



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



TUGAS AKHIR

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Dwiki Setya Prayoga

11.42010.0009

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

PENCIPTAAN BUKU *NOVEL GRAPHIC* PUNAKAWAN

SEBAGAI UPAYA

PENGENALAN WARISAN BUDAYA

KEPADA ANAK-ANAK

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Desain



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : DWIKI SETYA PRAYOGA

NIM : 11.42010.0009

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2015

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

Dipersiapkan dan disusun oleh

Dwiki Setya Prayoga

NIM : 11.42010.0009

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada : Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing

I. Achmad Yanu Alif Fianto S.T.M.B.A _____

II. Wahyu Hidayat S.Sn.M.Pd _____

Penguji

I. Darwin Yuwono Riyanto, S.T.,M.MedKom _____

II. Ir. Hardman Budiardjo M. Med.Kom.MOS _____

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 bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Dwiki Setya Prayoga

Nim : 11.42010.0009

Dengan ini menyatakan dengan benar, bahwa Tugas Akhir ini adalah asli karya saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Karya atau pendapat orang lain yang ada dalam tugas akhir ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam daftar pustaka saya.

Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindakan plagiat pada karya tugas akhir ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Surabaya, 23 Februari 2015

Dwiki Setya Prayoga
NIM : 11.42010.0009

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Dwiki Setya Prayoga

Nim : 11.42010.0009

Menyatakan demi kepentingan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, menyetujui bahwa karya Tugas Akhir yang berjudul **Penciptaan Buku Novel Graphic Punakawan Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya Kepada Anak-Anak** untuk disimpan, dipublikasikan atau diperbanyak dalam bentuk apapun oleh Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 23 Februari 2015

Dwiki Setya Prayoga
NIM : 11.42010.0009

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

***Kerja, Kerja, Kerja
Dan Berdoa***

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

*Karya ini penulis persembahkan untuk Kedua
Orang Tua, Orang-Orang terkasih, Para Dosen
Dan Sahabat-Sahabatku yang tercinta.*

ABSTRAK

Wayang merupakan salah satu puncak karya seni budaya bangsa Indonesia yang paling menonjol diantara banyak karya seni lainnya. Tokoh punakawan sendiri pada dasarnya adalah manifestasi dari beberapa bentuk dan karakter manusia yang banyak mempunyai nilai – nilai falsafah yang menyiratkan tentang karakter perlakuan dan perbuatan manusia. Punakawan terdiri dari Semar, Petruk, Gareng dan Bagong. Anak-anak lebih cepat belajar, lebih aktif dan gembira atau tertawa riang, keterampilan motorik yang mendorong anak agar aktif bermain dengan hiburan, karena bermain merupakan bentuk yang dominan. Kurangnya wawasan pengetahuan anak-anak mengenai pewayangan dan termakan oleh zaman di era modern ini, karena pelestarian budaya-budaya yang semakin hilang. Karena *Novel Graphic* bersifat naratif, apabila untuk anak-anak ini mudah dipahami. Beberapa permasalahan diatas melandasi “Perancangan *Novel Graphic* Punakawan Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya”. Dengan menggunakan media buku *Novel Graphic* yang mudah dicerna, agar anak-anak nantinya dapat dengan mudah mengenal dan mempelajari nilai-nilai budaya yang terkandung dalam tokoh pewayangan tersebut, sehingga pelestarian budaya leluhur dapat dipertahankan kembali serta sebagai upaya pengenalan warisan budaya.

Kata kunci : Buku Novel Graphic, Punakawan, Anak-Anak, Filosofi Ceria.

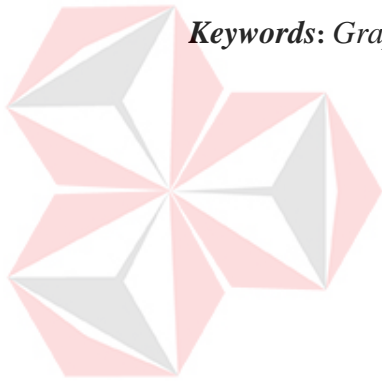


UNIVERSITAS
Dinamika

ABSTRACT

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

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



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Kerja Praktik dengan judul **PENCIPTAAN BUKU *NOVEL GRAPHIC* PUNAKAWAN SEBAGAI UPAYA PENGENALAN WARISAN BUDAYA KEPADA ANAK-ANAK**. Dalam laporan Tugas Akhir ini, penulis menyusun berdasarkan data-data yang diperoleh selama proses penelitian serta berdasarkan pengamatan yang dikerjakan dalam tahap kurang lebih 2 bulan. Dengan waktu yang relatif singkat, penulis menyadari bahwa masih perlu meningkatkan kemampuan terutama dalam dunia kerja nanti.

Dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orangtua serta seluruh anggota keluarga yang telah memberikan doa dan dukungan selama proses penyusunan Karya Tugas Akhir.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menimba ilmu hingga menyelesaikan masa studi program strata satu Desain Komunikasi Visual.
3. Dr. Jusak, selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informasi Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya.
4. Muh. Bahrudin, S. Sos., M. Med. Kom selaku Kaprodi S1 Desain Komunikasi Visual Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya.
5. Wahyu Hidayat, S.Sn.M.pd selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan pencerahan untuk setiap permasalahan dalam proses penyusunan Tugas Akhir.
6. Tim PPTA (Pusat Pelayanan Tugas Akhir) STIKOM Surabaya yang senantiasa bersedia melayani mahasiswa dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.

7. Rohry Dinda, Alexander Dimas, Agung T.Y dan Ahmad Marzuqi selaku teman dekat dan rekan kerja selama dalam proses penyusunan Tugas Akhir.
8. Semua pihak yang belum disebutkan telah mendukung dan memberi motivasi, inspirasi serta memberikan kemudahan dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini.

Peneliti menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti menerima dengan senang hati saran dan kritik untuk penyempurnaan Laporan Tugas Akhir ini yang dapat dikirim di alamat email dwikiprayoga255@gmail.com. Atas segala perhatiannya peneliti ucapkan terima kasih.

Surabaya, 23 Februari 2015



UNIVERSITAS
Dinamika
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Batasan Masalah.....	11
1.4 Tujuan Penelitian.....	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	12
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	12
1.5.2 Manfaat Praktis.....	12
BAB II KAJIAN TEORI	13
2.1 Teori Budaya.....	13
2.2 Budaya Sebagai Identitas.....	15
2.3 Wayang	16
2.4 Punakawan.....	23
2.5 Pelestarian Budaya Bangsa.....	29
2.6 Teknik Pembuatan Wayang.....	32
2.7 Anak-Anak dan Karakteristiknya	33
2.8 Media Informasi.....	36

2.9 Media Buku	36
2.9.1 Struktur Buku.....	39
2.10 <i>Novel Graphic</i>	41
2.11 Ilustrasi dan Vektor.....	45
2.12 Tipografi.....	46
2.13 Warna	46
2.14 <i>Layout</i>	47
2.15 Biaya Cetak Buku	51
2.11 Penelitian Terdahulu	52
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	54
3.1 Jenis Penelitian.....	54
3.2 Perancangan Penelitian.....	55
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	57
3.4 Teknik Analisis Data	60
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN.....	62
4.1 Obyek Penelitian	62
4.2 Data Produk	63
4.3 Profil Konsumen	64
4.3.1 Posisi Pasar.....	65
4.3.2 Segmentasi Pasar	66
4.3.3 Pembanding	67
4.4 Analisis Data.....	68
4.4.1 Hasil Wawancara	69

4.5 Analisis Studi Eksisting	73
4.5.1 Analisis Internal.....	73
4.5.2 Analisis Media Promosi	75
4.5.2 Analisis Pembanding.....	78
4.6 <i>Keyword</i>	80
4.7 Deskripsi Konsep.....	82
4.8 Perencanaan Kreatif.....	83
4.8.1 Tujuan Kreatif.....	84
4.8.2 Ukuran dan Halaman Buku	84
4.8.3 <i>Headline</i>	85
4.8.4 <i>Layout</i>	85
4.8.5 Bahasa	86
4.8.6 <i>Visual</i>	86
4.8.7 Warna	87
4.8.8 Tipografi.....	90
4.9 Strategi Media	91
4.9.1 Buku <i>Novel Graphic</i>	91
4.9.2 Media Pendukung	92
4.8.6 Biaya Media.....	93
4.10 Implementasi Desain	99
4.10.1 Konsep Karakter Punakawan.....	99
4.10.2 Elemen Karakter Punakawan.....	100
4.11 Sketsa Alternatif Karakter	105

4.12 <i>Character Standart Manual</i> Punakawan	106
4.13 <i>Buku Novel Graphic</i> Punakawan	108
4.13.1 <i>Chapter I</i> Punakawan	108
4.13.2 <i>Chapter II</i> Semar.....	110
4.13.3 <i>Chapter III</i> Gareng.....	111
4.13.4 <i>Chapter IV</i> Petruk.....	112
4.13.5 <i>Chapter V</i> Bagong	113

BAB V IMPLEMENTASI KARYA

5.1 <i>Buku Novel Graphic</i> Punakawan	115
5.2 <i>Cover</i>	116
5.3 <i>Halaman Pembuka</i>	117
5.4 <i>Lembar Hak Cipta dan Lembar Penulis</i>	118
5.5 <i>Halaman Pengenalan Tokoh Punakawan</i>	119
5.6 <i>Chapter I</i> Punakawan	121
5.7 <i>Intro Semar</i>	123
5.8 <i>Chapter II</i> Semar	124
5.9 <i>Intro Gareng</i>	126
5.10 <i>Chapter III</i> Gareng	127
5.11 <i>Intro Petruk</i>	129
5.12 <i>Chapter IV</i> Petruk	130
5.13 <i>Intro Bagong</i>	132
5.14 <i>Chapter V</i> Bagong.....	134
5.15 <i>Desain Media Pendukung Poster</i>	135

5.16 Desain Media Pendukung Stiker	136
5.17 Tahap Uji Desain.....	137
BAB VI PENUTUP	138
6.1 Kesimpulan	138
6.2 Saran.....	139
DAFTAR PUSTAKA.....	142
BIODATA PENULIS.....	143
LAMPIRAN.....	144



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3 Pertunjukan Wayang Kulit di UPT Taman Budaya Surabaya	23
Gambar 2.4 Semar	24
Gambar 2.4 Gareng	25
Gambar 2.4 Petruk	26
Gambar 2.4 Bagong	27
Gambar 2.4 Punakawan	27
Gambar 2.6 Proses Pengecatan Wayang	33
Gambar 2.9 Media Buku Layout Surianto Rustan.....	39
Gambar 2.10 Will Eisner “A Contract With God”	44
Gambar 2.10 Buku <i>Novel Graphic</i> By Will Eisner	44
Gambar 2.13 Lingkaran Warna	48
Gambar 2.15 Sampul Herjaka HS	52
Gambar 2.15 Isi Buku <i>Novel Graphic</i> “Kesetiaan Dewabrata”	53
Gambar 4.6 Analisis <i>Keyword</i>	82
Gambar 4.10 The Smurfs dan Asterix and Obelix	100
Gambar 4.10 Bentuk Wajah	101
Gambar 4.10 Pakaian dan Celana Wayang Wong.....	102
Gambar 4.10 Kalung Yang Digunakan Tokoh Punakawan	103
Gambar 4.10 Bibir Merah Badut	104
Gambar 4.10 Motif Batik Kawung dan Poleng	104
Gambar 4.11 Sketsa Alternatif Punakawan.....	105

Gambar 4.12 <i>Character Standart Manual Semar</i>	106
Gambar 4.12 <i>Character Standart Manual Gareng</i>	107
Gambar 4.12 <i>Character Standart Manual Petruk</i>	107
Gambar 4.12 <i>Character Standart Manual Bagong</i>	107
Gambar 4.13 <i>Chapter I Punakawan Page 1</i>	108
Gambar 4.13 <i>Chapter I Punakawan Page 2</i>	109
Gambar 4.13 <i>Chapter I Punakawan Page 3</i>	109
Gambar 4.13 <i>Chapter I Punakawan Page 4</i>	110
Gambar 4.13 <i>Chapter II Semar Page 1</i>	110
Gambar 4.13 <i>Chapter II Semar Page 2</i>	111
Gambar 4.13 <i>Chapter III Gareng Page 1</i>	111
Gambar 4.13 <i>Chapter III Gareng Page 2</i>	112
Gambar 4.13 <i>Chapter IV Petruk Page 1</i>	112
Gambar 4.13 <i>Chapter IV Petruk Page 2</i>	113
Gambar 4.13 <i>Chapter V Bagong Page 1</i>	113
Gambar 4.13 <i>Chapter V Bagong Page 2</i>	114
Gambar 5.2 <i>Cover</i>	116
Gambar 5.3 <i>Halaman Pembuka</i>	117
Gambar 5.4 <i>Lembar Hak Cipta dan Lembar Penulis</i>	118
Gambar 5.5 <i>Deskripsi Siapa Tokoh Punkawan</i>	119
Gambar 5.5 <i>Pengenalan Tokoh Punakawan</i>	120
Gambar 5.6 <i>Chapter I Punakawan Page 1</i>	121
Gambar 5.6 <i>Chapter I Punakawan Page 2</i>	122

Gambar 5.7 Intro Semar	123
Gambar 5.8 <i>Chapter II Semar Page 1</i>	124
Gambar 5.8 <i>Chapter II Semar Page 2</i>	125
Gambar 5.9 Intro Gareng	126
Gambar 5.10 <i>Chapter III Gareng Page 1</i>	127
Gambar 5.10 <i>Chapter III Gareng Page 2</i>	128
Gambar 5.11 Intro Petruk	129
Gambar 5.12 <i>Chapter IV Petruk Page 1</i>	130
Gambar 5.12 <i>Chapter IV Petruk Page 2</i>	131
Gambar 5.13 Intro Bagong	132
Gambar 5.14 <i>Chapter V Bagong Page 1</i>	133
Gambar 5.14 <i>Chapter V Bagong Page 2</i>	134
Gambar 5.15 Media Poster Buku <i>Novel Graphic Punakawan</i>	135
Gambar 5.16 Desain Stiker dan Pembatas Buku	136
Gambar 5.17 Tabel Tahap Uji Desain	137

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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

Wayang merupakan salah satu puncak karya seni budaya bangsa Indonesia yang paling menonjol diantara banyak karya seni lainnya. Wayang terus berkembang dari zaman ke zaman, yang juga merupakan salah satu media penerangan, dakwah, pendidikan, hiburan, pemahaman filsafat serta hiburan. Kresna (2012: 3), menyebutkan bahwa wayang merupakan budaya asli Indonesia, khususnya di pulau Jawa. Walaupun cerita wayang yang populer di masyarakat masa kini merupakan adaptasi dari karya sastra India yaitu, Ramayana dan Mahabarata. Kedua induk cerita itu dalam pewayangan banyak mengalami pengubahan dan penambahan untuk menyesuaikannya dengan falsafah asli Indonesia.

