada berbagai macam bentuk dan fungsi suatu bangunan. Fungsi bangunan yang dimaksud adalah sebagai tempat ibadah, sebagai pusat pengajaran agama, tempat penyimpanan abu jenazah para raja, tempat pemujaan atau tempat bersemayamnya para dewa, pentiritaan (pemandian) dan gapura.

Berkaitan dengan bangunan candi-candi hindu dan buddha, pada umumnya bangunan candi tersebut dibangun oleh para raja pada masa hidupnya serta sejarah

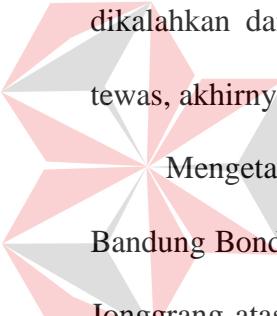
raja yang bersangkutan juga tercantum dalam prasasti persembahan candi tersebut (Rusdi, 2010: 13).

2.2.3 Candi Prambanan dan Legenda Roro Jonggrang

Candi prambanan merupakan bangunan candi yang kental dengan agama hindu, candi terbesar di asia tenggara ini merupakan candi yang dibangun keitaran abad ke-10. Pada bukunya (Rusdi, 2010: 113), candi prambanan merupakan situs sejarah yang dibangun pada abad ke-10, dimana pada masa itu berkuasa dua orang raja yaitu raja rakai pikatan dan raja balitung.

Menurut Rusdi (2010: 114), dahulu di Jawa Tengah terdapat dua kerajaan yang bertetangga yaitu kerajaan pengging dan kerajaan prambanan. Kerajaan pengging merupakan kerajaan yang sangat subur dan makmur. Kerajaan ini dipimpin oleh Prabu Damar Maya, sosok seorang raja yang sangat bijaksana. Konon, Prabu Damar Maya memiliki putera yang bernama Raden Bandung Bondowoso. Raden Bandung Bondowoso ini merupakan seorang kesatria yang gagah perkasa dan sakti. Sementara itu Kerajaan Prambanan merupakan kerajaan yang dipimpin oleh Prabu Baka, seorang raksasa yang dikenal kejam, buas dan pemakan manusia. Dalam menjalankan pemerintahannya, Prabu Baka dibantu oleh seorang Patih bernama Patih Gupala yang tidak lain adalah seorang raksasa juga. Meskipun berasal dari bangsa raksasa, Prabu Baka memiliki seorang putri cantik bernama Roro Jonggrang. Karena memiliki keinginan untuk memperluas daerah kekuasaannya, maka Prabu Baka berhasrat merebut Kerajaan Pengging. Maka sejak saat itu, Patih Gupala diperintahkan oleh Prabu Baka untuk melatih bala tentaranya dan menarik pajak yang sangat besar untuk membiayai peperangan.

Setelah latihan dan segala persiapan dianggap matang, maka Prabu Baka serta bala tentaranya berangkat merebut Kerajaan Pengging. Pertempuran dua kerajaan yang berbeda sosok pemimpin berlangsung sangat hebat. Dalam pertempuran itu, korban dari Kerajaan Pengging dan Kerajaan Prambanan sama-sama banyak meskipun pada akhirnya rakyat Pengginglah yang banyak mengalami penderitaan. Untuk dapat mengalahkan bala tentara Kerajaan Prambanan, maka Prabu Damar Maya mengirim putranya Pangeran Bandung Bondowoso untuk bertempur melawan Prabu Baka. Dikisahkan pula bahwa pertempuran antara keduanya berlangsung hebat. Namun berkat kesaktian Pangeran Bandung Bondowoso, akhirnya Prabu Baka berhasil dikalahkan dan dibunuh. Patih Gupala yang mendengar bahwa Prabu Baka telah tewas, akhirnya Patih Gupala melarikan diri.



UNIVERSITAS
Dinamika

Mengetahui Patih Kerajaan Prambanan melarikan diri, akhirnya Pangeran Bandung Bondowoso mengejarnya. Patih Gupala segera memberi kabar kepada Roro Jonggrang atas kematian ayahnya Prabu Baka. Sejak kematian Prabu Baka, kerajaan itu jatuh ke tangan bala tentara Pengging. Pada saat merebut Kerajaan Prambanan, Pangeran Bandung Bondowoso masuk ke dalam keraton. Pada saat itulah Pangeran Bandung Bondowoso melihat Putri Roro Jonggrang dan kemudian Pangeran Bandung Bondowoso terpikat dengan kecantikan Putri Roro Jonggrang.

Tidak lama kemudian, Pangeran Bandung Bondowoso melamar Putri Roro Jonggrang untuk menjadiistrinya. Putri Roro Jonggrang menolak lamaran orang yang telah membunuh ayahnya serta seorang penjajah bagi negerinya sendiri. Pangeran Bandung Bondowoso terus membujuk sang putri agar bersedia dipersunting. Sampai kemudian, Putri Roro Jonggrang bersedia di nikahi dengan meminta dua syarat yang

mustahil untuk di kabulkan. Syarat pertama adalah Putri Roro Jonggrang meminta dibuatkan sumur yang dinamakan sumur Jalatunda dan syarat kedua adalah Putri Roro Jonggrang minta Pangeran Bandung Bondowoso untuk membangun seribu candi untuknya dan harus selesai dalam satu malam.

Pada syarat pertama, Putri Roro Jonggrang meminta dibuatkan sumur bertujuan untuk mengubur hidup-hidup Pangeran Bandung Bondowoso namun dengan kesaktian Pangeran Bandung Bondowoso berhasil keluar dari jebakan yang direncanakan Putri Roro Jonggrang. Namun pada syarat kedua, Pangeran Bandung Bondowoso bersemedi untuk mewujudkan syarat yang kedua dan kemudian Pangeran Bandung Bondowoso memanggil makhluk halus yang bersemayam di dalam bumi. Dengan bantuan makhluk halus inilah Pangeran Bandung Bondowoso berhasil membangun seribu candi dalam satu malam, namun setelah menyelesaikan *sembilanratus sembilanpuluhan sembilan* candi Putri Roro Jonggrang kembali berusaha mengagalkan tugas sang pangeran. Dengan licik, Putri Roro Jonggrang dan dayang-dayang istana serta seluruh perempuan didesa untuk memulai menumbuk padi. Putri Roro Jonggrang juga memerintahkan agar jerami dibakar dari arah yang jauh agar terlihat seperti pagi tiba. Melihat jerami yang terbakar layaknya pagi tiba, makhluk halus kemudian berlari ketakutan dan kembali ke dalam bumi. Akibatnya Pangeran Bandung Bondowoso hanya berhasil membangun *sembilanratus sembilanpuluhan sembilan* bangunan candi.

Pangeran Bandung Bondowoso mengetahui bahwa semua itu hanya hasil kecunrangaan dari Putri Roro Jonggrang, maka Pangeran Bandung Bondowoso

murka hingga kemudian mengutuk Putri Roro Jonggrang menjadi batu (arca) dan batu (arca) Putri Roro Jonggrang menjadi arca terindah di bangunan candi terakhir.

2.2.4 Dinasti Wangsa Sanjaya Sebagai Pendiri Candi Prambanan

Dalam bukunya Rusdi (2010: 129) mengatakan bahwa candi prambanan menurut para ahli sejarah dibangun oleh wangsa sanjaya. Sebuah dinasti yang kemunculannya menggantikan warga syailendra. Tokoh yang berjasa dalam pembangunan candi prambanan adalah Rakai Pikatan yang tidak lain adalah menantu Raja Samaratungga dari dinasti wangsa syailendra.

Mengenai istilah Wangsa Sanjaya, hal ini diperkenalkan pertama kali oleh sejarawan bernama Dr. Bosch dalam salah satu karangannya yang berjudul “*Sriwijaya, de Syailendrawamsa en de Sanjayawamsa (1952)*”. Dalam buku tersebut, bosch menyebutkan tentang adanya dua dinasti yang berkuasa di kerajaan medang yaitu dinasti sanjaya dan dinasti syailendra.

Dalam bukunya Rusdi (2010: 132) mengatakan bahwa Raja Pikatan dan Balitung penganut agama hindu kemudian mendirikan candi prambanan pada tahun 850 masehi. Di dalam prasasti wantil dan prasasti siwagreha yang dikeluarkan pada tanggal 12 November 856 disebutkan tentang pendirian istana mamratipura serta bangunan suci siwagreha yang diterjemahkan sebagai candi siwa. Berdasarkan ciri-ciri yang digambarkan dalam prasasti, maka candi siwa sangat identik dengan gambaran yang ada dalam prasasti itu. Candi siwa merupakan salah satu candi utama pada kompleks candi prambanan. dengan demikian, bangunan utama pada kompleks tersebut diyakini dibangun oleh Raja Pikatan. Sedangkan candi-candi kecil pada kompleks candi prambanan dibangun pada masa raja-raja dinasti sanjaya berikutnya.

Pada bukunya Rusdi (2010: 135), secara garis besar raja-raja yang pernah memerintah pada masa dinasti sanjaya adalah sebagai berikut :

1. Raja Sanna, memimpin pada tahun *** – 732 masehi.
2. Raja Sanjaya, memimpin pada tahun 732 – 760 masehi.
3. Raja Rakai Panangkaran, memimpin pada tahun 760 – 780 masehi.
4. Raja Rakai Panunggalan, memimpin pada tahun 780 – 800 masehi.
5. Raja Rakai Warak, memimpin pada tahun 800 – 819 masehi.
6. Raja Rakai Garung, memimpin pada tahun 819 – 838 masehi.
7. Raja Rakai Pikatan, memimpin pada tahun 838 – 856 masehi.
8. Raja Rakai Kayuwangi, memimpin pada tahun 856 – 898 masehi.
9. Raja Rakai Ratuhumalang, memimpin pada tahun 886 – 898 masehi.
10. Raja Dyah Balitung, memimpin pada tahun 898 – 910 masehi.
11. Raja Daksa, memimpin pada tahun 910 – 919 masehi.
12. Raja Tulodong, memimpin pada tahun 919 – 924 masehi.
13. Raja Dyah Wawa, memimpin pada tahun 924 – 928 masehi.
14. Raja Mpu Sindok, memimpin pada tahun 928 – 929 masehi.

2.2.5 Dewa-dewa Penghuni Candi Prambanan

1. Dewa Brahma

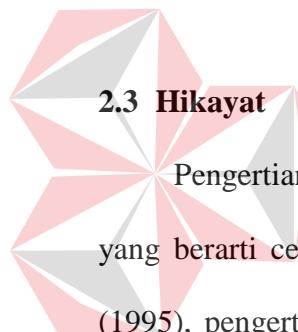
Menurut ajaran Hindu, Dewa Brahma diyakini sebagai dewa pencipta. Sementara dalam ajaran filsafat adwaita, Dewa Brahma dipandang dan dipahami sebagai salah satu manifestasi dari Brahma (sebutan terhadap tuhan dalam konsep hinduisme) yang kemudian bergelar sebagai dewa pencipta (Rusdi, 2010: 139).

2. Dewa Siwa

Desa siwa merupakan dewa yang diyakini sebagai manifestasi dari keberadaan tuhan yang maha esa, yang memiliki beragam kemahakuasaan serta memiliki kekuatan yang maha tinggi (Rusdi, 2010: 142).

3. Dewa Wisnu

Dewa wisnu dialam agama hindu sering disebut dengansri wisnu atau narayana. Dewa wisnu merupakan dewa yang bertugas melindungi dan emmelihara segala ciptaan dewa brahma. Sementara dalam ilmu filsafat hindu waisma, dewa wisnu dipandang sebagai ruh suci sekaligus dewa tertinggi (Rusdi, 2010: 148).



2.3 Hikayat

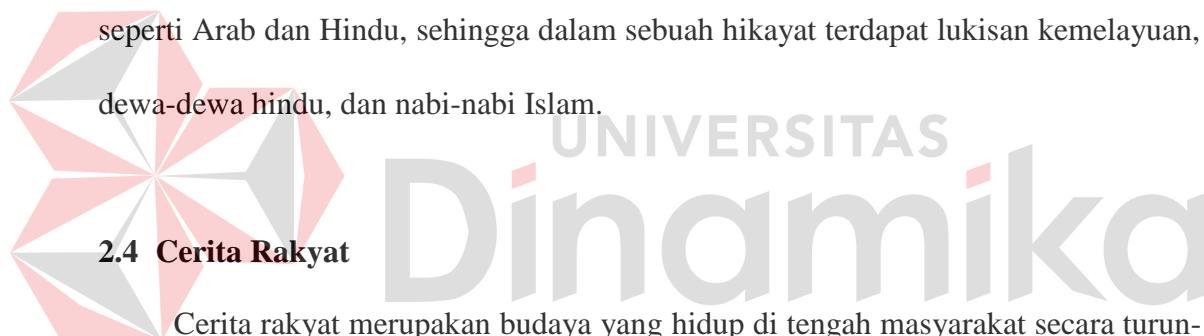
Pengertian Hikayat dan Ciri Hikayat |Kata hikayat berasal dari bahasa Arab yang berarti cerita panjang penuh khayalan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (1995), pengertian hikayat adalah prosa karya sastra lama berisi cerita, baik sejarah maupun cerita roman fiktif, yang dibaca untuk pelipur lara, pembangkit semangat juang, atau sekedar untuk meramaikan pesta. Biasanya cerita hikayat dimulai dengan mengisahkan nenek moyang mereka yang berasal dari dewa-dewa di kayangan. Lukisan peristiwa-peristiwa yang digunakan untuk membangun cerita hikayat sangat dipentingkan, termasuk berkaitan dengan kesaktian-kesaktian sang tokoh dan pengalaman-pengalaman yang menakjubkan sekaligus membahayakan.

Umumnya, cerita hikayat berakhir dengan pertemuan antara putra raja dan kekasihnya yang telah menikah lalu memerintah kerajaan yang makmur dan

sejahtera. Dari pengertian hikayat di atas, kita juga dapat memahami ciri-ciri hikayat, yaitu sebagai berikut:

1. Termasuk sastra lama berbentuk prosa.
2. Ditulis dalam bahasa dan struktur ejaan Melayu.
3. Sebagian besar ceritanya berkisar dalam kehidupan istana.
4. Unsur rekaan merupakan ciri yang menonjol, Lazimnya hikayat mencakup bentuk prosa yang panjang.
5. Berisi riwayat atau sejarah raja dan orang suci.

Ciri lain yang cukup menonjol dari cerita hikayat adalah banyaknya anasir asing,



Cerita rakyat merupakan budaya yang hidup di tengah masyarakat secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Menurut Djanandjaja (1984: 50) istilah cerita rakyat menunjukkan kepada cerita yang merupakan bagian dari rakyat, yaitu hasil sastra yang termasuk dalam cakupan *folklor*. *Folklor* berasal dari bahasa Inggris yaitu “*folklore*”. Kata tersebut merupakan kata majemuk yang berasal dari dua kata yaitu “*folk*” dan “*lore*”. Kata *folk* berarti sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik sosial dan kebudayaan sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lainnya. *Lore* adalah tradisi *folk* yaitu sebagai kebudayaan yang diwariskan turum-temurun secara lisan atau melalui sebuah contoh yang disertai isyarat. Menurut Djanandjaja (1984:2) *folklore* adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif yang

tersebar dan diwariskan turun-temurun. Diantara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat bantu mengingat.

Salah satu bentuk wujudan dari *folklore* adalah cerita rakyat, cerita rakyat terdiri dari tiga kategori mite, legenda dan dongeng. Berikut penjelasan ketiga kategori cerita rakyat :

1. Mite

Pada umumnya mite mengisahkan tentang peristiwa yang berhubungan dengan alam semesta, dunia, kepercayaan, gejala alam, dsb. Mite juga mendasar pada kisah petualangan para dewa, kisah percintaan para dewa, hubungan kekerabatan,



2. Legenda

Legenda merupakan cerita prosa rakyat yang dianggap oleh leluhur sebagai sebuah cerita yang benar-benar terjadi. Legenda bersifat duniawi maupun migratoris, yakni dapat berpindah-pindah sehingga dapat dikenal luas di daerah-daerah yang berbeda.

3. Dongeng

Menurut Djanandjaja (1984: 84) dongeng adalah cerita pendek kolektif kesusastraan lisan. Dongeng juga merupakan cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan sebagai tujuan hiburan, meskipun banyak juga yang melukiskan kebenaran berisikan nilai-nilai moral.

2.5 Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa latin yakni “*ilustrare*” yang artinya menerangkan sesuatu. Ilustrasi menurut (poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, 2003), adalah lukisan atau gambaran yang dimaksudkan untuk membantu memperjelas sebuah peristiwa, kejadian maupun khayalan.

Ilustrasi adalah seni gambar dimaksudkan untuk member penjelasan, maksud maupun tujuan melalui aspek *visual*. Ilustrasi mencakup gambar untuk mencerminkan sebuah narasi. Ilustrasi dalam konteks ini dapat memberikan arti dan symbol tertentu yang hanya pada tujuan artistic semata. Pada perkembangannya ilustrasi ini biasa digunakan sebagai isi ruang kosong. Misalnya pada Koran, majalah, tabloid dan lain lain yang bentuknya beragam seperti karya seni sketsa, lukisan, grafis, desain, kartun dan sebagainya. (Susanto, 2011: 190).

Sebuah gambar ilustrasi pada dasarnya haruslah mempu untuk menjelaskan sebuah tulisan yang mengungkapkan kejadian, suasana, cerita, peristiwa dan lainnya melalui sebuah gambar. Adapula ilustrasi setidaknya bersifat demikian:

1. Komunikatif, sebuah karya ilustrasi setidaknya mudah untuk dipahami dan dimengerti agar pesan yang ingin disampaikan akan lebih mudah dinalar dengan baik.
2. Informatif, sebuah karya ilustrasi setidaknya memberikan maupun mengandung sebuah pesan.
3. Karya ilustrasi diharapkan dibuat dengan menyesuaikan dengan tema, konten, isi teks maupun penikmat sebuah gambar itu sendiri.

2.6 Media Buku

Media merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi, media sendiri memiliki ragam jenisnya misalnya: buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, film, foto, gambar, komputet dan lain sebagainya. Karena media sebagai suatu komponen sumber belajar atau sebagai alat fisik dan non-fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan pelajar sehingga merangsang pelajar untuk belajar (Budi, 2007: 4).

Memang masyarakat banyak tertarik dengan media elektronik yang lebih modern, namun media cetak tidak akan ditinggalkan sebagai sarana belajar mengajar.

Budi (2007: 5) menyatakan bahwa, media cetak merupakan mediat tertua dalam pendidikan yang berguna untuk tujuan informasi atau motivasi.

Buku merupakan media cetak yang terbilang mudah disimpan dan dibawa kemana-mana, selain itu buku merupakan media yang digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi. Selain itu, adapun manfaat lain buku sebagai pelestarian budaya karena warisan budaya semakin hilang tergerus zaman dan banyak kehadiran budaya asing seperti komik-komik serta film-film kartun. Menurut Nurul dkk (2013) namun buku memiliki kelebihan dan kekurangannya.

2.7 Graphic Novel

Graphic novel adalah media baru dalam kategori *sequential art*, yang dipelopori oleh Will Eisner dalam bukunya “*Contract With God*”. *Sequential art* adalah media grafis yang menyampaikan sebuah pesan, hiburan, edukasi dalam himpunan jalinan gambar dan narasi dialog.

Sebuah *graphic novel* bisa dikatakan sebuah pergerakan, format dan sebuah form, atau dengan kata lain komik dengan format yang panjang, atau novel yang bergambar. Kata “*graphic novel*” sering digunakan dalam *marketing, packaging* atau klasifikasi untuk publikasi komik, termasuk *tread paperback collection*, antologi cerita pendek, annual dan non naratif serta komik non-fiksi. Penelitian pergerakan *Graphic Novel*, yang digambarkan oleh Eddie Campbell dalam bukunya: *graphic novel* Manifesto 1, mendefinisikan *graphic novel* secara *simple* yaitu *Form* atau bentuk dari komik naratif, dalam kata lain adalah sebuah alat untuk bercerita.

Sebuah *graphic novel* adalah sebuah amagram dari kultur perdagangan dan sebuah pemikiran dari seorang yang jenius. Hal ini disimpulkan dengan melihat kembali dari sebuah evolusi yang terjadi mengikuti era dalam sebuah proses linear atau siklus dari inovasi atau inspirasi. Beberapa kritikus mengatakan bahwa komik adalah sebuah hal yang kuno seperti halnya sebuah lukisan dalam gua, beberapa juga mengatakan dapat dibandingkan dengan hieroglyph pada jaman mesir kuno.

Meskipun ada hal di atas, banyak para ahli seperti Rudolphe Topffer dan France Gustave dore seperti halnya juga yang dikatakan oleh Gravett, dalam bukunya *Pioneering Antecedents of Graphic Novels*. Pergerakan *graphic novel* pertama kali bisa di identifikasi pada awal abad 20 yaitu ketika komik koran amerika meledak dalam jumlah dan kualitas. Seperti karya Windsor McCay, Little Nemo in Slumberland.

Dari penjelasan *graphic novel*, dapat disimpulkan bahwa *graphic novel* merupakan perubahan maupun berkembangan komik dimana *graphic novel* lebih

menonjolkan *visual* tetapi dengan memuat beberapa sinopsis. Sehingga lebih tepatnya lagi *graphic novel* ini sebuah media buku yang sifatnya memuat *visual* dan cerita.

Ada pula yang mendefinisikan *graphic novel* adalah komik yang memiliki gaya cerita yang naratif. Cerita pada novel grafis biasanya lebih kompleks. Menurut Mario Saraceni dalam buku “*The Language of Comics*” (2003), istilah novel grafis semata digunakan untuk memberikan istilah yang lebih baik.

Dari beberapa penafsiran yang ada, bentuk-bentuk dari *graphic novel* sendiri memiliki bentuk yang beragam. Dari keberagaman tersebut adapula beberapa contoh karya *graphic novel*, seperti pada gambar 2.1 berikut ini:



Gambar 2.1 *Graphic Novel Imaginary Cities II*
Sumber: www.thefunambulist.net



Gambar 2.2 A Contract With God
Sumber: www.globalgrind.com

2.7.1 Perbedaan Komik Dengan *Graphic Novel*

Pada kemunculannya, *graphic novel* banyak menimbulkan perdebatan khususnya individu-individu terkait dunia kreatif buku (komikus) yang membicarakan perbedaan antara komik dengan *graphic novel*. Berikut beberapa contoh sebagian besar komik.



Gambar 2.3 Contoh Komik
Sumber: www.google.com/komik

Gambar 2.3 diatas adalah sebagian besar gaya komik yang popular dilingkungan masyarakat hingga sekarang. Berbicara tentang komik, tentu tidak lepas dari peranan aliran *mangai* dari jepang. Manga memang menarik, khususnya pada anak-anak seperti halnya komik naruto dan doraemon. Sebagian besar komik dibuat secara berseri, dengan gaya gambar yang bervariasi. Biasanya gaya gambar komik khususnya manga adalah bentuk mata yang dibuat besar dan lonjong. Selain itu,

kebanyakan gambar pada komik tidak begitu menonjolkan gambar yang eksperimental. Berbeda dengan *graphic novel*, gaya gambar *graphic novel* pada umumnya eksperimental yang artinya gambar-gambar pada *graphic novel* dibuat secara ekspresional. Selain dari gaya gambar, perbedaan *graphic novel* dengan komik yang mendasar adalah *graphic novel* tidak dibuat secara berseri. Berikut adalah beberapa contoh gambar *graphic novel*.



Gambar 2.4 Contoh *Graphic Novel*
Sumber: www.google.com/GraphicNovel

Gambar 2.4 di atas jelas perbedaan mendasar antara komik dengan *graphic novel* adalah dari gaya gambar yang eksperimental. Seperti halnya *graphic novel* “Frozen” yang memperlihatkan adegan-adegan narasi dengan visual yang tidak kalah menariknya dengan komik.

2.8 Multimedia Interaktif

Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa latin multi yang berarti banyak, bermacam-macam, dan medium yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi .Sehingga multimedia dapat diartikan sebagai media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri dari teks, gambar, grafis, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Berikut merupakan pengertian multimedia menurut beberapa ahli :

1. Menurut Turban (dalam Pranata, 2007: 5) Kombinasi dari paling sedikit dua media *input* atau *output*. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, *video*, teks, grafik, dan gambar.
2. Menurut Robin dan Linda (dalam Pranata, 2007: 5) Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, *audio* dan *video*.
3. Menurut Hofstetter (dalam Pranata, 2007: 5) Multimedia dalam konteks komputer adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, *audio*, *video*, dengan menggunakan *tool* yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.
4. Menurut Wahono (dalam Pranata, 2007: 5) Multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, *sound*, animasi, dan *video* untuk menyampaikan pesan kepada publik.
5. Menurut Zeembry (dalam Pranata, 2007: 5) Multimedia merupakan kombinasi dari data teks, audio, gambar, animasi, *video*, dan interaksi

6. Menurut Zeembry (dalam Pranata, 2007: 6) Multimedia (sebagai kata sifat) adalah media elektronik untuk menyimpan dan menampilkan data-data multimedia.

Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan teks, grafik, *video*, animasi dan suara. Untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi, melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya. Pengertian Multimedia Interaktif menurut beberapa ahli dijelaskan sebagai berikut :

1. Menurut Robin dan Linda (dalam Benardo, 2011: 9)

Multimedia interaktif adalah alat yang dapat menciptakan persentasi yang dinamis dan interaktif, yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, *audio* dan gambar *video*.

2. Menusrut Hofstetter (dalam Benardo, 2011: 9)

interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, *audio*, gambar bergerak (*video* dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berintraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

2.8.1 Sejarah Multinedia Interaktif

Pada tahun 1994 diperkirakan ada lebih dari 700 produk dan sistem multimedia di pasaran. Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan *output* dalam bentuk yang jauh lebih kaya dari pada media *table* dan grafik konvensional. Pemakai dapat melihat gambar tiga dimensi, foto, *video* bergerak atau animasi, dan mendengar suara *stereo*, perekaman suara atau alat musik.

Beberapa sistem multimedia bersifat interaktif, memungkinkan pemakai memilih

output dengan *mouse* atau kemampuan layar sentuh untuk mendapatkan dan menjalankan aplikasi itu.

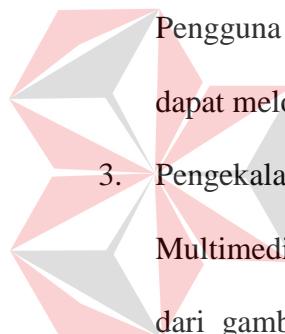
2.8.2 Kelebihan Komunikasi Via Multinedia

Menurut Suyanto (dalam Priangan 2011: 7), kelebihan komunikasi via multimedia adalah:

1. Interaktif

Pengguna secara aktif berinteraksi dengan alat, sehingga terjadi timbal balik antara pengguna dan piranti / perangkat yang dipakai.

2. Bebas dan *repetitive*



Pengguna multimedia memperoleh kebebasan dalam mengakses informasi, dan dapat melompat – lompat.

3. Pengekalan ingatan

Multimedia melibatkan banyak media baik input (piranti), maupun output hasil dari gambar, teks, suara, animasi. Maka hal ini dapat memperbesar ingatan khalayak pengguna komputer terhadap apa yang disampaikan. Karena menurut lembaga riset dan penerbitan komputer, *Computer Technology Research* (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat, dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan, kelebihan dari komunikasi menggunakan multimedia adalah untuk menyampaikan pesan sekaligus, digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi dengan menggabungkan beberapa

atau banyak media, secara langsung atau timbal balik, dimana pengguna secara aktif, akan memperoleh kebebasan, dalam mengakses pesan yang diperlukan.

2.8.3 Jenis Multimedia Interaktif

Menurut Suyanto (dalam Benardo, 2011: 9) jenis multimedia interaktif terbagi menjadi dua bagian, yaitu :

1. Multimedia Interaktif *Online*

Multimedia interaktif *online* adalah media interaktif yang cara penyampaiannya melalui jalur/kawat/saluran/jaringan. Contohnya situs *Web*, *Yahoo Messengers*, dan lain sebagainya. Jenis media ini termasuk media lini atas, yang komunitas sasarannya luas, dan mencakup masyarakat luas.

2. Multimedia Interaktif *Offline*

Multimedia interaktif *offline* adalah media interaktif yang cara penyampainnya tidak melalui jalur/kawat/saluran/jaringan. Contohnya CD interaktif. Media ini termasuk media lini bawah karena sasarannya tidak terlalu luas dan hanya mencakup masyarakat pada daerah tertentu saja.

2.8.4 Animasi

Dalam bukunya Prakosa (2010: 1), Dari berbagai sumber data tentang studi animasi di dunia, dari buku karya John Halas Walt Disney, saat manusia menafsir tentang gerak kehidupan, atau tentang hidup yang didefinisikan dengan gerak dan memiliki makna serta jiwa, sesuai dengan pengertian dan arti *anima* (Yunani) atau *animate* (inggris). Asal kata animasi, bahwa manusia sejak dahulu kala sudah berusaha membuat sesuatu tanda dan peninggalan tentang usahanya yang menggambarkan dinamika kehidupan tersebut.

Menurut Prakosa (2010: 23), pengertian animasi semestinya sudah begitu memasyarakat di Indonesia. Arti animasi itu sendiri kemudian bisa diterjemahkan dalam berbagai pengertian, tidak hanya masalah dan berbentuk film saja tetapi juga berbagai hal di bidang kesenian lainnya. Animasi sering diartikan sebagai menghidupkan dari suatu benda mati atau benda statis yang kemudian bisa menciptakan gerak atau kesan gerak.