Karya seni budaya wayang berkembang seiring dengan perkembangannya, dimana selalu ada inovasi-inovasi dalam pertunjukannya. Wayang yang dikenal selama ini merupakan salah satu wujud akulturasi dari budaya Hindu yang diadaptasi ke dalam budaya Jawa, sehingga pada saat ini mulai tergradasi oleh budaya barat

yang tidak memiliki nilai pendidikan atau bisa dibilang hanya merusak warisan budaya yang adiluhung bangsa.

Wayang berasal dan lahir pertama kali di Pulau Jawa, tepatnya di Jawa Tengah. Pendapat ini selain dianut dan dikemukakan oleh para peneliti dan ahli-ahli dari Indonesia juga merupakan hasil penelitian sarjana-sarjana barat, diantaranya adalah Hazeau, Brandes, Kats, Rentse, dan Kruyt yang beralasan bahwa seni wayang masih amat erat kaitannya dengan keadaan sosiokulturasi dan religi bangsa Indonesia, khususnya orang Jawa. Sementara itu pendapat kedua menduga wayang berasal dari India, yang dibawa bersama agama Hindu ke Indonesia. Mereka antara lain adalah Pischel, Hidding, Krom sebagian kelompok ini adalah sarjana yang berasal dari Inggris (Kresna, 2012: 2).

Dalam arti luas kata *wayang* menjadi berarti sebuah pertunjukan atau sebuah drama bisa dibilang sebuah pertunjukan drama yang menggunakan/memainkan boneka. Jenis teater Jawa Tradisional yang sering dibicarakan adalah wayang kulit yang kenal dan yang dicintai tidak hanya di Jawa, di Bali dan juga wilayah-wilayah lain. Narasi dan dialognya diresitasi oleh dhalang yaitu juru ceritra, yang memainkan semua boneka. Penonton dapat duduk di depan maupun belakang layar dengan demikian menyaksikan boneka-boneka yang sesungguhnya/bayangan-bayangannya (Holt, 2000: 157). *Wayang kulit* Jawa dibagi menjadi dua yaitu Wayang Purwa, Wayang Gedhog dan Wayang Madya, wayang Purwa diambil dari empat kelompok mitos yang pertama dari prasejarah yang didasari oleh Adiparwa dan sebagian pada mitologi Indonesia kuna ini biasanya dipertunjukkan hanya untuk pembebasan dan

tujuan-tujuan pengembalian hati. Wayang gedhog memiliki cerita yang didasarkan pada legenda Panji Jawa Timur. Boneka-boneka kulit wayang gedhog, berbeda dengan boneka-boneka wayang purwa terutama hiasan/penutup kepala di Jawa Tengah sekarang secara relatif jarang tetapi populer di Jawa Timur. Wayang madya memiliki cerita yang didasarkan pada puisi wiracarita abad ke-19 dari penyair Ranggawarsita yang memiliki tema pemerintahan raja-peramal Jayabaya dari Jawa Timur.

Didalam pertunjukan pewayangan selalu tidak terlepas adanya tokoh punakawan yang selalu setia menyertai para pendawa, tokoh punakawan sendiri pada dasarnya adalah manifestasi dari beberapa bentuk dan karakter manusia yang banyak mempunyai nilai – nilai falsafah yang menyiratkan tentang karakter perlakuan dan perbuatan manusia yang paling rendah secara kasta dalam falsafah Jawa dan mampu bisa memberi contoh bagi kehidupan manusia. Tokoh punakawan sendiri didalam cerita pewayangan sebenarnya hanyalah sebagai pelengkap atau hiburan yang mampu membawa isi cerita dalam pertunjukan bertambah lebih mempunyai ada nilai pendidikannya, karena tokoh wayang punakawan sebenarnya banyak memberi kritikan – kritikan sosial yang bisa dijabarkan secara luas.

Dalam pewayangan tersebut ada beraneka ragam macam tokoh. Sunan Kalijaga telah menciptakan wayang kulit tersebut sebagai sarana dakwah dan juga sebagai kritik sosial. Banyak sekali karakter pewayangan yang diantara tokoh-tokoh wayang kulit ada tokoh yang disebut Punakawan. Punakawan adalah karakter yang khas dalam wayang Indonesia. Mereka melambangkan orang kebanyakan.

Karakternya mengindikasikan bermacam-macam peran, seperti para penasihat ksatriia, penghibur, kritisi sosial, badut bahkan sumber kebenaran dan kebijakan. Dalam wayang Jawa karakter Punakawan terdiri atas Semar, Gareng, Bagong dan Petruk dalam wayang Bali karakter Punakawan terdiri atas Malen dan Merdah (abdi dari Pandawa) dan Delem dan Sangut (abdi dari Kurawa).

Punakawan berasal dari kata-kata Puna dan Kawan. Puna berarti susah, sedangkan kawan berarti kanca, teman atau saudara. Jadi arti Punakawan itu juga bisa diterjemahkan teman di kala susah. Ada penafsiran lain dari kata-kata Punakawan. Puna bisa juga disebut Pana yang berarti terang, sedangkan kawan berarti teman atau saudara. Jadi penafsiran lain dari arti kata Punakawan adalah teman atau saudara yang mengajak ke jalan yang terang. Penafsiran lainnya, Puna atau Pana itu berarti fana. Jadi Punakawan juga bisa ditafsirkan teman/saudara yang mengajak ke jalan kefanaan. Jadi jika digabungkan maka arti dari tokoh Semar, Nala Gareng, Petruk, Bagong itu memiliki arti *“bergegaslah memperoleh kebaikan, tinggalkanlah perkara buruk”*.

Punakawan secara umum terdiri dari empat tokoh dengan berbagai karakter yang unik didalamnya. Ada Semar, Petruk, Nala Gareng dan Bagong. Menilik karakter yang ada, **Semar** Merupakan simbol dari bumi, tempat tinggal umat manusia dan makhluk lainnya. Memiliki watak yang sederhana, tenang, rendah hati, tulus, tidak munafik, tidak pernah terlalu sedih dan tidak pernah tertawa terlalu riang, dibalik ketenangan sikapnya tersimpan kejeniusan, ketajaman batin, kaya pengalaman hidup dan ilmu pengetahuan. Semar yang berperut besar artinya memiliki wawasan

yang luas. Jari tangannya yang selalu menunjuk melambangkan bahwa selalu memberikan petunjuk pada semua orang yang memintanya. *Jambul/kuncung* yang dimilikinya memberikan perlambang kesaktian, bisa mengetahui hal yang belum terjadi dan selalu waspada, serta memiliki sumbangsih besar pada para majikannya melalui petuah-petuah yang disampaikan, meski kadang dengan gaya bercanda. Sementara itu, **Gareng** adalah Anak pertama Semar, mata juling sebelah kiri mengarah keatas dan ke samping. Mempunyai makna selalu memusatkan batinnya kepada Hyang Widhi. Matanya selalu melirik sebagai pengingat bahwa hendaknya kita tidak melirik atau iri hati terhadap apa yang dimiliki oleh orang lain. Lengan bengkok atau *cekot* melambangkan bahwa manusia takkan bisa berbuat apa-apa bila tidak berada pada kodrat Hyang Widhi (tidak mau mengambil hak milik orang lain). Kaki pincang jika berjalan sambil jinjit merupakan manusia yang sangat berhati-hati dalam melangkah atau mengambil keputusan dalam bertindak selain itu juga melambangkan bahwa manusia memiliki sifat dasar kelemahan dan kekurangan. Tak pandai bicara, kadang bicaranya belepotan. Bicara dan sikapnya serba salah, karena tidak merasa percaya diri. tokoh yang tidak cakap dalam berkata-kata walau Tokoh lainnya lagi yaitu. **Petruk** Anak kedua Semar. Watak dari *Kanthong Bolong* melambangkan suka memberi meskipun dia sendiri kesusahan, watak yang tidak mementingkan kemewahan duniawi namun lebih mementingkan kerukunan dan saling membantu kepada sesama. Petruk digambarkan sangat jenaka dan suka menghibur. Selain itu memiliki sifat sabar yang sangat luas dan tidak ada perasaan yang disembunyikan. Wajahnya selalu tersenyum, bahkan pada saat berduka pun

selalu menampilkan wajah yang ramah dan murah senyum. Sehingga kehadiran petruk benar-benar membangkitkan semangat dan kebahagiaan tersendiri ditengah kesedihan. Sedangkan **Bagong**, termasuk punakawan yang dihormati, dipercaya dan mendapat tempat di hati para ksatria karena berada dalam jalur kebenaran, dan juga memiliki kekurangan. Jadi manusia yang sejati adalah manusia yang memiliki kelebihan dan kekurangan. jadi jangan takut atau malu karena kekurangan kita. karena kekurangan itulah yang menjadikan kita manusia seutuhnya. Yang perlu kita pikirkan sekarang adalah bagaimana meminimalkan kekurangan kita, dan memaksimalkan kelebihan kita. Karena bagaimanapun kekurangan dan kelebihan itu tidak bisa kita buang atau kita hilangkan.

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

Kurangnya wawasan pengetahuan anak-anak mengenai pewayangan dan termakan oleh zaman di era modern ini, karena pelestarian budaya-budaya yang semakin hilang. Tidak hanya mempelajari falsafah dan nilai-nilai serta karakter yang terkandung dalam setiap wayang. Hal tersebutlah yang melandasi penciptaan buku ilustrasi Punakawan diharapkan masyarakat Indonesia khususnya di Pulau Jawa dapat

mengenai dan mengingatkan lagi sebagai warisan budaya yang kaya akan makna, filosofi dan mitos dibalik pembuatan karakternya.

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

Sebuah media dengan penyajian yang menarik serta lucu dan mudah dicerna oleh anak-anak, karena minimnya pemahaman anak terhadap tokoh pewayangan terutama Punakawan. Hal inilah yang akan menimbulkan kekhawatiran terhadap rancunya proses penyampaian pesan dalam rangka pelestarian budaya. Karena itu dibutuhkan dari beragam informasi dari beberapa narasumber yang benar-benar paham tentang pewayangan yang dimana informasi tersebut akan disusun dalam sebuah media dengan bahasa serta visual ilustrasi yang mudah dimengerti oleh anak-anak.

Seiring dengan fenomena-fenomena yang terjadi pada saat ini dengan munculnya bermacam-macam karakter buku ilustrasi yang pada saat ini banyak digemari oleh anak-anak contohnya buku-buku seperti *Frozen*, *The Smurf*, *Masha and The Bear* dan karakter-karakter lainnya yang berkembang dan bermunculan, yang

mengakibatkan keeksotisan budaya bangsa kita yang semakin tergradasi oleh budaya asing, yang seharusnya kita mampu mempertahankan kebudayaan yang di miliki saat ini, karena dengan perkembangan zaman saat ini yang semestinya kebudayaan di miliki juga bisa berkembang.

Media *Novel Graphic* muncul dan berkembang di Indonesia pada awal tahun 2006. Pada awalnya masyarakat dibuat bingung karena adanya kemiripan dengan komik pada umumnya, menurut Beng Rahardian *Novel Graphic* adalah sebuah literatur yang dijabarkan dalam bentuk unsur komikal, *Novel Graphic* mempunyai cerita yang lebih spesifik, unik dan kompleks serta dibutuhkan riset yang lebih mendalam dalam pembuatan ceritanya.

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

Dengan upaya pembuatan buku *Novel Graphic* yang berbasis vektor dikalangan anak-anak harapannya bisa membuahkan hasil yang menggembirakan dan membanggakan, jika seni wayang dan seni pedalangan menjadi seni yang bermutu tinggi, harapannya buku ini mampu menarik minat baca masyarakat terutama anak-

anak yang dimana buku ini menyampaikan pesan-pesan dan nilai-nilai moral keutamaan hidup. Nantinya buku ini akan memberikan banyak ajaran, tuntunan dan tatanan nilai kultural baik melalui representasi jalan cerita maupun citra para tokoh, mulai dari nilai hidup beserta hubungan antara sesama Yang Esa. Karena buku juga bersifat kolektibel item dan bersifat abadi berbeda dengan penciptaan/pembuatan film atau dengan media lain karena acara di televisi belum tentu menayangkan sejarah-sejarah warisan budaya asli Indonesia seiring dengan berkembangnya zaman pada saat ini. Dengan terbuatnya buku ini kedepannya memberikan sinyal positif dan strategis dalam memberikan solusi alternatif terhadap permasalahan masyarakat global. Dari seni wayang sebenarnya memberikan pemikiran strategis tentang kearifan lokal dalam memberi solusi dari masalah-masalah yang dihadapi dunia saat ini dan masa mendatang (Kresna, 2012: 6).

Dengan menggunakan teknik ilustrasi dimaksudkan untuk memperjelas informasi atau pesan dan sekaligus sebagai alat untuk menarik perhatian pembaca khususnya pada anak-anak, agar mudah dipahami, karena teknik ilustrasi bersifat memperjelas isi yang terkandung dalam gambar, meyakinkan pembaca terhadap informasi yang disampaikan melalui gambar, menonjolkan keunikan isi cerita, serta membuat pembaca tertarik untuk membacanya (Supriyono, 2010: 50).

Menggunakan basis vektor karena terkait dengan segmentasi yaitu anak-anak, ilustrasi vektor karena mudah dicapai dan mudah dimengerti oleh anak-anak, yang nantinya menggunakan teknik pewarnaan, karena warna akan dapat membuat kesan atau *mood* untuk keseluruhan gambar. Setiap warna memiliki daya tarik yang berbeda

dan dalam penggunaannya diharapkan dapat menciptakan keserasian dan membangkitkan emosi, pemilihan warna menggunakan warna primer dimana warna-warna yang paling kuat. Warna tersebut merupakan warna yang paling utama dalam pembentukan warna-warna lainnya, karena warna-warna ini bisa diartikan sebagai warna keceriaan lebih ditujukan kepada anak-anak dimana kesannya selalu ceria (Alwi, 2002: 425).