2.8.5 Teknik Animasi

Dalam studi film animasi, robi engler dalam bukunya *Animation Workshop* menyebut teknik perekaman frame per-frame sering dikelompokan dalam dua teknik yang menggunakan *stand* yang posisinya berbeda, sementara ada juga teknik *camera running* yang dianggap lebih praktis tetapi juga sering disebut sebagai *teknik kartun non animasi* karena tidak direkam secara frame per-frame.

1. Stand Untuk Teknik Plane View Animation

Animation stanf yang emmposisikan kamera berada di atas secara vertikal dengan meja untuk meletakan objek yang berupa benda-benda grafis, foto atau gambar-gambar 2 dimensional.

2. Animation Cut Out

Prakosa (2010:239) pada prinsipnya, teknik ini seperti merekam adegan wayang kulit, objeknya dibentuk dan dipotong sesuai dengan yang ingin ditampilkan. Seperti yang dilakukan Lotte Reineger (Jerman) dalam karyanya *The Adventure of Prince Achmed* (1980).

3. Animation Silhouette Cut Out

Seperti kebanyakan pembuat film animasi awal pada dekade tahun 1920-an, terutama di Eropa. Teknik memotong kertas menjadi bentuk karakter ini sangat digemari bahkan tetap berkembang dan dimanfaatkan hingga kini.

2.9 Tipografi

Menurut Susanto (2011: 204), tipografi atau yang biasa disebut tata huruf, merupakan unsur dalam karya desain yang mendukung terciptanya kesesuaian antara konsep dan komposisi karya. Tipografi sendiri mulai berkembang pesat setelah ditemukannya mesin cetak oleh Johan Gutenberg (1398-1468) sekitar tahun 1440. Ratusan model huruf telah bermunculan, namun desain dasar model huruf roman yang dikembangkan oleh Frenchman Nicholas Jensen (1420-1480) masih tetap digunakan sebagai tipe umum untuk kepentingan cetak.

Menurut Sihombing (2001: 29), tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Hadirnya tipografi dalam sebuah media terapan *visual* merupakan faktor yang membedakan antara desain grafis dan media ekspresi *visual* lainnya seperti lukisan. Lewat kandungan nilai fungsional dan nilai estetik, huruf memiliki potensi untuk menerjemahkan atmosfir yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual.

2.10 Warna

Menurut Nugroho (2008: 12), warna memiliki banyak kegunaan selain dapat mengubah rasa, bisa juga mempengaruhi cara pandang serta bisa menutupi ketidak sempurnaan juga mampu membangun suasana atau kenyamanan untuk semua orang.

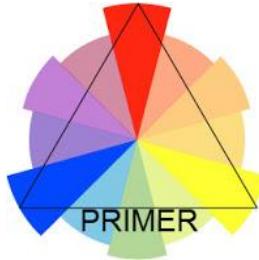
Menurut Nugroho (2008: 14), warna adalah satu hal yang sangat penting dalam memnentukan respon dari orang. Warna adalah hal yang pertama dilihat oleh seseorang. Setiap warna memberikan kesan dan identitas tertentu, walaupun hal ini tergantung pada latar belakang pengamatnya.

Dalam buku *Universal Principles of Design*, penggunaan warna dalam adalah sebagai penarik perhatian, meningkatkan unsur estetika dan memperkuat makna dari elemen desain itu sendiri. Jika diaplikasikan dengan tidak benar, warna bisa membahayakan bentuk dan fungsi sebuah desain. Gunakan warna dengan sederhana. Batasi warna yang digunakan sehingga mata mudah mencernanya hanya dalam satu kali lihat.

Menurut Brewster dalam teorinya, warna dapat disederhanakan menjadi kelompok yaitu warna primer, sekunder, warna tersier dan warna netral.

1. Warna primer

Merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning. Seperti pada gambar 2.5 dibawah ini.



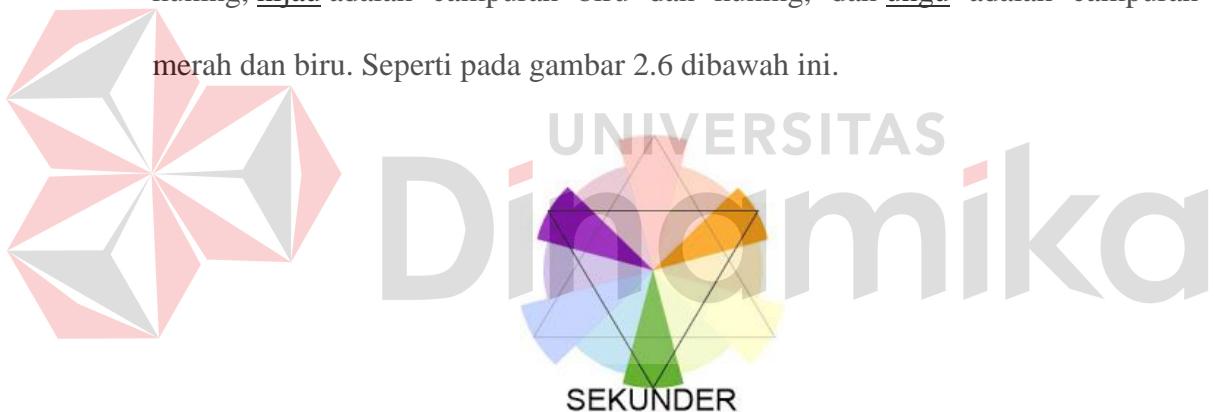
Gambar 2.5 Skema Teori Warna Primer Brewster

Sumber: Pengenalan Teori Warna, 2008

2. Warna sekunder

Merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1.

Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru. Seperti pada gambar 2.6 dibawah ini.



Gambar 2.6 Skema Teori Warna Sekunder Brewster

Sumber: Pengenalan Teori Warna, 2008

3. Warna tersier

Merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder.

Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga. Warna coklat merupakan campuran dari ketiga warna merah, kuning dan biru. Seperti pada gambar 2.7 dibawah ini



Gambar 2.7 Skema Teori Warna Tersier Brewster
Sumber: Pengenalan Teori Warna, 2008

4. Warna netral

Warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam. Seperti pada gambar 2.8 dibawah ini.



Gambar 2.8 Skema Teori Warna Netral Brewster
Sumber: Pengenalan Teori Warna, 2008

2.11 Layout

Menurut Susanto (2011: 237), dalam pembuatan sebuah buku ada salah satu unsur penting yaitu sebuah *layout*. *Layout* adalah tatan letak yang dipakai untuk mengatur sebuah komposisi dalam sebuah desain, seperti huruf teks, garis-garis,

bidang-bidang, gambar-gambar pada majalah, buku dan lain-lain. Layout dimulai dengan gagasan pertama dan diakhiri oleh selesaiannya.

Dalam buku *Layout* (2005), Gavin Ambrose dan Paul Harris mendefinisikan *layout* sebagai penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

Layout merupakan bagian penting dengan mengedepankan penyusunan elemen-elemen desain yang berkaitan kedalam sebuah bidang (media), sehingga menjadi sebuah susunan yang memiliki nilai seni dan artistik. Menurut (Rustan, 2009: 0), *Layout* merupakan tata letak element-element desain terhadap suatu bidang atau media tertentu untuk mendukung konsep maupun pesan didalamnya. Adapun prinsip dasar *layout* antara lain yaitu:

1. *Squence* (Berurutan)

Merupakan prinsip dasar *layout* yang didalamnya merupakan elemen-elemen yang berurutan.

2. *Emphasis* (Penekanan)

Merupakan prinsip dasar *layout* dengan mengupayakan menarik perhatian pembaca, keseluruhan elemen didalamnya sebaiknya memiliki daya tarik yang besar sehingga pembaca tidak cepat berpaling.

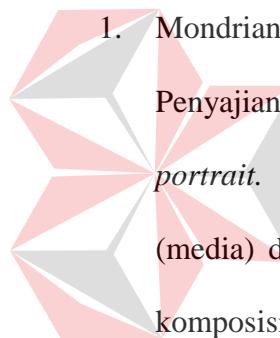
3. *Balance* (Seimbang)

Merupakan prinsip dasar *layout* yang mengutamakan keseimbangan dalam menyusun elemen-elemen pada sebuah media dengan menentukan ukuran dan peraturan setiap bagian elemen dalam *layout*.

4. *Unity* (Kesatuan)

Merupakan prinsip dasar *layout* yang pada keseluruhan elemen-elemen didalamnya memiliki satu kesatuan.

Pada perkembangan dunia kreatif dan desain, terdapat pula beberapa jenis layout yang dapat dikenali, diantaranya yaitu:



1. *Mondrian*

Penyajian elemen yang mengacu pada bentuk-bentuk kotak, *landscape* maupun *portrait*. Dimana elemen-elemen didalamnya dibuat sejajar dengan bidang (media) dan memuat gambar yang saling berpadu sehingga membentuk suatu komposisi yang bernilai konseptual.

2. *Grid*

Tata letak *layout* yang menggunakan *grid* atau skala dalam setiap penataan elemen-elemen pada sebuah bidang (media). Sehingga menimbulkan kesan *layout* yang tertata dan teratur.

3. *Picture Windows*

Tata letak *layout* yang didalamnya mengutamakan tampilan gambar secara *close-up* dengan tata *layout* yang didominasi gambar.

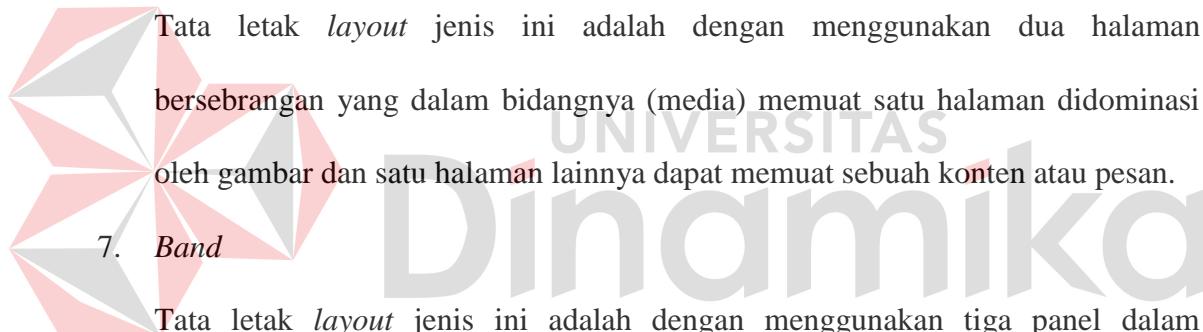
4. *Silhouette*

Pada tata letak *layout* ini pada umumnya gambar lebih besar pada sebuah bidang (media). Kecuali gambar disusun dengan tanpa *background* dan tulisan. *Space* putih (tanpa *background*) digunakan dengan tujuan penekanan dramatis.

5. *Specimen Type*

Layout jenis ini memiliki karakteristik dengan gaya *headline* yang besar dengan tanpa sentuhan artistik. *Headline* mendominasi dan digunakan sebagai penarik perhatian utama.

6. *Color Field*



7. *Band*

Tata letak *layout* jenis ini adalah dengan menggunakan tiga panel dalam bidangnya (media) dengan satu panel diantaranya berisikan tulisan penuh. Isi atau elemen-elemen yang akan disajikan dalam ketiga panel hendaknya memiliki satu-kesatuan. Penataan jenis ini memiliki kesan sederhana.

8. *Axial*

Layout jenis ini tidak jauh berbeda dengan *band layout*, tata letak pada jenis *axial layout* memiliki lebih dari satu elemen yang dimuat dalam bentuk vertical. *Axial layout* dapat digambarkan seperti batang pohon yang memiliki berbagai cabang mengelilinginya.

2.12 Pengertian Anak-anak

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun (Undang-undang Sisdiknas tahun 2003) dan 0-8 tahun menurut para pakar pendidikan anak. Menurut Mansur (2005: 88) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.

Pada masa ini merupakan masa emas atau golden age, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100% (Suyanto, 2005:6).

Menurut WHO (2003), mendefinisikan anak-anak adalah usia antara 0-14 tahun karena di usia tersebut resiko cenderung besar. Periode anak dalam perkembangannya yaitu pada masa bayi usia 0-1 tahun (periode viyal), masa kanak-kanak 1-5 tahun (periode estatis), masa anak-anak sekolah dasar pada usia 6-12 tahun (periode intelektual) dan periode pueral usia 12-14 tahun (pra pubertas, puber awal atau remaja awal). Sedangkan menanamkan sebuah pelajaran yang bertujuan untuk perkembangan anak yang tepat adalah pada anak-anak periode intelektual.

Keterampilan motorik yang mendorong anak untuk aktif dalam berkegiatan bermain sedangkan motorik yang buruk akan menghabiskan waktu dengan hiburan. Anak yang tergolong kreatif cenderung menghabiskan waktunya dengan sesuatu yang

asli dari sebuah mainan, karena bermain merupakan sesuatu yang dominan. Pada masa anak-anak ini merupakan masa dimana mereka senang dibacakan dan melihat gambar-gambar di buku yang sangat menarik (Hurlock, 1980: 108).

2.12.1 Karakteristik Perkembangan Sosial Anak

Tingkatan kelas di sekolah dasar dapat dibagi dua menjadi kelas rendah dan kelas atas. Kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua, dan tiga, sedangkan kelas-kelas tinggi sekolah dasar yang terdiri dari kelas empat, lima, dan enam (Supandi, 1992: 44). Di Indonesia, kisaran usia sekolah dasar berada di antara 6 atau 7 tahun sampai 12 tahun. Usia siswa pada kelompok kelas atas sekitar 9 atau 10 tahun sampai 12 tahun. Menurut Witherington (1952) yang dikemukakan Makmun (1995: 50) bahwa usia 9-12 tahun memiliki ciri perkembangan sikap individualis sebagai tahap lanjut dari usia 6-9 tahun dengan ciri perkembangan sosial yang pesat. Pada tahapan ini anak/siswa berupaya semakin ingin mengenal siapa dirinya dengan membandingkan dirinya dengan teman sebayanya. Jika proses itu tanpa bimbingan, anak akan cenderung sukar beradaptasi dengan lingkungannya. Untuk itulah sekolah memiliki tanggung jawab untuk menanggulanginya. Sekolah sebagai tempat terjadinya proses menumbuhkembangkan seluruh aspek siswa memiliki tugas dalam membantu perkembangan anak sekolah. Adapun tugas-tugas perkembangan anak sekolah (Makmun, 1995: 68), diantaranya adalah:

1. mengembangkan konsep-konsep yang perlu bagi kehidupan sehari-hari
2. mengembangkan kata hati, moralitas, dan suatu skala, nilai-nilai
3. mencapai kebebasan pribadi

4. mengembangkan sikap-sikap terhadap kelompok-kelompok dan institusi-institusi sosial.

Tugas-tugas perkembangan yang tercapai pada masa kanak-kanak akhir dengan kisaran usia 6-13 tahun (Soesilowindradini, 2000: 116) akan memiliki keterampilan. Keterampilan yang dicapai diantaranya *social-help skills* dan *play skill*. *Social-help skills* untuk membantu orang lain di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain seperti membersihkan halaman, merapihkan meja dan kursi. Ini akan menambah perasaan harga diri dan sebagai anak yang berguna hingga menjadikan anak suka bekerja sama (bersifat kooperatif). *Play skill* terkait dengan kemampuan motorik seperti melempar, menangkap, berlari, keseimbangan. Anak yang terampil dapat membuat penyesuaian-penesuaian yang lebih baik di sekolah dan di masyarakat.

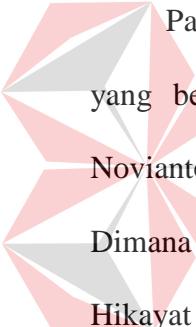
2.12.2 Perkembangan Seni Anak

Anak pada jenjang Sekolah Dasar (SD) berusia berkisar antara 6-12 tahun. Berdasarkan teori tahap perkembangan menggambar atau seni secara garis besar dibedakan menjadi dua tahap karakteristik, yaitu kelas I sampai kelas III ditandai dengan mulai menguatnya daya imajinasi, sedangkan kelas IV sampai kelas VI ditandai dengan mulai berfungsinya kekuatan rasio.

Pada psikologi perkembangan dinyatakan pada rentang kehidupan manusia khususnya anak-anak ada yang disebut masa keemasan yang dikenal sebagai masa peka. Hal ini dipertegas oleh Pierre Duquet (1953: 41) bahwa: “*A childre who does not draw is an anomaly, and particulary so in the years between 6 an 10, which is outstandingly the golden age of creative expression*”.

Pada usia 6-12 tahun ini anak-anak mulai mengagumi tokoh dalam sejarah, cerita yang imajinatif, dongeng, tokoh-tokoh nasional. Pada awalnya konsep diri yang ideal mengikuti pola yang digariskan oleh orang tua, guru dan orang-orang yang ada disekitar lingkungannya. Kemudian mengikuti pola atau tokoh yang dibaca. Dari sumber yang banyak ini, anak membangun ego-ideal yang menurut Van den Daele “berfungsi sebagai standar perilaku umum yang di internalisasikan” Hurlock (1980: 72).

2.13 Penelitian Terdahulu



Pada bagian penelitian terdahulu ini peneliti menemukan jurnal tugas akhir yang berjudul *motion comic* Hikayat Candi Prambanan. Karya milik Michael Novianto ini merupakan karya tugas akhir mahasiswa Universitas Negeri Surabaya. Dimana tugas akhir mahasiswa tersebut meneliti serta membuat karya dengan topik Hikayat Candi Prambanan.

Pada penelitian tugas akhir tersebut, Novianto mengangkat tema legenda Roro Jonggrang yang diusung dengan konsep multimedia interaktif. Dalam penelitiannya, Novianto mengedepankan keunggulan multimedia interaktif sebagai media yang digunakan untuk mengemas cerita rakyat dengan cara yang modern.



Gambar 2.9 Motion Comic Hikayat Candi Prambanan
Sumber: Michael Novianto

Pada gambar 2.9 adalah beberapa bagian karya rugas akhir dari Michael Novianto, pada karya tugas akhir tersebut jelas Michael Novianto mengunggulkan produknya pada aspek multimedia karena karya tersebut merupakan *motion comic* yang pada dasarnya berbasis multimedia interaktif. Pada karyanya, Michael Novianto menembak target pasar pada kalangan remaja khususnya masa remaja awal. Karyanya dirancang untuk remaja menikmati, mengenal sekaligus mengetahui Hikayat Candi Prambanan melalui *motion comic* yang berbasis multimedia interaktif.

Pada karyanya, Michael Novianto memberikan keunggulan produknya pada bagian pemilihan karakter yang terkait dengan Hikayat Candi Prambanan. Pemilihan karakter ini yang dimaksud adalah bagaimana pengguna atau penikmat karya Michael Novianto dapat memilih karakter yang akan dijalankannya, dengan demikian pengguna akan diajak untuk merasakan bagaimana watak sang karakter maupun tiap karakter yang terkait dengan Hikayat Candi Prambanan.

Perbedaannya, pada penelitian Novianto jelas menempatkan produknya dengan keunggulan multimedia interaktif. Sedangkan, penelitian tugas akhir yang peneliti akan lakukan adalah dengan membuat serta mengemas cerita rakyat Roro Jonggrang

kedalam sebuah media yang terbilang baru yaitu *graphic novel*. *Graphic novel* dirasa tepat karena keunggulannya sebagai media bacaan yang menampung visual dan narasi, selain itu *graphic novel* merupakan bagian dari *sequential art* (seni yang berurutan) dengan mengedepankan aspek visual yang eksperimental namun tetap sesuai dengan tujuan (konsumen).

Selain *graphic novel*, peneliti juga merencanakan untuk membuat media pendukung lain yang memiliki peran dalam pendekatan secara modern. Media pendukung lain yang tersebut yaitu, dengan membuat multimedia interaktif berupa buku digital sebagai pendekatan modern sebagai penunjang produk utama yang akan dibuat oleh peneliti.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Untuk merancang karya *graphic novel* hikayat candi prambanan diperlukan metode penelitian, survei serta observasi data untuk mendapatkan objek penelitian secara universal sehingga menghasilkan karya yang sesuai dan tepat sasaran.

3.1 Jenis Penelitian

Dalam perancangan buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan ini, diperlukan penelitian mendalam, untuk itu dalam penelitian tersebut peneliti mencari informasi dan menganalisa data dengan cara melakukan pendekatan kualitatif.

Pada perancangan tugas akhir ini, peneliti mencari informasi terkait dengan perkembangan zaman pada saat ini yang mengakibatkan beberapa sejarah budaya tergerus oleh budaya asing. Dalam hal ini adalah hikayat Candi Prambanan yang berkaitan dengan cerita rakyat legenda Roro Jonggrang yang semakin dilupakan oleh generasi muda..

Menurut Sutopo (2006: 179), penelitian kualitatif yaitu penelitian yang mengarah pada pendeskripsi secara rinci dan mendalam baik kondisi maupun proses, dan juga hubungan atau saling keterkaitannya mengenai hal-hal pokok yang ditemukan pada sasaran penelitian.

Metode kualitatif adalah metode yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi. Metode penelitian ini lebih suka menggunakan teknik

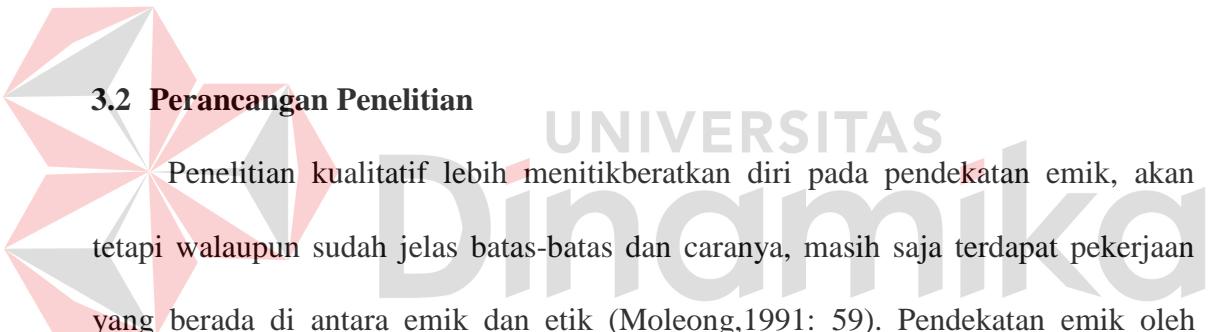
analisis mendalam (*in-depth analysis*), yaitu mengkaji masalah secara kasus perkasus karena metodologi kualitatif yakin bahwa sifat suatu masalah satu akan berbeda dengan sifat dari masalah lainnya. Tujuan dari metodologi ini bukan suatu generalisasi tetapi pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah. Penelitian kualitatif berfungsi memberikan kategori substantif dan hipotesis penelitian kualitatif.

Adapun cara pendekatan untuk mendapatkan informasi secara terperinci yakni meliputi proses wawancara, observasi, dokumentasi dan studi literatur. Pendekatan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi akurat secara langsung kepada beberapa narasumber yang memahami sejarah budaya serta keberadaan terkait dengan cerita rakyat legenda Roro Jonggrang. Pendekatan observasi dilakukan dengan mencermati secara visual terhadap objek yang diteliti. Proses pendekatan dokumentasi adalah dimana peneliti mendokumentasikan mengambil data-data seperti halnya foto maupun video untuk mendapatkan visual secara mendetail sebagai bahan untuk penerapan visual pada karya tugas akhir nantinya. Sedangkan studi literatur adalah mempelajari objek yang diteliti melalui beberapa sumber buku yang berkaitan dengan cerita rakyat legenda Roro Jonggrang.

Penelitian kualitatif menuntut keteraturan, ketertiban dan kecermatan dalam berpikir, tentang hubungan data yang satu dengan data yang lain dan konteksnya dalam masalah yang akan diungkapkan. Beberapa alasan mengenai maksud dilakukannya penelitian kualitatif:

1. Untuk menanggulangi banyaknya informasi yang hilang seperti yang dialami oleh penelitian kuantitatif, sehingga intisari konsep yang ada dalam data dapat diungkap.

2. untuk menanggulangi kecenderungan menggali data empiris dengan tujuan membuktikan kebenaran hipotesis berdasarkan berpikir deduktif seperti dalam penelitian kuantitatif.
3. untuk menanggulangi kecenderungan pembatasan variabel yang sebelumnya, seperti dalam penelitian kuantitatif, padahal permasalahan dan variabel dalam masalah sosial sangat kompleks.
4. untuk menanggulangi adanya indeks-indeks kasar seperti dalam penelitian kuantitatif yang menggunakan pengukuran enumirasi (perhitungan) empiris, padahal inti sebenarnya berada pada konsep-konsep yang timbul dari data.



3.2 Perancangan Penelitian

Penelitian kualitatif lebih menitikberatkan diri pada pendekatan emik, akan tetapi walaupun sudah jelas batas-batas dan caranya, masih saja terdapat pekerjaan yang berada di antara emik dan etik (Moleong, 1991: 59). Pendekatan emik oleh Moleong (1991: 54) adalah struktural yang berarti peneliti berasumsi bahwa perilaku manusia terpola dalam sistem pola itu sendiri. Satuan-satuan dari sistem terpola tersebut bersama-sama dengan satuan-satuan kelompok structural itu membentuk masyarakat tertentu melalui aksi dan reaksi para anggotanya. Dengan demikian, tujuan pendekatan emik adalah mengungkapkan dan menguraikan sistem perilaku bersama-sama satuan strukturnya dan kelompok struktur satuan-satuan itu.

Perancangan yang disusun secara logis dan sistematis adalah poin yang utama dalam sebuah penelitian. Hal ini bertujuan agar hasil perancangan dapat turut mempertahankan serta melestarikan kelangsungan sejarah budaya Hikayat Candi

Prambanan di dalam negeri serta dapat dipertanggung jawabkan. Kerangkan tugas akhir disusun dengan jelas sehingga memunculkan solusi permasalahan serta mempersempit kemungkinan adanya kesalahan pada proses perancangan.

Pada tahap perancangan penelitian harus disusun secara logis dan sistematis merupakan pola yang paling penting pada penelitian. Hal ini bertujuan untuk memberikan hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan sehingga memberikan solusi permasalahan tentang pembuatan buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan. Proses perancangan ini dilakukan dengan beberapa tahapan :

1. Riset Lapangan

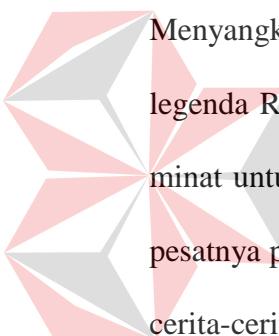


Pada tahap ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang sebanyak-sebanyaknya terhadap Hikayat Candi Prambanan yang ada keterkaitannya dengan cerita rakyat legenda Roro Jonggrang yang semakin hilang tergerus oleh pesatnya perkembangan global, pencarian informasi ini yaitu dengan cara menanyakan kepada budayawan maupun pengelola Candi Prambanan yaitu salah satu perusahaan BUMN yang bergerak dibidang pariwisata di Daerah Istimewah Yogyakarta PT. Taman Wisata Candi Borobudur Prambanan dan Ratu Baka. Riset lapangan meliputi: sejarah cerita rakyat legenda Roro Jonggrang, analisis budaya cerita rakyat di Yogyakarta, analisis tanggapan maupun pendapat terkait tokoh-tokoh dan wataknya serta nilai yang terkandung dalam cerita rakyat legenda Roro Jonggrang, hingga wawancara dengan penulis maupun budayawan yang berkaitan atau mengenali secara dalam tentang Hikayat Candi Prambanan sebagai bahan perbandingan dalam penciptaan karya tugas akhir nantinya.

2. Identifikasi

Dari hasil pencarian informasi dan riset terhadap objek penelitian, didapatkan bahwa hikayat Candi Prambanan yaitu cerita rakyat legenda Roro Jonggrang merupakan bagian dari kekayaan sejarah budaya yang dimiliki oleh sejarah Candi Prambanan. Selain itu, perkembangan serta kelestarian cerita rakyat legenda Roro Jonggrang terus mengalami penurunan khususnya minat anak-anak di zaman sekarang yang lebih memilih cerita-cerita komik dari budaya asing seperti *manga*, serta permainan-permainan yang lebih modern dari sebuah gadget.

3. Ide dan Gagasan



Menyangkut kelestarian hikayat Candi Prambanan terkait dengan cerita rakyat legenda Roro Jonggrang yang terus mengalami penurunan dalam hal ini adalah minat untuk mengenali dan mengetahui hikayat Candi Prambanan tergerus oleh pesatnya perkembangan global khususnya minat anak-anak yang tergeser dengan cerita-cerita komik *manga* dan permainan-permainan modern dari gadget yang lebih menarik minat anak, maka dari permasalahan ini, ide dan gagasan muncul sebagai upaya dalam mempertahankan cerita rakyat khususnya legenda Roro Jonggrang agar tidak musnah tergeser oleh perkembangan zaman. Dari permasalahan yang ada, maka penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah novel grafis yang mengangkat, menyajikan serta mengenalkan hikayat Candi Prambanan yang terkait dengan cerita rakyat legenda Roro Jonggrang dan mengemas cerita rakyat legenda Roro Jonggrang dalam media lain yang lebih menarik dan diterima masyarakat di zaman modern.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh memiliki peranan yang penting untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam pembuatan *Graphic Novel* Hikayat Candi Prambanan, sehingga diperlukannya data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Data ini digunakan untuk mengetahui konsep awal yang akan digunakan untuk pembuatan *Graphic Novel* Hikayat Candi Prambanan. Berikut adalah uraian hasil dari pengumpulan data yang telah dilakukan:

1. Observasi

Observasi ini merupakan proses pengamatan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek dalam suatu periode tertentu dan mencatat secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati mengenai objek penelitian yakni Hikayat Candi Prambanan.

2. Wawancara

Proses komunikasi dua orang atau lebih yang melibatkan seseorang yang ingin mendapatkan informasi dan orang yang mengetahui informasi. Pada proses ini didapati narasumber dari PT. Taman Wisata Candi Borobudur, Prambanan dan Ratu Baka dan seorang penulis buku yang terkait dengan Candi Prambanan. Pada proses wawancara ini penulis mengajukan beberapa pertanyaan terkait dengan keberadaan serta perkembangan cerita rakyat legenda Roro Jonggrang.

3. Studi literatur

Proses ini mencari informasi berdasarkan buku-buku literatur, penelitian maupun jurnal terdahulu yang berkaitan dengan objek penelitian untuk memperkuat materi dalam penelitian tugas akhir ini.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan proses pengumpulan informasi dalam bentuk pengambilan foto, video maupun data tertulis yang berkaitan dengan objek penelitian sebagai bahan untuk pembuatan karya tugas akhir nantinya. Proses ini digunakan untuk mendapatkan bukti otentik terkait dengan cerita rakyat legenda Roro Jonggrang.

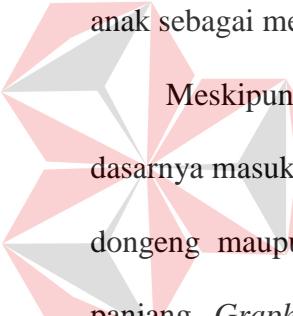
3.3.1 Objek Penelitian

Pada penelitian tugas akhir ini objek yang diteliti adalah hikayat Candi Prambanan atau lebih tepatnya cerita rakyat legenda Roro Jonggrang sebagai pembahasan utama. Cerita rakyat legenda Roro Jonggrang merupakan cerita yang dipercaya secara turun-temurun oleh masyarakat khususnya domestik sebagai cerita leluhur yang melatar belakangi terbangunnya Candi Prambanan. Cerita rakyat legenda Roro Jonggrang merupakan cerita fiksi yang memiliki nilai-nilai moral bagi kehidupan, nilai-nilai moral tersebut antara lain yaitu menggambarkan tentang keserakahan, licik dan kecurangan. Nilai-nilai moral tersebut dapat dijumpai pada beberapa tokoh utama pada cerita tersebut yaitu Roro Jonggrang dan Bandung Bondowoso. Nilai-nilai moral inilah yang nantinya akan diangkat menjadi sebuah pelajaran dan upaya untuk membentuk karakter untuk tidak berbuat serakah, licik dan curang.

3.3.2 Data Produk

Buku *graphic novel* hikayat Candi Prambanan merupakan salah satu bentuk media pengenalan untuk anak-anak, diharapkan dengan buku *graphic novel* ini dapat serta mampu memberikan pengetahuan sejarah, menarik minat anak terhadap sejarah

dan membangun karakteristik anak melalui nilai-nilai moral dalam cerita. Seperti yang digambarkan oleh Eddie Campbell dalam bukunya: *Graphic Novel Manifesto*, Bentuk *Graphic Novel* sendiri merupakan sebuah pergerakan, format dan form atau kata lain komik dengan format yang panjang dan bergambar untuk bercerita. *Graphic Novel* sendiri pada dasarnya memiliki karakter yang khas dari segi narasi dan visual yang digunakan sebagai media pengenalan kepada anak-anak, *Graphic Novel* mengutamakan visual cerita didalamnya dan narasi beberapa kalimat didalamnya. Maka dari itu mengemas cerita rakyat legenda Roro Jonggrang dalam *Graphic Novel* dirasa tepat mengingat cerita rakyat legenda Roro Jonggrang diperuntukan pada anak-anak sebagai media pengenalan sejarah budaya.



Meskipun jenis *Graphic Novel* masih terdengar baru, *Graphic Novel* yang pada dasarnya masuk dalam kategori *sequential art* biasanya di aplikasikan pada alur cerita dongeng maupun legenda karena memiliki alur cerita yang lebih kompleks dan panjang. *Graphic Novel* merupakan salah satu dari keberagaman jenis buku yang cepat berkembang dalam penerbitan dan penjualan buku, karena *Graphic Novel* saat ini banyak dijumpai konten yang lebih spesifik dan bervariasi.

Menurut Baetens, *Graphic Novel* tidak selalu mengandalkan kajian konten cerita melainkan juga menonjolkan pula aspek visual (ilustrasi), hal ini menuai banyak penolakan yang mengatakan bahwa *Graphic Novel* hanya “mendongeng visual yang ilustratif baik cerita visual maupun sastra”.

Selain itu, pada pembuatan buku *Graphic Novel* hikayat candi prambanan ini akan didukung oleh media lain selain buku yaitu multimedia interaktif. Multimedia interaktif dalam hal ini merupakan salah satu alternatif untuk lebih mendekatkan

produk buku *Graphic Novel* Hikayat Candi Prambanan kepada anak-anak, menjadikan multimedia interaktif sebagai salah satu cara menarik minat anak-anak untuk mengenali sejarah budaya khususnya cerita rakyat legenda Roro Jonggrang. Namun pada kajian ini, multimedia lebih dikemas sebagai buku digital dengan visual gerak serta audio. Menurut Robin dan Linda (dalam Pranata, 2007: 5) Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video, sedangkan menurut Wahono (dalam Pranata, 2007: 5), multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, sound, animasi dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik. Adapun beberapa pendapat yang mendukung untuk menggunakan multimedia interaktif sebagai salah satu media yang jitu dalam menarik minat penggunanya khususnya anak-anak, mengingat multimedia interaktif sendiri memiliki beberapa keunggulan yaitu memiliki sifat *audio visual*. Dengan sifat seperti demikian multimedia interaktif dianggap mampu mengajak penggunanya untuk berinteraksi dengan konten yang disajikan.

Menurut Suyanto (dalam Periangan, 2011:7) kelebihan komunikasi via multimedia adalah:

1. *Interaktif*

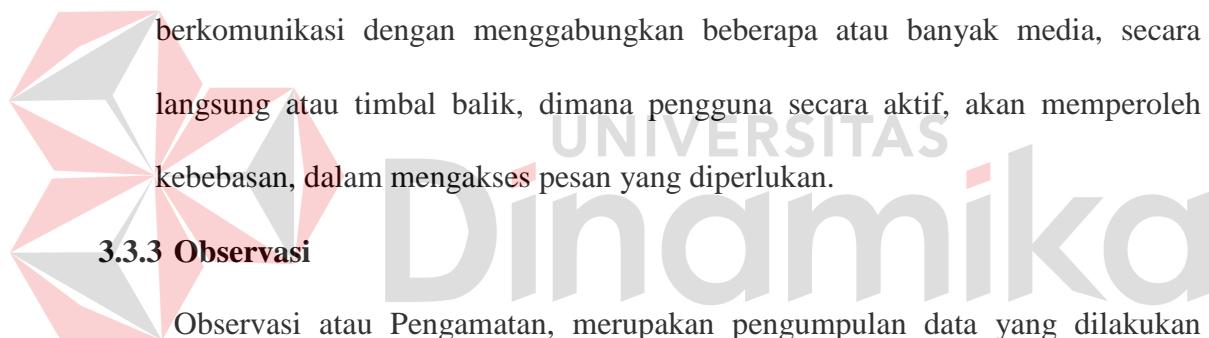
Pengguna secara aktif berinteraksi dengan alat, sehingga terjadi timbale balik antara pengguna dan piranti / perangkat yang dipakai.

2. Bebas dan *Repetitive*

Pengguna multimedia memperoleh kebebasan dalam mengakses informasi dan dapat melompat-lompat.

3. Pengekalan Ingatan

Multimedia melibatkan banyak media input maupun output hasil dari gambar, teks, suara, animasi, maka hal ini dapat memperbesar ingatan khalayak pengguna komputer terhadap apa yang disampaikan, karena menurut lembaga riset dan penerbitan komputer, *Computer Technology Research* (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat, dan 30% dari yang didengar, tetapi orang mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan, kelebihan dari komunikasi menggunakan multimedia adalah untuk menyampaikan pesan sekaligus, digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi dengan menggabungkan beberapa atau banyak media, secara langsung atau timbal balik, dimana pengguna secara aktif, akan memperoleh kebebasan, dalam mengakses pesan yang diperlukan.



3.3.3 Observasi

Observasi atau Pengamatan, merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap obyek penelitian mengenai masalah dan fenomena yang diteliti . Melakukan pengamatan dengan turun langsung ke lapangan untuk mencari data hikayat maupun sejarah keseluruhan Candi Prambanan dan mencatat hasil observasi sehingga data yang didapat merupakan acuan dalam pembuatan analisis data dan perancangan karya. Proses yang diamati yakni:

1. Hikayat Candi Prambanan adalah cerita rakyat legenda Roro Jonggrang yang merupakan salah satu kekayaan sejarah budaya yang terkandung pada Candi Prambanan, untuk mengetahui ciri-ciri pada masing-masing karakter dan nilai-nilai moral maupun filosofi legenda Roro Jonggrang adalah dengan mencari

narasumber yang dirasa memahami secara detail legenda Roro Jonggrang misalnya menanyakan pada ahli kunci Candi maupun pengelola Candi. Adapun cara lain yaitu menanyakan pada budayawan atau penulis yang berkaitan dengan penulisan buku maupun pemahaman tentang Candi Prambanan khususnya pada cerita rakyat legenda Roro Jonggrang. Selain daripada itu, karena cerita rakyat ini bentuk fisiknya tidak mudah untuk dijumpai maka salah satu cara tepat untuk observasi terhadap objek penelitian ini adalah mengamati perkembangan cerita rakyat legenda Roro Jonggrang yang beredar di lingkungan masyarakat. Dengan demikian penulis mampu mengambil, membandingkan serta menyatukan data observasi yang dianggap rasional sebagai bahan wujud karya tugas akhir nantinya.

2. Mengenai pemilihan media, yakni buku. Adapun kelebihan buku adalah sebagai sumber pengetahuan dan sumber pembangunan karakter pada pembacanya, karena pada dasarnya buku merupakan sarana informasi efektif. Kelebihan buku

antara lain yakni (muktiono, 2003: 2):

- a. Buku memiliki umur yang lebih panjang apabila disimpan dengan baik.
- b. Memiliki buku berarti “membeli” hak cipta/karya seseorang dengan kata lain lebih member penghargaan kepada penulis.
- c. Buku bersifat *collectible item* (buku bisa juga digunakan sebagai koleksi).
- d. Buku bisa disentuh, dan buku bersifat (bentuk) nyata.
- e. Buku memegang peranan sebagai sumber data dan bisa dimasukan dalam daftar pustaka ketika mengambilnya sebagai referensi dalam penulisan.

Pendapat lain tentang kelebihan buku yakni, buku tidak membutuhkan

perangkat elektronik yang mahal untuk membacanya dan buku tidak mudah menyebabkan mata lelah. Selain itu membaca melalui buku membuat seseorang menjadi hemat karena tidak ada biaya tambahan seperti halnya membayar listrik.

3.3.4 Wawancara

Metode ini merupakan proses tanya jawab lisan yang bertujuan untuk mencari informasi-informasi lebih mendalam mengenai hikayat maupun sejarah sebenarnya secara keseluruhan candi prambanan kepada remaja.

Menurut Stewan dan Cash (dalam Siswanto, dkk, 2010: 5), wawancara adalah suatu proses komunikasi interaksional antara dua orang, dan salah satu diantaranya memiliki tujuan tertentu yang telah ditentukan sebelumnya, dan dilakukan dengan melibatkan pemberian dan menjawab pertanyaan.

Pada proses wawancara, proses ini dilakukan dengan mencari serta menanyakan data-data yang terkait dengan objek penelitian kepada beberapa narasumber yaitu dari Rusydi penulis buku “Sosok Cantik Nan-Misterius Borobudur, Prambanan”. Salman Rusydi merupakan narasumber yang dianggap mampu menjelaskan banyak tentang sejarah budaya yang terkait dengan Candi Prambanan khususnya cerita rakyat legenda Roro Jonggrang mengingat pada bukunya beliau menuliskan lengkap sejarah Candi Prambanan dan legenda Roro Jonggrang.

Selain itu, narasumber yang dianggap mengerti tentang keadaan Candi Prambanan khususnya perkembangan legenda Roro Jonggrang pada saat ini adalah pengelola Candi Prambanan yang tidak lain adalah perusahaan BUMN PT. Taman Wisata Candi Borobudur, Prambanan dan Ratu Baka. Beliau adalah bapak Indra,

salah satu wakil divisi humas pada perusahaan tersebut yang memaparkan secara langsung bagaimana perkembangan Candi Prambanan terkini khususnya cerita rakyat legenda Roro Jonggrang itu sendiri.

3.3.5 Studi Pustaka

Studi kepustakaan dilakukan dengan cara mencari referensi dalam pustaka yang berkaitan dengan objek penelitian. Studi pustaka ini penting untuk mendukung data penelitian yang akan di implementasikan kedalam pembuatan *Graphic Novel* hikayat candi prambanan.

Pada proses ini, buku “Sosok Cantik Nan-Misterius Borobudur, Prambanan” milik Salman Rusydi merupakan salah satu referensi yang dapat ditelaah mengingat isi dalam buku tersebut memuat lengkap sejarah Candi Prambanan khususnya pemamaran detail cerita rakyat legenda Roro Jonggrang. Dari buku tersebut penulis mendapatkan banyak informasi terkait dengan jalan cerita dari cerita rakyat legenda Roro Jonggrang.

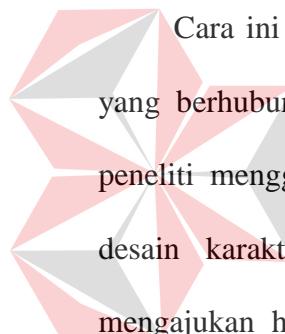
3.3.6 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan bukti-bukti yang berkaitan dengan candi prambanan. Hal ini diperlukan untuk memperdalam penelitian. Data yang dikumpulkan berupa foto-foto obyek yang berkaitan dengan hikayat maupun sejarah candi prambanan, arsip, serta data-data tertulis yang berkaitan dengan pembuatan buku *Graphic Novel* hikayat Candi Prambanan.

3.3.7 Creative Brief

Creative brief merupakan cara untuk mendapatkan sebuah hasil yang berasal dari cara berpikir dan dirangkum pada satu wadah kemudian melakukan diskusi dengan orang-orang terkait hal yang dirangkum.

Rustan (2010: 37) mengumpulkan data wawancara khusus untuk mendapatkan *personality* dari sebuah produk. Dikumpulkan dalam bentuk kata kunci yang kemudian dirangkum dalam *creative brief* yang berguna pada tahapan selanjutnya. Berdasarkan *creative brief* membuat *thumbnails* dari hasil *brain storming* atau pengembangan ide berupa visual.



Cara ini dipilih dan digunakan peneliti pada proses mendesain segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian tugas akhir ini, misalnya dalam prakteknya peneliti menggunakan *creative brief* untuk mendapatkan desain tipografi maupun desain karakter. Kemudian dari proses tersebut, peneliti melanjutkan untuk mengajukan hasil desain yang telah dikerjakan kepada orang-orang terkait pada penelitian ini.

Dari cara tersebut, peneliti akan lebih dipermudah dalam mendapatkan sebuah hasil desain yang dapat dipertanggung jawabkan secara mendasar.

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan dan setelah selesai di lapangan. Menurut Danim (2002: 209) analisis data merupakan proses pencandraan dan penyusunan transkrip interview serta material lain yang telah terkumpul. Maksudnya, agar peneliti dapat

menyempurnakan pemahaman terhadap data tersebut untuk kemudian menyajikannya kepada orang lain dengan lebih jelas tentang apa yang telah dikemukakan atau dapatkan dari lapangan. Proses analisis itu meniscayakan pergulatan peneliti dengan data, menyintesiskan menemukan pola-pola, mencari pokok-pokok persoalan yang penting untuk kemudian disajikan kepada orang lain.

Dalam penelitian dengan menggunakan metode kualitatif, analisis data dilakukan sejak awal penelitian dan selama proses penelitian itu berlangsung. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi. Setelah itu data diolah secara sistematis. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif (Miles & Huberman, 1984, hal.15).

Moleong Moleong (2007: 248) adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceriterakan kepada orang lain. Selanjutnya dicari kaitan antara data yang satu dengan lainnya dalam proses sintesisasi.

BAB IV

HASIL dan ANALISIS DATA

Dalam proses pembuatan *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan atau lebih tepatnya mengolah serta mengemas cerita rakyat Roro Jonggrang, pengumpulan serta pengkajian data mengenai objek penelitian sangat diperlukan. Maka salah satu cara tersebut yaitu dengan melakukan pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan studi literature. Hal ini merupakan salah satu bentuk untuk mencapai keabsahan penelitian terhadap Hikayat Candi Prambanan yang bertujuan memperkenalkan budaya berupa cerita rakyat Roro Jonggrang.

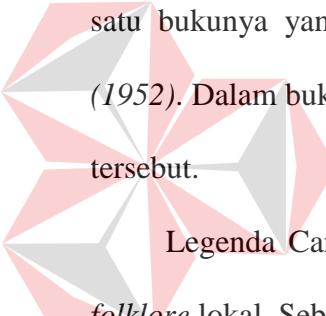
4.1 Hasil dan Analisis Data

Dalam pembuatan buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan ini, peneliti melakukan wawancara langsung dengan Bapak Indra selaku pengurus perusahaan BUMN PT. Taman Wisata Candi Borobudur Prambanan Ratu Boko pada divisi humas yang bertempat di Jalan Raya Jogja Solo km 16, Prambanan. Sleman – Yogyakarta. Wawancara dilakukan pada tanggal 08 Desember 2014, pukul 08.30 WIB. Berikut adalah kesimpulan hasil wawancara yang dapat diuraikan:

Candi Prambanan merupakan candi hindu terbesar di asia tenggara, candi hindu ini di tetapkan oleh UNESCO sebagai warisan cagar budaya dunia pada tahun 1991. Candi Prambanan pada perkembangannya kini dikelola oleh negara, PT. Taman Wisata Candi Borobudur Prambanan dan Ratu Boko merupakan perusahaan BUMN

(Badan Usaha Milik Negara) bentukan pemerintahan bapak presiden pertama Indonesia yaitu, Ir. Soekarno.

Pada sejarahnya, menurut ahli sejarah Candi Prambanan merupakan candi hindu yang dibangun oleh Wangsa Sanjaya, sebuah dinasti yang mengakhiri kejayaan Dinasti Wangsa Syailendra. Tokoh yang berjasa dalam pembangunan Candi Prambanan adalah Raja Rakai Pikatan yang merupakan menantu Raja Samaratungga dari Dinasti Syailendra. Singkat cerita, pembangunan Candi Prambanan tidak luput dari sejarah serta peranan dua Dinasti yang berkuasa di Kerajaan Medang pada masa itu. Kedua Dinasti ini pertama kali oleh sejarawan bernama Dr. Bosch dalam salah



satu bukunya yang berjudul *Sriwijaya, de Sailendrawamsa en de Sanjayawamsa* (1952). Dalam buku tersebut Dr. Bosch menyebutkan jelas tentang adanya dua dinasti tersebut.

Legenda Candi Prambanan sebenarnya tidak lebih dari sekedar dongeng atau *folklore* lokal. Sebagaimana halnya dongeng pada umumnya, legenda itu menjelaskan asal mula Candi Prambanan yang sepertinya terbangun dengan cara yang ajaib dan menakjubkan. Pada penafsiran beberapa ahli, legenda Roro Jonggrang dan Bandung Bondowoso sebenarnya merupakan salah satu wujud ingatan masyarakat setempat mengenai peristiwa yang pernah terjadi di kawasan ini. Peristiwa tersebut tepatnya perebutan kekuasaan antara Wangsa Syailendra dan Waangsa Sanjaya yang berambisi untuk berkuasa di Jawa Tengah.

Beberapa penafsiran bahkan menyimpulkan kalau tokoh yang disebut sebagai Prabu Baka kemungkinan adalah sosok Raja Samaratungga yang berasal dari Wangsa Syailendra, sementara tokoh Raja Rakai Pikatan diduga adalah sosok Bandung

Bondowoso serta Pramodawardhani yang ditengarai sebagai putri Samara Tungga yang tidak lain adalah istri dari Raja Rakai Pikatan yang didalam cerita rakyat tersebut digambarkan sebagai Putri Roro Jonggrang.

Selain itu, cerita Roro Jonggrang sebenarnya sampai saat ini masih menimbulkan berbagai polemik di masyarakat Indonesia. Artinya, tidak sedikit orang yang mempertanyakan kebenaran dari cerita Roro Jonggrang. Tetapi menariknya, meskipun banyak pihak yang mempertanyakan keabsahan cerita Roro Jonggrang namun tidak sedikit juga orang-orang yang mempercayai cerita tersebut.

Sedangkan di masyarakat, cerita rakyat legenda Roro Jonggrang ini telah mengalami penurunan dalam arti minat generasi muda khususnya anak-anak telah bergeser pada perkembangan certia-cerita komik *manga* dan permainan-permaianan yang lebih menarik dan lebih modern.

4.2 Segmentasi, Targeting, Positioning (STP)

1. Segmentasi

Pada pembuatan buku *Graphic Novel* Hikayat Candi Prambanan, khalayak sasaran atau target konsumen yang dituju adalah:

a. Demografis Target Primer

Usia : Anak-anak usia 6-12 Tahun dengan *decision*

market orang tua kalangan menengah (middle).

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan.

Status Keluarga : Belum Menikah.

Profesi : Pelajar.

Pendidikan : SD

Kelas Sosial : Menengah (middle).

b. *Demografis Target Skunder*

Usia : Orang tua

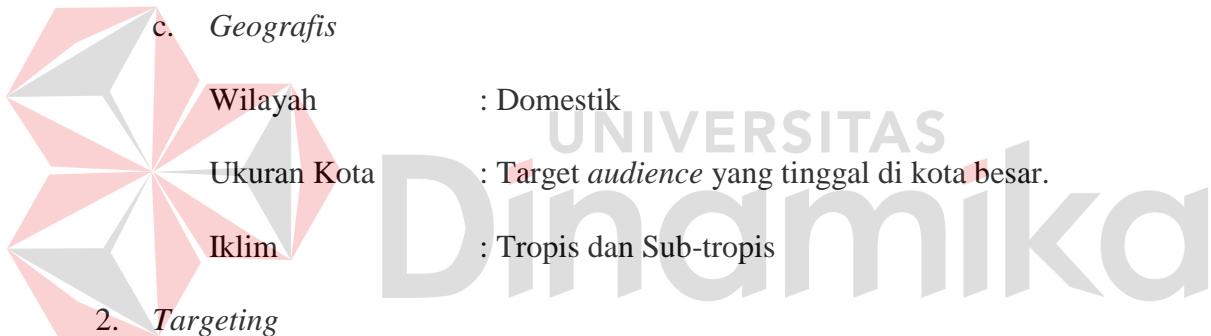
Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Status Keluarga : Menikah

Pendapatan : Rp. 3.500.000,00- hingga Rp. 4.500.000,00-

Pendidikan : Sarjana (S1)

Kelas Sosial : Menengah (middle).



Target yang dituju dari pembuatan buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan adalah anak-anak usia 6-12 tahun yang tergolong dalam kategori anak-anak tergolong pelajar Sekolah Dasar yang suka terhadap buku bergambar, membaca, novel, gambar, ilustrasi, keingintahuan dan bersemangat.

3. *Positioning*

Proses ini merupakan proses untuk menempatkan sebuah produk terhadap target sasaran atau konsumennya, Penempatan sebuah produk ini merupakan proses utama untuk menciptakan sebuah produk yang nantinya sebuah produk yang akan dibuat demikian memiliki perbedaan dengan produk kompetitor sehingga

menimbulkan daya tarik yang berbeda dengan produk lainnya. *Positioning* adalah komunikasi yang berhubungan dengan bagaimana menempatkan suatu produk, merek atau perusahaan pada sebuah pemikiran, sehingga khalayak memiliki penilaian tersendiri (Morissan, 2010:72). Dalam hal ini, buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan menempatkan produk sebagai buku *graphic novel* yang memperkenalkan cerita rakyat legenda Roro Jonggrang yang bertujuan mempertahankan sejarah budaya serta menanamkan nilai-nilai moral yang terdapat didalam cerita tersebut. Selain itu buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan ini didukung dengan salah satu media digital berbasis



multimedia interaktif yang bertujuan menempatkan sebuah produk buku pengenalan sejarah pada kemajuan teknologi dan memiliki daya tarik tersendiri bagi generasi muda untuk mengenal sejarah budaya melalui media digital.

4. Keunggulan (*Strengths*) pada buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan.
 - a. Buku cerita rakyat Roro Jonggrang berbasis *graphic novel* yang mengandung nilai-nilai moral.
 - b. Mampu menjadi wadah anak-anak untuk mengenali sejarah budaya Candi Prambanan.
 - c. Memiliki bonus berupa CD interaktif berupa buku digital.
5. Kelemahan (*Weakness*) pada cerita rakyat Roro Jonggrang.

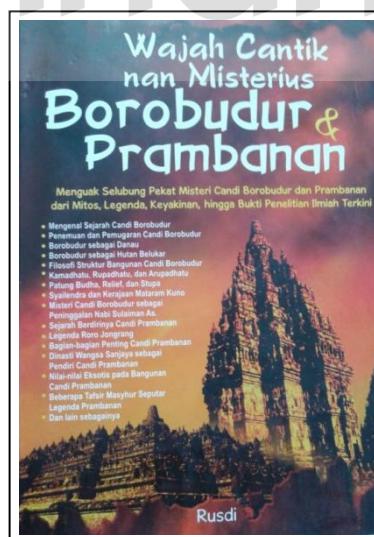
Menurunnya minat anak-anak terhadap cerita rakyat dalam negeri khususnya cerita rakyat Roro Jonggrang.

4.3 Kompetitor

Pada studi kompetitor, peneliti menggunakan dua kompetitor yang termasuk dalam kategori kompetitor langsung dan kompetitor tidak langsung. Kompetitor langsung adalah produk yang sama secara isi maupun konten dengan isi konten yang fokus terhadap suatu objek atau produk, sedangkan kompetitor tidak langsung adalah produk yang berbeda namun mampu menjadi pesaing sebuah produk yang dibuat dengan memiliki kemiripan bahasan atau konten yang dimuat.

4.3.1 Kompetitor Langsung

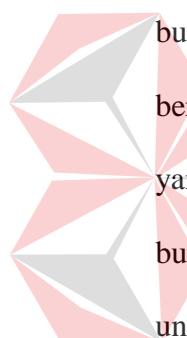
Analisis studi kompetitor merupakan sumber-sumber buku yang didalamnya memuat cerita rakyat Roro Jonggrang secara fokus, studi kompetitor ini bertujuan sebagai pembanding untuk karya pada tugas akhir. Studi kompetitor langsung adalah mengacu pada buku yang berjudul “Sosok Cantik nan-Misterius Borobudur dan Prambanan”. Rusdi,2010.



Gambar 4.1 Wajah Cantik nan-Misterius Borobudur dan Prambanan (*cover*)
Sumber: Salmanrusydi (2010)

Pada gambar 4.1 diatas adalah wujud dari buku karya Rusdi tahun 2010, gambar tersebut merupakan bagian wajah buku (*cover*) yang memuat gambar Candi Borobudur dan Prambanan. Pada studi kompetitor, penulis melakukan analisis terhadap kelebihan dan kekurangan pada buku tersebut guna memperkaya kajian, referensi serta kemasan terhadap karya tugas akhir nantinya. Kelebihan dan kekurangan tersebut antara lain:

1. Keunggulan Buku



Dalam buku tersebut, jelas memiliki keunggulan sebagai buku yang menjelaskan sejarah asal-usul sebuah candi khususnya candi Borobudur dan prambanan. Pada buku ini dijelaskan secara singkat dan jelas bagaimana sebuah peninggalan bersejarah Candi Borobudur dan Candi Prambanan mulai dari kerajaan-kerajaan yang berhubungan dengan pembuatan candi. Namun dalam studi eksisting pada buku ini, Candi Prambanan merupakan fokus utama sebagai bahan perbandingan untuk karya tugas akhir nantinya. Pada buku tersebut, Candi Prambanan dituliskan mulai dari kerajaan yang membangun Candi Prambanan, abad kehadiran Candi Prambanan, filosofi yang terdapat pada Candi Prambanan, bagian-bagian Candi Prambanan yang berhubungan dengan keagungan Dewa Hindu hingga cerita rakyat legenda Roro Jonggrang yang berkaitan dengan Candi Prambanan. Dalam buku tersebut tertulis lengkap bagaimana isi cerita Roro Jonggrang mulai dari kerajaan yang berkuasa hingga akhir cerita Roro Jonggrang dikutuk menjadi arca salah satu candi. Hal ini sangat membantu pembaca atau konsumen dalam memahami sejarah Candi Prambanan serta cerita rakyat legenda Roro Jonggrang yang berkaitan dengan Candi Prambanan.