Untuk menarik minat anak-anak dalam memahami tokoh-tokoh pewayangan, maka dibutuhkan sebuah media dengan penyajian yang berbeda dan unik agar memberikan kesan serta pesan yang baik dan mudah dipahami oleh pembacanya. Sebuah informasi berbentuk buku menjadi solusi yang tepat untuk menyampaikan sebuah pesan visual yang berbentuk pengetahuan kepada anak-anak. Dengan memberikan penyajian berupa ilustrasi tokoh-tokoh Punakawan yang mudah dimengerti, diharapkan pembaca dapat tertarik dan mudah memahami pesan yang ingin disampaikan. Hasil ilustrasi nantinya untuk mengangkat makna, filosofi dan karakter yang terkandung dalam tokoh-tokoh Punakawan tersebut.

Beberapa permasalahan diatas melandasi “Penciptaan Buku *Novel Graphic* Punakawan Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya”. Melalui media informasi berbentuk buku tersebut, diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada anak-anak tentang tokoh-tokoh Punakawan melalui makna, filosofi dan karakter yang terkandung dalam tokoh pewayangan tersebut. Dengan menggunakan media buku *Novel Graphic* yang mudah dicerna, agar anak-anak nantinya dapat dengan mudah mengenal dan mempelajari nilai-nilai budaya yang terkandung dalam tokoh

pewayangan tersebut, sehingga pelestarian budaya leluhur dapat dipertahankan kembali serta sebagai upaya pengenalan warisan budaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka perumusan masalah ini adalah bagaimana menciptakan buku *Novel Graphic* Punakawan sebagai upaya pengenalan warisan budaya kepada anak-anak.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas, maka batasan masalah yang akan dikerjakan dalam “Penciptaan Buku *Novel Graphic* Punakawan Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya Kepada Anak-Anak” adalah:

1. Merancang buku *Novel Graphic* dengan menggunakan ilustrasi vektor sebagai upaya melestarikan budaya lokal.
2. Sebagai sarana media dan minat baca bagi anak-anak sehingga juga dapat melestarikan budaya melalui media buku ilustrasi ini.
3. Mengumpulkan dan menyajikan informasi yang berisi makna, filosofi, dan karakter yang terkandung dalam tokoh-tokoh wayang tersebut.
4. Menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6 untuk merancang Buku *Novel Graphic* Punakawan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai adalah menciptakan buku *Novel Graphic* Punakawan sebagai upaya pelestarian warisan budaya kepada anak-anak.

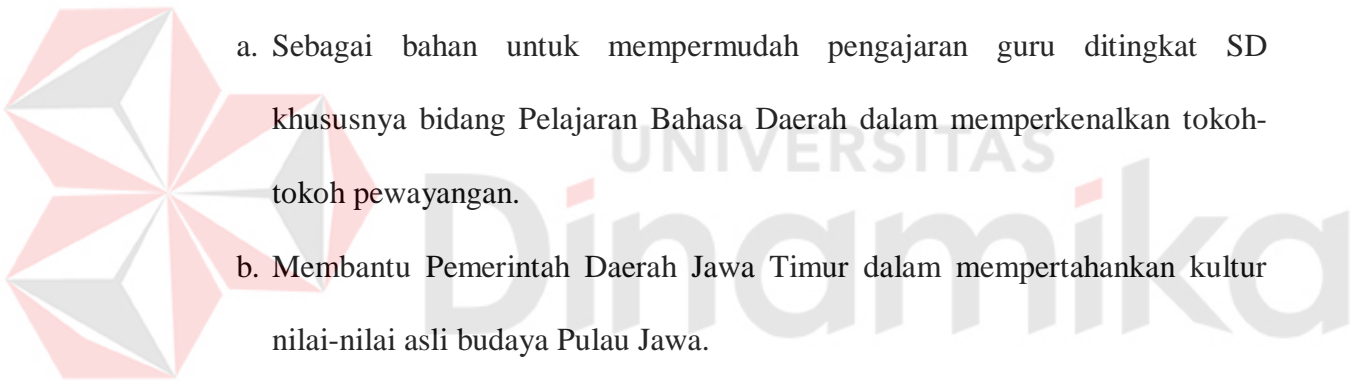
1.5 Manfaat

1.5.1 Manfaat Teoritis

- a. Memberikan pemahaman anak-anak dalam mengenal tokoh-tokoh pewayangan sesuai nilai dan budaya yang terkandung dalam tokoh-tokoh Punakawan.
- b. Manfaat yang dapat diperoleh dalam bidang keilmuan khususnya Desain Komunikasi Visual adalah sebagai bahan referensi kualitatif tentang ilustrasi pengenalan Punakawan.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Sebagai bahan untuk mempermudah pengajaran guru ditingkat SD khususnya bidang Pelajaran Bahasa Daerah dalam memperkenalkan tokoh-tokoh pewayangan.
- b. Membantu Pemerintah Daerah Jawa Timur dalam mempertahankan kultur nilai-nilai asli budaya Pulau Jawa.



BAB II

KAJIAN TEORI

Dalam proses penciptaan buku ilustrasi ini menggunakan beberapa Konstruksi Teori dan Konsep sebagai pokok pembahasan yang memerlukan penjelasan secara detail sehingga terbentuk rancangan metodologi yang dibutuhkan sebagai literatur yang rinci sebagai penjelasan dan panduan secara umum yang dianggap mampu mendukung, agar penciptaan karya buku *Novel Graphic* ini lebih bisa dipertanggungjawabkan, antara lain:

2.1 Teori Budaya

Kebudayaan atau bisa juga disebut peradaban mempunyai makna yang luas yang meliputi pemahaman perasaan suatu bangsa mengenai pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum dan pembawaan lainnya yang diperoleh dari anggota masyarakat. Para ahli sudah banyak yang menyelidiki berbagai kebudayaan, dari hasil penyelidikan timbul dua pemikiran tentang munculnya suatu peradaban, *pertama* beranggapan bahwa adanya hukum pemikiran atau perbuatan manusia disebabkan oleh tindakan besar yang menuju kepada perbuatan yang sama dan dengan penyebab yang sama. *Kedua* bahwa tingkat kebudayaan atau peradaban muncul sebagai akibat taraf perkembangan dan hasil evaluasi masing-masing sejarahnya, kedua pendapat tersebut tidak lepas dari kondisi alam. Demikian pula

proses sejarah bukan hal yang mengikat, tetapi merupakan kondisi ilmu pengetahuan, agama, seni, adat istiadat dan kehendak semua masyarakat.

Untuk mengkaji kebudayaan lebih sistematis, diperlukan konsensus tentang definisi mengingat kebudayaan merupakan totalitas pandangan hidup. Untuk maksud tersebut, mengajukan konsep kebudayaan sebagai kupasan kritis definisi kebudayaan yang mendekati. Definisi kebudayaan sendiri terdiri atas berbagai pola, bertingkah laku mantap, pikiran, perasaan dan reaksi yang diperoleh dari simbol yang menyusun pencapaiannya masing-masing dari kelompok manusia, termasuk didalamnya perwujudan benda-benda materi, pusat esensi kebudayaan terdiri atas tradisi terutama keterikatan terhadap nilai-nilai. Kebudayaan itu bersifat universal, dapat diterima secara umum meskipun dalam praktek, kebudayaan menurut pendapat umum sesuatu yang berharga dan bernilai baik (Soelaeman, 2001: 18).

Menurut Koentjaraningrat (1980), kata “kebudayaan” berasal dari kata Sansekerta *budhayah*, yaitu bentuk jamak dari *budhi* yang berarti *akal*. Dengan demikian kebudayaan dapat diartikan “hal-hal yang bersangkutan dengan akal”. Sedangkan kata *budaya* merupakan perkembangan majemuk dari “budi daya” yang berarti “daya dari budi” sehingga dibedakan antara “budaya” yang berarti “daya dari budi” yang berupa cipta, karsa dan rasa, dengan kebudayaan yang berarti hasil cipta, karsa dan rasa (Soelaeman, 2001: 19).

2.2.1 Budaya sebagai Identitas

Wayang Kulit adalah warisan budaya Jawa sejak zaman kuno yang berisi ajaran tentang watak jiwa manusia. Wayang telah diakui sebagai warisan budaya dunia oleh UNESCO. Karena kekuatan cerita dan kepiawaian para dalang sejak jaman *kuna*, wayang bisa secara filosofis dan ontologis menunjukkan wujud pikiran dan lakon kehidupan manusia.

Adanya wayang kulit sudah ada pada jaman Kediri (1104-1222M). wayang kemudian mencapai bentuk populernya dengan ditatah berwujud gambar miring pada jaman Demak. Para wali yang membuat wayang beragam warnanya. Menurut Kitab Harjuna Wiwaha karangan Empu Kanwa di Mamenang Kediri, ada kalimat yang bunyinya seperti tertulis dibawah ini:

“Tiyang aningali ringgit punika lajeng wonten ingkang nangis, sumlengeren sarta prihatos ing mahanipun, sanajan sampun sumerep eyng ingkang tinonton wau wantahipun naming wacucal ingukir tinatah kadapur tiyang saged salah bawa sarta wicanten, ingkang ningali ringgit wau upaminipun naming kados dene tiyang ingkang angangsa-angangsa dating kadonyan ingkang sarwa kanikmatan, temahan ing sakala kataliweng ing manah, mboten sumerep manawi punika wayang ingkang wedalipun kados siluman, utawi lugunipun naming kadoas sulapan kemawan. Sejatospun wayang punika mobah mosik wicanten, gumujeng, suka, wonten ingkang nangis lan prihatos, ebahipun manut pikajengipun Ki Dhalang ingkang nglampahaken wayang punika wau”.

Artinya:

“Orang melihat wayang lalu ada yang menangis serta ikut prihatin dalam hati meskipun sudah tahu kalau yang ditonton itu hanyalah berwujud kulit diukir dan ditatah dibentuk seperti orang, bisa bergerak dan berbicara. Yang menonton wayang hanya seperti manusia yang mengagungkan keduniawian yang serba nikmat, lalu tiba-tiba tersadar bahwa semua itu hanyalah bayangan yang datang seperti siluman dan pergi seperti bermain sulap saja. Sebenarnya wayang itu bergerak dan berbicara, tertawa, suka, ada yang menangis, bergerak menurut kehendak Ki Dhalang yang menjalankan wayang tadi” (Elmaterra, 2010: 126).

2.3 Wayang

Sejak tahun 1950-an buku dan budaya pewayangan sudah sepakat bahwa wayang memang berasal dari Pulau Jawa tepatnya di Jawa Tengah dan sama sekali tidak diimpor dari negara lain. Budaya wayang ini diperkirakan lahir di Indonesia sejak zaman Pemerintahan Prabu Airlangga, raja Kahuripan (976-1012M), yakni ketika kerajaan di Jawa Timur itu sedang makmur-makmurnya. Sejak abad ke X karya sastra yang menjadi bahan cerita wayang sudah ditulis oleh para pujangga Indonesia. Antara lain, naskah sastra *Kitab Ramayana Kakawin* berbahasa Jawa Kuna. Ditulis pada pemerintahan Raja Dyah Balitung (989-910), yang merupakan gubahan dari Kitab Ramayana karangan pujangga India, Walmiki.

Wayang sebagai salah satu pagelaran dan tontonan pun sudah dimulai sejak zaman pemerintahan raja Airlangga. Beberapa prasasti yang dibuat pada masa itu antara lain sudah menyebutkan kata-kata “*mawayang*” dan “*aringgit*” yang artinya

adalah pertunjukan wayang. Untuk lebih menjawakan budaya wayang, pada zaman Kerajaan Majapahit diperkenalkan cerita wayang lain yang berinduk pada kitab *Ramayana* dan *Mahabarata*. Tradisi menjawakan cerita wayang juga diteruskan oleh beberapa ulama Islam, diantaranya oleh para Wali Songo. Mereka mulai mewayangkan kisah para raja Majapahit, diantaranya cerita Damarwulan. Masuknya agama Islam ke Indonesia sejak abad ke-15 juga memberi pengaruh besar pada budaya wayang, terutama pada konsep religi dan falsafah wayang itu. perubahan besar terhadap kehidupan masyarakat (Kresna, 2012: 4).

Perkembangan wayang semakin meningkat pada masa setelah kerajaan Demak, seperti pada era kerajaan-kerajaan Jawa Pajang, Mataram, Surakarta dan Yogyakarta. Banyak sekali pujangga-pujangga yang menulis tentang wayang, menciptakan wayang-wayang baru. Para seniman wayang banyak membuat kreasi-kreasi yang kian memperkaya wayang.

Pengubahan cerita wayang yang berinduk pada *Ramayana* dan *Mahabarata* menjadi semakin jauh dari aslinya. Sejak zaman itulah masyarakat menegenal silsilah tokoh wayang yang berawal dari Nabi Adam. Silsilah itu terus berlanjut hingga sampai pada raja-raja di Pulau Jawa. Selanjutnya mulai dikenal pula adanya cerita wayang *pakem* yang sesuai standar cerita, cerita wayang carangan yang diluar garis standar. Selain itu masih ada lagi yang disebut *lakon sempalan*, yang sudah terlalu jauh keluar dari cerita *pakem* dan bentuk wayang yang semula realistik dan proporsional seperti tertera dalam relief candi-candi, di *stilir* menjadi bentuk imajinatif seperti wayang sekarang ini. Selain itu banyak sekali tambahan dan

pembaharuan dalam peralatan seperti *kelir* atau *layar* dan *blencong* atau *lampu*, *debog* yaitu pohon pisang untuk menancapkan wayang dan masih banyak lagi.

Mengenai kapan wayang kulit dimulai dan dikenal berkembang di Indonesia, masih merupakan dugaan. Catatan tertua yang menguatkan kehadiran pertunjukan yang disebut wayang di Jawa Tengah berasal dari tahun 907 A.D. Sebuah prasasti batu yang dikeluarkan oleh Raja Balitung menyebutnya *mawayang*, yaitu pertunjukan wayang. Hal itu tak dapat dibuktikan bahwa ini sungguh-sungguh sebuah pertunjukan wayang, tetapi kemungkinannya ada. Bahkan nama dari ceritera yang dipertunjukkan – yaitu *Bimmaya Kumara* – mungkin sebuah cerita tentang Bima, pahlawan dari *Mahabharata*. Prasasti ini menyatakan bahwa pertunjukan diselenggarakan “bagi para dewa”. Peristiwa ini adalah sebuah persembahan ritual dari sebuah tanah perdikan (tanah bebas) bagi kepentingan dewa dari sebuah biara lokal. Hiburan yang bermacam-macam yang mengikuti ritus-ritus penyucian diselenggarakan “bagi kesejahteraan bangunan suci serta semua rakyat”. Prasasti itu dengan jelas memberi bukti bahwa pada awal abad ke-10 satu bentuk wayang bersama-sama dengan tari, music, nyanyian, dan lawakan serta resitasi *Ramayana* dan *Mahabharata* adalah bagian dari perayaan ritual yang diselenggarakan oleh raja yang sedang memerintah dan bahwa wayang memiliki sifat sebagai sebuah sesaji bagi para dewa serta sebuah doa untuk memperkokoh kesejahteraan rakyat (Holt, 2000: 166).

Terletak diantara Indonesia dan Thailand, bagian utara dari Malaysia memiliki pertunjukan-pertunjukan bayangan seperti *wayang Jawa* dan *wayang Siam*. Figur-figur kulit yang pipih adalah versi yang lebih kasar daripada boneka-boneka *wayang*

Jawa serta siluet *nang* dari Thailand. Boneka pertunjukan bayangan yang tembus cahaya serta menggunakan banyak warna, menyenangkan sekalipara penonton pertunjukan bayangan Cina. Asal-usul pertunjukan bayangan Cina *ying his* (juga ditranskripsi sebagai *ying yi*) diperkirakan dalam sebuah karya ensiklopedi Cina pada awal abad ke-11. Bagian kalimat yang berhubungan seperti yang dikutip oleh Jacob berbunyi: “Hanya pada saat Jn-tsung (1023-1064M) dari Dinasti Sung seseorang dapat menjumpai diantara orang-orang pasar juru ceritera dari sejarah tiga negara beberapa diantaranya meringkas ceritera-ceritera daripadanya, membumbuinya, dan membuat orang-orang sebagai bayangan (*ying-jn*). Kemudian untuk pertama kali figur (*hsiang*) dibuat mengenai perang dari negara yaitu Shu, Wei, dan Wu. Jacob juga menyebutkan sebuah episode menarik yang dilaporkan oleh orang Persia Dshuwani yang dihubungkan dengan pertunjukan Cina yang sangat bagus, yang belum pernah disaksikan seorang pun di belakang layar. Pertunjukan itu diselenggarakan di depan raja Mongol Ogotai, puteri ketiga serta pengganti Jenghis Khan. Dalam sebuah adegan seorang pria tua berserban yang dikaitkan jenggotnya yang panjang pada seekor kuda, diseret sepanjang tanah. Ketika Ogotai menanyakan siapa dia, orang Cina yang sedang bertamu itu menerangkan bahwa ia adalah “seorang dari orang-orang muslim yang suka memberontak yang dibawa oleh prajurit dengan cara ini dari kota-kota”. Ogotai memerintahkan pertunjukan itu dihentikan. Hingga pada tahun 1930-an paling sedikit pertunjukan bayangan dipergelarkan di Mongolia, tetapi selalu digunakan oleh orang Cina dan dalam bahasa Cina.

Sebegitu jauh pendapat ilmiah tetapi berbeda atau tidak menyatakan pendapat berkenaan dengan asal-usul wayang kulit Jawa. Bila pertunjukan bayangan memang tidak dikenal di Cina sebelum Dinasti Sung, teori bahwa wayang diperkenalkan ke Kepulauan Indonesia dari Cina tak akan dapat dipertahankan. Proses yang sebaliknya bahkan bisa dipertimbangkan, sejak abad ke-10 lalu-lintas laut antara Cina dan Indonesia telah berkembang sekali.

Ada tiga alasan yang mendukung penemuan pertunjukan bayangan di Indonesia, yaitu teori Rassers, bahwa pertunjukan ini telah mengalami evolusi dari ritus-ritus inisiasi kuna yang asli, kenyataan bahwa semua bagian dari alat-alat teknik wayang ditandai dengan istilah-istilah asli dan bukan India dan kehadiran asli dari para abdi-pelawak dengan mencolok yang memiliki peranan sangat menonjol dalam pertunjukan-pertunjukan wayang, tetapi tidak padanannya dalam wiracarita-wiracarita India. Pelawak-pelawak ini diperkirakan merupakan mahluk-mahluk mitologi asli Indonesia (rupa-rupanya diturunkan ke status abdi tetapi sebenarnya sakti) yang mendahului para pahlawan wiracarita India di layar wayang. Tetapi seseorang harus ingat, bahwa sementara negara-negara satelit dari yang semi-komikal seperti itu tidak ada dalam wiracarita-wiracarita, mereka memang tampil pada panggung India kuna sebagai *vishudaka*, “seorang Brahmana tetapi buruk dan menggelikan”.

Pertunjukan bayangan di mana pun dipertunjukkan, adalah sebuah media untuk menuturkan ceritera yang hebat. Di setiap negara dimana ia berada, wayang telah mendapatkan repertoarnya sendiri dan teknik serta gaya yang berbeda dari

miliknya sendiri. Mitos dongeng atau sindiran dari layar bayangan intinya adalah lahir dari kebudayaan rakyat, dengan demikian tekniknya berasal dari wayang kulit Indonesia adalah juga ciptaan orang Jawa dan Bali yang unik dalam bentuk serta isi ceriteranya dalam gaya boneka yang luar biasa, dan pada penyajian oleh juru ceritera yaitu Dhalang yang patut dimuliakan.

Istilah wayang juga memiliki banyak arti. Wayang terkadang diartikan sebagai penjelmaan orang, benda bernyawa yang terbuat dari kulit binatang, sengu kebo, kayu dan lain-lain. Tiruan itu dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional yang dimainkan oleh seorang Dhalang. Ada banyak jenis-jenis wayang mulai dari *wayang beber*, *wayang gedhog*, *wayang golek*, *wayagn keling*, *wayang kulit*, *wayang wong* dan masih banyak lagi.

Wayang Golek sendiri terbuat dari kayu sedangkan pembuatannya direka wujud manusia, maka dinamakan wayang boneka, jadi tidak gepeng seperti wayang krucil. Wayang ini layaknya manusia diberi pakaian laki-laki maupun wanita pakaian yang bermotif batik, wayang ini kepala dan badannya dipisah, lalu disambung dengan tangkai wayang, ditancapkan di leher yang menjadi satu dengan kepala wayang, lalu dimasukkan ke badan wayang yang sampai pantat dilebihkan sepanjang genggaman tangan orang dewasa.

Wayang Beber berbentuk gambaran wayang purwa atau wayang gedog yang digambar diatas kertas. Panjangnya hanya sadepa lebarnya 70 cm, di kiri kanan diberi alat kayu bulat sebagai bentuk merentangkan, lalu ditancapkan di deling yang dilubangi sebagai gedebognya lalu si Dhalang menceritakan kisah wayang itu

kalaupun bisa mbanyol, meskipun wayangnya tidak bisa digerakkan penonton akan tetap tertawa karena si Dhalang lucu. Wayang ini terbuat dari kertas Jawa (kertas Ponorogo) yang kuat tidak jauh dengan warna layang-layang. Wayang beber sekarang sudah tidak dimainkan untuk umum. Jadi sudah mati dan tidak ada lagi, kebanyakan hanya menyimpan wayang kulit saja sampai dua atau tiga kotak, jadi keberadaan wayang beber sudah mati dan tidak dimainkan lagi.

Wayang Kancil wayang ini digunakan untuk menceritakan kisah-kisah dongeng hewan. Cerita seperti ini baik bagi anak-anak untuk memberikan pendidikan dengan dongeng hewan. Kalau untuk orang tua dongengnya memakai cerita Kancil Krida Martana, isinya ilmu tentang hidup. Wayang ini sangat bagus banyak leluconnya, itu semua tergantung si Dhalang asal bisa menjalankan, kalau si Dhalang belum bisa, biasanya kelihatan kaku dan tidak bagus karena wayangnya tanpa tangan.

Wayang Klitik klitik artinya *kelotakan* (mengeluarkan bunyi kayu beradu). Wayang ini dibuat oleh Sunan Kudus, jumlahnya hanya 70 buah untuk cerita lakon babad Pajajaran sampai Majapahit terakhir. Sunan Kudus juga membuat wayang golek, dibuat dari kayu diberi badan seperti manusia, kebanyakan wayang ini di Cepu dan Bojonegoro dengan memakai cerita *lakon menak babad tanah arab*. Di Jawa barat juga banyak wayang golek, tapi didandani seperti wayang *wong* dagelannya Petruk diganti namanya menjadi Cepot kebanyakan terdapat di tanah Priyangan Bandung (Elmatera, 2010: 128).



Gambar 2.3 Pertunjukan Wayang Kulit di UPT Taman Budaya Surabaya
Sumber: Dokumentasi Penulis

2.4 Punakawan

Punakawan merupakan tokoh-tokoh dalam dunia pewayangan yang bentuknya aneh dan lucu-lucu, termasuk juga tingkah-polahnya. Tokoh-tokoh wayang ini dalam sejarahnya tidak ditemui dalam kisah Mahabharata asli atau versi mitologi Hindu. Konon tokoh-tokoh ini diciptakan oleh Sunan Kalijaga, atas saran para Wali lainnya juga, sebagai salah satu media dalam melakukan penyebaran agama islam di tanah Jawa.

Semar Badrayana, *Badra* artinya rembulan atau suatu keberuntungan yang baik sedangkan *Naya* artinya perilaku kebijaksanaan yang dimaksudkan adalah “*didalam perilaku kebijaksanaan, tersimpan keberuntungan yang baik*”. Semar adalah tokoh paling utama dalam pewayangan Jawa dan Sunda. Tokoh ini dikisahkan

sebagai pengasuh sekaligus penasihat para ksatria dalam pementasan kisah Mahabharata dan Ramayana. Semar dikisahkan sebagai abdi atau hamba tokoh utama cerita tersebut, yaitu Sahadewa dari keluarga Pandawa. Tentu saja Semar tidak hanya sebagai pengikut saja melainkan juga sebagai pelontar humor untuk mencairkan suasana yang tegang.



Gambar 2.4 Semar
Sumber: Dokumentasi Penulis

Nala Gareng konon diadaptasi dari bahasa arab *Naala Qariin* artinya memperoleh banyak teman, ini sesuai dengan dakwah para wali sebagai juru dakwah untuk memperoleh sebanyak-banyaknya teman (umat) untuk kembali ke jalan Allah swt. Dengan sikap arif dan harapan yang baik. Dalam peradaptasian dengan istilah Jawa, maka nama tersebut mengalami perubahan arti meskipun maksudnya adalah sama. Nala adalah hati, Gareng (*garing*) berarti kering artinya menderita. Nala Gareng berarti hati yang menderita. Maknanya adalah perlambang “laku” prihatin, diterjemahkan pula sebagai kebulatan tekad.



Gambar 2.4 Nala Gareng
Sumber: Dokumentasi Penulis

Petruk berasal dari kata fat ruk (tinggalkanlah). Kata ini merupakan kata pangkal dari sebuah wejangan Tasawuf yang berbunyi: Fat-ruk kulla maa siwallahi, yang artinya: tinggalkan semua apapun selain Allah. Wejangan tersebut kemudian menjadi watak para wali dan mubalig pada waktu itu. petruk juga disebut Kanthong Bolong maknanya bahwa setiap manusia harus menzakatkan hartanya dan menyerahkan jiwa raganya kepada Allah SWT. Petruk selalu mendapatkan bimbingan dan tuntunan dari para leluhurnya, sehingga memiliki ke-*waskita*-an mumpuni dan mampu menjadi *abdi dalem* (penasihat) para ksatria. Gambaran ini merupakan perlambang akan tabiat petruk yang panjang pikirannya, artinya tidak *grusah-grusuh* (gegabah) dalam bertindak.



Gambar 2.4 Petruk
Sumber: Dokumentasi Penulis

Bagong berasal dari kata arab yaitu *Baghaa* yang berarti berontak yaitu berontak terhadap kebatilan dan keangkaramurkaan versi lain menyebutkan berasal dari Baqa' yang berarti kekal artinya semua manusia hanya akan hidup kekal setelah di akhirat nanti. Dunia hanya diibaratkan mampir *ngombe* (sekedar mampir untuk minum). Karakter yang disimbolkan dari bentuk bagong adalah manusia harus sederhana, sabar, dan tidak terlalu kagum pada kehidupan di dunia.

Secara bentuk dan karakteristik Bagong, dalam keseluruhan hamper sama dengan Semar, karena dalam cerita wayang asli Bagong dilahirkan dari bayangan Semar. Ketika pada saat itu Semar meminta seorang teman oleh Sang Hyang Tunggal maka pada saat itu juga Semar terkejut dengan yang bernama Bagong.



Gambar 2.4 Bagong
Sumber: Dokumentasi Penulis

Sunan Kalijaga diyakini sebagai pencipta tokoh Punakawan itu sebagai salah satu upaya untuk menyebarkan agama Islam di tanah Jawa, hakikatnya yang tersirat di dalamnya, dalam menjalankan aktivitas tersebut agar misinya bisa terlaksana dengan sebaik-baiknya (Kresna, 2012: 24).



Gambar 2.4 Punakawan
Sumber: Dokumentasi Penulis

Puna atau *pana* dalam terminologi Jawa artinya memahami, terang, jelas, cermat, mengerti, cerdik dalam mencermati makna hakikat dibalik kejadian-peristiwa alam dan kejadian dalam kehidupan manusia. Sedangkan *kawan* berarti pula *pamong* atau teman. Jadi Punakawan mempunyai makna yang menggambarkan seseorang yang menjadi teman yang mempunyai kemampuan mencermati, menganalisa dan mencerna segala fenomena dan kejadian alam dan peristiwa-peristiwa dalam kehidupan manusia. Punakawan juga diartikan pembimbing yang cerdas dalam berpikir memiliki wawasan luas serta bijaksana. Ucapannya dapat dipercaya antara perkataan dan tindakannya sama, tidaklah bertentangan, khasanah budaya Jawa menyebutnya sebagai “*tanggap ing sasmita, lan limpat pasang ing grahita*”.