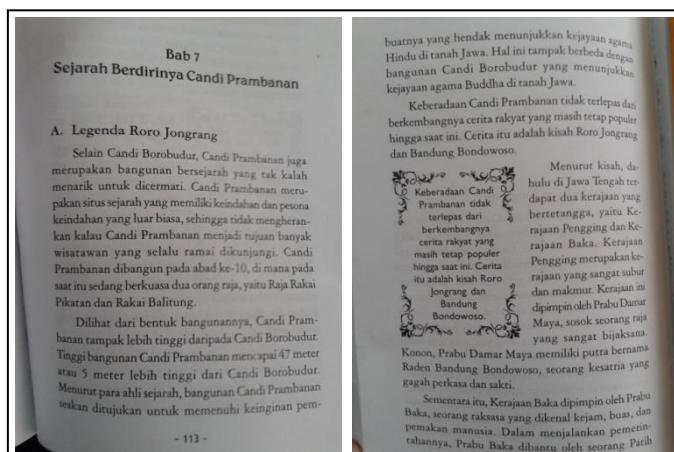
2. Kelemahan Buku

Secara keterangan tentang sejarah Candi Prambanan hingga cerita rakyat legenda Roro Jonggrang yang terdapat pada buku tersebut merupakan buku yang sangat membantu dalam hal referensi sejarah khususnya Candi Prambanan, namun ada beberapa hal yang memang kurang menarik apabila buku tersebut menjadi referensi buku sejarah untuk anak-anak mengingat pada buku tersebut nyaris tidak ada aspek *visual* yang menonjol. Sebagai buku yang memuat sejarah dan legenda tentu buku tersebut masih kurang tepat apabila diperuntukan pada anak-anak, karena pada buku ini tidak dijumpai aspek *visual* sebagai pendukung buku



yang menarik, hanya *visual* pada cover. Buku yang berhalaman 180 halaman tersebut memang memiliki keunggulan dalam hal menerangkan singkat sejarah sebenarnya yang terdapat pada Candi Borobudur dan Candi Prambanan hingga bagaimana jalan cerita pada legenda Roro Jonggrang, namun buku ini akan menjadi tidak menarik karena nyaris tidak ada aspek *visual*, seperti pada gambar

4.2 dibawah ini.

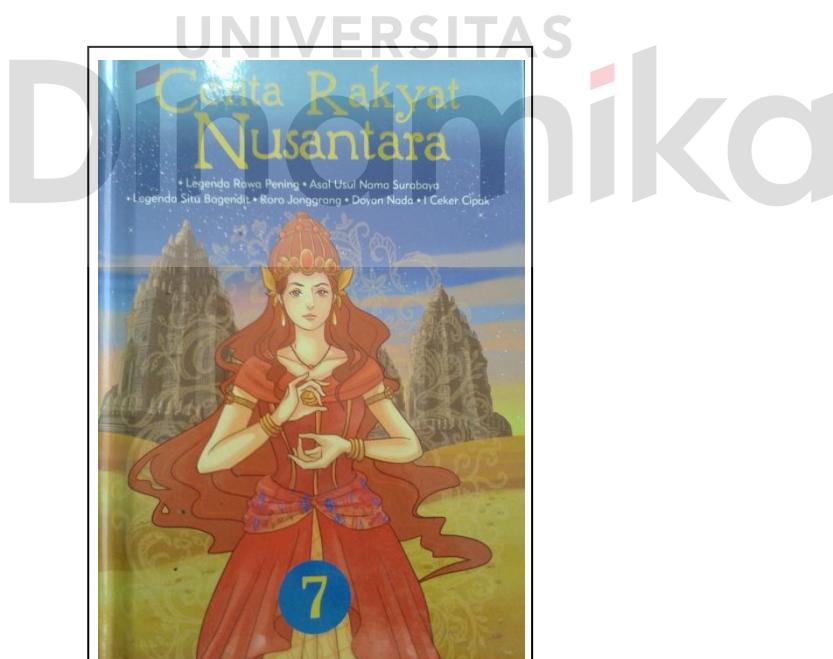


Gambar 4.2 Wajah Cantik nan-Misterius Borobudur dan Prambanan (isi)
Sumber: Salmanrusydi (2010)

Dalam pembuatan tugas akhir ini adapun beberapa mengacu pada sumber-sumber yang ada serta menjadikan sumber tersebut sebagai kompetitor untuk melihat sejauh mana pembuatan *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan ini memiliki peluang serta kelebihan dari sumber-sumber yang sudah ada sebelumnya.

4.3.2 Kompetitor Tidak Langsung

Kompetitor tidak langsung ini merupakan produk yang berbeda namun memiliki potensi sebagai kompetitor pada produk (karya) tugas akhir. Kompetitor tidak langsung disini merupakan sebuah buku cerita yang tidak hanya terfokus pada



Gambar 4.3 Cerita Rakyat Nusantara
Sumber: Toko Buku Gramedia

Kompetitor tidak langsung pada tugas akhir ini adalah penulis memilih salah satu buku kumpulan cerita rakyat yang beredar dipasar buku domestik. Yakni buku yang berjudul “Cerita Rakyat Nusantara” rancangan Tim EFK diterbitkan pertama kali oleh *Erlangga For Kids*. Seperti pada gambar 4.3.

Buku yang dapat dijumpai ditokoh buku Gramedia ini memiliki keunggulan dan kelemahan yang diantaranya:

1. Keunggulan Buku

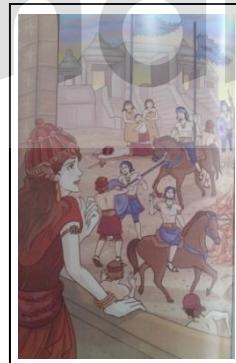
Buku cerita rakyat nusantara rancangan Tim EFK, buku yang diterbitkan pertama kali oleh *Erlangga For Kids* ini merupakan buku yang didalamnya kumpulan dari beberapa cerita rakyat yang ada di nusantara (cerita rakyat lokal). Buku ini diperuntukan pada anak-anak yang termasuk dalam kategori masa anak-anak awal, yaitu berkisar pada umur 6-12 tahun yang sedang menjalani pendidikan Sekolah Dasar (SD). Buku ini menjadi sangat menarik melihat pada kemasan buku yang rapi serta memiliki ilustrasi *visual* cover yang terbilang cocok untuk anak-anak khususnya anak-anak Sekolah Dasar. Ilustrasi pada cover memamerkan kecantikan putri Roro Jonggrang dengan latar belakang Candi Prambanan. Dari segi teknik visual dan gaya gambar juga dapat dijumpai tim EFK menggunakan teknik ilustrasi vector dengan gaya gambar mendekati manga namun karakter dibuat dengan ukuran proporsional serta menggunakan warna-warna cerah. Tentu hal ini sangat menarik minat anak-anak untuk membeli buku tersebut, mengingat cover pada buku tersebut terlihat sangat menarik dengan menggunakan warna cerah. Selain cover, dapat dijumpai beberapa ilustrasi yang menggambarkan peristiwa kejadian pada masing-masing konten cerita rakyat.

Misalnya pada cerita rakyat Roro Jonggrang, dimana Kerajaan Prambanan diserbu oleh pasukan Kerajaan Pengging yang dipimpin oleh Bandung Bondowoso dan kecemasan Roro Jonggrang menyaksikan Kerajaan Prambanan diserbu secara membabibuta oleh musuh. Pada buku tersebut jelas digambarkan bagaimana ekspresi kekhawatiran Roro Jonggrang dan gambaran pasukan Kerajaan Pengging yang menyerbu dengan menunggangi kuda. Dari buku tersebut, dapat disimpulkan keunggulannya adalah buku tersebut memiliki cover yang menarik, menggunakan ilustrasi dengan teknik vector dengan memadukan warna-warna hangat yang terbilang ringan “soft” sehingga konsumen atau target

market yang melihat buku ini akan dibuat nyaman dalam menikmati bacaan cerita rakyat dan menikmati gambar ilustrasi yang ada, seperti pada gambar 4.4 dibawah ini.



UNIVERSITAS
Dinamika

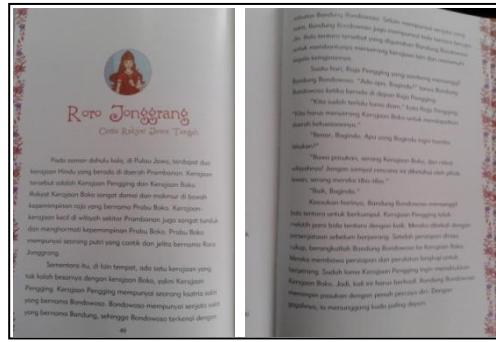


Gambar 4.4 Ilustrasi Cerita Rakyat Roro Jonggrang
Sumber: Buku Cerita Rakyat Nusantara (2013)

2. Kelemahan Buku

Sebagai buku referensi cerita rakyat nusantara buku ini terbilang menarik dengan memuat beberapa cerita rakyat seerta menunjukan atau menggambarkan peristiwa kejadian dengan menggunakan ilustrasi vector. Namun ada beberapa

hal yang sekiranya kurang tepat apabila buku ini diperuntukan pada anak-anak khususnya anak-anak pada masa Sekolah Dasar. Pada isi buku tersebut, hanya terdapat satu bentuk ilustrasi dari setiap konten cerita rakyat yang ada. Misalnya saja yang terdapat pada cerita rakyat Roro Jonggrang, dimana ilustrasi hanya dijumpai pada bagian cerita yang menunjukkan kecemasan Roro Jonggrang yang melihat Kerajaan Prambanan diserbu oleh Kerajaan Pengging hingga masuk kedalam lingkungan Kerajaan Prambanan. Sebagai buku referensi cerita rakyat bagi anak-anak buku ini dirasa kurang tepat apabila hanya mengandalkan beberapa bentuk ilustrasi yang dapat dijumpai, mengingat anak-anak lebih tertarik pada buku bergambar. Isi buku tersebut lebih didominasi oleh cerita naratif berbentuk teks yang panjang daripada bentuk *visual* itu sendiri. Hal ini dirasa kurang menarik apabila buku cerita rakyat yang diperuntukan pada anak-anak tingkat Sekolah Dasar lebih dominan memuat teks. Seperti pada gambar 4.5 dibawah ini.



Gambar 4.5 Isi Buku Cerita Rakyat Nusantara

Sumber: Buku Cerita Rakyat Nusantara (2013)

Pada analisis kompetitor tidak langsung ini, sebelumnya peneliti melakukan wawacara dan observasi kepada salah satu *supervisor* Gramedia Expo Surabaya

terkait dengan peredaran dan pengemasan buku-buku cerita rakyat dalam negeri salah satunya yaitu buku "Cerita Rakyat Nusantara". Pada wawancara dan observasi, peneliti mendapatkan keterangan narasumber terkait peredaran dan pengemasan cerita rakyat lokal yaitu cerita anak tingkat taman kanak-kanak memiliki perpaduan visual dan narasi sedangkan untuk tingkat sekolah dasar buku-buku cerita rakyat lebih mengedepankan isi cerita (tulisan) dengan sedikit muatan visual didalamnya.

4.4 Kompetitor *Graphic Novel*

Kompetitor *graphic novel* pada penelitian tugas akhir Pembuatan Buku *Graphic*

Novel Hikayat Candi Prambanan ini peneliti menggunakan *graphic novel* yang popular khususnya dikalangan anak-anak yaitu buku *graphic novel* dari film animasi terkenal

"Frozen".

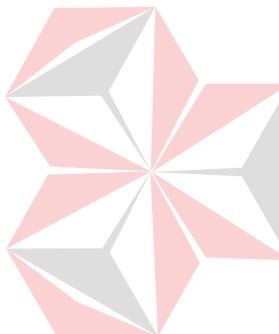


Gambar 4.6 Sampul Buku *Graphic Novel* "Frozen"

Sumber: <http://disney.wikia.com/wiki/Frozen>

Gambar 4.6 diatas merupakan sampul buku *graphic novel* "Frozen". Film animasi "Frozen" rilis pada tanggal 29 November 2013 merupakan film animasi yang popular ditahun hingga tahun 2014 bahkan hingga tahun ini tidak sedikit anak-

anak yang tahu dan hafal dengan *soundtrack* film tersebut, film animasi tersebut mampu menjadi daya tarik yang kuat khususnya dikalangan anak-anak diseluruh dunia. Disney tidak berhenti pada film animasi saja, memasuki pertengahan tahun 2014 setelah rilis film animasi “*Frozen*” kemudian muncul buku-buku cerita “*Frozen*” yang dikategorikan sebagai *graphic novel*. Dalam situsnya (www.disney.wikia.com) *graphic novel* “*Frozen*” adalah sebuah adaptasi buku komik film 2013 dengan nama yang sama, yang awalnya dirilis pada 23 Juli 2014. Versi cetak diterbitkan oleh Joe buku pada 27 Januari 2015.



Gambar 4.7 Graphic Novel “*Frozen*”

Sumber: [Sumber: http://disney.wikia.com/wiki/Frozen](http://disney.wikia.com/wiki/Frozen)

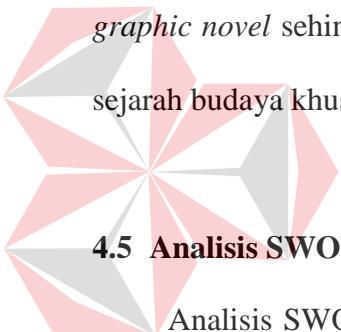


Gambar 4.8 Graphic Novel “*Frozen*”

Sumber: [Sumber: http://disney.wikia.com/wiki/Frozen](http://disney.wikia.com/wiki/Frozen)

Disney menghidupkan kembali “*Frozen*” dengan *graphic novel* ini dengan gaya visual yang menarik dan berbagai ukuran buku serta harga yang berbeda-beda. Disney meluncurkan buku *graphic novel* dari film animasi yang sudah ada merupakan tujuan sebagai media penunjang atau pendukung untuk menanamkan citra

cerita “*Frozen*” pada benak anak-anak. Seperti pada gambar 4.7 dan 4.8 diatas adalah bentuk isi dalam buku *graphic novel* “*Frozen*” yang memiliki perbedaan ukuran namun dengan isi cerita yang sama. *Frozen* sediri merupakan cerita rakyat dibentuk Eropa khususnya di negara Norwegia. Seperti yang dilansir pada situs (<http://entertainment.dreamersradio.com/>) bahwa “*Frozen*” merupakan bagian dari kesatuan cerita rakyat yang terdapat di negara German, Polandia dan Norwegia. Dari gerakan Disney yang mengangkat cerita rakyat menjadi sebuah karya yang besar dan mampu mengembalikan minat dan pengetahuan generasi muda akan cerita rakyat, Disney tidak hanya menyisir dibidang film animasi saja namun juga buku-buku *graphic novel* sehingga mampu menciptakan peluang menanamkan dan melestarikan sejarah budaya khususnya cerita rakyat.



4.5 Analisis SWOT



Analisis SWOT merupakan tahapan untuk mencari keunggulan sebuah produk yang dibuat yang dibandingkan dengan kompetitor yang sejenis maupun berhubungan dengan produk yang akan dibuat. Kompetitor yang dijadikan pembanding merupakan kompetitor yang memiliki kesamaan produk yang ditinjau dari kesamaan topic maupun kesamaan teknik pembuatan sebuah produk.

Pada tugas akhir ini, buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan memiliki pembanding yang bisa dijadikan kompetitor dengan kesamaan konten yang diangkat dan kesamaan pengemasan konten dalam sebuah media.

Proses pembandingan produk ini dilakukan dengan meninjau SWOT dari masing masing produk. Proses analisis SWOT ini bertujuan untuk mendapatkan salah

satu celah atau peluang yang akan dijadikan pembeda atas sebuah produk yang akan dibuat.

Menurut Sarwono dan Lubis (2007:18) mengatakan bahwa SWOT Analisis SWOT adalah dipergunakan untuk menilaidan menilai ulang (reevaluasi) suatu hal yang telah ada dan telah diputuskan sebelumnya dengan tujuan meminimumkan resiko yang mungkin timbul.Langkahnya adalah dengan mengoptimalkan segi positif yang mendukung, serta meminimalkan segi negatif yang berpotensi menghambat pelaksanaan keputusan perancangan yang telah diambil.

Analisis SWOT yang berarti dengan cara memilah dan menginventarisasi sebanyak mungkin dengan segi kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*threat*). Dengan hasil kajian dari ke empat segi ini kemudian disimpulkan dengan meliputi strategi pemecahan masalah, perbaikan, pengembangan, dan optimalisasi. Penyusunan kesimpulan ini ditampung dalam Matriks Pakal yang terdiri dari:

- a. Strategi PE-KU (S-O) / Peluang dan Kelemahan: Mengembangkan peluang menjadi kekuatan.
- b. Strategi PE-LEM (W-O) / Peluang dan Kelemahan: Mengembangkan peluang untuk mengatasi kelemahan.
- c. Strategi A-KU (S-T) / Ancaman dan Kekuatan: Mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk menambah kekuatan.
- d. Strategi A-LEM (S-T) / Ancaman dan Kelemahan: Mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk meminimumkan kelemahan. (Sarwono dan Lubis: 18-19).

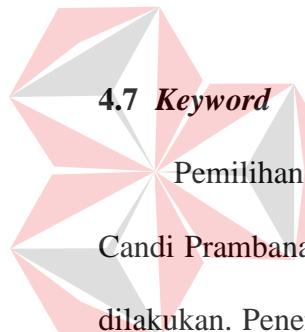
Tabel 4.1 Analisis SWOT

INTERNAL (S-W)	Strengths (Kekuatan)	Weakness (Kelemahan)
EKSTERNAL (O-T)	<ul style="list-style-type: none"> 1. Buku cerita rakyat Roro Jonggrang berbasis <i>Graphic Novel</i> yang mengandung nilai-nilai moral. 2. Mampu menjadi wadah anak-anak untuk mengenali sejarah budaya Candi Prambanan. 3. Memiliki bonus berupa CD interaktif berupa buku digital. 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Menurunnya minat anak-anak terhadap cerita rakyat dalam negeri khususnya cerita rakyat Roro Jonggrang..
Opportunities (Peluang)	S-O	W-O
<ul style="list-style-type: none"> 1. Tidak banyak buku bacaan cerita rakyat untuk anak-anak yang memiliki visual yang dominan. 2. Buku cerita rakyat untuk anak-anak sering dijumpai hanya berupa teks. 3. Cerita rakyat Roro Jonggrang mampu menjadi salah satu wadah untuk anak dalam mengenali sejarah budaya Candi Prambanan. 4. Kurangnya penyederhanaan narasi pada buku cerita rakyat. 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Membuat buku cerita rakyat Roro Jonggrang berbasis <i>Graphic Novel</i> serta menyederhanakan isi cerita. 2. Menjadi wadah anak-anak untuk mengenali Candi Prambanan melalui cerita rakyat Roro Jonggrang. 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Membuat buku cerita rakyat Roro Jonggrang berbasis <i>Graphic Novel</i> sebagai upaya mengangkat dan mempopulerkan cerita rakyat Roro Jonggrang.
Treats (Ancaman)	S-T	W-T
<ul style="list-style-type: none"> 1. Lebih banyak buku cerita rakyat maupun cerita dongeng produk negara lain dari pada cerita rakyat dalam negeri yang beredar di pasaran. 2. Kemasan cerita rakyat maupun dongeng dari negara lain lebih menarik dengan memuat visual yang dominan. 3. Banyak buku cerita rakyat atau cerita dongeng dari negara lain memiliki bonus buku. 4. Anak-anak lebih meminati teknologi modern seperti game interaktif pada gadget. 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Membuat buku cerita rakyat Roro Jonggrang berbasis <i>Graphic Novel</i> dengan menggabungkan aspek cerita sederhana dan visual. 2. Buku cerita rakyat Roro Jonggrang berbasis <i>Graphic Novel</i> akan di dukung oleh peran CD interaktif berupa buku digital sebagai cara pendekatan modern. 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Membuat serta mengemas cerita rakyat Roro Jonggrang semenarik mungkin agar tidak kalah dengan buku cerita rakyat atau cerita dongeng produk dari negara asing.
<p>STRATEGI UTAMA: Membuat serta mengemas cerita rakyat Roro Jonggrang pada media buku berbasis <i>Graphic Novel</i> yang di dukung oleh CD interaktif berupa buku digital dengan menggunakan bahasa yang sederhana, memasarkan buku dengan sasaran ke sekolah-sekolah dasar sebagai sarana belajar pengenalan sejarah budaya melalui cerita rakyat Roro Jonggrang.</p>		

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

4.6 (*Unique Selling Proposition*) USP

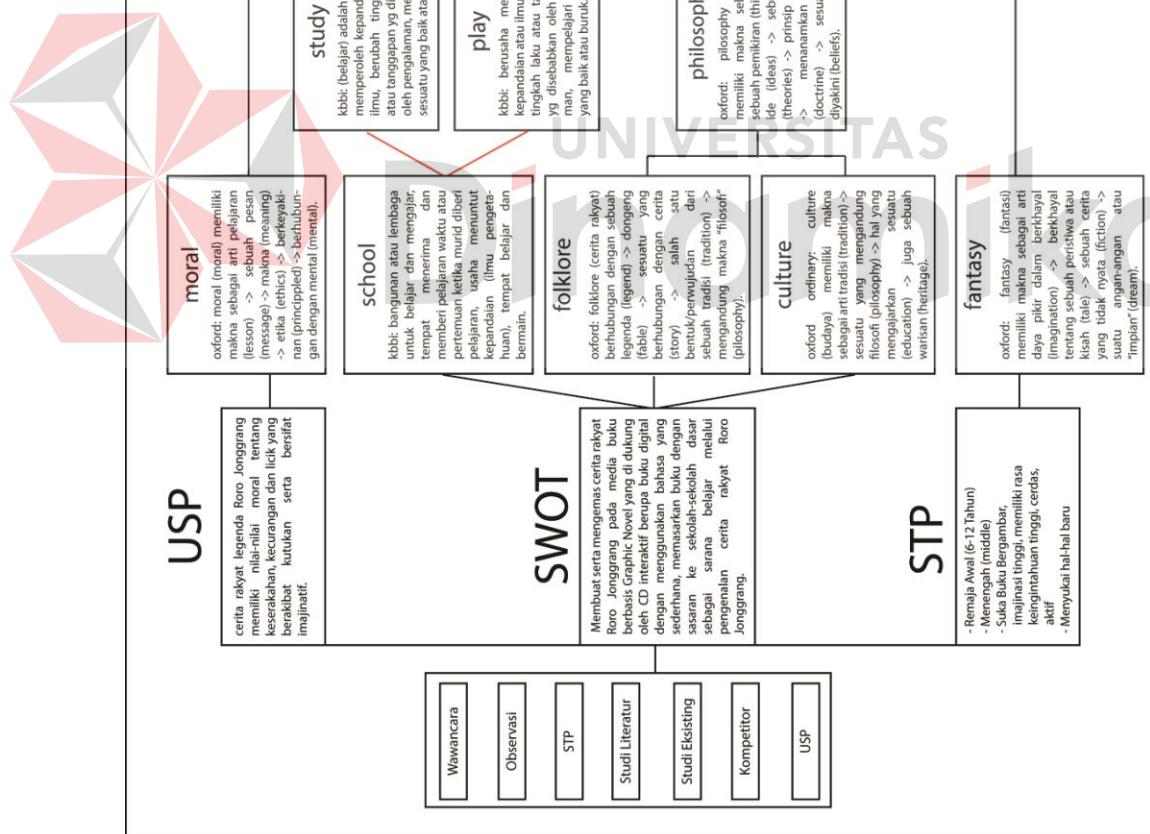
USP (*Unique Selling Proposition*) merupakan keunikan yang menjual pada sebuah produk (*attractive*), yang diperkirakan nantinya membuat konsumen tertarik terhadap produk yang dibuat daripada produk kompetitor. Buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan ini memiliki keunikan dalam penempatan produk terhadap konsumen adalah cerita rakyat legenda Roro Jonggrang yang memiliki nilai-nilai moral tentang keserakahan, kecurangan dan licik yang berakibat kutukan serta bersifat imajinatif. Dikemas dalam bentuk buku berbasis *graphic novel* yang memuat cerita dan visual serta dengan bahasa yang sederhana.



4.7 *Keyword*

Pemilihan kata kunci atau *keyword* dari dasar pembuatan *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan ini dipilih melalui penggunaan dasar acuan analisa data yang telah dilakukan. Penentuan *keyword* diambil berdasarkan data yang subdah terkumpul dari hasil wawancara, observasi, STP, studi literatur, studi eksisting dan kompetitor.

Gambaran system *keyword* adalah seperti pada gambar 4.7 berikut ini:



Gambar 4.9 Kerangka Keyword
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

4.8 Deskripsi Konsep

Konsep untuk pembuatan *Graphic Novel* Hikayat Candi Prambanan sebagai pengenalan sejarah budaya adalah “*dream*”. Arti “*dream*” dalam bahasa Indonesia adalah mimpi yang berarti sebuah keinginan (idealism) untuk masa yang akan datang yang di dasarkan oleh daya imajinasi maupun fantasi. Deskripsi dari “*dream*” adalah wujud dari imajinasi maupun cita-cita yang mencirikan sifat anak-anak pada umumnya dan wujud pemikiran masyarakat pada masa lampau yang menciptakan cerita rakyat sebagai sarana hiburan, tuturan moral dan budaya.

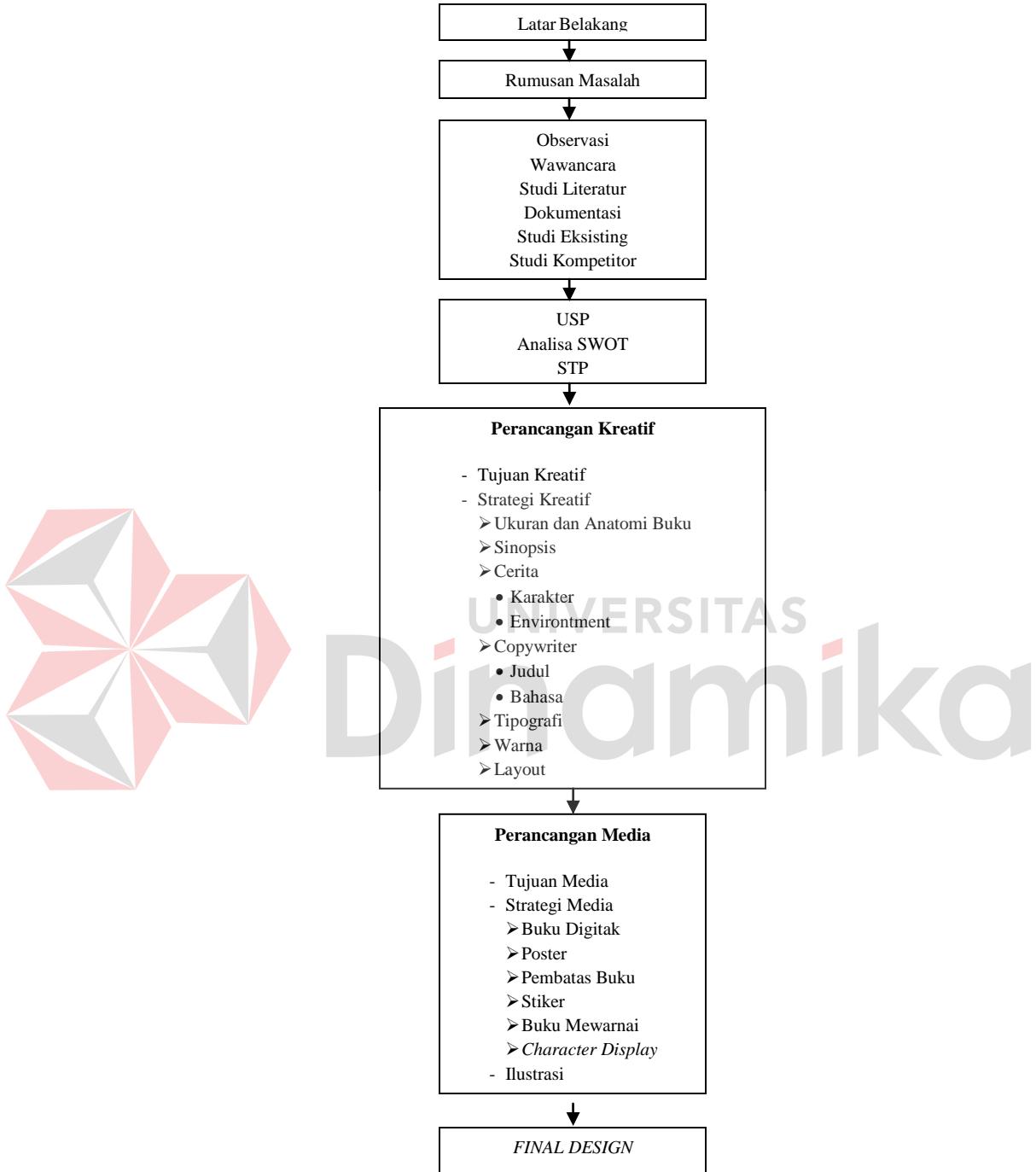
Wujud “*dream*” yang dimaksud pada konsep yang didapat adalah mimpi, mimpi yang ceria, cerah, menyenangkan. Kata “*dream*” yang berarti mimpi, pengembangan terkait dengan mimpi merupakan hal yang perlu dilakukan dalam mencari keselarasan pada desain agar mendapatkan kesesuaian antara warna, tipografi, karakter, visual dengan konsep sehingga muncul hasil visual yang sesuai. Dari pengembangan kata “*dream*” atau mimpi, didapat beberapa hal yang terkait dengan mimpi yaitu diantaranya: idealisme (angan-angan), kebahagiaan, keceriaan, kehidupan, awan, kedamaian, langit, udara bumi, kesejukan, spiritual, alam, muda, lingkungan, fantasi (khayalan), sehingga hal ini dirasa sesuai dengan konsep yang akan diusung dalam “Pembuatan Buku *Graphic Novel* Hikayat Candi Prambanan” dimana pada karya tugas akhir ini lebih menekankan gaya gambar yang imajinatif sebagai tujuan mengemas cerita rakyat semenarik mungkin agar mampu menarik minat generasi muda khususnya anak-anak untuk membaca, mengenali, hingga mengambil makna dalam cerita.

Selain konsep “*dream*” bertujuan untuk perancangan desain, konsep ini juga bertujuan membangun karakter anak-anak melalui bacaan *Graphic Novel* Hikayat Candi Prambanan dengan cara menyusupkan paragraf-paragraf tutur kata untuk tidak berbuat suatu hal yang buruk, sehingga nantinya diharapkan dari *Graphic Novel* ini selain pengenalan sejarah budaya khususnya cerita rakyat juga mampu menanamkan nilai-nilai moral yang dapat dipetik dari kisah Roro Jonggrang.