Punakawan memang lahir sekitar sembilan abad yang lalu, tepatnya pada abad ke-12 M, namun perannya masih minim sekali, pada karya sastra Ghatotkacaraya dan Sudhamala, para punakawan masih berfungsi sebagai pemecah suasana dengan humor-humornya dan tentu saja agar cerita tersebut terasa lebih hidup. Pada era kerajaan islam, punakawan akan lebih berkembang lagi sekaligus bertransformasi sebagai media dakwah dan kritik sosial. Seiring dengan makin kuatnya pengaruh Islam di tanah Jawa dan melemahnya Majapahit pada saat itu, berkembang pula metode-metode penyebaran ajaran Islam. Dengan berbagai macam metode yang telah diaplikasikan oleh para Waliyullah yang kemudian dikenal bernama Wali Songo. Salah satu metodenya yakni akulturasi budaya. Metode ini merupakan metode dakwah yang menyisipkan ajaran-ajaran islam dalam budaya lokal pada saat itu. salah satu contoh akulturasi budaya ini adalah berdakwah melalui pewayangan, adalah

Sunan Kalijaga yang juga menciptakan punakawan, adalah seorang ulama dan budayawan Jawa yang memakai metode tersebut sebagai cara dakwahnya.

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

Fungsinya pun menjadi sangat vital dalam kebudayaan masyarakat tanah Jawa, bukan hanya sebagai pelontar humor, punakawan pun bertransformasi menjadi media dakwah, kritik sosial hingga alat perjuangan. Pada era selanjutnya peranan punakawan dalam kebudayaan nusantara semakin kuat meskipun ada satu masa di mana mereka harus “dipincangkan” kembali karena kepentingan penguasa (Kresna, 2012: 32).

2.5 Pelestarian Budaya Bangsa

Sebagai generasi muda, kita tidak saja mempunyai tanggung jawab moral untuk melestarikan budaya bangsa (wayang). Inovasi dan kreasi diperlukan agar kesenian budaya di Indonesia dapat terus maju dan berkembang mengikuti laju perkembangan jaman. Karena masa depan bergantung pada generasi muda Indonesia. Sayang minat generasi muda terus menurun terhadap kebudayaan di Indonesia,

karena itu perlu upaya untuk menarik mereka. Karena berbagai cara telah diupayakan melalui kegiatan apresiasi namun hasilnya belum memadai. Seni budaya (wayang) tetap kurang menarik bagi generasi muda. Seyogyanya ditempuh melalui pendidikan di sekolah, di rumah dan di masyarakat, guna meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap warisan seni budaya (wayang) terutama generasi muda.

Karena seni budaya di Indonesia memiliki peranan dan manfaat yang besar bagi perkembangan masyarakat terutama generasi muda, peranan itu antara lain, Seni budaya sebagai *sarana komunikasi visual* peranan ini gunanya untuk menyampaikan pesan-pesan moral, nilai-nilai kehidupan dan pembangunan nasional, tujuan dari peranan ini agar menjalin komunikasi sambung rasa antara pemerintah dengan rakyat yaitu bangsa Indonesia terutama di generasi muda. *Moral keutamaan hidup* Indonesia tengah berjuang untuk maju di era globalisasi sangat memerlukan nilai-nilai moral yang unggul agar tidak larut oleh pengaruh negatif budaya negara-negara barat. Karena Indonesia yang kaya dengan kearifan lokal yang tersimpan dalam budaya bangsa. Nilai-nilai budaya yang berada dalam kearifan lokal masyarakat Indonesia perlu digali untuk direinterpretasi dan reaktualisasi selaras dengan perkembangan jaman. Sebagai *Identitas bangsa* bangsa Indonesia adalah bangsa yang plural atau majemuk terdiri dari berbagai etnis dan suku bangsa, memeluk berbagai macam agama, memiliki budaya yang berbeda-beda dan tersebar diseluruh wilayah Indonesia. Sementara itu bangsa Indonesia sudah merdeka selama 68 tahun masih tertatih-tatih jalannya, semakin tertinggal dari negara-negara lain. Faktor manusia terutama generasi muda yang menentukan karena itu pendekatan budaya menjadi

sangat penting melalui pendidikan dalam arti luas kita tingkatkan kualitas SDM dengan dan merubah *mind-set* serta *cultural-set* bangsa Indonesia. Dalam proses pendidikan ini seni budaya dapat berpartisipasi agar identitas bangsa terus diperkokoh karena di banding dengan milik negara lain, budaya seni di Indonesia (wayang) lebih diunggulkan. Mereka memiliki boneka atau *puppet*, sedangkan Indonesia memiliki budaya wayang yang jauh lebih canggih. Masyarakat dunia mengakui wayang itu asli Indonesia. Sebagai *kesejahteraan hidup* alangkah baiknya kalau pertunjukan seni budaya (wayang) penonton dikaitkan dengan usaha kecil sinergi antara seniman (wayang), penonton dan usaha kecil membuat (wayang) bisa ikut berpartisipasi dalam pembangunan ekonomi yang pada gilirannya meningkatkan kesejahteraan hidup. Kedepan perlu didesain peranan pentas seni, penonton dan usaha kecil untuk ikut menggerakkan ekonomi rakyat. Sebagai *sarana pendidikan*, dimana ini salah satu tugas pokok pemerintahan yang vital dan sangat penting, dengan menggunakan metode sambung rasa melalui pertunjukan (wayang) yang indah atau edipeni. Penonton tidak merasa digurui karena ajarannya sudah mengalir dalam semua aspek pentas wayang, materi pendidikan yang disampaikan berupa pesan moral dan budi pekerti, budi pekerti berupa sikap dan perilaku untuk pribadi dan bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Sebagai *citra bangsa*, citra bangsa Indonesia di mata dunia sangat baik, mereka hormat sebab Indonesia berhasil merebut kemerdekaan melalui perang mengusir penjajah. Salah satu lembaga PBB memproklamkan budaya (wayang) Indonesia menjadi *masterpiece of the oral and intangible heritage*

of humanity. Prestasi ini bisa ikut mengangkat citra bangsa dan negara Indonesia (Solichin 2010: 299).

2.6 Teknik Pembuatan Wayang

Setelah penulis melakukan studi emphiris mengenai teknik pembuatan wayang (narasumber) bernama Pak Itoek beliau adalah seniman asal jogja yang memahami silsilah pewayangan dan sekaligus cara pembuatannya, menurutnya semua ragam wayang kulit jelas terbuat dari kulit yakni kulit sapi, kulit sapi nantinya direndam sekitar semalam, supaya kulit tersebut halus, dan terbuka lebar lalu setelah kulit direndam, dijemur dikeringkan dan dikumpulkan lalu ingin membuat wayang apa karena ada banyak karakter tokoh pewayangan di Indonesia jadi menggambar terlebih dahulu untuk menemukan bentuk yang diinginkan lalu dari bentukan tadi di *tatah*, proses *tatah* ini tidak hanya digunakan pada awal bentukan dari karakter wayang, tetapi juga digunakan sebagai detail, batikan atau ukiran ornamen dari sebuah bentuk wayang, menurut Pak Itoek semakin banyak *tatahan* semakin mahal apabila dijual, *tatahan* disini diperlukan konsentrasi dan ketelitian pada bagian yang *ditatah*.

Pak Itoek mengatakan bahwa setiap proses pengecatan, pengecatan yang dilakukan dikulit (wayang) cat yang biasanya digunakan adalah merk *acrylic* atau cat tembok, menurut beliau tidak perlu membeli semua, hanya perlu warna komplementer saja sudah cukup, yang dibutuhkan warna-warna meliputi merah, kuning, biru, hitam, putih dan hijau dari warna-warna itu nanti bisa dikombinasikan sendiri dengan cara mencampurkannya. Diawali dengan warna putih dahulu biasanya

langsung menggunakan warna merah muda, merah tua jadi tergantung kebutuhan sehingga disetiap orang pengecatan tadi mengalami penumpukan ini merupakan teknik dasar supaya lebih tebal dan tidak mudah pudar warnanya terlebih lagi di vernis, ketika semua yang dilakukan telah selesai kulit wayang tadi diberi gapit yang fungsinya digunakan atau di pasang di kaitkan pada wayang kulit untuk dipermainkan dimana *gapit* nantinya di lekuk-lekuk supaya bisa di kaitkan di wayang kulit yang sudah siap dipasangi.



Gambar 2.6 Pak Itoek Ketika Proses Pengecatan Berlangsung
Sumber: Dokumentasi Penulis

2.7 Anak-Anak dan Karakteristiknya

Pada umumnya orang berpendapat bahwa masa kanak-kanak merupakan masa yang terpanjang dalam rentang kehidupan saat dimana individu relatif tidak berdaya dan tergantung pada orang lain. Masa kanak-kanak (*young children*) seringkali dianggap tidak ada akhirnya sewaktu mereka tidak sabar menunggu saat yang

didambakan yakni pengakuan dari masyarakat bahwa mereka bukan anak-anak lagi melainkan “orang-orang dewasa” . Masa kanak-kanak dimulai setelah melewati masa bayi yang penuh ketergantungan, yakni kira-kira usia dua tahun sampai saat anak matang secara seksual, kira-kira usia tiga belas tahun untuk wanita dan empat belas tahun untuk usia pria, setelah anak matang maka ia disebut *remaja*.

Perkembangan fisik pada awal masa kanak-kanak, pertambahan tinggi badan setiap tahunnya rata-rata tiga inchi. Pada usia enam tahun tinggi anak rata-rata 46,8 inchi. Pertambahan berat badan setiap tahunnya rata-rata tiga sampai 5 pon. Pada usia enam tahun berat anak kurang lebih tujuh kali berat pada waktu lahir. Anak perempuan rata-rata beratnya 48,5 pon dan anak laki-laki 49 pon. Memiliki ciri-ciri yakni wajah tetap kecil tetapi dagu tampak lebih jelas dan leher lebih memanjang. Dalam perbedaan postur tubuh untuk pertama kali lebih jelas dalam awal kanak-kanak. Ada yang posturnya gemuk lembek atau *endomorfik* ada yang kuat berotot atau *mesomorfik* dan ada lagi yang relatif kurus atau *ektomorfik*.

Pada awal masa kanak-kanak merupakan masa yang ideal untuk mempelajari keterampilan tertentu. Terdapat tiga alasan pertama, anak sedang mengulang-ulang dan karena senang hati mau mengulang suatu aktivitas sampai mereka terampil melakukannya. Kedua, anak-anak bersifat pemberani sehingga tidak terhambat oleh rasa takut kalau dirinya mengalami sakit atau diejek teman-temannya sebagaimana ditakuti anak yang lebih besar. Ketiga anak menjadi lebih mudah dan cepat belajar karena tubuh mereka masih sangat lentur dan keterampilan yang dimiliki baru sedikit sehingga keterampilan yang dimiliki baru sedikit sehingga keterampilan yang baru

dikuasai tidak mengganggu keterampilan yang sudah ada. Terdapat perbedaan seks dalam jenis keterampilan yang dipelajari anak-anak. Dalam awal masa kanak-kanak, anak laki-laki harus mempelajari keterampilan bermain yang secara budaya-budaya sesuai dengan kelompok anak laki-laki dan dilarang menguasai keterampilan yang dianggap lebih sesuai untuk anak perempuan.

Banyaknya keingintahuan anak sangat berbeda, dengan demikian pula cara mengatakannya. Anak yang cerdas ternyata lebih aktif dalam menjelajahi lingkungannya dan lebih bertanya daripada anak yang tingkat kecerdasannya lebih rendah. Pada masa ini ia merasa gembira karena sehat, situasi yang tidak layak, bunyi yang tiba-tiba atau yang tidak diharapkan, bencana yang ringan, membohongi orang lain dan berhasil melakukan tugas yang dianggap sulit. Anak mengungkapkan kegembiraannya dengan tersenyum dan tertawa, bertepuk tangan hingga membuatnya bahagia.

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

2.8 Media Informasi

Kehadiran media informasi mempunyai arti penting dalam proses pembelajaran, sebagai sarana pendidikan misalnya dalam metode pembelajaran menggunakan media buku, karena selain pengajar menyampaikan ilmu-ilmu, peserta didik bisa sambil membaca buku dan bisa dibaca berulang-ulang ketika belum mengerti, karena media informasi bersifat sederhana dan mudah dipahami.

Media sendiri adalah alat yang digunakan untuk mengirim pesan dan sumber kepada penerima. Media juga dapat mewakili informasi yang kurang mampu diucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu, bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi dengan media pembelajaran, meskipun media informasi mempunyai keunggulan dan kelemahan masing-masing. Karena dengan adanya media informasi akan membuat orang memiliki wawasan yang luas.

2.9 Media Buku

Karena Media meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, film, foto, gambar, komputer dan lain-lain. Karena Media sebagai suatu komponen sumber belajar atau sebagai wahan fisik dan non-fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2007:4).

Meskipun masyarakat banyak tertarik oleh dunia elektronik yang lebih modern, tetapi media cetak tidak akan ditinggalkan sebagai sarana pengajaran. Media

cetak dalam berbagai bentuk dapat dikirim ke tempat terpencil, dan dapat digunakan atas dasar pengajaran mandiri. Arsyad (2007) menyatakan bahwa “*The print media are some of the oldest media in education, this category of media are useful for informational or motivational purposes*”, yang intinya media cetak merupakan media tertua dalam pendidikan, yang berguna untuk tujuan informasi atau motivasi. Media cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/printing atau *offset*. Media cetak menyajikan pesan melalui huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disajikan. Jenis media antara lain adalah buku teks, modul, buletin dan majalah.

Menurut Arsyad (2007), media cetak mempunyai beberapa kelebihan dan kelemahan dalam pembelajaran, yaitu media cetak dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak, selain itu dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan dan minatnya, dapat dipelajari kapan dan dimana saja karena mudah dibawa dan akan lebih menarik apabila dilengkapi dengan gambar dan warna serta perbaikan atau revisi mudah dilakukan.

Media cetak proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama, bahan cetak yang tebal mungkin dapat membosankan dan mematikan minat siswa untuk membacanya, apabila jilid dan kertasnya jelek, bahan cetak akan mudah rusak dan sobek Arsyad (2007:7). Buku merupakan media cetak yang mudah disimpan dan mudah dibawa kemana-mana, selain itu media ini digunakan sebagai alat bantu yang menyampaikan informasi tentang materi pelajaran dan lainnya yang bersifat satu arah, karena nantinya buku ini akan dicetak dengan *full colour* sehingga dapat

menarik perhatian anak-anak agar membacanya, adapun manfaat lainnya sebagai pelestarian budaya karena warisan budaya kita semakin hilang termakan zaman, dan banyak kehadiran serial kartun saat ini yang tidak lain adalah milik budaya barat. Menurut Nurul dkk (2013) namun buku memiliki kelebihan dan kekurangannya.

Buku sebagai media pembelajaran, antara lain dapat berdampingan dengan media lain, Dapat digunakan oleh semua kalangan, tidak memerlukan peralatan khusus dalam menggunakannya. Dapat digunakan dalam situasi dan kondisi yang kurang mendukung, dan cara penggunaan mudah dan praktis.