Konsep “*dream*” juga digunakan dalam perancangan tata bahasa konten *Graphic Novel*, dimana tata bahasa yang akan digunakan adalah bahasa sederhana untuk menimbulkan kemudahan anak-anak dalam memahami isi cerita serta memahami makna dari kisah Roro Jonggrang.



4.9 Alur Perancangan



Gambar 4.10 Alur Perancangan
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

4.10 Perancangan Kreatif

4.10.1 Tujuan Kreatif

Pembuatan *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan merupakan suatu tindakan yang diperlukan dan penting bagi kelangsungan atau kelestarian peran cerita rakyat dalam kehidupan sehari-hari mengingat cerita rakyat adalah sebuah kisah yang dibuat oleh masyarakat untuk masyarakat lainnya yang didalamnya banyak mengandung unsur nilai-nilai moral kehidupan. Selain nilai moral yang terkandung pada setiap cerita rakyat, cerita rakyat sendiri telah menjadi bagian sejarah budaya dimana cerita itu diyakini dan dipercayai. Cerita rakyat adalah bagian dari sejarah budaya, hal ini dikarenakan cerita rakyat yang sifatnya diceritakan secara turun-temurun dari generasi-kegenerasi dan menjadi bagian cerita yang terdapat pada suatu tempat, kejadian maupun tokoh. Salah satunya adalah cerita rakyat kisah Roro Jonggrang, cerita rakyat tersebut merupakan cerita rakyat yang memperkaya sejarah budaya yang ada di Yogyakarta khususnya pada Candi Prambanan.

Tujuan dari pembuatan *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan ini adalah upaya dalam pelestarian sejarah budaya khususnya cerita rakyat yang mulai mengalami penurunan minat dikalangan anak-anak karena pengaruh perkembangan global. Selain bertujuan untuk melestarikan sejarah budaya, tujuan lain yaitu sebagai upaya pengenalan sejarah budaya melalui *graphic novel*. Sehingga dari *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan ini berdampak pada keingintahuan anak-anak dalam mengenali Candi Prambanan melalui kisah Roro Jonggrang.

Dalam upaya pengenalan sejarah juga melestarikan sejarah budaya khususnya Hikayat Candi Prambanan, maka diperlukan pembuatan *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan serta media yang mendukung dalam upaya pengenalan sejarah budaya.

Dengan adanya *keyword*, diharapkan mampu menjadi kunci dalam perancangan visual yang sesuai dengan anak-anak dan mampu mewakili karakter dan watak pada setiap tokoh yang terlibat. Diharapkan dari hasil visual nantinya akan mampu menjadikan *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan sebagai daya tarik untuk lebih mengenal sejarah budaya melalui cerita rakyat. *Keyword* yang digunakan adalah “*Dream*”, ini merupakan hasil yang didapatkan melalui data wawancara, observasi, studi literatur, analisa SWOT, USP, studi eksisting dan studi kompetitor yang sudah melalui proses reduksi sehingga muncul sebuah hasil konsep “*Dream*” sebagai dasar pembuatan *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan sebagai upaya pengenalan sejarah budaya kepada anak-anak.

4.10.2 Strategi Kreatif

Pembuatan *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan sebagai upaya pengenalan sejarah budaya kepada anak-anak diperlukan strategi kreatif pada aspek visual. Pesan visual merupakan sesuatu yang penting dalam sebuah ilustrasi cerita agar mampu menyampaikan pesan yang terdapat didalamnya. Strategi kreatif merupakan upaya dalam mencapai tujuan penelitian yang berorientasi pada produk, agar produk yang dibuat sesuai secara keseluruhan sehingga memunculkan sebuah karakter dan identitas produk yang seperti yang diharapkan.

Dengan konsep “*dream*”, desain yang akan diusung diharapkan memberikan kesan yang imajinatif sehingga mampu mewakili profil konsumen dan konten yang

diusung. Wujud “*dream*” yang dimaksud pada konsep yang didapat adalah mimpi, mimpi yang ceria, cerah, menyenangkan. Karena target konsumen pada karya tugas akhir ini adalah anak-anak, maka konsep “*dream*” yang dimaksud adalah seperti demikian dengan menerapkannya pada buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan yang dikemas semenarik mungkin melalui gaya desain (gambar).

1. Ukuran dan Anatomi Buku

Ukuran yang digunakan pada buku *graphic novel* adalah ukuran B5 (17.6 cm x 25 cm) dengan posisi buku *landscape*. Selain itu, ukuran B5 tergolong ukuran yang sesuai dengan standar ISO. Posisi *landscape* dipilih karena rata-rata buku



bacaan anak-anak adalah *landscape* dan posisi ini menimbulkan kesan buku yang lebih luas, selain itu pertimbangan menggunakan ukuran tersebut adalah untuk mempermudah penyusunan informasi *visual* maupun narasi yang akan dimuat. Ukuran B5 merupakan ukuran yang sesuai dengan standar ISO juga perbandingan *legibility* buku ini diutamakan, sehingga menghindari hal membosankan ketika membaca. Selain itu, lebar suatu paragraf merupakan faktor yang menentukan tingkat kenyamanan dalam membaca (Rustan, 2008). Dengan ukuran B5 yang digunakan, hal ini juga berpengaruh terhadap efisiensi dalam proses produksi buku. Ukuran B5 dapat menghemat biaya cetak dengan membagi ukuran A3, sehingga dari ukuran A3 nantinya didapatkan ukuran B5 sejumlah dua. Selain ukuran yang digunakan, dalam pembuatan buku *graphic novel* ini nantinya menggunakan kertas jenis *art paper* dengan ukuran kertas 260 gram untuk *cover*, 210 gram untuk isi buku dan dijilid *hardcover*. *Art paper* dipilih karena biayanya yang terbilang tidak mahal untuk sebuah buku sehingga harga

buku nantinya menjadi lebih terjangkau. Kertas jenis ini memiliki kelebihan sebagai kertas yang dapat digunakan untuk kebutuhan cetak bergambar atau *fullcolor* (<http://www.grafikaonline.com>). Sedangkan penerapan kertas B5 pada ukuran plano adalah dengan menggunakan ukuran plano *artpaper* 79 x 109 cm yang dibagi dengan besar ukuran buku yang dibuat yaitu 25 x 17.5 cm, maka akan didapat *waste* atau sisa kertas dalam ukuran plano sebesar 4cm pada sisi samping kanan atau kiri dan 4cm pada sisi bawah atau kanan. Sehingga alasan mendasar pembuatan buku dengan ukuran B5 yaitu efisiensi penggunaan kertas dalam ukuran plano dan keunggulan ukuran tersebut sebagaimana penerapannya

ditujukan kepada anak-anak dengan posisi buku *landscape*.

2. Sinopsis

Sinopsis merupakan ringkasan cerita dari sebuah narasi yang panjang. Ringkasan tersebut adalah bentuk pemendekan cerita dari sebuah narasi yang komplek (novel) dengan tetap memperhatikan unsur-unsur intrinsik novel tersebut.

Membuat sinopsis merupakan suatu cara yang efektif untuk menyajikan karangan (novel) yang panjang dalam bentuk yang singkat. Menurut KBBI (2015), ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis itu atau lebih sederhananya adalah ringkasan maupun abstraksi sebuah karangan cerita. Dahulukala, terdapat dua kerajaan di jawa tengah. Kerajaan Prambanan dan Kerajaan Pengging adalah dua kerajaan bertetangga dan memiliki kehidupan yang damai. Kerajaan Prambanan adalah kerajaan paling dihormati saat itu. Kerajaan Prambanan yang dipimpin oleh raja bernama Prabu Baka merupakan kerajaan yang besar dan dihormati karena raja

yang dikenal kejam juga seorang raksasa. Prabu Baka memiliki putri bernama Roro Jonggrang, ia adalah permaisuri Kerajaan Prambanan yang begitu cantik dan anggun. Selain itu Prabu Baka juga memiliki seorang Patih Kerajaan bernama Patih Gupala, ia adalah pemimpin bala tentara Kerajaan Prambanan. Sedangkan Kerajaan Pengging yang dipimpin oleh raja bernama Prabu Damar Maya merupakan kerajaan yang sejahtera dan subur karena rajanya yang dikenal bijaksana, Prabu Damar Maya adalah ayah dari Bandung Bondowoso yang tidak lain adalah putra seorang raja Prabu Damar Maya. Bandung Bondowoso adalah pangeran yang dikenal memiliki kekuatan supranatural dengan kesaktian yang luar biasa, kekuatan itu dijuluki Bandung.



Pada suatu ketika, Prabu Baka ingin memperluas wilayah kekuasaan Kerajaan Prambanan. Kemudian diperintahkanlah Patih Gupala untuk mempersiapkan bala tentara untuk memulai perluasan wilayah, hal ini menyebabkan peperangan antar dua kerajaan karena wilayah Kerajaan Pengging merupakan wilayah yang ingin dikuasai. Peperanganpun berlangsung dan Kerajaan Pengging takhluk seketika di tangan bala tentara Kerajaan Prambanan, saat itu juga Prabu Damar Maya memerintahkan putranya Bandung Bondowoso untuk turun kemedan perang dan mengalahkan bala tentara Kerajaan Prambanan juga Prabu Baka. Bandung Bondowosopun berhasil memenangkan peperangan dan membunuh Prabu Baka, namun Patih Gupala lolos dari serangan Bandung Bondowoso dan kembali ke Kerajaan Prambanan untuk memberitahu putri Roro Jonggrang atas tewasnya Prabu Baka. Seketika itu juga, putri Roro Jonggrang sedih dan tidak lama kemudian Bandung Bondowoso mampu menyusul larinya Patih Gupala dan

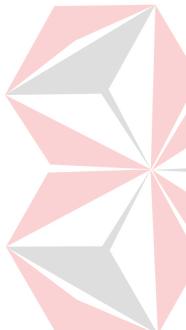
menyerang Kerajaan Prambanan hingga ke pendopo kerajaan. Kerajaan Prambananpun jatuh ke tangan Bandung Bondowoso dan ketika berjumpa dengan Roro Jonggrang, Bandung Bondowoso mulai tertarik untuk mempersunting Roro Jonggrang sebagaiistrinya. Roro Jonggrang menolak ajakan tersebut karena kebencian terhadap Bandung Bondowoso atas tewasnya sang ayah Prabu Baka di tangan Bandung Boondowoso, Roro Jonggrang meminta dua syarat yang harus dikabulkan untuk menjadikannya seorang istri yaitu dengan membuat sebuah sumur dan membuat seribu Candi dalam semalam.

Bandung Bondowoso dengan kekuatan supranaturalnya mampu menyelesaikan syarat pertama yang kemudian mulai menyelesaikan syarat kedua dengan membuatkan Roro Jonggrang sebuah Candi sejumlah seribu. Selama memenuhi syarat tersebut, Roro Jonggrang selalu berusaha mengagalkan usaha dari seorang Bandung Bondowoso. Namun ketika Candi terakhir akan selesai, Roro Jonggrang mulai memanggil seluruh perempuan dan dayang-dayang agar mengumpulkan jerami untuk dibakar. Saat tumpukan jerami dibakar, terbangunlah ayam-ayam yang kemudian mulai berkокok. Hal tersebut membuat kekuatan supranatural Bandung Bondowoso ketakutan dan memilih untuk tidak menyelesaikan Candi terakhir, Bandung Bondowosopun sadar akan kecurangan Roro Jonggrang yang kemudian membuatnya sangat marah. Dengan keuatannya Bandung Bondowoso mengutuk Roro Jonggrang menjadi batu arca karena telah mengingkari janji yang telah dibuatnya sendiri dan kemudian arca tersebut merupakan arca yang menghiasi isi di Candi yang terakhir.

3. Cerita

Cerita merupakan tuturan yang menggambarkan maupun menjelaskan sebuah peristiwa atau kejadian yang tentunya meliputi tokoh dan watak tokoh (kbbi, 2015). Dalam cerita rakyat Roro Jonggrang terdapat beberapa tokoh utama dan pendukung dengan watak yang berbeda-beda. Selain tokoh-tokoh dalam cerita, tentunya pada sebuah kisah atau cerita terdapat tempat terjadinya sebuah peristiwa atau bisa disebut environment. Berikut adalah penjelasan karakter beserta wataknnya dan tempat peristiwa (environment) :

a. Karakter



Karakter dalam cerita rakyat Roro Jonggrang melibatkan beberapa watak karakter atau tokoh yaitu Antagonis, Protagonis dan Pemeran Pendukung seperti yang dijelaskan dibawah ini:

1) Antagonis

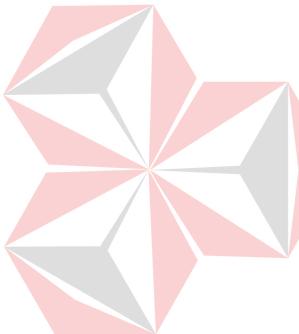
Antagonis adalah watak tokoh yang digambarkan sompong, curang, licik, pembohong, kejam, jahat atau tergolong tokoh-tokoh yang memiliki watak kurang baik. Dalam cerita Roro Jonggrang watak tokoh yang tergolong antagonis diantaranya adalah:

a) Prabu Baka

Dalam kisahnya, Prabu Baka adalah seorang raja dari Kerajaan Prambanan. Prabu Baka merupakan sosok raksasa (manusia yang besar), kejam dan serakah. Kerajaan Prambanan merupakan kerajaan yang dihormati, namun pada suatu ketika Prabu Baka memiliki hasrat untuk ingin memperluas wilayah kerajaan dengan

menimbulkan perperangan terhadap Kerajaan Pengging. Dengan rencananya ingin memperluas wilayah, Prabu Baka memerintahkan Patihnya untuk mempersiapkan bala tentara dan menarik pajak yang sangat besar terhadap rakyatnya guna memulai perperangan.

b) Roro Jonggrang



Roro Jonggrang pada kisahnya sebenarnya bukanlah tokoh yang jahat. Sebagai seorang putri dari Prabu Baka yang tidak lain adalah raja di Kerajaan Prambanan, Roro Jonggrang merupakan sosok tokoh yang cantik tiada tandingannya. Pada kisahnya, Roro Jonggrang bukanlah tokoh yang jahat atau kejam. Namun setelah perperangan antar kedua kerajaan yang mengorbankan ayahnya yaitu Prabu Baka, Roro Jonggrang menjadi seorang putri yang lemah. Setelah kerajaannya di jatuhkan oleh Bandung Bondowoso dan bertemu dengan putri kerajaan. Roro Jonggrang ingin dipersunting oleh Bandung Bondowoso, namun Roro Jonggrang yang merasa kehilangan seorang ayah timbulah sifat licik dan curang Roro Jonggrang karena tidak ingin dinikahi oleh Bandung Bondowoso dengan meminta beberapa persyaratan kepada Bandung Bondowoso.

2) Protagonis

Protagonis merupakan watak tokoh yang tergolong baik. Yaitu baik, suka menolong, bijaksana, ramah, suka membantu dll. Pada cerita rakyat

Roro Jonggrang, tokoh yang tergolong dalam watak protagonist antara lain:

a) Bandung Bondowoso

Bandung Bondowoso merupakan kesatria yang gaga perkasa dan memiliki kesaktian yang di kenal sebagai “bandung”. Bandung Bondowoso merupakan putra dari Prabu Damar Maya yang tidak lain adalah raja dari Kerajaan Pengging. Bandung Bondowoso memiliki watak yang patuh terhadap Prabu Damar Maya. Sebagai kesatria yang sakti, Bandung Bondowoso diperintahkan oleh Prabu Damar Maya untuk melakukan serangan balik terhadap serbuan pasukan Prabu Baka yang ingin menjajah Kerajaan Pengging. Namun ketika berhasil melakukan tugasnya, Bandung Bondowoso terpikat oleh seorang putri dan ingin menjadikan putri tersebut sebagai istrinya. Untuk mendapatkan seorang putri tersebut Bandung Bondowoso memperlihatkan kesaktiannya pada saat sang putri menginginkan syarat.

b) Prabu Damar Maya

Kerajaan Pengging merupakan kerajaan yang dipimpin oleh Prabu Damar Maya, Prabu Damar Maya merupakan raja yang dikenal bijaksana dan selalu mengedepankan kesejahteraan oleh karena itu kerajaan yang dipimpinnya Kerajaan Pengging merupakan kerajaan yang damai, makmur, subur dan sejahtera.

3) Pemeran Pendukung



Pemeran pendukung merupakan tokoh yang tidak memiliki sebagian besar peran dalam cerita, artinya tokoh pemeran pendukung memiliki peran yang porsinya tidak sebanyak pemeran utama. Pada cerita rakyat Roro Jonggrang, pemeran pendukung yaitu:

a) Patih Gupala

Pada cerita rakyat kisah Roro Jonggrang, terdapat satu tokoh yang masuk dalam alur cerita dengan peran sebagai tokoh pendukung. Pada isi cerita, karakter tersebut di kisahkan sebagai Patih dari Prabu Baka dari Kerajaan Prambanan, tokoh pendukung tersebut yaitu Patih Gupala. Di kisahkan Patih Gupala hanya berperan pada persiapan penyerangan terhadap Kerajaan Pengging dan sebagai patih kerajaan, Patih Gupala turut serta dalam peperangan melawan Kerajaan Pengging. Sebagai Patih Kerajaan, Patih gupala pada kisahnya digambarkan sebagai raksasa (manusia yang besar) dan memegang penuh bala tentara Kerajaan Prambanan. Watak Patih Gupala pada kisah Roro Jonggrang merupakan sosok yang patuh terhadap Prabu Baka.

b) Jin

Jin dalam Hikayat Candi Prambanan digambarkan hanya sebagai pembantu Bandung Bondowoso untuk membangun seribu Candi untuk Roro Jonggrang. Didalam ceritanya, para Jin memiliki watak sebagai makhluk yang takut terhadap cahaya matahari.

c) Tentara Kerajaan

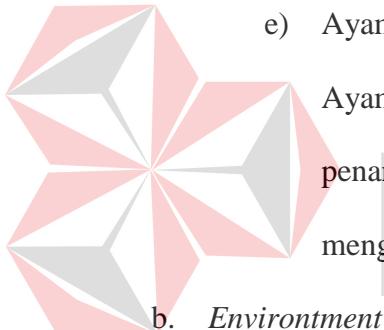
Peran tentara dalam Hikayat Candi Prambanan ini merupakan tokoh yang berperan sebagai pasukan dari kedua pihak kerajaan. Tidak ada watak secara khusus yang menggambarkan peran tentara kerajaan tersebut.

d) Dayang-dayang

Dayang-dayang adalah tokoh pendukung pada Hikayat Candi Prambanan yang berperan sebagai pembantu sang putri Roro Jonggrang dalam berbuat licik dan curang.

e) Ayam

Ayam pada Hikayat Candi Prambanan adalah berperan sebagai penanda pagi bagi para jin. Tidak ada peranan khusus yang menggambarkan ayam tersebut dalam cerita.



b. *Environtment*

Environtment adalah bagian seting yang terdapat pada latar belakang atau *background*. Dalam pembuatan buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan ini peneliti memilih beberapa bentuk yang dijadikan sebagai latar belakang, diantaranya:

1) Candi Prambanan

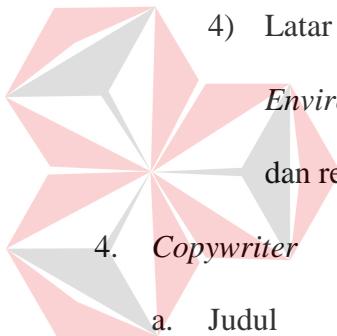
Candi Prambanan dipilih sebagai bagian *environtment* yang digunakan dalam pembuatan buku ini, karena focus dalam penelitian ini adalah hikayat Candi Prambanan itu sendiri.

2) Candi Ratu Boko

Candi Ratu Boko digunakan sebagai objek dalam buku ini, karena Candi Ratu Boko memiliki kesinambungan dengan cerita yang diangkat pada tugas akhir. Namun, Candi Ratu Boko tidak digunakan sebagai objek primer.

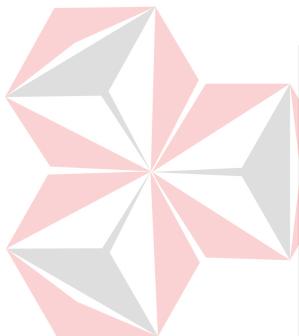
3) Gunung

Gunung yang digunakan sebagai *environment* dalam pembuatan *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan ini adalah penggambaran letak Candi Prambanan sendiri yang berada di dekat dataran tinggi.



Judul pada buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan merupakan hasil olahan peneliti yang diambil dari nama-nama tokoh utama, tempat kejadian dan cerita. Judul tersebut diambil dari kata-kata yang popular yang terkait dengan Hikayat Candi Prambanan. Menurut Nadia, penulis novel "Cinta Di Ujung Sajadah" (2010) dalam menentukan judul buku, dapat dilakukan dengan membuat judul yang menggambarkan isi cerita, tempat, menarik, menjual, mudah diingat dan sesuai dengan usia target pembaca. Maka dalam pembuatan judul buku ini, penulis mengambil kata dari cerita, nama tokoh utama dan tempat kejadian. Untuk mendapatkan hasil judul yang di-

inginkan, peneliti menggunakan cara *creative brief*. Cara tersebut adalah dengan membuat *thumbnails* yang merupakan hasil *brain storming* atau cara pengembangan ide berupa beberapa alternatif judul (Russtan, 2010:37). Alternatif judul yang dikumpulkan, kemudian dilanjutkan dengan proses asistensi kepada pihak-pihak yang terkait dengan pembuatan buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan. Diantaranya: guru, orang tua, penulis, dan desainer. Hal ini dilakukan sebagai tujuan untuk mendapatkan hasil judul yang sesuai dan dapat dipertanggung jawabkan kesesuaianya. Berikut adalah *thumbnail* alternatif judul:



Tabel 4.2 Hasil *Creative Brief* Judul Buku

Pilihan Judul	Kesesuaian dengan anak-anak	Mudah di ingat	Mudah diucapkan	Sesuai dengan cerita	Jumlah
Legenda Candi Sewu	I	II	II	I	6
Legenda Roro Jonggrang	III	II	II	II	9
Cerita Putri Roro Jonggrang				I	1
Legenda Roro Jonggrang Putri Prambanan					0

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Dari hasil *creative brief* yang didapat, terpilih judul buku yaitu “Legenda Roro Jonggrang”. Dengan hasil *creative brief* yang telah didapatkan, maka penulis dapat mempertanggung jawabkan judul buku yang digunakan pada karya buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan.

b. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam buku *graphic novel* ini adalah Bahasa Indonesia, karena merupakan bahasa umum bagi bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia dipilih karena nantinya buku *graphic novel* ini ditujukan kepada

generasi muda yakni anak-anak, sehingga anak-anak dapat membaca dengan mudah dan mampu mencerna makna cerita yang disampaikan. Karena target pembacanya adalah anak-anak, maka Bahasa Indonesia pada buku *graphic novel* ini nantinya akan lebih disederhanakan dalam segi tata bahasanya sebagai tujuan untuk lebih memudahkan anak-anak dalam memahami isi cerita beserta maknanya.

5. Tipografi

Tipografi pada *graphic novel* ini di butuhkan dua jenis *font* berbeda yang berfungsi sebagai *font* untuk *headline* dan *font* untuk isi cerita pada buku. Dari konsep “*Dream*”, tipografi yang sesuai dengan cerita rakyat adalah *font humanist sans-serif*. *Font* ini merupakan gambaran yang mampu mewakili konsep “*Dream*” yang kuat kaitannya dengan imajinasi dan fantasi, Jenis *font humanis sans-serif* akan memberikan kesan lebih *organic*, *Font* yang tergolong dalam bagian *sans-serif* ini lebih cocok untuk anak-anak yang baru belajar membaca. Para guru berpendapat bahwa huruf yang simpel seperti *sans-serif* bentuknya lebih mudah dikenali oleh anak-anak Rustan (2008: 100). Untuk mendapatkan jenis tipografi yang sesuai dengan konsep “*Dream*” maka peneliti melakukan kuisioner dengan mengajukan beberapa jenis tipografi yang sesuai dengan konsep “*Dream*”. Berikut adalah hasil kuisioner yang telah dilakukan:

a. Tipografi *Headline* (Judul Buku)

Menurut Rustan (2008: 104), untuk sebuah *cover* sebuah buku (novel) perlu *display type* yang berukuran besar agar dapat menarik perhatian dengan karakteristik *typeface* yang dapat menggambarkan judul atau nuansa cerita.

Dari konsep “*Dream*”, peneliti melakukan *creative brief* dengan merangkum beberapa pilihan jenis tipografi jenis *font humanis sans-serif* yang dirangkum pada *thumbnails* untuk di asistensikan. Berikut adalah hasil dari *creative brief*:

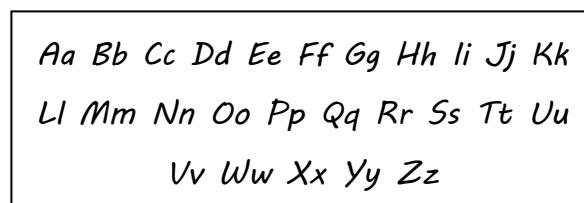
Tabel 4.3 Hasil *Creative Brief* Tipografi Judul

Pilihan Jenis Font Headline judul	Kesesuaian dengan anak-anak	Mudah di baca	Mudah di ingat	Sesuai dengan cerita	Jumlah
<i>Legenda Roro Jonggrang</i>	III	II	III	II	10
<i>Legenda Roro Jonggrang</i>	I	II		II	5
<i>Legenda Roro Jonggrang</i>			I		1

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)



Dari hasil kuisioner, bentuk tipografi untuk judul adalah *font “MV Boli”* untuk kata “Legenda” dan *font “Gill Sans Ultra Bold Condensed”* untuk kata “Roro Jonggrang”. *Font* jenis ini merupakan jenis *font* yang tergolong dalam *font sans-serif* dimana bentuk *font* tersebut lebih sederhana. Berikut adalah bentuk *font* “*Gabrielle*” dan penerapan pada judul, seperti dijelaskan pada gambar 4.11, gambar 4.12, gambar 4.13 dan gambar 4.14 dibawah ini.



Gambar 4.11 *Font “MV Boli”*

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

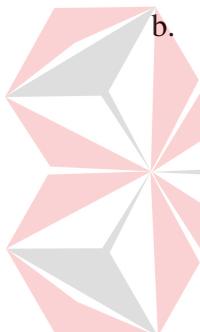


Gambar 4.12 “*Gill Sans Ultra Bold Condensed*”
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)



Gambar 4.13 Penerapan Tipografi Pada Judul
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

b. Tipografi Isi Cerita (Konten)



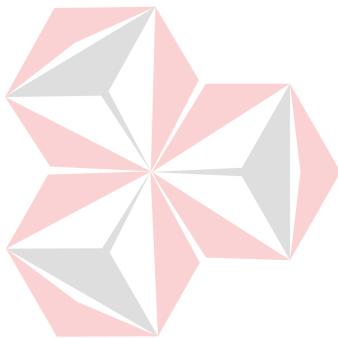
Menurut Rustan (2008: 52), *text type* merupakan teks-teks diluar *display* yang fungsinya untuk dibaca, *text type* lebih memerlukan konsentrasi untuk membacanya karena berukuran lebih kecil dibandingkan *display type* yang fungsinya untuk menarik perhatian melalui cover. Maka, diharapkan *text type* lebih mudah di ingat dan memiliki nilai *readability*. Dari konsep “*Dream*”, peneliti membuat *thumbnail* berupa kumpulan hasil *brain storming* dalam memilih beberapa jenis tipografi yang tergolong *font humanist sans-serif*. Berikut adalah hasil *creative brief*:

Tabel 4.4 Tabel *Creative Brief* Tipografi Konten

Pilihan Jenis Font Isi Cerita	Kesesuaian dengan anak-anak	Mudah dibaca	Mudah diingat	Sesuai dengan cerita	Jumlah
Satu hari, dua kerajaan saling berdampingan dengan kehidupan yang damai dan sejahtera.	II	III	III	II	10
Satu hari, dua kerajaan saling berdampingan dengan kehidupan yang damai dan sejahtera.					
Satu hari, dua kerajaan saling berdampingan dengan kehidupan yang damai dan sejahtera.	II	I	I	II	6

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Dari Hasil *creative brief*, maka jenis tipografi yang di dapat adalah *font* “*AR CENA*”. Jenis *font* ini merupakan tergolong dalam *font humanis sans-serif*. *Font* ini merupakan jenis *font* yang digemari anak-anak karena tingkat keterbacaannya serta mudah dikenali. Berikut adalah bentuk *font* “*AR CENA*” dan penerapan *font* pada konten, seperti pada gambar 4.14 dan gambar 4.15 dibawah ini.



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 4.14 *Font* “*AR CENA*”

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Suatu hari, dua kerajaan saling berdampingan dengan kehidupan yang damai dan sejahtera.