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



Gambar 2.9 Buku Layout Suriyanto Rustan
Sumber: Dokumentasi Penulis

2.9.1 Struktur Buku

a. Cover

Merupakan bagian terpenting pada perwajahan buku karena bagian ini harus dapat mengundang perhatian pembeli untuk tertarik membeli suatu buku.

1. *Front Cover* (Sampul Depan)

Berisikan nama Pengarang, nama editor, nomor edisi, dan judul buku.

Front Cover biasanya memuat foto atau ilustrasi yang mencerminkan buku tersebut.

2. *Back Cover* (Sampul Belakang)

Biasanya memuat foto pengarang dan juga beberapa kata-kata atau *quote* maupun *barcode* dan juga logo penerbit. Berbicara tentang sampul, judul buku biasanya diletakkan di sampul depan, judul inilah, yang mampu membuat pembaca memilih buku untuk terus membaca dan melihat seluruh isinya.

b. Halaman Pengantar Buku

1. Halaman Judul (halaman ii)

Halaman ini berisi judul buku, nama pengarang, dan juga nama penerbit.

2. Halaman Dedikasi (halaman iii)

Halaman ini berisi judul buku, nama pengarang, dan juga penerbit.

3. Halaman Pra Kata

Halaman tentang kata pengantar yang dibuat oleh editor, ataupun orang yang mempunyai hubungan dengan pengarang dalam pembuatan buku.

4. Daftar isi

Merupakan halaman penting dalam penulisan buku non fiksi, dikarenakan akan memuat isi-isi setiap halamannya.

5. Kata Pengantar

Berisikan kata pengantar oleh pengarang kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian buku ini.

6. Halaman Persembahan

Berisikan ucapan syukur ataupun terimakasih pengarang kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian buku ini.

c. Halaman Isi

1. Pendahuluan

Dalam penulisan buku non fiksi pada halaman ini yang dijelaskan pertama kali adalah pendahuluan yang tertuju ke topik.

2. Kesimpulan

Merupakan kesimpulan dari seluruh isi buku.

3. Tentang Pengarang

Berisikan biodata penulis, riwayat hidup, serta pas foto penulis.

2.10 *Novel Graphic*

Di akhir abad 19 dan awal abad 20, keunggulan Eropa dan Amerika kolonialisme membawa pergolakan sosial dan budaya yang luas di India, China dan Jepang periode kontroversial ini juga diperkenalkan ke Asia dengan sebutan narasi grafis modern atau "*Novel Graphic*" termasuk karikatur, kartun dan komik datang untuk mewakili, menindas kolonialisasi yang mengancam nilai-nilai tradisional dan otonomi sosial. Identitas Asia *Novel Graphic* muncul dan menjadi format baru dan tempat untuk cerita modern yang memiliki karakteristik humor dan memahami dunia yang terus berubah (Booker, 2010: 49).

Awal pada kartun politik Hindu menjadi fitur yang menarik pada saat itu, kesediaan untuk mewakili dewa Hindu. Pada tahun 1874, komik *bajanak* memiliki

polisi Inggris bernama Stewart Hogg yang digambarkan dirinya sebagai papan menuju Visnu, Viraha, Stewart yang tau dirinya tergambar kartun membuat dirinya tak senang, tidak hanya itu gambar tersebut juga diparodikan sebagai kekuatan dewa kepada orang kaya yang melumpahkan hadiahnya. Ada juga penggambaran lucu dari durga (dewi kematian) yang biasanya tergambar telanjang, gambar-gambar itu bermaksud untuk mengolok-olok hukum baru yang berlangsung, maka dari itu kode pakaian tepat sebagai penggambarannya, kesediaan untuk menggunakan ikonografi religius hindu yang gunanya sebagai media provokasi (Patersen, 1961: 114).

Di negara dengan penduduk muslim terbesar di dunia, Indonesia Hindia kuno yang mengadopsi *Mahabharata* dan *Ramayana* tetap populer digunakan dalam bentuk boneka bayangan tradisional dikenal sebagai wayang, boneka wayang ini terkenal dan muncul pada tahun 1970 yang disusul penerbitan buku komik berdasar cerita wayang oleh seniman R. A. Kosasih, terinspirasi oleh ilustrasi komik klasik dan memutuskan untuk membuat karyanya baik untuk pendidikan dan hiburan, dengan mengalihkan cerita dan membandingkan perbedaan antara India dan cerita asli Indonesia. Kosasih lebih menekankan cerita wayang yang berasal dari India daripada Indonesia yang berkembang selama berabad-abad dalam wayang, tetapi diberi fitur wajah lebih alami, sehingga gaya gambarnya seperti karakter superhero di Amerika. Dari situ komik wayang semakin dikenal dengan penonton mayoritas anak muda, dari itulah *dhalang* mulai merubah penampilan mereka untuk menggabungkan beberapa inovasi dari buku komik. Akhir tahun 1980 komik berbasis

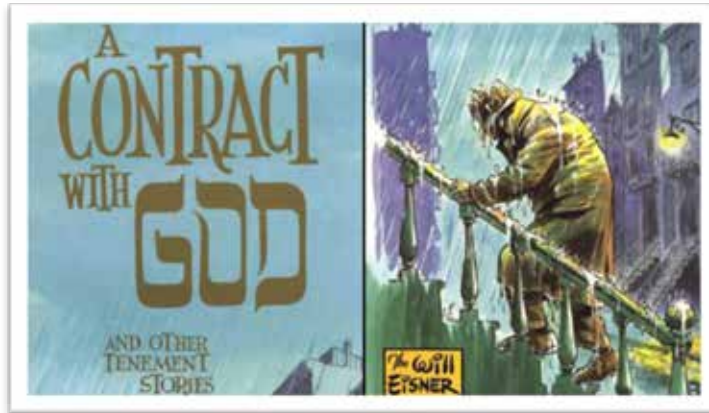
wayang sebagian besar mulai pudar karena pasar Indonesia telah lumpuh oleh persaingan dari komik negara Hongkong, Korea dan Jepang (Patersen, 1961: 117).

Menurut Patersen kata *grafis* bukan berarti dewasa atau eksplisit, buku yang pertama kali dipopulerkan oleh Will Eisner yang berjudul “*A Contract with God*” (1978). *Novel Graphic* terdiri dari seni sekuensial modern, sekuensial modern adalah susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau menggambarkan sesuatu yang lebih dramatis dari suatu ide atau cerita, meskipun *Novel Graphic* ini terbilang fenomena baru, cara dasar mendongeng ini telah digunakan dalam berbagai bentuk selama berabad-abad awal gua gambar, hieroglif dan permadani abad pertengahan yang bisa dianggap sebagai kisah yang diceritakan dalam gambar, namun terlebih istilah *Novel Graphic* ini sekarang umumnya digunakan untuk menggambarkan buku yang menyerupai sebuah novel panjang dan sebuah pembangunan narasi yang lebih menonjolkan visualisasinya (Patersen, 1961: 223).

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

Sebuah *Novel Graphic* adalah sebuah amagram dari kultur perdagangan dan sebuah pemikiran dari seseorang yang jenius. Hal ini muncul karena melihat dari sebuah evolusi yang terjadi mengikuti era dalam sebuah proses atau linier dari inovasi

atau inspirasi, jadi *Novel Graphic* ini merupakan gubahan dari Komik yang mengalami sebuah perkembangan dimana lebih menonjolkan pada *visual* tetapi hanya ada beberapa synopsis, sehingga sifat *Novel Graphic* ini sebuah *visual* yang bercerita.



Gambar 2.10 Will Eisner “A Contract with God”
Sumber: www.globalgrind.com



Gambar 2.10 Novel Graphic By Will Eisner
Sumber: www.globalgrind.com

2.11 Ilustrasi Dan Vektor

Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi mencakup gambar-gambar yang dibuat untuk mencerminkan narasi yang ada dalam teks atau gambar tersebut merupakan teks itu sendiri. Ilustrasi dalam konteks ini dapat memberi arti dan symbol tertentu sampai hanya bertujuan artistic semata. Ilustrasi ini pada perkembangan lebih lanjut ternyata tidak hanya sebagai sarana pendukung cerita namun dapat pula mengisi ruang kosong, misalnya dalam majalah, koran, buku, dan lain-lain dalam berbagai macam bentuk karya seperti, lukis, grafis, kartun atau lainnya.

Karena Ilustrasi mempunyai daya pikir untuk membayangkan atau menciptakan gambar-gambar berdasarkan acuan buku atau pemikiran dan perasaan seseorang itu sendiri. Imajinasi terpaut erat dengan proses kreatif, serta berfungsi untuk menggabungkan berbagai serpihan informasi yang didapat dari bagian-bagian indera menjadi suatu gambaran utuh dan lengkap (Susanto, 2011: 190).

Vektor grafis yang tak lain adalah citra digital yang dirumuskan dengan baris dan kurva, menggunakan fungsi matematika untuk membuat segala bentuk. Ukuran file lebih kecil dibandingkan dengan vector grafis dengan gambar (*bitmap*), dapat dikurangi dan diperbesar tanpa kehilangan resolusi, karena berbasiskan titik dan garis. Grafis vektor adalah penggunaan geometris sederhana dari titik, garis, kurva-kurva, untuk mempresentasikan gambaran dalam grafik computer. Bentuk grafik vektor melengkapi grafik raster, yang menyajikan gambaran sebagai kesatuan piksel, karena digunakan untuk menyajikan gambar fotografis (Susanto, 2011: 420).

2.12 Tipografi

Untuk suatu bentuk komunikasi visual dan sekaligus sebagai unsur pertama, peranan huruf sangat penting dalam keberhasilan suatu bentuk seni komunikasi visual. Sebaliknya saat ini banyak berpikir bahwa yang terpenting adalah gagasan dan penggarapan visualisasi (ilustrasi, fotografi dan efek grafika lain) dimana tipografi hanya sebagai pelengkap saja (Sihombing, 2001: 2).

Huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kalimat (Sihombing, 2001: 2). Dengan rangkaian huruf dalam sebuah objek ataupun gagasan, sehingga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra. Huruf memiliki nilai fungsional dan nilai estetik, huruf dapat dipelajari dalam sebuah disiplin seni yang disebut tipografi.

2.13 Warna

Warna merupakan getaran atau gelombang yang diterima indra penglihatan, sedangkan bunyi merupakan getaran atau gelombang yang diterima indra pendengaran (Sanyoto, 2009: 11). Warna warni adalah sama dengan not-not musik atau tangga nada suara. Warna secara objektif sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, secara psikologis bagian dari pengalaman indra penglihatan. Sehingga penampilan warna dapat diberikan ke dalam *hue* (corak warna), *value* (kualitas terang-gelap warna), *chroma* (kekuatan warna).

Sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan, warna merupakan pantulan cahaya dari sesuatu yang tampak disebut *pigmen*. Warna menjadi terlihat dikarenakan adanya cahaya yang menimpa suatu benda dan benda tersebut

memantulkan cahaya ke mata (retina) yang kemudian diartikan oleh otak sebagai warna tertentu manakala pemilik otak tersebut tidak buta warna.

Menurut Darmaprawira sebagian orang berpendapat bahwa warna mempunyai pengaruh besar terhadap emosi dan asosiasinya terhadap macam-macam pengalaman, maka setiap warna mempunyai arti perlambangan dan makna yang bersifat mistik. Perlambang berasal dari kata lambing yang menurut kamus Wojoowasito yang menyatakan suatu hal atau mengandung suatu maksud, misalnya keadilan dilambangkan dengan neraca. Bagi bangsa Indonesia warna bendera kebangsaan Sang Merah Putih mempunyai arti keberanian dan kesucian.

Pertunjukan wayang di Jawa mengandung arti perlambangan mulai dari unsur cerita, gamelan, pertunjukan sampai pada bentuk karakter peran wayang itu sendiri. Panggung pertunjukan wayang dibagi dua, disebelah kiri dan disebelah kanan. Panggung sebelah kanan adalah tempat tokoh-tokoh kebajikan, kebenaran, kebajikan dan bijaksanaan, lalu disebelah kiri tempat para tokoh jahat kasar atau bengis atau sering disebut tokoh-tokoh angkara yang berhati jahat dan kejam. Di paling depan terlihat kain berwarna putih yang membentang yang sekaligus menjadi *background* pagelaran wayang berwarna putih mempunyai maksud bahwa semua akan kembali ke Allah SWT, bisa juga diartikan suci dan bersih, lalu pertunjukan wayang juga didominasi warna merah yang menandakan bahwa ada pagelaran yang sedang berlangsung di tempat tersebut.

Layout memiliki banyak sekali elemen yang mempunyai peran yang berbeda-beda dalam membangun keseluruhan layout, untuk membuat layout yang optimal, berikut peran masing-masing elemen tersebut

1. Elemen Teks

Pada umumnya, semua karya desain grafis yang berfungsi sebagai media identitas misalnya kartu nama, kertas surat maupun media promosi seperti brosur, buku dan lain-lain yang dimana elemen teks ini meliputi: Judul, Deck, Bodytext, Subjudul, Caption dan lain sebagainya, karena suatu artikel biasanya diawali oleh beberapa kata singkat yang disebut judul, judul diberi ukuran besar untuk menarik perhatian pembaca dan membedakan dari elemen layout lainnya. Selain itu pemilihan font harus menarik perhatian, karena setiap huruf mempunyai dapat memberi kesan masing-masing.

2. Elemen Visual

Yang termasuk dalam elemen visual adalah semua elemen bukan teks yang kelihatan dalam suatu layout. Karena bisa saja pada layout terkadang hanya ada elemen teksnya saja seperti dokumen-dokumen, kamus dan lain-lain tetapi juga sebaliknya ada yang menggunakan visual dan teks, elemen visual ini meliputi: foto, *artwork*, garis, kotak, *infographic* dan lainnya. Karena pada setiap elemen *visual* memiliki kesan aktual dan dapat dipercaya. Serta menyajikan informasi yang akurat, mengenai fakta-fakta dan data-data hasil dari penelitian.