Gambar 4.15 Penerapan *Font* Pada Konten

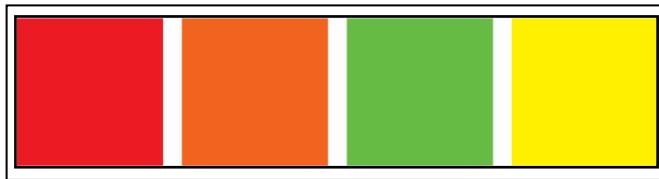
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

6. Warna

Warna merupakan hal penting dalam setiap pembuatan sebuah design karena warna memiliki peran penting terhadap mempengaruhi psikologi seseorang. Menurut Nugroho (2008: 35), warna diyakini mempunyai dampak psikologis terhadap manusia. Dampak tersebut dapat dipandang dari berbagai macam aspek, baik aspek indera, aspek budaya dan lain-lain. Warna memiliki banyak kegunaan



selain dapat merubah rasa, bisa juga mempengaruhi cara pandang dan bisa menutupi ketidak sempurnaan serta bisa membangun suatu suasana atau kenyamanan untuk semua orang. Warna adalah satu hal yang penting dalam menentukan respon dari orang. Warna adalah hal yang pertama dilihat oleh seseorang. Setiap warna memberikan kesan dan identitas tertentu (Nugroho, 2008:1). Warna merupakan elemen penting dalam menyampaikan komunikasi kepada orang lain, khususnya anak-anak yang sedang berkembang. Dalam Buku “*Mengembangkan kreativitas dan kecerdasan anak*” oleh Anik Pamilu, dikatakan bahwa untuk mengembangkan kecerdasan anak, perlu diperhatikan media yang tepat, terutama pada bagian warna. Anak usia 5 hingga 9 tahun cenderung memilih suatu objek berdasarkan warna, dan warna yang disukai anak adalah warna-warna muda dan warna cerah karena dapat merangsang anak. Pada pembuatan buku *graphic novel* ini, warna dipilih dari konsep “*dream*” dan sesuatu yang berhubungan dengan konsep yaitu, fantasi dan angan-angan (cita-cita). Dalam mencari warna dari konsep dream, peneliti melakukan pengembangan terkait dengan mimpi. Dari pengembangan kata “*dream*” atau mimpi, didapat beberapa hal yang terkait dengan mimpi yaitu diantaranya: idealisme (angan-angan), kebahagiaan, keceriaan, kehidupan, awan, kedamaian, langit, udara, bumi, kesejukan, spiritual, alam, muda, lingkungan, fantasi (khayalan). Dari sekian banyak hal yang terkait dengan mimpi, dapat disimpulkan dari analisis penulis bahwa dalam pembuatan buku *graphic novel* nantinya menggunakan warna yang mampu menggambarkan sifat anak-anak. Warna yang tergolong cerah dan dingin, seperti pada gambar 4.16 berikut.



Gambar 4.16 Tabel Warna
Sumber: Hasil Olahan Penulis (2015)

Warna yang terpilih diatas adalah pada teori shigenobu kobayashi tergolong dalam warna *colorful* dimana arti *colorful* sendiri merupakan gambaran anak-anak atau seseorang yang masih muda. Menurut Nugroho (2008: 36) warna pada gambar 4.16 diatas memiliki makna arti sebagai berikut:

- Kuning



Memiliki makna arti positif sebagai keceriaan, kehidupan, harapan, udara,

bumi, idealism, khayalan, kecerdasan.

- Hijau

Memiliki makna arti positif sebagai alam, lingkungan, alami, muda, bumi, udara, idealism (harapan), santai.

- Jingga

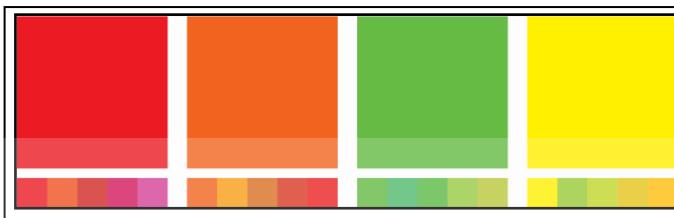
Memiliki makna arti positif sebagai muda, kegembiraan, keceriaan, langit dan bumi.

- Merah

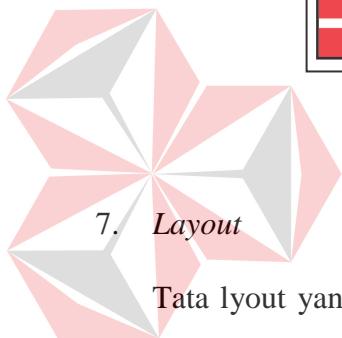
Memiliki makna arti positif sebagai keberanian, semangat, idealism dan keceriaan.

Dari warna yang didapat, aplikasinya pada buku *graphic novel* nantinya digunakan misalnya kuning dapat digunakan dalam pewarnaan alam, matahari,

pencahayaan, kulit karakter. Jingga digunakan pada pewarnaan kulit, tanah dan suasana senja maupun matahari terbit. Hijau digunakan dalam pewarnaan alam, daun, rumput. Warna diatas akan dilakukan proses analogi (persamaan) warna untuk mendapatkan warna-warna skunder sebagai warna yang melengkapi warna-warna utama, ilustrasi analogi warna adalah seperti gambar 4.17 dibawah ini:



Gambar 4.17 Tabel Analogi Warna *Colorful*
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)



7. Layout

Tata layout yang digunakan pada buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan ini menggunakan “*color field layout*”, dimana penataan jenis ini banyak digunakan pada buku-buku bergambar maupun buku cerita untuk anak-anak dengan mengedepankan penataan gambar ilustrasi yang didukung dengan narasi cerita atau pesan dalam gambar. Pada dasarnya *color field layout* menggunakan dua sisi halaman yang bersebrangan dengan satu sisi halaman memuat gambar ilustrasi secara penuh dan satu sisi halaman lainnya dapat memuat konten, narasi, pesan maupun cerita yang menjelaskan gambar pada satu sisi pertama. Menggunakan *color field layout* adalah tepat menurut peneliti, karena buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan merupakan buku yang dirancang untuk

anak-anak yang didalamnya memuat gambar ilustrasi, narasi cerita dan pesan atau makna cerita. Dari penggunaan jenis *color field layout*, peneliti juga melakukan eksplorasi dengan mengkombinasikan gambar ilustrasi dan narasi cerita yang dibuat dalam satu sisi halaman. Kombinasi jenis *color field layout* dan eksplorasi peneliti menggabungkan gambar ilustrasi dengan narasi cerita pada satu halaman adalah bertujuan untuk memberikan variasi *layout* pada buku sehingga pembaca terhindar dari kebosanan saat membaca.

8. Ilustrasi



Ilustrasi yang digunakan dalam pembuatan buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan ini adalah ilustrasi dengan teknik cat air yang digabung dengan proses *digital finishing* menggunakan perangkat computer. Ilustrasi teknik cat air dipilih karena cat air sendiri memiliki goresan eksperimental (*ekspressif*) dengan gaya gambar yang menunjukkan outline memberikan kesan tegas dan peneliti menggunakan proses *digital finishing* dalam perangkat computer untuk memberikan keseimbangan warna yang diinginkan, sehingga hasil dari keseluruhan ilustrasi diharapkan memiliki gaya gambar yang khas dan eksperimental. Teknik ilustrasi yang digunakan peneliti karena buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan ditujukan kepada anak-anak yang memiliki sifat keceriaan yang tinggi, suka buku bergambar dan memiliki keingintahuan (imajinasi) yang tinggi.

4.10.3 Rancangan Perhitungan Harga Pokok Produksi Cetak Buku

1. Menghitung Biaya Desain Cover dan Isi Buku

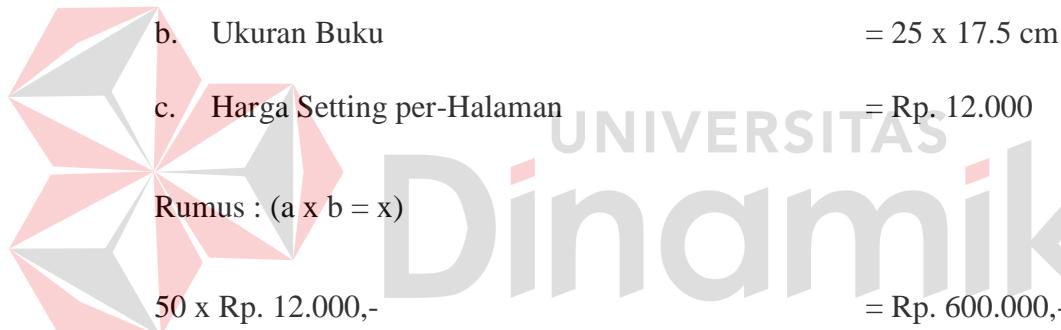
- a. Menghitung Desain = 1
- b. Harga Desain per-Buku = Rp. 300.000,-

Rumus : $(a \times b = x)$

$$1 \times \text{Rp. } 300.000,- = \text{Rp. } 300.000,-$$

2. Menghitung Biaya Setting Naskah

- a. Jumlah Halaman Setting = 50 Halaman



3. Menghitung Biaya Pemprosesan Output Film Separasi Warna (Fullcolor)

- a. Jumlah Model = 1
- b. Ukuran Buku = $25 \times 17.5 \text{ cm}$
- c. Harga Pembuatan Film Separasi per-cm² = Rp. 45,-

$$\text{Rumus : } (32 \times 24) \times 4 \times \text{Rp. } 45,- = \text{Rp. } 138.240,-$$

4. Menghitung Biaya Pemprosesan Film Negatif dan Positif

- a. Jumlah Halaman = 52 Halaman
- b. Ukuran Buku = $25 \times 17.5 \text{ cm}$

c. Harga Pembuatan Film B/W	= Rp. 30,-
Rumus : $16 \times 22 \times 52 \times \text{Rp. } 30,-/\text{cm}^2$	= Rp. 549.120,-

5. Menghitung Biaya Montage Cover Buku dan Isi Buku

a. Jumlah Halaman Buku	= 52 Halaman
b. Jumlah Halaman Dalam per-Lintasan/Montage	= 18 Halaman
c. Jumlah Montage Cover	= 4 (Film)
d. Harga Montage Cover	= Rp. 22.500,-
e. Harga Montage Isi	= Rp. 45.000,-



6. Menghitung Biaya Plate Cover Buku

a. Jumlah Plate Cover Separasi	= 4 Lembar
--------------------------------	------------

Ukuran Maximum Cetak Naik di Mesin GTOV 52

b. Harga Plate Cetak per-Lembar Untuk GTOV	= Rp. 35.000,-
--	----------------

Rumus : $(a \times c = x)$

$4 \times \text{Rp. } 35.000,-$	= Rp. 140.000,-
---------------------------------	-----------------

7. Menghitung Biaya Plate Isi Buku

- a. Jumlah Plate Isi Buku = 10 Lembar
- b. Ukuran Maksimum Cetak di Mesin Speedmaster 72
- c. Harga Plate Cetak per-Lembar Speedmaster = Rp. 150.000,-

Rumus : $(a \times c = x)$

$$10 \times \text{Rp. } 150.000,- = \text{Rp. } 1.500.000,-$$

8. Menghitung Biaya Kertas Cover Buku

- a. Oplah Cetak = 2.500 Eks.
 - b. Inschiet = 40%
 - c. Harga Kertas Art Paper 260 gr per-rim = Rp. 750.000,-
 - d. Jumlah dalaman dalam 1 lembar kertas plano = 8 halaman
- Rumus: $\frac{2.500 \times \text{Rp. } 750.000,- \times 140\%}{8 \times 500} = \text{Rp. } 662.500,-$



9. Menghitung Biaya Kertas Isi Buku

- a. Oplah cetak = 2.500 Eks
- b. Jumlah Halaman = 50 Halaman
- c. Inschiet = 20%
- d. Harga Kertas Art Paper 210 gr per-rim = Rp. 650.000
- e. Jumlah halaman dalam 1 lembar plano = 24 halaman

Rumus : $((a \times d \times b \times 120\%) / (e \times 500) = x)$

$$(2.500 \times \text{Rp. } 650.000,- \times 50 \times 120\%) / (24 \times 500) = \text{Rp. } 812.500,-$$

10. Menghitung Biaya Pencetakan (Ongkos Cetak) Cover Buku

- a. Warna Cover = 4/
- b. Inschiet = 40%
- c. Jumlah Plate Cetak Cover = 4 lembar
- d. Ongkos Cetak per-lintasan = Rp. 120,-
- e. Oplah Cetak = 2.500 Eks

$$\text{Rumus : } 4 \times \text{Rp. } 120,- \times 2.500 \times 140\% = \text{Rp. } 1.680.000,-$$

11. Menghitung Biaya Pencetakan (Ongkos Cetak) Isi Buku



$$\text{Rumus : } 10 \times \text{Rp. } 55,- \times 2.500 \times 130\% = \text{Rp. } 1.785.500,-$$

12. Menghitung Biaya Pelipatan Katern

- a. Jumlah Halaman = 50
- b. Jumlah Katern = 5 Katern
- c. Ongkos Pelipatan per-katern = Rp. 50,-
- d. Oplah = 2.500 Eks

Rumus : $(b \times d \times c = x)$

$$5 \times 2.500 \times \text{Rp. } 50,- = \text{Rp. } 625.000,-$$

13. Menghitung Biaya Komplit Katern

- | | |
|---------------------------|-------------|
| a. Oplah Cetak | = 2.500 Eks |
| b. Biaya Komplit per-buku | = Rp. 25,- |

Rumus : $(a \times b = x)$

$$2.500 \times \text{Rp } 25,- = \text{Rp. } 62.500,-$$

14. Menghitung Biaya Jilid Hard Cover

- | | |
|---------------------|----------------|
| a. Oplah Cetak | = 2.500 Eks |
| b. Biaya Penjilidan | = Rp. 20.000,- |
- Rumus : $(a \times b = x)$
- $$2.500 \times \text{Rp. } 20.000,- = \text{Rp. } 50.000.000,-$$

15. Menghitung Biaya Potong Buku

- | | |
|--------------------------|-------------|
| a. Oplah Cetak | = 2.500 Eks |
| b. Biaya Potong per-buku | = Rp. 25,- |

Rumus : $(a \times b = x)$

$$2.500 \times \text{Rp. } 25,- = \text{Rp. } 62.500,-$$

16. Menghitung Biaya Pengepakan

- | | |
|----------------|-------------|
| a. Oplah Cetak | = 2.500 Eks |
|----------------|-------------|

- b. Jumlah Buku Dalam Satu Pak = 250
 c. Ongkos Pengepakan = Rp. 10.000,-

Rumus : $((a \times c) / 250 = x)$

$$\frac{2.500 \times \text{Rp. } 10.000,-}{250} = \text{Rp. } 100.000,$$

17. Jumlah Seluruh Biaya (1 s/d 16) = Rp. 59.244.360,-

18. Margin Keuntungan (20%) = Rp. 11.848.872,-

19. Jumlah Biaya (17 - 18) = Rp. 47.395.488,-

20. Ppn + Pph (10%) = Rp. 4.739.548,-

21. Jumlah Keseluruhan = Rp. 52.135.036,-

22. Harga per-buku/HPP (Jumlah Biaya/Oplah) = Rp. 20.854,01,-

$$\text{Rp. } 52.135.036,- / 2.500 \text{ Eksemplar} = \text{Rp. } 20.900,-$$

Dijual = Rp. 50.000,-

Keuntungan = Rp. 29.100,-

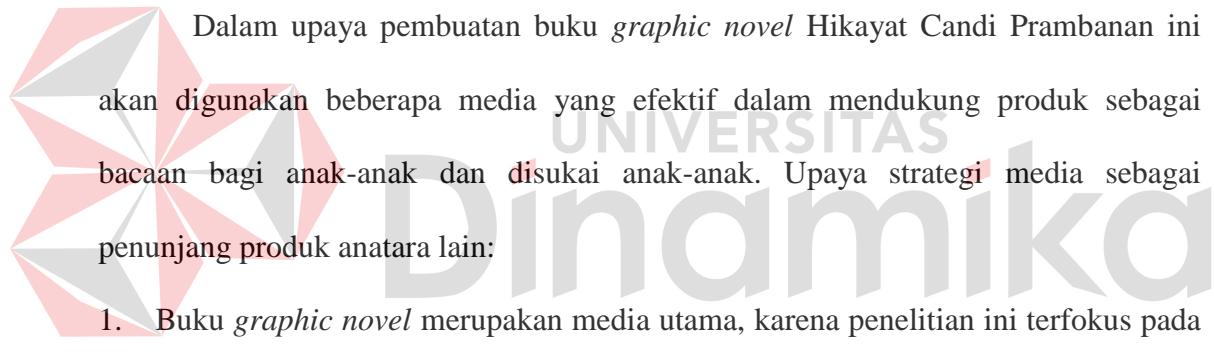
Keuntungan Keseluruhan = $\text{Rp. } 29.100,- \times 2.500 = \text{Rp. } 72.750.000,-$

4.11 Perancangan Media

4.11.1 Tujuan Media

Menurut Morissan (2010: 189) tujuan media adalah menggambarkan apa yang ingin diciptai suatu perusahaan berkenaan dengan penyampaian pesan suatu produk. Maka diperlukan beberapa media untuk mendukung buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan sebagai upaya pengenalan sejarah kepada anak-anak sehingga produk yang akan dibuat nantinya mampu diterima oleh khalayak khususnya anak-anak dengan baik.

4.11.2 Strategi Media



1. Buku *graphic novel* merupakan media utama, karena penelitian ini terfokus pada pembuatan buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan dengan menyajikan bacaan cerita rakyat yang dikemas dengan ilustrasi untuk mendapatkan minat baca anak-anak dan mengenalkan serta upaya melestarikan cerita rakyat agar tidak hilang tergerus oleh perkembangan global.
2. Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif peranannya bertujuan sebagai media yang memiliki sifat pendekatan modern terhadap anak-anak dimasa yang modern ini, multimedia interaktif dalam hal ini berupa buku digital dengan memuat *audio visual*. Hal tersebut akan menjadi lebih menarik dibenak anak-anak.

3. Poster

Poster dalam hal ini bertujuan sebagai media cetak yang dapat digunakan saat program peluncuran maupun promosi buku, karena poster merupakan media yang mampu menjadi wadah untuk menyampaikan pesan dan informasi terkait sesuatu yang ingin dikomunikasikan.

4. Pembatas Buku

Pembatas buku sangat penting dalam setiap pembuatan buku, pembatas buku bisa disebut asesoris yang melengkapi sebuah buku dengan fungsinya yang membatasi halaman satu dengan halaman lainnya sebagai tanda batas halaman

yang telah dibaca.

5. Stiker

Stiker dalam hal ini merupakan media cetak yang berfungsi sebagai asesoris sebuah produk atau apapun, karena tingkat fleksibilitasnya yang tinggi stiker memiliki beragam fungsi seperti: promosi, identitas, icon dan tipografi.

Sedangkan stiker sebagai media pendukung buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan ini peneliti menggunakan karakter atau tokoh dalam cerita sebagai visual yang dimuat pada media stiker yang bertujuan menarik minat anak-anak untuk mengoleksi tokoh dalam cerita sebagai upaya peneliti menanamkan nama-nama tokoh yang ada dalam cerita rakyat tersebut.

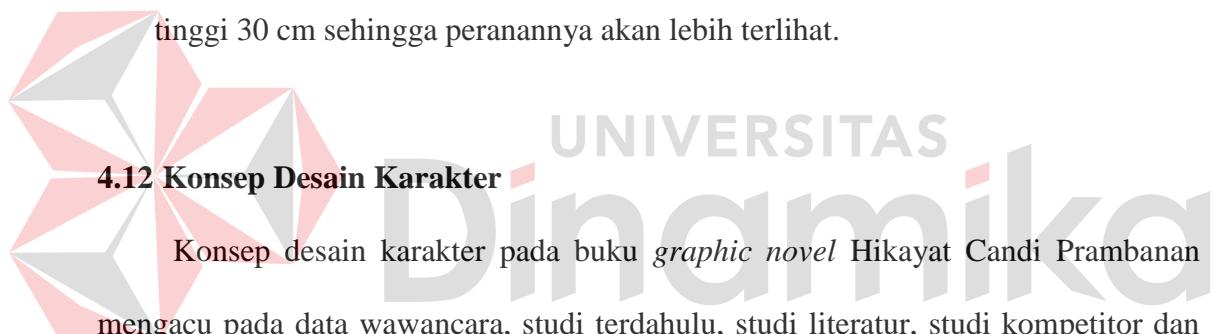
6. Lembar Mewarnai

Lembar mewarnai merupakan media pendukung yang terdapat didalam buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan, peran media ini dirasa perlu mengingat target pembaca buku ini adalah anak-anak usia 6-12 tahun. Dengan adanya

lembar mewarnai, anak-anak tidak hanya diajak untuk mengenali cerita rakyat lokal tapi dengan adanya media ini akan membawa anak-anak untuk lebih dekat mengenali cerita rakyat lokal dengan mengajak untuk mewarnai sebuah gambar ilustrasi cerita rakyat tersebut.

7. *Character Display*

Character display digunakan sebagai media cetak yang berfungsi sebagai penarik perhatian pengunjung pada saat program peluncuran buku. Media ini digunakan karena sifatnya memunculkan gambar tokoh dalam cerita yang dicetak dengan ukuran yang bervariasi. *Character display* yang dibuat oleh peneliti berukuran tinggi 30 cm sehingga peranannya akan lebih terlihat.



4.12 Konsep Desain Karakter

Konsep desain karakter pada buku *graphic novel* *Hikayat Candi Prambanan* mengacu pada data wawancara, studi terdahulu, studi literatur, studi kompetitor dan referensi bentuk karakter tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Roro Jonggrang yang beredar di lingkungan masyarakat. Dari kumpulan data tersebut, peneliti mengambil ciri karakter yang kesesuaian secara dominan yang terdapat dari keseluruhan data. Kemudian dari proses tersebut peneliti melakukan sketsa desain karakter dengan menyediakan beberapa alternatif desain karakter yang selanjutnya dipilih secara kuisisioner.

4.12.1 Elemen Desain Karakter

Elemen desain karakter merupakan bagian yang dikenakan karakter atau tokoh dalam cerita, elemen ini bisa berupa pakaian, perhiasan, gaya rambut maupun

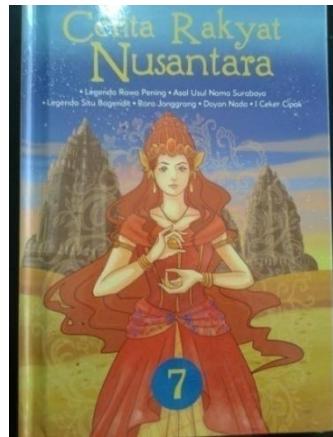
benda-benda lainnya yang digunakan karakter dalam sebuah cerita. Untuk elemen desain karakter, peneliti menggunakan data observasi pada pihak terkait dan referensi gambar karakter yang beredar di lingkungan masyarakat. Dari keseluruhan data yang didapat, selanjutnya peneliti melakukan koreksi keselarasan dan mengambil data yang dianggap memiliki kesinambungan, keaslian serta memiliki visual yang khas. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan desain karakter yang khas dan tentunya tidak banyak merubah cirri maupun citra karakter yang beredar dilingkungan masyarakat. Seperti gambar 4.18, gambar 4.19 dan gambar 4.20 dibawah ini.



Gambar 4.18 Referensi Elemen Karakter Roro Jonggrang
Sumber: www.google.com/rorojonggrang



Gambar 4.19 Referensi Elemen Karakter Roro Jonggrang
Sumber: Dokumentasi Peneliti (2014)



Gambar 4.20 Referensi Elemen Karakter Roro Jonggrang

Sumber: Buku Cerita Rakyat Nusantara (2013)

Dari referensi elemen karakter roro jonggrang dan data observasi, peneliti

mendapatkan data elemen-elemen yang konsisten seperti halnya mahkota dan pakaian yang dikenakan. Selain itu, peneliti juga mengacu pada gambar 4.8 yaitu bentuk arca yang dinilai oleh masyarakat adalah sebagai wujud Roro Jonggrang dalam cerita rakyat Candi Prambanan.

Adapun beberapa referensi yang digunakan peneliti sebagai acuan dalam perancangan elemen desain karakter lainnya yaitu seperti gambar 4.21 dan gambar 4.22 dibawah ini.



Gambar 4.21 Referensi Elemen Desain Karakter

Sumber: <http://www.merdeka.com/piala-dunia/kiprah-ra-kosasih-legenda-komik-indonesia>

Gambar diatas merupakan gamparan pertempuran Bandung Bondowoso dengan Prabu Baka. Pada gambar terdapat beberapa elemen yang digunakan oleh tokoh seperti halnya senjata dan mahkota.



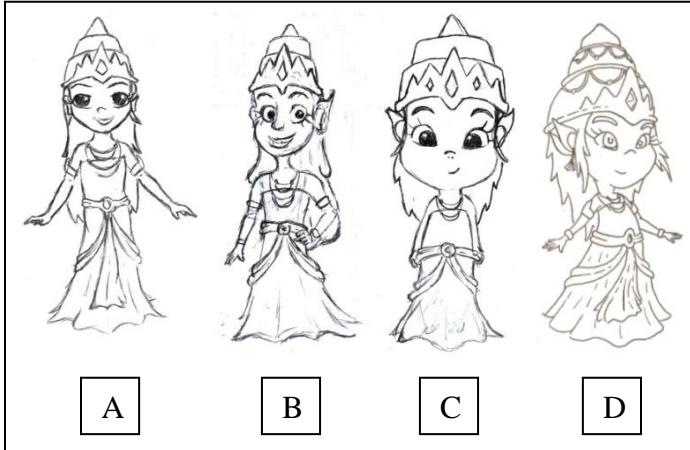
Gambar 4.22 Referensi Elemen Desain Karakter
Sumber: www.google.com/search?q=Bandung+Bondowoso

Seperti halnya gambar 4.21, dari gambar 4.22 peneliti mendapatkan hasil yang sama yaitu mahkota dan senjata yang digunakan oleh tokoh.

4.12.2 Sketsa Alternatif Desain Karakter

1. Roro Jonggrang

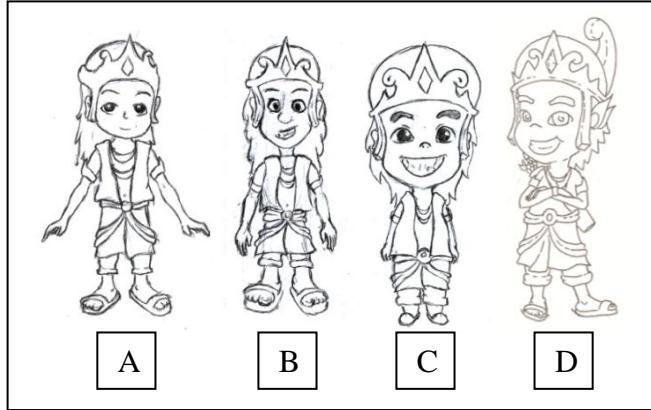
Roro Jonggrang adalah tokoh utama dalam Hikaya Candi Prambanan, Roro Jonggrang merupakan putri dari kerajaan Prambanan yang dipimpin oleh seorang raja yang bernama Prabu Baka. Roro Jonggrang digambarkan sebagai sosok putri yang cantik, bahkan kecantikannya tidak ada yang menandingi. Roro Jonggrang memiliki watak yang baik dan lembut. Namun ada sisi lain watak Roro Jonggrang yang timbul setelah peperangan yaitu licik, cerdik dan pengingkar janji. Selain gambaran watak tokoh, Roro Jonggrang pula digambarkan menggunakan mahkota dengan pakaian khas Putri Kerajaan. Sketsa alternatif desain karakter adalah seperti pada gambar 4.23 dibawah ini.



Gambar 4.23 Sketsa Alternatif Desain Karakter Roro Jonggrang
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

2. Bandung Bondowoso

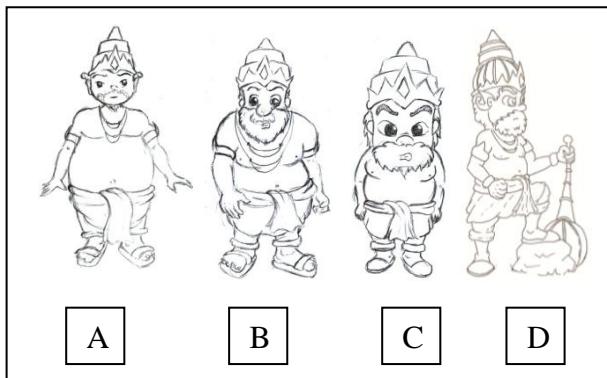
Bandung Bondowoso merupakan tokoh yang digambarkan memiliki kekuatan supranatural yang disebut Bandung. Bandung Bondowoso adalah seorang Pangeran Kerajaan dari Kerajaan Pengging yang dipimpin oleh ayahnya raja bernama Prabu Damar Maya. Bandung Bondowoso digambarkan memiliki watak yang baik dan penurut terhadap ayahnya, selain itu Bandung Bondowoso juga digambarkan sebagai Pangeran Kerajaan Pengging yang kuat tiada tanding saat dalam peperangan. Sketsa alternatif desain karakter adalah seperti pada gambar 4.24 dibawah ini.



Gambar 4.24 Sketsa Alternatif Desain Karakter Bandung Bondowoso
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

3. Prabu Baka

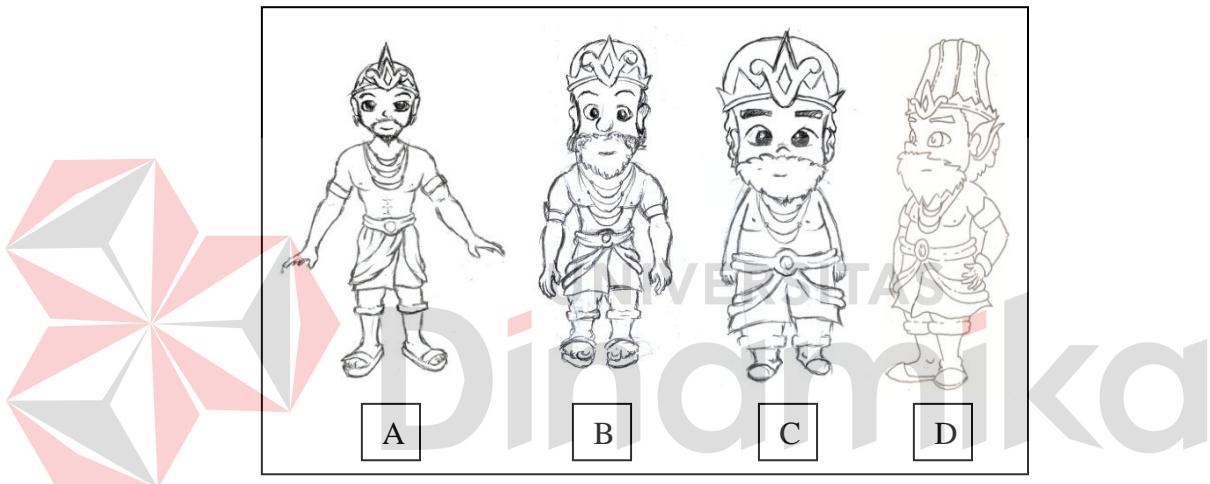
Prabu Baka adalah tokoh pada cerita rakyat Roro Jonggrang yang di ceritakan sebagai ayah dari Roro Jonggrang juga sosok seorang raja dari Kerajaan Prambanan. Dalam cerita, Prabu Baka digambar sebagai raja yang buas, jahat, dan serakah. Prabu baka memiliki watak keserakahan, terutama dalam menguasai wilayah guna memperluas wilayah kerajaan. Prabu Baka merupakan sosok seorang raja golongan raksasa dengan ukuran tubuh yang besar. Sketsa alternatif desain karakter adalah seperti pada gambar 4.25 dibawah ini.



Gambar 4.25 Sketsa Alternatif Desain Karakter Prabu Baka
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

4. Prabu Damar Maya

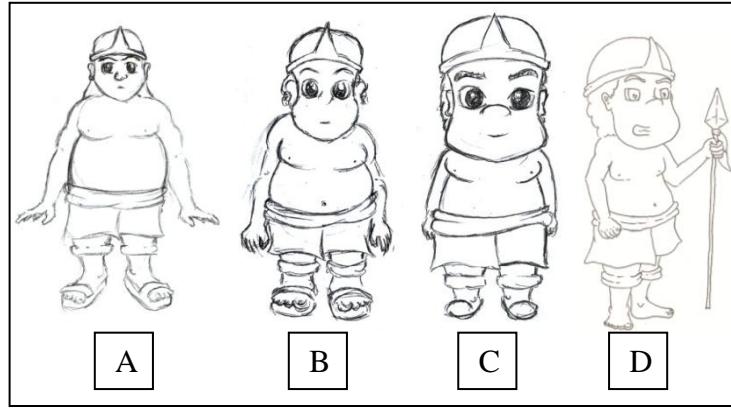
Prabu Damar Maya merupakan tokoh yang terdapat dalam cerita rakyat Roro Jonggrang, Prabu Damar Maya merupakan raja dari Kerajaan Pengging juga sosok seorang ayah dari Bandung Bondowoso. Selain itu, watak Prabu Damar Maya merupakan sosok seorang raja yang baik, bijaksana dan mengutamakan kesejahteraan terhadap rakyat kerajaannya. Sketsa alternatif desain karakter adalah seperti pada gambar 4.26 dibawah ini.



Gambar 4.26 Sketsa Alternatif Desain Karakter Prabu Damar Maya
 Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

5. Patih Gupala

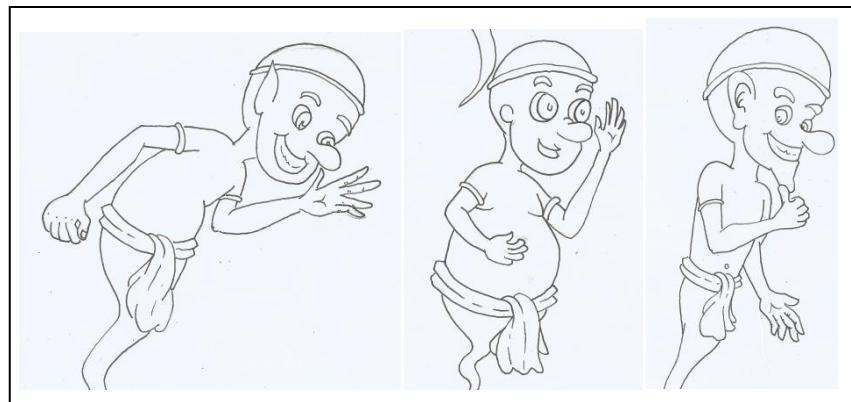
Patih Gupala adalah Patih Kerajaan Prambanan yang digambarkan setia terhadap Prabu Baka. Patih Gupala juga tergolong sosok raksasa yang mengawal raja dari Kerajaan Prambanan. Dalam ceritanya, Prabu Baka merupakan seorang pemimpin bala tentara perang. Sketsa alternatif desain karakter adalah seperti pada gambar 4.27 dibawah ini.



Gambar 4.27 Sketsa Alternatif Desain Karakter Patih Gupala
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

6. Jin

Pada Hikayat Candi Prambanan terdapat beberapa tokoh gaib yang melengkapi cerita, yaitu Jin yang digambarkan membantu Bandung Bondowoso. Jin ini digambarkan menjadi tiga tokoh dengan tidak ada watak khusus yang menggambarkan peran para Jin selain sebagai makhluk gaib dan sebatas membantu Bandung Bondowoso. Gambar 4.28 berikut ini adalah sketsa karakter Jin.

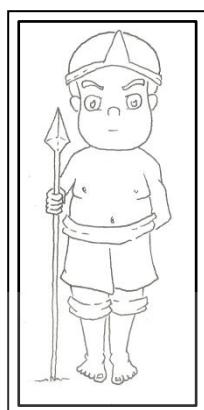


Gambar 4.28 Sketsa Desain Karakter Jin
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

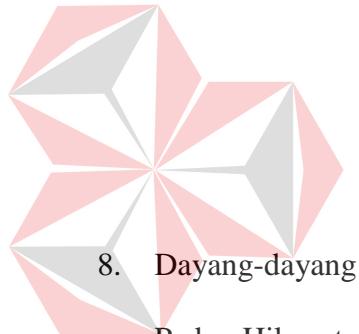
7. Tentara

Tentara dalam Hikayat Candi Prambanan ini tidak digambarkan dengan wattak yang khusus karena peranannya yang tidak menjadi focus utama pada cerita. Menurut data wawancara dan referensi yang beredar dilingkungan masyarakat.

Gambar 4.29 berikut ini adalah sketsa tentara.

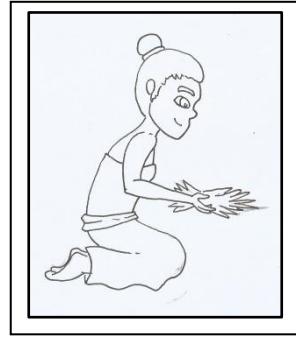


Gambar 4.29 Sketsa Desain Karakter Tentara
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)



8. Dayang-dayang

Pada Hikayat Candi Prambanan, dayang-dayang merupakan tokoh yang membantu segala kebutuhan Roro Jonggrang. Dalam ceritanya, dayang-dayang adalah tokoh yang membantu Roro Jonggrang untuk menggagalkan upaya Bandung Bondowoso. Dayang-dayang tidak digambarkan secara khusus, karena peranannya dalam cerita yang bukan sebagai focus cerita. Gambar 4.30 berikut ini adalah sketsa dayang-dayang.



Gambar 4.30 Sketsa Desain Karakter Dayang-dayang
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

9. Ayam

Ayam pada Hikayat Candi Prambanan digambarkan sebagai hewan yang tidak memiliki watak khusus, karena peranannya yang hanya sebagai hewan yang berkakak dengan tujuan mengecoh para Jin. Gambar 4.31 berikut ini adalah sketsa ayam.



Gambar 4.31 Sketsa Desain Karakter Ayam
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Dari keseluruhan desain karakter yang telah dibuat peneliti, karakter yang terpilih adalah konsep karakter pada huruf "D". Konsep karakter yang terpilih merupakan konsep karakter kartun yang mengacu pada jenis karakter disney dengan gesture kepala yang besar dan ukuran badan yang tidak begitu besar, dengan kata lain

karakter yang dibuat adalah seukuran anak-anak umur 6-12 tahun. Seperti gambar 4.32 dibawah ini.



Gambar 4.32 Referensi Karakter

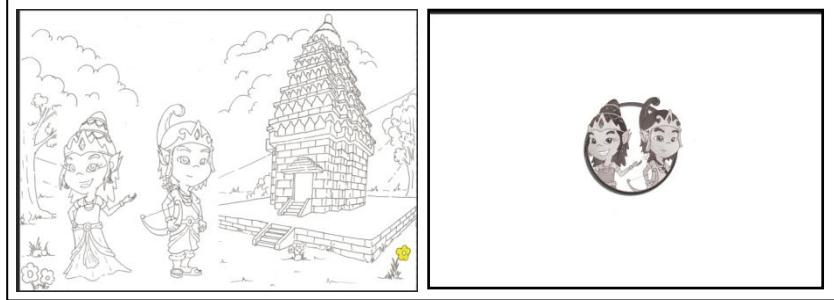
Sumber: www.google.com/disneycharacterdesign

Karakter seperti pada gambar dirasa sesuai dengan target anak-anak usia 6-12 tahun. Selain itu, akan tidak sesuai jika karakter yang akan dimunculkan pada karya tugas akhir nantinya mengacu pada gaya karakter realis.

4.13 Buku *Graphic Novel* Hikayat Candi Prambanan

Pada Buku ini terdapat 4 halaman *pengantar*, 20 halaman isi cerita dan 4 halaman lembar mewarnai, sehingga total halaman pada buku ini adalah 28 halaman 14 lembar. Selain itu, buku ini terdapat pula latar belakang atau *background* yang memunculkan dua tempat bersejarah di Yogyakarta yaitu Candi Prambanan dan Candi Ratu Baka serta didominasi dengan warna hijau dan jingga. Berikut adalah gambar sketsa halaman:

1. Sketsa Desain Sampul (*Cover*)



Gambar 4.33 Sketsa Desain Sampul (*Cover*)

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Gambar 4.33 diatas merupakan sketsa desain sampul untuk buku berjudul “Legenda Roro Jonggrang” ini. Konsep pada desain sampul ini yaitu “selamat datang”, yang dimaksudkan adalah selamat membaca dengan mengaplikasikannya pada gesture tokoh utama Roro Jonggrang yang membentangkan salah satu tangannya sebagai gambaran untuk menyambut baik pembaca.

2. Sketsa Desain Halaman Pembuka dan Hak Cipta



Gambar 4.34 Sketsa Desain Halaman Pembuka dan Hak Cipta

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Pada gambar 4.34 diatas merupakan lembar halaman pembuka yaitu penulisan kembali judul buku dengan gaya *layout* “color field layout”, halaman pembuka ini dirancang sesuai dengan konsep dasar *layout* buku sehingga dari awal

halaman penulis memunculkan cirri khas *layout* buku melalui gaya tersebut. Sedangkan satu halaman lainnya adalah lembar hak cipta yang didalamnya berisikan juga data penulis (penulis, editor, tata *layout*). Berbeda dengan lembar pembuka yang memuat sebuah judul, lembar hak cipta ini terdapat ilustrasi tokoh Roro Jonggrang dan Bandung Bondowoso dengan ekspresi yang lucu. Hal tersebut bertujuan peneliti menawarkan hal menarik dalam buku ini dengan menarik minat anak melalui gambar ilustrasi tokoh dalam cerita yang tunjukan diawal halaman buku. Pada halaman pembuka ini nantinya akan dilanjutkan dengan halaman kata pengantar dan daftar ini.

3. Sketsa Lembar Pengenalan Tokoh



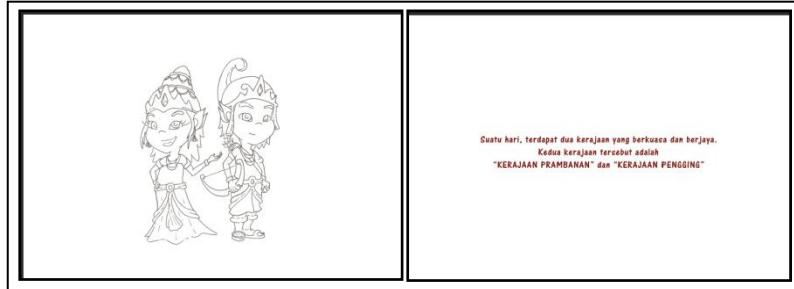
Gambar 4.35 Sketsa Lembar Pengenalan Tokoh

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Gambar 4.35 diatas merupakan sketsa lembar pengenalan tokoh, dimana lembar pengenalan tokoh ini dimunculkan oleh peneliti dengan tujuan menanamkan citra tokoh atau karakter yang terlibat dalam cerita pada buku Legenda Roro Jonggrang. Pada lembar pengenalan tokoh memuat keseluruhan tokoh dengan penjelasan watak dan peranannya dalam cerita. Maka upaya peneliti untuk mengenalkan serta melestarikan Hikayat Candi Prambanan semakin kuat melalui lembar pengenalan tokoh, sehingga dengan membaca dan mengenali tokoh melalui lembar tersebut akan menimbulkan ingatan terhadap tokoh serta

peranannya dalam cerita. Pada penerapannya, lembar pengenalan tokoh ini akan diterapkan pada halaman 1-9 yang kemudian disambut dengan judul buku sebagai penanda memasuki bagian utama buku (konten) dihalaman 10.

4. Sketsa Halaman 11 dan 12

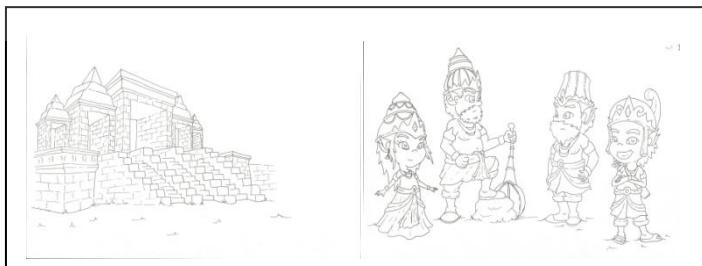


Gambar 4.36 Sketsa Desain Halaman Pengantar Cerita

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Pada gambar 4.36 diatas adalah sketsa desain pengantar cerita yang berisikan sambutan kedua tokoh utama dengan narasi disisi halaman lainnya yang merupakan pengantar masuk ke awal cerita.

5. Sketsa Halaman 13 dan 14

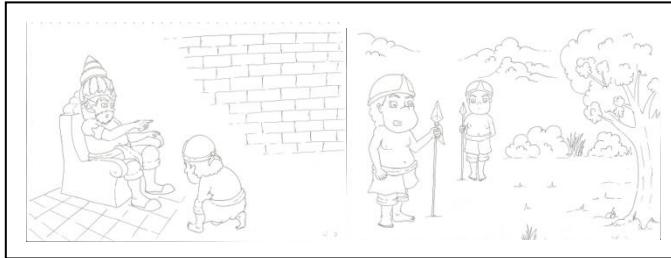


Gambar 4.37 Sketsa Halaman 13 dan 14

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Pada Gambar 4.37 adalah gambaran dua sisi halaman bersebrangan yang setiap satu sisinya menjelaskan kedua kerajaan berbeda dengan latar belakang Candi Ratu Boko.

6. Sketsa Halaman 15 sampai 18

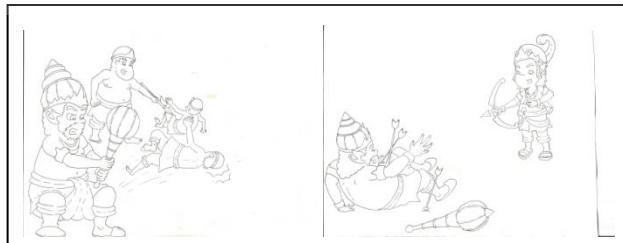


Gambar 4.38 Sketsa Halaman 15 dan 18

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Gambar 4.38 merupakan gambaran perintah Prabu Baka dan persiapan Patih Gupala dalam mempersiapkan bala tentara. Pada halaman 15 sampai 18 menggunakan konsep *layout “color field layout”* yaitu dengan memuat satu sisi halaman penuh dengan gambar dan satu sisi halaman lainnya berisikan narasi atau konten. Pada penerapannya halaman 15 adalah sisi dengan gambar penuh yang kemudian pada halaman 16 adalah narasi cerita. Demikian juga dengan halaman 17 dan 18 memiliki konsep *layout* yang sama.

7. Sketsa Halaman 19 sampai 22



Gambar 4.39 Sketsa Halaman 19 dan 22

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Pada gambar 4.39 diatas, adalah bagian yang menggambarkan serangan Prabu Baka terhadap Kerajaan Pengging dan dilanjutkan dengan halaman 21 yang menggambarkan pembalasan Badung Bondowoso atas serangan Prabu Baka. Pada halaman ini, konsep *layout “color field layout”* diterapkan karena konsep

ini merupakan konsep utama yang digunakan dalam pembuatan buku Legenda Roro Jonggrang.

8. Sketsa Halaman 23 dan 25



Gambar 4.40 Sketsa Halaman 23 dan 25
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Pada gambar 4.40 pada halaman 23 penulis masih menerapkan konsep *layout* yang sama, namun pada halaman 25 penulis memunculkan modifikasi konsep *layout* “color field layout” dengan menyatukan narasi (konten) dan gambar ilustrasi. Hal ini bertujuan untuk memberikan variasi bentuk *layout* dalam buku agar pembaca tidak merasa bosan dengan konsep *layout* yang sama.

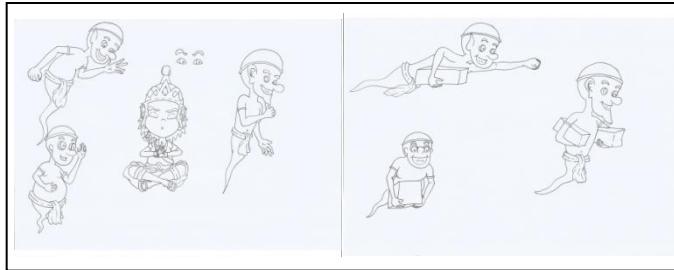
9. Sketsa Halaman 26 sampai 28



Gambar 4.41 Sketsa Halaman 26 sampai 28
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Gambar 4.41 merupakan gambaran keingintahuan Bandung Bondowoso untuk mengenal Roro Jonggrang lebih dekat. Pada ketiga halaman tersebut peneliti kembali menggunakan modifikasi konsep *layout* “color field layout” dengan menyatukan narasi dan gambar.

10. Sketsa Halaman 29 sampai 32

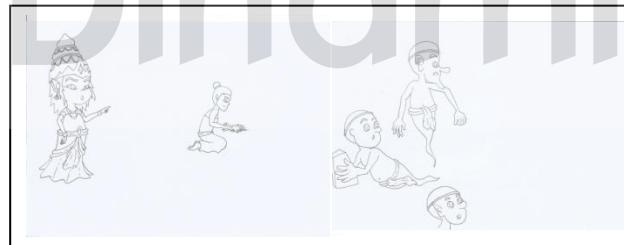


Gambar 4.42 Sketsa Halaman 29 sampai 32

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Pada gambar 4.42 adalah bagian yang mengilustrasikan bagaimana Bandung Bondowoso berkerja sama dengan para Jin untuk membuatkan 1000 Candi sebagai syarat untuk menikahi Roro Jonggrang. Berbeda dengan halaman-halaman sebelumnya, pada halaman 29 sampai 32 latar belakangnya adalah suasana senja dan malam.

11. Sketsa Halaman 33 dan 34



Gambar 4.43 Sketsa Halaman 33 dan 34

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Gambar 4.43 adalah halaman yang menuju klimaks cerita yaitu dengan mengilustrasikan kelicikan Roro Jonggrang untuk menggagalkan usaha Bandung Boondowoso dalam membuat 1000 Candi. Pada halaman ini peneliti masih menggunakan tatar belakang pada suasana malam.

12. Sketsa Halaman 35 dan 36



Gambar 4.44 Sketsa Halaman 35 dan 36

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Pada gambar 4.44 ini adalah klimaks cerita Roro Jonggrang yang dikutuk menjadi arca karena kelicikannya dalam menggagalkan usaha Bandung Bondowoso. Pada halaman ini peneliti kembali menggunakan konsep utama dalam *layout* yang digunakan yaitu “*color field layout*”.

13. Halaman 37 dan 38

Pada halaman 37 dan 38 peneliti memuat pesan yang dapat diambil dalam cerita, halaman pesan cerita tersebut bertujuan memberikan edukasi kepada pembaca. Sedangkan halaman 38 adalah halaman yang berisikan foto dokumentasi peneliti yang bertujuan menunjukkan Candi Prambanan sebagai tujuan keterkaitan cerita Legenda Roro Jonggrang dengan Candi Prambanan.

14. Sketsa Halaman Lembar Mewarnai

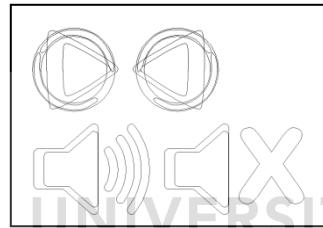
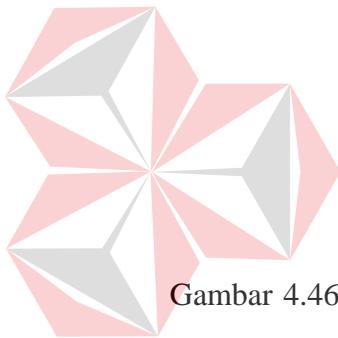


Gambar 4.45 Sketsa Desain Halaman Lembar Mewarnai

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Gambar 4.45 diatas merupakan halaman lembar mewarnai yang dimana fungsi dan tujuan utamanya adalah mengajak agar konsumen turun langsung untuk lebih mengenal tokoh-tokoh dengan cara menyediakan lembar mewarnai. Hal ini merupakan tujuan peneliti dalam menanamkan tokoh-tokoh kedalam ingatan pembaca khususnya anak-anak melalui lembar mewarnai. Pada penerapannya, lembar mewarnai ini akan diterapkan pada halaman 39 sampai 44.

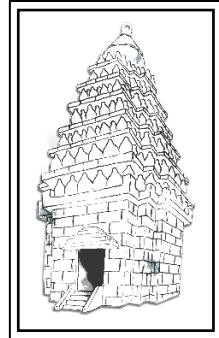
4.14 Multimedia Interaktif



Gambar 4.46 Sketsa Desain Tombol *E-book*
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

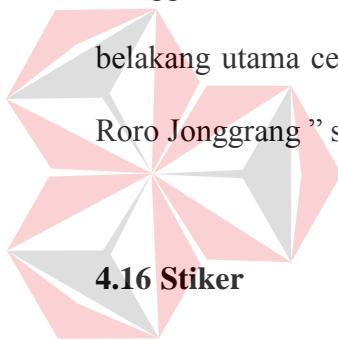
Gambar 4.46 diatas adalah sketsa tombol yang akan diterapkan pada layout *e-book*. Pada *e-book* nantinya terbatas pada animasi yang bergerak apabila diseleksi (tekan), tombol yang berfungsi membalik halaman buku dan pengaktifan suara pencerita. Selebihnya dari multimedia interaktif tersebut adalah perwujudan atas media utama yaitu buku Legenda Roro Jonggrang yang di aplikasikan pada perangkat komputer melalui perangkat lunak sehingga *e-book* nantinya dapat dinikmati atau dibaca melalui perangkat komputer.

4.15 Pembatas Buku



Gambar 4.47 Sketsa Pembatas Buku
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Pembatas buku seperti gambar 4.47 diatas desain pembatas buku, peneliti tidak menggunakan karakter atau tokoh dalam cerita melainkan mengambil dari latar belakang utama cerita yaitu Candi Prambanan dengan alasan bahwa buku “Legenda Roro Jonggrang” sangat kuat kaitannya dengan Candi Prambanan.



UNIVERSITAS
Dinamika

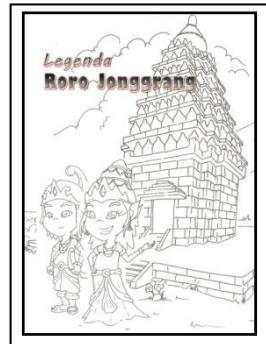


Gambar 4.48 Sketsa Desain Stiker
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Desain media pendukung stiker seperti pada gambar 4.48 menggunakan gambar karakter yang diimplementasikan pada media stiker, hal ini bertujuan untuk

menanamkan citra tokoh sehingga nantinya upaya mengenalkan dan melestarikan sejarah budaya khususnya Hikayat Candi Prambanan tercapai.

4.17 Poster



Gambar 4.49 Sketsa DesainPoster
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Gambar 4.49 diatas merupakan desain poster yang mendasar pada desain sampul buku, dengan ukuran A3. Poster yang memiliki beragam fungsi digunakan peneliti dalam menarik minat pengunjung pada saat program peluncuran buku melalui ukuran poster A3 dan menitik beratkan pada kedua tokoh utama serta objek Candi Prambanan.

4.18 *Character Display*



Gambar 4.50 Sketsa *Character Display*
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Gambar 4.50 diatas adalah sketsa desain *character display* yang digunakan

dalam program peluncuran buku dengan ukuran 30cm. Ukuran 30cm digunakan karena posisinya yang tegak berdiri seakan timbul. Dengan demikian bentuk *character display* nantinya mampu menarik minat pengunjung.

BAB V

IMPLEMENTASI KARYA

Keseluruhan proses perancangan kemudian diimplementasikan menjadi karya utuh sesuai dengan konsep yang telah direncanakan sebelumnya. Pada implementasi karya ini, didapat hasil yaitu sebuah buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan dengan judul “Legenda Roro Jonggrang”. Buku tersebut berisikan cerita rakyat roro jonggrang yang dikemas dengan gambar yang menarik dan memiliki latar belakang (*background*) Candi Ratu Boko dan Candi Prambanan. Selain itu buku tersebut memiliki karakteristik warna *colorful* dengan dominasi warna hijau dan

jingga.

5.1 Buku *Graphic Novel* Hikayat Candi Prambanan

Pada Buku ini terdapat 4 halaman pengantar, 10 halaman pengenalan tokoh, 28 halaman isi cerita dan 6 halaman lembar mewarnai, sehingga total halaman pada buku ini adalah 48 halaman 24 lembar. Selain itu, buku ini terdapat pula latar belakang atau *background* yang memunculkan dua tempat bersejarah di Yogyakarta yaitu Candi Prambanan dan Candi Ratu Baka serta didominasi dengan warna hijau dan jingga. Alur buku akan dijelaskan pada bagian selanjutnya

5.2 Sampul Buku



Gambar 5.1 Sampul depan dan belakang buku

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Pada gambar 5.1 konsep sampul depan adalah “selamat datang” dengan memunculkan *visual* Candi Prambanan dan kedua tokoh utama yaitu Roro Jonggrang dan Bandung Bondowoso. Maksud dari “selamat datang” adalah dengan tujuan mempersilahkan membaca, konsep tersebut dikemas pada gestur tokoh yaitu Roro Jonggrang yang membentangkan salah satu tangannya dengan wajah yang gembira dengan Candi Prambanan sebagai latar belakang (*background*) pada sampul.

5.3 Halaman Hak Cipta dan Pembuka



Gambar 5.2 Halaman Hak Cipta dan Pembuka

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Gambar 5.2 diatas merupakan lembar halaman hak cipta dan pembuka dengan memuat dua tokoh utama dalam cerita yaitu Roro Jonggrang dan Bandung Bondowoso. Kedua tokoh ini dimunculkan diawal bagian dalam buku dengan ekspresi yang lucu, hal tersebut bertujuan agar pembaca tertarik sejak awal

dalam buku tersebut. Selain itu, tujuan lain dari dimunculkannya kedua tokoh utama diawal bagian dalam buku adalah peneliti bermaksud menonjolkan kedua tokoh utama tersebut yang kemudian disambut dengan halaman pada sisi lain dengan penulisan judul buku.

5.4 Halaman Kata Pengantar dan Daftar Isi



Gambar 5.3 Halaman Kata Pengantar dan Daftar Isi

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Pada Gambar 5.3 adalah halaman kata pengantar dan daftar isi. Konsep pada bagian adalah kembali memunculkan kedua tokoh utama dalam cerita yaitu Roro Jonggrang dan Bandung Bondowoso. Namun pada bagian ini kedua tokoh tersebut digambarkan dengan ekspresi yang ramah, hal ini dimaksudkan sebagai sambutan kedua tokoh terhadap pembaca dengan ekspresi yang ramah. Dengan demikian pembaca akan diajak untuk mengenal buku ini lebih jauh lagi.

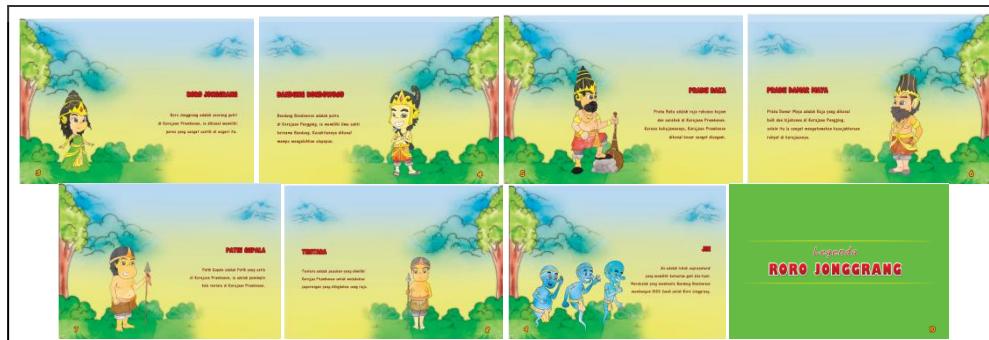
5.5 Halaman 1 dan 2



Gambar 5.4 Halaman 1 dan 2
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Gambar 5.4 diatas adalah halaman 1 dan 2, dimana bagian tersebut merupakan bagian awal pengenalan tokoh. Bagian pengenalan tokoh tersebut diterapkan pada awal bagian buku dengan tujuan peneliti ingin memperkenalkan dahulu tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita Legenda Roro Jonggrang beserta watak dan peranannya, sehingga pembaca akan dibuat lebih mengenal tokoh dan akan menimbulkan ingatan terhadap tokoh dalam buku Legenda Roro Jonggrang.