3. Elemen *Invisible*

Elemen ini merupakan elemen fondasi yang berfungsi sebagai acuan penempatan semua elemen *layout*, namun elemen ini nantinya tidak akan terlihat pada hasil produksi, tetapi elemen invisible ini akan bermanfaat sebagai salah satu pembentuk *unity* dari keseluruhan *layout*. Elemen ini terdiri dari *margin* dan *grid* yang memiliki fungsi masing-masing. Margin menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen layout, margin ini mencegah agar elemen ini tidak jauh ke pinggir halaman karena secara estetika kurang menguntungkan apalagi ketika dipercetakan agar terhindar dari potongan ketika sudah diproduksi. Grid sebagai alat bantu yang sangat bermanfaat dalam melayout untuk menentukan dimana kita harus meletakkan elemen layout yang mempertahankan konsistensi dan kesatuan layout, macam-macam jenis grid: *coloumn grid*, *modular grid*, *manuscript grid*, *hierarchical grid*. *Coloumn grid* bisa mengakomodir artikel atau rubrik yang berlainan dalam satu halaman. *Modular grid* berfungsi menambah estetika dan kerapian pada desain layout secara keseluruhan. *Manuscript grid* jenis ini banyak ditemui pada buku-buku cerita fiksi, novel, *company profile* dan annual report. *Hierarchical grid* jenis ini merupakan gabungan dari *coloumn grid* dan *modular grid* menyusun elemen-elemen yang mau ditonjolkan dengan penempatan yang lebih bebas jenis ini bisa dijumpai di *web design*.

2.15 Biaya Cetak Buku

Buku merupakan salah satu media pembelajaran, juga media yang mampu berdampingan dengan media lain. Dapat digunakan oleh semua kalangan, tidak memerlukan peralatan khusus dalam menggunakannya. Dapat digunakan dalam situasi dan kondisi yang kurang mendukung, dan cara penggunaan mudah dan praktis. Dalam buku ini ada beberapa hal-hal yang harus dihitung dalam pencetakan buku adalah :

1. Biaya Desain isi dan cover buku
2. Biaya setting naskah
3. Biaya pembuatan (FC)
4. Biaya pembuatan negatif dan positif
5. Biaya montage cover buku
6. Biaya montage isi buku
7. Biaya plate cover buku
8. Biaya plate isi buku
9. Biaya cover buku
10. Biaya isi buku
11. Biaya pencetakan cover buku
12. Biaya pencetakan (ongkos cetak) isi buku
13. Biaya pelipatan isi buku
14. Biaya pengomplitan
15. biaya penjilidan; jilid kawat; jilid lem; jilid benang

16. Biaya pemotongan (ongkos potong kertas/sisir kertas)
17. Biaya pengepakan
18. Perhitungan total biaya

2.16 Penelitian Terdahulu

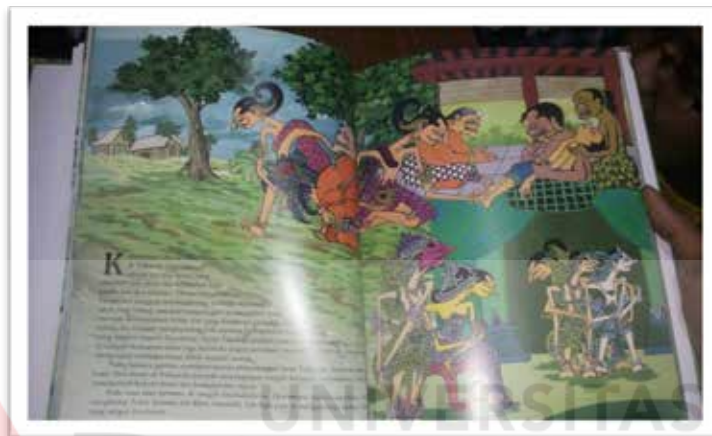
Jurnal penelitian ini tentang pewayangan merupakan karya dari Herjaka HS. Yang berjudul “Kesetiaan Dewabrata” yang diambil dari kisah mahabarata. Di dalam isi buku ini menceritakan kisah “Dewabrata yang setia pada kerajaannya dan sangat menghormati ayahnya”.



Gambar 2.15 Sampul Novel Graphic “Kesetiaan Dewabrata”
Sumber: Dokumentasi Penulis

Buku ini merupakan media informasi yang efektif dalam menyampaikan pesan dan isi ceritanya, karena buku bersifat naratif dan deskriptif yang menyampaikan lewat ilustrasi gambar yang dimana buku ini menggunakan teknik cat minyak dalam pengerjaannya, selain itu buku ini juga untuk media pengenalan kepada anak-anak, karena anak-anak menyukai buku yang berbasis gambar, tetapi

buku ini menampilkan tokoh pewayangan secara asli yang berbentuk tipis dua dimensi hanya menampilkan satu sudut pandang saja seperti yang ditampilkan pada pertunjukan wayang pada umumnya, dengan visual yang seperti ini bahwasannya anak-anak sulit memahami dan menyukai visual yang ditampilkan dalam buku tersebut.



Gambar 2.15 Isi Buku *Novel Graphic* “Kesetiaan Dewabrata”
Sumber: Dokumentasi Penulis

Maka buku ini menjadi kurang efektif apabila digunakan sebagai media pengenalan kepada anak-anak sekaligus sebagai pelestarian budaya bangsa, karena kurang menarik dan sulit dimengerti bagi anak-anak usia 6-9 tahun.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pembahasan dalam bab ini akan lebih terfokus kepada metode yang digunakan dalam perancangan karya, observasi data serta teknik pengolahannya dalam Penciptaan Buku *Novel Graphic* Punakawan Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya Kepada Anak-anak.

3.1 Jenis Penelitian

Dalam perancangan ini peneliti berusaha mendapatkan informasi terkait pada perkembangan jaman pada saat ini yang mengakibatkan budaya Indonesia terdegradasi oleh budaya asing khususnya tokoh pewayangan yakni Punakawan dengan menggunakan pendekatan kualitatif.

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

Metode yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Pendekatan metode kualitatif, metode ini sering bertujuan menghasilkan hipotesis dari penelitian lapangan. Pendekatan kualitatif studi yang menggunakan sering disebut studi humanistic. Pendekatan ini mengasumsikan bahwa pengetahuan tidak mempunyai sifat objektif interpretif. Tujuan dari pengamatan ini untuk membakukam pengamatan, humaniora, menggambarkan realitas, mencari individualitas kreatif (Mulyana, 2008: 32). Dalam penelitian kualitatif pada awalnya melakukan penjajahan, selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan data yang lebih mendalam sehingga dapat ditemukan hipotesis tersebut selanjutnya di verifikasi dengan pengumpulan data yang lebih mendalam maka akan menjadi sebuah tesis atau *keyword*. Dengan pendekatan ini, diharapkan data yang didapatkan dapat sesuai, terperinci, dan menunjang proses perancangan buku ilustrasi punakawan ini.

3.2 Perancangan Penelitian

Perencanaan yang disusun secara logis dan sistematis adalah poin yang paling penting dalam sebuah penelitian. Hal ini bertujuan agar hasil dari perancangan dapat turut melestarikan kebudayaan wayang di Jawa serta dapat dipertanggung jawabkan. Kerangka Tugas Akhir harus disusun dengan jelas sehingga dapat memecahkan masalah serta memperkecil kemungkinan terjadinya kesalahan dalam proses perancangan.

Prosedur perencanaan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Riset lapangan

Tahap ini merupakan tahap awal untuk mendapatkan berbagai macam informasi yang berkaitan dengan budaya pewayangan salah satu tokoh pewayangan yakni punakawan, yang nantinya akan digunakan sebagai bahan utama dalam proses perancangan karya. Riset lapangan meliputi: sejarah wayang punakawan, analisis budaya pewayangan di kabupaten Jawa Timur, analisis tanggapan terhadap karakter dan nilai yang terkandung dalam tokoh punakawan di kabupaten yang bersangkutan, hingga wawancara dengan pemerintah daerah kabupaten sebagai bahan perbandingan dalam penciptaan karakter punakawan.

2. Program

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi masalah berdasarkan data yang telah diperoleh, sehingga menghasilkan gagasan yang dapat diajukan sebagai ciri-ciri karakter punakawan sebagai upaya pengenalan tokoh terhadap anak-anak. Dengan menemukan karakter yang sesuai dengan segmentasinya, diharapkan proses perancangan buku dapat berjalan dengan lancar sesuai persetujuan pemerintah daerah tersebut.

3. Gagasan Desain

Tahapan ini meliputi pencarian informasi budaya pewayangan serta tokoh-tokoh punakawan yang telah ditentukan untuk digunakan dalam pembuatan konsep rancangan baik secara visual maupun verbal. Gagasan desain dibuat

berdasarkan konsep, nilai fungsi, estetika dan nilai filosofis tokoh punakawan yang diwujudkan dalam beberapa alternatif desain.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

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

1. Observasi

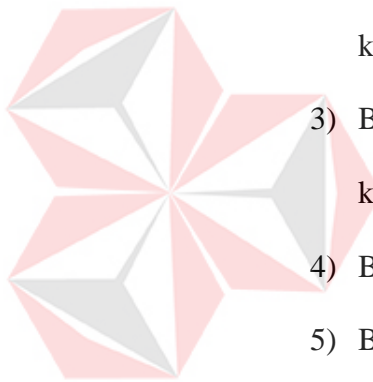
Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses dan ingatan (Sugiyono, 2013: 145).

Observasi adalah suatu cara pengamatan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati :

- a. Wayang kulit Punakawan adalah wayang yang menggambarkan Semar, Gareng, Petruk, Bagong dalam bentuk wayang kulit asli berguna untuk mengetahui ciri-ciri dan filosofi masing-masing karakter Punakawan agar pengaplikasian nantinya akurat. Dapat disimpulkan bahwa apabila kita ingin mengenal dan mengamati lebih jauh, kita harus memiliki wayang kulit terlebih dahulu.

b. Mengenai pemilihan buku sebagai media, didapatkan beberapa kelebihan buku cetak dibandingkan dengan media elektronik. Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangunan watak bangsa, karena buku merupakan sarana informasi yang efektif, selain itu buku juga dapat memuat informasi yang lebih lengkap jika dibandingkan dengan media informasi lainnya. Kelebihan buku antara lain (Muktiono, 2003: 2). :

- 1) Buku memiliki umur yang lebih panjang apabila disimpan dengan baik (buku bersifat abadi).
- 2) Memiliki buku berarti “membeli” hak cipta/karya seseorang, dengan kata lain lebih memberi penghargaan kepada penulis.
- 3) Buku bersifat kolektibel item (buku bisa juga digunakan sebagai koleksi/hiasan dikamar)
- 4) Buku bisa disentuh, dan buku dalam bentuk nyata
- 5) Buku memegang peranan penting sebagai sumber data dan bisa dimasukkan dalam daftar pustaka ketika mengambilnya sebagai referensi dalam penulisan. pendapat lain tentang kelebihan buku cetak yaitu buku cetak tidak membutuhkan perangkat elektronik yang mahal untuk membacanya dan buku cetak tidak membuat mata cepat lelah. Membaca melalui buku membuat seseorang menjadi hemat, karena tidak ada tambahan biaya untuk membayar listrik.



UNIVERSITAS
Dinamika

2. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu. Pada penelitian ini wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur atau wawancara baku, yang susunan pertanyaannya sudah disiapkan sebelumnya oleh peneliti (Mulyana, 2001:180).

3. Kuisioner

Merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan beberapa lembar kertas yang berisi pertanyaan berkaitan dengan hal yang diteliti. Pada penelitian ini, kuisioner yang digunakan adalah kuisioner yang bukan berisi pertanyaan saja, tetapi juga diberi perbandingan gambar didalamnya, karena penulis ingin mendefinisikan karakter punakawan menjadi karakter yang lucu yang sesuai dengan segmentasi buku ini, yang identik lucu seperti ilustrasi kartun, sehingga anak-anak lebih menyukainya dan lebih mengenal lagi tokoh punakawan sebagai upaya pengenalan warisan budaya.

4. Studi Pustaka

Metode ini menggunakan pembahasan yang berdasarkan buku-buku literature-literatur, laporan jurnal maupun penelitian terdahulu untuk memperkuat materi dalam penelitian dari berbagai macam subjek maupun sebagai dasar untuk menggunakan teori-teori tertentu yang berhubungan dengan sejarah tokoh pewayang yakni punakawan.

5. Dokumentasi

Dokumen adalah segala sesuatu materi dalam bentuk tertulis yang dibuat oleh seseorang. Metode ini digunakan untuk mendapatkan bukti otentik terkait dengan tokoh pewayangan yakni punakawan. Dokumen dapat berupa foto-foto, buku, artikel, media massa, gambar-gambar undang-undang, notulen, blog, halaman, web dan lainnya.

3.4 Teknik Analisis Data

Pada perancangan ini menggunakan teknik Miles dan Huberman (Pawito 2007: 105). Teknik ini terdiri dari tiga tahap reduksi data, penyajian data mengumpulkan informasi-informasi yang penting terkait dengan masalah dan selanjutnya mengelompokkan data tersebut sesuai dengan topik masalahnya. Penyajian data, data yang terkumpul dan telah dikelompokkan disusun secara sistematis sehingga dapat melihat dan menelaah kajian data. Penarikan atau pengujian kesimpulan ditahap ini melakukan interpretasi data sesuai permasalahan dan tujuan penelitian setelah itu memperoleh kesimpulan dalam menjawab penelitian.

Analisis data merupakan proses sistematis pencarian dan pengaturan transkrip wawancara, observasi atau wawancara, kuisioner, studi eksisting dan materi lainnya yang telah dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman mengenai materi tersebut dan memungkinkan penyajian yang sudah ditemukan. Sebagai landasan analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis desriptif-kualitatif. Deskriptif merupakan kegiatan data mentah dalam jumlah besar untuk kemudian mengambil kesimpulan dari data tersebut, dimana meliputi kegiatan mengelompokkan, mengatur,

mengurutkan data atau memisahkan komponen atau bagian yang relevan dari keseluruhan data, sehingga data mudah dikelola. Sedangkan kualitatif adalah analisis data yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilahnya menjadi kesatuan yang dapat dikelola, mencari dan menemukan pola, apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan pada orang lain (Banfield, 2006: 510).

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

BAB IV

KONSEP DAN PERANCANGAN

Pembahasan dalam bab ini akan lebih terfokus kepada metode yang digunakan dalam perancangan karya, observasi data serta teknik pengolahannya dalam Penciptaan Buku *Novel Graphic* Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya Pada Anak-Anak.

4.1 Obyek Penelitian

Dalam penelitian ini didapat obyek penelitian yaitu tokoh pewayangan punakawan yang sebagai pembahasan utama sehingga dapat membantu dalam pembuatan analisis data dan mampu menetapkan sintesis, sebagai dasar perancangan yang akan dilakukan.