5.6 Pengenalan Tokoh



Gambar 5.5 Pengenalan Tokoh
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Gambar 5.5 diatas adalah bagian pengenalan tokoh, pada bagian ini peneliti menggunakan konsep *layout “color field layout”* yang dimodifikasi dengan

menyatukan narasi pada satu gambar penuh dalam satu sisi halaman. Pada bagian ini, peneliti menggunakan *background* cerah yaitu kuning dan biru langit untuk memunculkan kesan *keyword* yaitu “*dream*”.

5.7 Halaman 11 dan 12



Gambar 5.6 Halaman 11 dan 12

Sumber: hasil Olahan Peneliti (2015)

Pada gambar 5.6 merupakan bagian dalam buku yang memiliki peran sebagai pengantar menuju awal cerita. Bagian pengantar menuju cerita diawali dengan gambar ilustrasi kedua tokoh utama yang seolah-olah menyambut pembaca untuk mulai membaca konten utama atau cerita dan disisi halaman lainnya (halaman 12) dimuat narasi pertama yang menceritakan awal cerita Legenda Roro Jonggrang.

Berikut adalah narasi pada halaman 12:

Suatu hari, terdapat dua kerajaan yang berkuasa dan berjaya. Kedua kerajaan tersebut adalah Kerajaan Prambanan dan Kerajaan Pengging.

5.8 Halaman 13 dan 14



Gambar 5.7 Halaman 13 dan 14
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Gambar 5.7 diatas adalah bagian awal cerita Legenda Roro Jonggrang yaitu dengan narasi yang menjelaskan masing-masing latar belakang kedua kerajaan yang terlibat. Pada halaman ini peneliti menggunakan modifikasi konsep dasar "*color field layout*" dengan menggabungkan narasi dan. Berikut adalah narasi yang terdapat pada gambar 5.7:

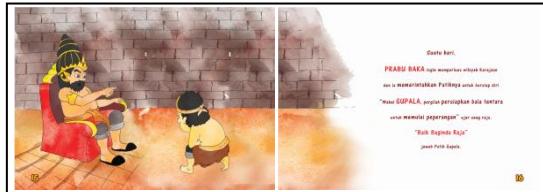
1. Halaman 13

Kerajaan Prambanan adalah kerajaan yang besar dan disegani, kerajaan tersebut dipimpin oleh seorang raja kejam bernama Prabu Baka. Ia memiliki seorang putri yang paling cantik di negeri itu, ia bernama Roro Jonggrang.

2. Halaman 14

Kerajaan Pengging adalah kerajaan yang sejahtera dan subur, kerajaan ini dipimpin oleh seorang raja yang bijaksana bernama Prabu Damar Maya. Ia memiliki seorang putra yang sakti bernama Bandung Bondowoso.

5.9 Halaman 15 dan 16

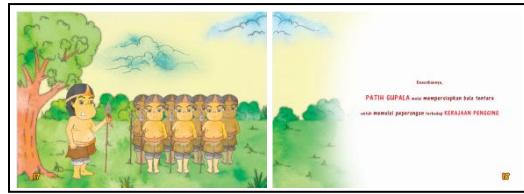


Gambar 5.8 Halaman 15 dan 16
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Gambar 5.8 diatas menjelaskan awal mula cerita pertempuran Kerajaan Prambanan dan Kerajaan Pengging, dipelopori perintah Prabu Baka yang menyuruh Patih Gupala untuk mempersiapkan bala tentara agar siap memulai perang dengan Kerajaan Pengging agar bisa mendapatkan kekuasaan wilayah yang lebih luas. Pada halaman 3, peneliti tidak hanya menyisipkan narasi namun juga terdapat dialog singkat perintah Prabu Baka pada Patih Gupala. Hal ini bertujuan mengajak anak-anak untuk terbawa dalam cerita dengan imajinasi mereka melalui bacaan dialog dan ilustrasi. Pada halaman ini, peneliti menggunakan konsep “color field layout” yaitu menerapkan satu sisi halaman dengan gambar penuh dan satu sisi halaman lainnya memuat narasi cerita. Berikut adalah narasi yang terdapat pada gambar 5.8:

Suatu hari, Prabu Baka ingin memperluas wilayah kerajaannya dan ia memerintahkan patihnya untuk bersiap diri. “Wahai Gupala, pergilah persiapkan bala tentara untuk memulai perang” ujar sang raja. “Baik baginda raja” jawab Patih Gupala.

5.10 Halaman 17 dan 18

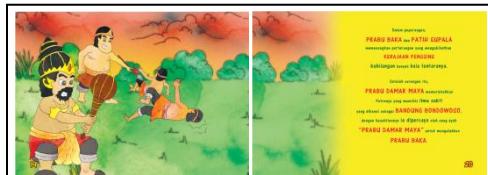


Gambar 5.9 Halaman 17 dan 18
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Pada gambar 5.9 diatas merupakan persiapan patih gupala dan bala tentara perang untuk memulai peperangan dengan Kerajaan Pengging. Pada bagian ini peneliti masih menerapkan gaya konsep *layout “color field layout”*, dengan menggunakan dua sisi halaman bersebrangan yang satu sisi halaman berisikan satu gambar penuh dan satu sisi halaman lainnya berisikan narasi yang menjelaskan gambar ilustrasi yang ada. Berikut adalah narasi yang terdapat pada gambar 5.9:

Keesokannya, Patih Gupala mulai mempersiapkan bala tentara untuk memulai peperangan terhadap Kerajaan Pengging.

5.11 Halaman 19 dan 20



Gambar 5.10 Halaman 19 dan 20
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

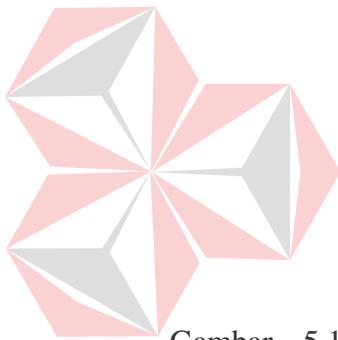
Pada gambar 5.10 diatas adalah bagian awal penyerangan Prabu Baka dan Patih upala terhadap Kerajaan Pengging. Pada bagian ini, latar belakang menggunakan suasana langit yang merah dengan tujuan memunculkan kesan dramatis penyerangan

dan disisi halaman lainnya berisikan narasi dengan warna *background* kuning sehingga pada bagian ini masih tetap terkesan cerah dan menyenangkan untuk anak-anak. Berikut adalah narasi yang terdapat pada gambar 5.10:

Dalam peperangan, Prabu Baka dan Patih Gupala memenangkan peperangan yang mengakibatkan Kerajaan Pengging kehilangan banyak bala tentaranya.

Setelah peperangan itu, Prabu Damar Maya memerintahkan seorang putra kerajaan yang memiliki ilmu sakti yang dikenal sebagai Bandung Bondowoso. Dengan kesaktiannya, ia dipercaya oleh sang ayah Pabu Damar Maya untuk mengalahkan Prabu Baka.

5.12 Halaman 21 dan 22



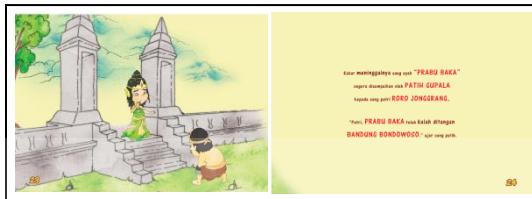
Gambar 5.11 Halaman 21 dan 22
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Gambar 5.11 diatas adalah kemunculan Bandung Bondowoso untuk menghentikan serangan Kerajaan Pengging dan mengalahkan Prabu Baka. Gambar 5.11 diatas tidak terdapat ilustrasi Patih Gupala, karena pada bagian ini diceritakan Patih Gupala berhasil melarikan diri dan kembali menuju Kerajaan Prambanan untuk melaporkan kekalahan Prabu Baka pada putri Roro Jonggrang. Selain itu, pada bagian ini komposisi ilustrasi lebih ditekankan pada Prabu Baka, karena pada bagian ini kekalahan Prabu Baka merupakan inti dari bagian halaman tersebut yang dijelaskan secara detail dengan narasi. Berikut adalah narasi yang terdapat pada gambar 5.11:

Bandung Bondowoso kemudain datang dan menghadapi Prabu Baka, dengan kesaktiannya Bandung Bondowoso memenangkan pertarungan melawan Prabu Baka.

Namun, Patih Gupala berhasil melarikan diri dan kembali menuju ke Kerajaan Prambanan. Tidak ingin kehilangan jejak sang Patih, Bandung Bondowoso kemudian mengejar Patih Gupala yang melarika diri.

5.13 Halaman 23 dan 24



Gambar 5.12 Halaaman 23 dan 24

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Gambar 5.12 diatas adalah bagian berhasilnya Patih Gupala melarikan diri dan kembali menuju Kerajaan Prambanan untuk melaporkan kekalahan Prabu Baka ditangan Bandung Bondowoso kepada putri Roro Jonggrang. Pada gambar 5.12 latar belakang menggunakan warna pudar dengan tujuan peneliti membawa pembaca kedalam suasana haru sang putri atas kabar tentang Prabu Baka yang dijelaskan oleh narasi pada halaman 24. Berikut adalah narasi yang terdapat pada gambar 5.12:

Kabar meninggalnya sang ayah “Prabu Baka” segera disampaikan Patih Gupala kepada sang putri Roro Jonggrang.

“Putri, Prabu Baka telah kalah ditangan Bandung Bondowoso” ujar sang Patih.

5.14 Halaman 25 dan 26



Gambar 5.13 Halaman 25 dan 26

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Pada gambar 5.13 diatas adalah gambaran kesedihan sang putri Roro Jonggrang setelah mendapat kabar buruk tentang ayahnya Prabu Baka. Pada halaman 25 dan 26 seperti pada gambar 5.13 diatas, peneliti menerapkan modifikasi konsep “color field layout” dengan menggabungkan narasi dan gambar pada satu sisi halaman. Adanya modifikasi peneliti terhadap konsep layout yang digunakan bertujuan untuk menghindari perasaan bosan pembaca terhadap gaya penataan didalam buku Legenda Roro Jonggrang tersebut. Berikut adalah narasi yang terdapat pada gambar 5.13:

1. Halaman 25

Setelah mendengar kabar buruk tentang ayahnya, Roro Jonggrang seketika merasa kehilangan sosok sang ayah.

Sejak kehilangan sang ayah Prabu Baka, sang Putri lebih banyak menyendiri dan merasa sangat sedih.

Setelah kekalahan Prabu Baka, Bandung Bondowoso berhasil mengalahkan Patih Gupala dan menguasai Kerajaan Prambanan.

2. Halaman 26

Setelah menguasai Kerajaan Prambanan, Bandung Bondowoso secara diam-diam melihat sang putri cantik Roro Jonggrang yang masih bersedih.

5.15 Halaman 27 dan 28



Gambar 5.14 Halaman 27 dan 28

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Pada gambar 5.14 diatas adalah ketika Bandung Bondowoso mulai menyukai soso putri cantik Roro Jonggrang dan tidak lama kemudian Bandung Bondowoso menginginkan sang putri untuk menjadi permaisurinya. Pada bagian ini peneliti masih menerapkan modifikasi konsep “color field layout” dengan menggabungkan narasi dan gambar pada satu sisi halaman. Berikut adalah narasi yang terdapat pada

gambar 5.14:

1. Halaman 27

Bandung Bondowoso yang melihat kecantikan sang putri, tidak lama kemudian ia menyukai sang putri dan segera menginginkan Roro Jonggrang untuk menjadi permaisurinya.

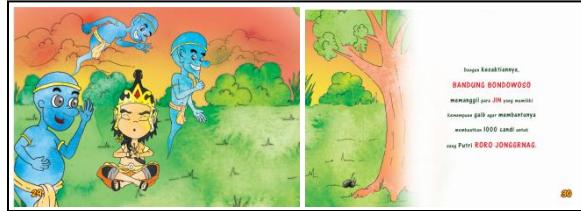
2. Halaman 28

“Roro Jonggrang, maukah kau menjadi permaisuriku?” ungkap Bandung Bondowoso.

“Tidak semudah itu, kau harus membangun 1000 Candi untukku dalam satu malam” jawab sang putri.

Syarat itu hanyalah upaya sang putri untuk mengagalkan niat Bandung Bondowoso yang menginginkan Roro Jonggrang menjadi permaisurinya. Karena Bandung Bondowoso-lah yang telah mengalahkan ayahnya Prabu Baka.

5.16 Halaman 29 dan 30



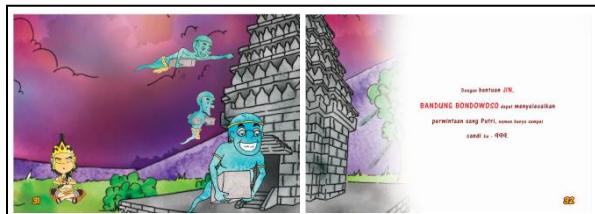
Gambar 5.15 Halaman 29 dan 30

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Pada gambar 5.15 diatas adalah bagian kesanggunpan Bandung Bondowoso untuk membuatkan 1000 Candi yang diinginkan Roro Jonggrang. Bandung Bondowoso kemudian memanggil para Jin untuk membantunya. Pada bagian ini, peneliti kembali menggunakan konsep “color field layout” dengan tujuan untuk menunjukkan konsep *layout* utama yang digunakan dalam buku Legenda Roro Jonggrang. Berikut adalah narasi yang terdapat pada gambar 5.15:

Dengan kesaktiannya, Bandung Bondowoso memanggil para Jin yang memiliki kemampuan gaib agar membantunya membuatkan 1000 Candi untuk sang putri Roro Jonggrang.

5.17 Halaman 31 dan 32



Gambar 5.16 Halaman 31 dan 32

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Gambar 5.16 diatas merupakan bagian saat Bandung Bondowoso dan para Jin mulai membuat Candi untuk Roro Jonggrang. Berbeda dengan bagian-bagian

sebelumnya, pada bagian ini ilustrasi cerita menggunakan latar belakang suasanya malam berwarna ungu kemerah-merahan. Hal tersebut diterapkan karena dalam cerita pembuatan Candi dilakukan pada malam hari. Berikut adalah narasi yang terdapat pada gambar 5.16:

Dengan bantuan Jin, Bandung Bondowoso dapat menyelesaikan permintaan sang putri, namun hanya sampai Candi ke-999.

5.18 Halaman 33 dan 34



Gambar 5.17 Halaman 33 dan 34
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Pada gambar 5.17 diatas adalah bagian yang mendekati klimaks cerita, yaitu saat Roro Jonggrang berbuat licik dan Bandung Bondowoso gagal memenuhi permintaan sang putri. Pada bagian ini, peneliti kembali menerapkan modifikasi konsep “*color field layout*” dengan menggabungkan narasi dan cerita pada satu sisi halaman. Berikut adalah narasi yang terdapat pada gambar 5.17:

1. Halaman 33

Melihat Bandung Bondowoso hamper menyelesaikan Candi yang dimintanya, Roro Jonggrang segera bergegas memanggil para Dayang Kerajaan untuk membakar jerami ditengah malam. Dengan ini, seakan matahari mulai terbit dan ayam mulai berkukok.

2. Halaman 34

Cahaya terang terlihat dari kejauhan, para Jin ketakutan dan akhirnya kembali kealamnya.

Rencana Roro Jonggrang-pun berhasil, para Jin yang ketakutan tidak lagi menyelesaikan Candi ke-1000 dan Bandung Bondowoso gagal memenuhi syarat sang putri.

Bandung Bondowoso yang curiga dengan cahaya itu kemudian mencari tahu dari mana datangnya cahaya tersebut. Ia sungguh tidak menyangka, jika Roro Jonggrang telah berbuat licik dengan mengagalkan pembuatan Candi ke-1000. Bandung Bondowoso sangat marah dan murka terhadap kelicikan sang putri

5.19 Halaman 35 dan 36



Gambar 5.18 Halaman 35 dan 36
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Gambar 5.18 diatas adalah klimaks cerita dari buku Legenda Roro Jonggrang, pada bagian ini peneliti menerapkan ilustrasi dikutuknya Roro Jonggrang dan latar belakang 3 Candi Prambanan dengan awan tebal yang menambah dramatis suasana cerita. Tiga buah Candi Prambanan yang diperlihatkan merupakan tujuan peneliti untuk menunjukkan Candi Prambanan memiliki 3 buah Candi utama. Diakhir cerita, peneliti menerapkan konsep “color field layout” untuk kembali menunjukkan konsep utama *layout* dalam buku ini. Berikut adalah narasi yang terdapat pada gambar 5.18:

Bandung Bondowoso sangat murka dan mengikutuk putri Roro Jonggrang menjadi “Arca” di Candi terakhir.

5.20 Halaman 37 dan 38



Gambar 5.19 Halaman 37 dan 38
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Pada gambar 5.19 diatas adalah bagian penutup cerita dalam buku Legenda Roro Jonggrang yang diakhiri dengan halaman pesan dan penjelasan singkat tentang keberadaan Candi Prambanan. Bagian ini bertujuan untuk memberikan edukasi moral yang terkandung dalam cerita rakyat lokal khususnya Hikayat Candi Prambanan, sedangkan halaman yang menjelaskan keberadaan Candi Prambanan bertujuan untuk menginformasikan keberadaan Candi Prambanan dan status sejarahnya dimata dunia. Sehingga dari bagian ini diharapkan pembaca khususnya anak-anak maupun melalui orang tua mampu mengenali situs sejarah di Indonesia dan melestarikannya termasuk melestarikan cerita rakyat yang merupakan bagian dari sejarah budaya.

5.21 Lembar Mewarnai



Gambar 5.20 Halaman Penutup

Sumber: Hasli Olahan Peneliti (2015)

Lembar mewarnai merupakan media pendukung yang berfungsi sebagai ajakan terhadap pembaca khususnya anak-anak agar lebih mengenali tokoh dalam cerita melalui media lembar mewarnai seperti pada gambar 5.20 diatas. Selain itu, tujuan lain dari media ini adalah bentuk upaya peneliti dalam menanamkan citra tokoh kedalam ingatan anak-anak. Pada penerapannya, media pendukung lembar mewarnai ini terdapat pada bagian dalam buku dibagian akhir buku setelah cerita Legenda Roro Jonggrang.

5.22 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif yang dirancang adalah berupa (berbasis) buku digital, yaitu buku yang dapat dibaca secara digital melalui perangkat telekomunikasi seperti halnya computer dan gadget. Namun sedikit berbeda, buku digital dalam hal ini menyajikan juga animasi dan suara sehingga peranan penuh multimedia interaktif yang bersifat *audio visual* dapat menjadi media yang berguna sebagai alat pendekatan

dimasa modern. Gambar 5.20 Berikut adalah beberapa bagian halaman pada buku digital “Legenda Roro Jonggrang”:

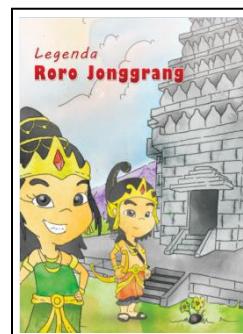


Gambar 5.21 Multimedai Interaktif

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Pada gambar 5.21 diatas adalah beberapa bagian yang terdapat pada buku digital “Legenda Roro Jonggrang”, pada buku digital tersebut peneliti tetap menyajikan buku yang sama seperti pada media utama. Namun, pada buku digital peneliti melakukan modifikasi pada buku sehingga buku menghasilkan animasi dan *audio* yang bercerita dan didukung dengan interaksi pengguna melalui pilihan membalik halaman kehalaman selanjutnya maupun kembali kehalaman sebelumnya. Selain itu pengguna juga dapat memilih opsional dengan menyalakan suara pencerita atau pendongeng maupun memilih untuk mematikannya dan mulai membaca sendiri.

5.23 Poster

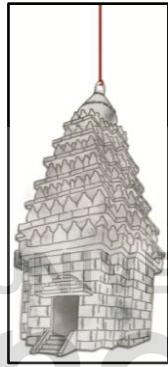
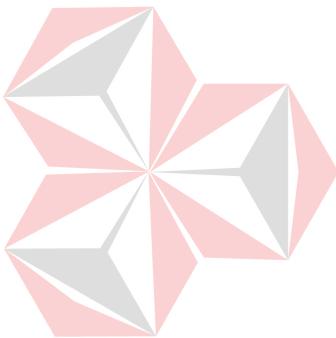


Gambar 5.22 Desain Poster Legenda Roro Jonggrang

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Pada gambar 5.22 diatas adalah desain poster yang digunakan saat program peluncuran buku. Poster memiliki banyak fungsi, dalam hal ini poster dirancang menyerupai desain cover buku “Legenda Roro Jonggrang” dengan ukuran media A3. Dengan demikian poster ini bertujuan untuk menarik minat pengunjung saat program peluncuran buku dan tertarik untuk mengetahui lebih dekat.

5.24 Pembatas Buku



Gambar 5.23 Desain Pembatas Buku
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Pada gambar 5.23 merupakan hasil desain pembatas buku yang berfungsi sebagai penanda antar halaman yang berguna saat pembaca tidak lagi melanjutkan bacaannya maka pembatas buku tersebut bisa digunakan sebagai tanda halaman terakhir yang dibaca. Pada desain pembatas buku, peneliti tidak menggunakan karakter atau tokoh dalam cerita melainkan mengambil dari latar belakang utama cerita yaitu Candi Prambanan dengan alasan bahwa buku “Legenda Roro Jonggrang ” sangat kuat kaitannya dengan Candi Prambanan.

5.25 Stiker



Gambar 5.24 Desain Stiker

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Media pendukung stiker merupakan media yang memiliki fleksibilitas yang tinggi, karena stiker merupakan media cetak yang ditempel dan mampu memuat berbagai tujuan didalamnya, misalnya: promosi produk, tempat, tipografi, identitas dan ikon. Seperti pada gambar 5.24 diatas, peneliti menggunakan media cetak stiker sebagai pendukung dalam buku berudul “Legenda Roro Jonggrang”. Peneliti menerapkan karakter atau tokoh dalam cerita dalam media stiker yang bertujuan untuk membuat pencitraan terhadap tokoh dan cerita melalui koleksi stiker yang bisa didapatkan didalam buku tersebut. Sehingga media ini merupakan salah satu upaya yang ditempuh peneliti dalam mencapai upaya melestarikan cerita rakyat khususnya Hikayat Candi Prambanan.

5.26 Character Display



Gambar 5.25 Desain *Character Display*
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Pada gambar 5.25 adalah desain *Character Display* yang berguna saat program peluncuran buku, media pendukung ini mampu menarik minat karena sifatnya yang memunculkan karakter dalam cerita yang dicetak setinggi 30 cm. Hal tersebut akan membuat ketertarikan minat pengunjung untuk lebih mengenali buku “Legenda Roro Jonggrang”.

BAB VI

PENUTUP

Dari keseluruhan proses penelitian tugas akhir ini, peneliti mendapatkan kesimpulan dan saran baik berguna bagi peneliti, berguna bagi bidang keilmuan desain komunikasi visual maupun individu dibidang kreatif lainnya terkait dengan judul penelitian tentang pembuatan buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan.

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari pembuatan buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan sebagai upaya pengenalan sejarah budaya kepada anak-anak adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya pembuatan buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan ini diharapkan mampu mengangkat kembali eksistensi cerita rakyat di Indonesia.
2. Selain Diharapkan mampu mengangkat kembali eksistensi cerita rakyat Indonesia, diharapkan dari pembuatan buku *graphic novel* ini adalah agar anak-anak pada masa modern ini mengenali dan melestarikan cerita rakyat supaya tidak punah tergerus oleh zaman.
3. Dalam membuat buku untuk menarik minat baca anak dan upaya mengenalkan serta melestarikan cerita rakyat dalam media buku, maka diharapkan desain pada buku mulai dari karakter, cerita, bahasa, tipografi dan layout untuk dibuat sekreatif mungkin. Hal ini bertujuan agar minat anak terpancing dan tertarik untuk membaca buku yang telah dibuat.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil karya yang telah dibuat dan dijelaskan pada halaman sebelumnya, peneliti mendapati saran untuk pengembangan kedepannya agar mencapai tujuan yang sempurna dan kesesuaian yang tepat, diantaranya adalah:

1. Pembuatan buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan ini masih sangat mungkin untuk dikembangkan lebih jauh dengan menggunakan cara yang bermacam-macam, misalnya dengan unsur dan elemen desain berbeda maupun media berbeda yang lebih menarik.
2. Pada pembuatan buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan ini masih sangat mungkin mengembangkan dan mengemas cerita rakyat dalam sebuah satu konsep karakter tokoh dengan dengan latar belakang yang utuh namun dikemas dalam berbagai latar cerita rakyat di Indonesia, sehingga nantinya menimbulkan kesatuan konsep yang dapat dikenali oleh masyarakat lokal. Misalnya seperti komik popular di Jepang yaitu “Doraemon”.

Daftar Pustaka

- Campbell, E. 1998. *Graphic Novel Manifesto*. Chicago. Mercure publisher.
- Danandjaja, J. 1984. *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: PT. Temprint.
- Danim, Sudarwan. 2002. *Menjadi Peneliti kualitatif*. Bandung : Pustaka Setia
- Danton, Sihombing. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*, Jakarta: The Visual.
- Drs.Sumanto.M.A. 1995. *Metodologi Penelitian Sosial Dan Pendidikan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Duquet, Pierre. 1953. *Creative Communication*. Education and Art.A Symposium. Paris: UNESCO.
- H.B. Sutopo. 2006. *Penelitian Kualitatif : Dasar Teori dan Terapannya Dalam Penelitian*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Hofstetter, Fred T. 2001. *Multimedia Literacy*. Third Edition. McGraw-Hill International Edition:New York.
- Hurlock, Elizabeth B . 1980. *Psikologi Perkembangan*. Erlangga. Jakarta.
- Jonathan, Sarwono. Harry, Lubis. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi visual*. Yogyakarta: Andi Offset
- Makmun, A. S. 1995. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT Rosda Karya Remaja.
- Mansur. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miles, Mathew B. Michael Huberman. 1984. *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. London: Sage Publication,Inc.
- Moleong, Lexy J. 1991. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muktiono, Joko. D. 2003. *Aku Cinta Buku, Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Nugroho, M. D. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Andi Ofset.

- Periangan, Benardo. 2011. *Perancangan Media Interaktif Belajar Mengenal angka Bagi Anak Prasekolah*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Prakosa, G. 2010. *Animasi "pengetahuan dasar film animasi indonesia"*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi-Institut Kesenian Jakarta, Yayasan Seni Visual Indonesia.
- Risling, Richard. 1990. *Translation, Application and Research*. New York: Oxpord University Press.
- Rusydi, J. 2010. *Wajah Cantik nan Misterius Borobudur & Prambanan*. Jakarta Selatan: FlashBooks.
- Rustan, Surianto. 2011. Huruf Font dan Tipografi. Jakarta : Gramedia.
- Rustan, Surianto. 2009. *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
-  Soesilowindradini. 2000. *Psikologi Perkembangan Masa Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Santo, T. N. 2012. *Seri Profesi Industri Kreatif - Menjadi Seniman Rupa*. Solo: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Supandi. 1992. *Teori Belajar Motorik*. Bandung: FPOK
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing)
- Witherington. 1952. *Kecakapan Belajar Siswa*. Jakarta : PT. Raja Grafindo

WEB

<http://kemdikbud.go.id/kemdikbud/node/4242> (diakses pada tanggal 8 Februari 2015)

http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/603/jbptunikompp-gdl-widiherdia-30142-9unikom_w-i.pdf (diakses pada tanggal 10 Februari 2015)

<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/KARAKTERISTIK%20DAN%20CARA%20BELAJAR%20SISWA%20SD%20KELAS%20RENDAH.pdf> (diakses pada tanggal 11 Februari 2-15)

http://repository.upi.edu/7084/9/S_KTP_0901291_Bibliography.pdf (diakses pada

tanggal 11 Februari 2015)

http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._SENI_RUPA/197206131999031-BANDI_SOBANDI/MENGENAL_PERKEMBANGAN_SENI_RUPA_ANAK-ANAK_%28Materi%29.pdf (diakses pada tanggal 11 Februari 2015)

<http://digilib.its.ac.id/public/ITS-Undergraduate-15932-3404100035-paperpdf.pdf> (diakses pada tanggal 18 Februari 2015)

<http://jurnalilmiah.if.uwks.ac.id/wp-content/uploads/2015/06/dwi.pdf> (diakses pada tanggal 19 Februari 2015)

<http://www.grafikaonline.com/2012/nama-dan-kegunaan-kertas-di-industri-percetakan/> (diakses pada tanggal 10 Maret 2015)

<https://www.facebook.com/AsmaNadia.Penulis?fref=nf> (diakses pada tanggal 18 Maret 2015)

<http://thesis.binus.ac.id/Asli/Bab4/2008-2-00100-DS%20bab%204.pdf> (diakses pada tanggal 10 april 2015)

<http://www.merdeka.com/piala-dunia/kiprah-ra-ko-sasih-legenda-komik-indonesia.html> (diakses pada tanggal 29 Mei 2015)

<http://disney.wikia.com/wiki/Frozen> (diakses pada tanggal 4 Juni 2015)