Punakawan ini hanya terkenal dalam kesustraan Indonesia khususnya dalam dunia pewayangan yang dikenal sebagai kelompok penebar humor untuk mencairkan suasana (Kapalaye, 2010: 259). Hal yang paling menonjol pada kelompok ini adalah sebagai penebar humor yang memiliki nilai-nilai kehidupan, sehingga tingkah laku dan ucapannya membuat penonton terhibur, selain terkenal sebagai penghibur, punakawan juga sebagai penasihat bagi majikannya.

Dalam pementasan wayang yang dimainkan oleh para dalang selalu mengisahkan peristiwa *gara-gara*, yaitu dimana sebuah keadaan, terjadinya bencana yang besar yang menimpa bumi, contohnya banjir, gempa bumi, korupsi yang

merajalela (Kapalaye, 2010: 258) hal ini merupakan simbol bahwa sedang terjadi kekacauan yang menimpa suatu negara, maka diharapkan rakyat kecil mendapatkan keuntungan bukan sebaliknya, sehingga pada saat itulah para dalang menafsirkannya bahwa setelah adegan gara-gara berakhir, para punakawan muncul dengan ekspresi bahagia yang senantiasa bersenda gurau. Begitu banyaknya nilai-nilai filosofi yang terkandung dalam tokoh punakawan yang seharusnya bisa berkembang dan dikenalkan tentunya terhadap anak-anak.

4.2 Data Produk

Nilai-nilai yang telah menjadi bagian kehidupan masyarakat Indonesia selama bertahun-tahun mengalami *kegoncangan* yang diakibatkan oleh masuknya kebudayaan asing yang kemudian mendominasi kebudayaan lokal (Sachari, 2007: 6), maka dari itu perlunya upaya pelestarian budaya khususnya dalam pembahasan ini adalah tokoh punakawan.

Sebagai media pembelajaran terhadap anak-anak guna mengenalkan Tokoh Punakawan, dengan *Novel Graphic* harapannya agar bisa meningkatkan atau menarik perhatian anak-anak, menurut Beng Rahardian media ini mengutamakan visual yang bercerita dan memiliki nilai-nilai pesan yang terkandung dalam gambar tersebut, selain itu *Novel Graphic* menjadi suatu media yang sangat baik untuk menyampaikan suatu literatur, berisi gambar yang sangat menarik, berisi cerita dan target segmen yang lebih spesifik dan unik.

Novel Graphic mempunyai karakter tersendiri dari segi *visual* maupun *verbal* yang digunakan dalam media pembelajaran terhadap anak-anak, dimana *Novel Graphic* mengutamakan ilustrasi cerita didalamnya dan memiliki *verbal* atau beberapa kalimat didalamnya, maka dari itu media ini harus memiliki cerita yang menarik bagi pembaca.

4.3 Profil Konsumen

Buku ini ditujukan bagi anak-anak SD kelas 1,2, dan 3 yang memiliki usia rata-rata 6-8 tahun yang mempunyai karakteristik keterampilan dalam bermain, lebih mudah dan cepat belajar, karena bermain merupakan bentuk yang dominan, sama halnya seperti membaca, dimana anak-anak pada usia ini dikategorikan sebagai anak yang gemar membaca buku-buku bergambar dan bercerita selain itu juga menyukai acara film anak-anak seperti kartun, binatang dan lain sebagainya. Karena di usia ini dianggap sebagai usia kritis, ia memiliki harapan-harapan yang dinilai realistis sesuai dengan kemampuan anak memperoleh kesempatan yang wajar untuk meraih sukses dengan memiliki konsep diri yang baik serta mendorong dan mencoba kreatif dalam bermain.

Seringkali di usia sebagian anak-anak menghabiskan sebagian besar waktu bermain. Penyelidikan tentang permainan anak menunjukkan bahwa bermain dengan mainan mencapai puncaknya pada tahun-tahun awal masa kanak-kanak. Kemudian mulai menurun saat anak mencapai usia sekolah. Hal ini tentu saja tidak berarti bahwa minat untuk bermain dengan mainan segera berhenti kalau anak masuk

sekolah, karena dengan begitu anak-anak didorong untuk melakukan berbagai permainan dan berbagai bentuk olahraga yang disesuaikan dan tidak ada satupun yang menggunakan mainan.

Anak-anak lebih menyukai cerita-cerita yang mengandung unsur humor dan kepahlawanan, karena pada masa ini masa yang ideal untuk memepelajari ketrampilan tertentu, di usia ini anak senang mengulang aktivitas seperti melihat gambar-gambar dibuku yang sangat lucu dan menarik.

4.3.1 Posisi Pasar

Meskipun *Novel Graphic* ini terdengar masih baru, namun *sequensial modern* ini biasanya digunakan pada alur cerita dongeng atau legenda yang memiliki volume narasi yang lebih lama, sehingga mampu memberi ajaran atau edukasi, *Novel Graphic* adalah salah satu kategori yang paling cepat berkembang dalam penerbitan dan penjualan buku, karena *Novel Graphic* saat ini jauh lebih spesifik dan bervariasi dalam kontennya dan merupakan subjek dari tinjauan, buku atau cerita yang panjang.

Menurut Baetens, *Novel Graphic* tidak hanya mengandalkan konten cerita, tetapi juga ilustrasinya (visual), ini sempat menuai penolakan banyak yang mengatakan bahwa *Novel Graphic* selalu “mendongeng visual yang ilustratif baik cerita visual maupun sastra”, mengapa *Novel Graphic* semakin melekat karena ada beberapa unsur tertentu untuk kenegaraan, karena gambar adalah bagian tersulit ketika terlibat dalam sebuah narasi, dan semua kesulitan dalam paraphrase lisan menganggap bahwa kualitas visual tidak dapat dilupakan, maka pada setiap gambar

menceritakan sebuah cerita, namun aspek-aspek dari gambar itu melakukannya atau menggerakkannya, sehingga *Novel Graphic* ini memberi kekuatan seimbang antara visual dan isi cerita (Baetens, 2008: 80)

4.3.2 Segmentasi Pasar

Novel Graphic adalah salah satu kategori yang paling cepat berkembang dalam penerbitan dan penjualan buku, karena *Novel Graphic* saat ini jauh lebih spesifik dan bervariasi dalam kontennya dan merupakan subjek tinjauan, buku cerita yang panjang (Patersen, 1961: 222). Meskipun ini terdengar masih baru, namun sekuensial modern ini biasanya digunakan pada alur cerita dongeng atau legenda yang memiliki volume narasi yang lebih lama, sehingga mampu memberi ajaran atau edukasi, sebagaimana dilihat dari karakter Punakawan yang sebagai pamomong, petuah bagi para ksatria (manusia).

Karena *Novel Graphic* bersifat naratif, apabila untuk anak-anak mudah dipahami sebagai Novel dan menunjukkan fitur Novelistik, pengembangan karakter figure dan beberapa alur cerita, sehingga *Novel Graphic* semakin menarik bagi anak-anak. Anak-anak lebih menyukai cerita-cerita yang mengandung unsur humor dan kepahlawanan, sebagaimana tokoh Punakawan dalam cerita pewayangan sebagai pamomong para ksatria namun ketika pada pertunjukan juga sebagai hiburan bagi anak-anak.

Menurut Pandu Ganesha selaku pimpinan Pustaka Prima, berpendapat format yang ada pada *Novel Graphic* dapat menjadi terobosan baru agar anak-anak lebih

mengenai karya sastra, bahwa karya sastra yang dianggap momok oleh anak-anak perlu diangkat kembali dalam bentuk *Novel Graphic*, karena ini akan menjadi peluang baru dalam genre yang seharusnya tidak baru dalam dunia perbukuan.

4.3.3 Pembandingan

Karena *Novel Graphic* bersifat naratif, apabila untuk anak-anak mudah dipahami dari segi cerita maupun visualnya, tetapi lebih terbobot pada visual karena anak-anak lebih suka melihat gambar-gambar yang disajikan pada suatu buku, lebih tertuju pada hiburan semata apabila dengan melihat buku *Novel Graphic* nantinya. Seperti pada karya *Novel Graphic* Herjaka HS, dalam pembuatan buku *Novel Graphic*nya yang mengisahkan tentang Dewabrata yang patuh terhadap ayahnya bernama Prabu Sentana, selain itu buku ini juga untuk media pengenalan kisah Tokoh Dewabrata kepada anak-anak, karena anak-anak menyukai buku yang berbasis gambar.

Karya Herjaka HS ini menggunakan media cat minyak sebagai karyanya, tetapi buku ini menampilkan tokoh pewayangan secara asli yang berbentuk tipis dua dimensi hanya menampilkan satu sudut pandang saja seperti yang ditampilkan pada pertunjukan wayang pada umumnya (pertunjukan asli) karena tidak semua anak-anak langsung mengerti tokoh siapa dan seperti apa yang ditampilkan oleh buku tersebut, dari segi keunikan dari buku ini adalah dari visualnya, bentuk wayang yang digambarkan dalam buku tersebut ikut bergerak sesuai dengan sinopsis dalam cerita tersebut.

4.4 Analisis Data

Dari data yang dikumpulkan dari observasi, wawancara, dan studi kompetitor maka data masuk pada tahap analisis untuk disimpulkan menjadi data yang matang dan dapat disajikan antara lain adalah cerita yang lebih dikenal oleh masyarakat luas adalah cerita asal usul Punakawan karena sebagai pengenalan kepada anak-anak.

Terbukti bahwa anak yang masih tergolong di usia dini lebih menyukai buku-buku dari budaya asing dibandingkan dengan kebudayaan yang dimiliki oleh negara kita sendiri seperti wayang ini, menurut Pak Itoek padahal seni pertunjukan wayang semestinya diperkenalkan sejak dini atau anak-anak karena sebagai penerus warisan bangsa. Oleh karena itu target usia yang akan ditarget dalam perancangan buku ini adalah usia 6-8 tahun.

Media Buku *Novel Graphic* dipilih sebagai media pengenalan karena usia 6-8 tahun adalah masa memiliki karakter periang suka bergembira dan suka membaca, terutama pada gambar-gambar. Selain itu media buku merupakan media yang sering digunakan dalam metode pembelajaran, sumber referensi, maupun wawasan terlebih buku bersifat praktis, nyaman dan aman tidak seperti pada media elektronik yang lebih membebaskan. Rancangan isi dari Buku *Novel Graphic* ini sendiri mencakup 3 bagian, yang pertama adalah pengenalan profil karakter di dalam cerita Tokoh Punakawan, kedua asal-usul Semar, asal-usul Gareng, asal-usul Petruk, asal-usul Bagong, dan yang ketiga adalah bagaimana kisah pertemuan mereka berempat, lalu

keempat pesan yang dapat diambil dari cerita Tokoh Punakawan serta media pendukungnya.

4.4.1 Hasil Wawancara

Metode ini merupakan proses tanya jawab lisan yang berfungsi untuk menggali informasi yang lebih mendalam mengenai permasalahan yang dihadapi. Wawancara memungkinkan peneliti mendapatkan data dalam jumlah yang banyak. Adapun informan yang dipilih adalah seniman wayang orang yang memiliki pengalaman lama dalam bidang pewayangan. Narasumber yang menjadi subjek dalam wawancara penelitian ini adalah Bapak Itoek, data diambil pada tanggal 11 September 2014 pada pukul 18.00 WIB. Beliau adalah seorang seniman wayang dan yang juga memproduksi wayang kulit sebagai pekerjaan sampingannya, beliau yang mempunyai wawasan sejarah wayang dan perkembangan wayang saat ini, salah satu tokoh pewayangan yakni Punakawan. Bapak Itoek Siswanto menceritakan asal mula Punakawan sebagai berikut :

1. *Siapa sebenarnya Tokoh Punakawan ?*

Bahwa Punakawan tidak ada dalam cerita Ramayana dan Mahabarata, karena tokoh ini hanya akan muncul ketika adegan *goro-goro* dimulai karena punakawan ini hanya bertujuan sebagai hiburan penonton dikala jenuh menonton pertunjukan (wayang) yang disajikan, dimana keempat tokoh ini menyampaikan pesan-pesan moral dan nilai-nilai sosial atau biasa disebut juga *wejangan* (petuah) dengan khas *guyonan* Jawa.

2. *Legenda Lahirnya Punakawan ?*

Bahwa Sang hyang tunggal memiliki telur yang bercahaya, yang kemudian dipecahkan oleh Sang hyang tunggal, putih telur bernama Ismaya, cangkang diberinama Antaga, sedangkan, kuningnya diberi nama manikmaya. Kedua tokoh berselisih karena ingin menjadi pewaris tahta kahyangan, kedua orang tersebut mengadakan perlombaan, Antaga berusaha melahap memakan gunung namun justru mengalami kecelakaan, sedangkan Ismaya berhasil dengan cara sedikit demi sedikit. Sang hyang tunggal mengetahui hal tersebut mengutuk keduanya lalu diutus agar turun ke bumi. Setelah itu Semar meminta seorang pendamping untuk dijadikan teman ketika menjadi pamomong ksatria, Sang hyang tunggal mengabulkan dan tokoh itu bernama Bagong yang tercipta dari bayangan Semar. Setelah itu pertemuan dari Petruk dan Gareng, berawal dari kedua orang masing-masing bernama Bambang sukati dan Bambang sukodadi yang sedang melakukan pertapaan untuk membuktikan kesaktian keduanya, selama pertarungan berlangsung, datanglah Semar yang meleraikan perkelahian, lalu Semar mengutuk keduanya menjadi buruk rupa, karena sudah berbuat buruk dari sini Gareng dan Petruk dijadikan anak angkatnya.

3. *Filosofi dari Tokoh Semar ?*

Semar, sering juga disebut Ki Lurah Semar dia sering dikatakan sebagai dewa karena begitu banyak ilmu pengetahuan yang dimilikinya, berambut kuncung

putih artinya bahwa setiap manusia akan dihadapkan pada ilahi, tangan kirinya menggenggam kebelakang artinya bahwa semar tidak suka membawa hal-hal yang buruk atau kejelekan, tangan kanannya menunjuk bahwa allah di dunia hanyalah satu.

4. *Filosofi dari Tokoh Gareng ?*

Gareng, tokoh Punakawan yang paling cacat, matanya juling melambangkan tidak suka melihat hal buruk, kakinya pincang menandakan bahwa berjalan atau dalam melangkah haruslah berhati-hati, tangan kirinya cekot yang artinya tidak suka mengambil barang yang bukan miliknya.

5. *Filosofi dari Tokoh Petruk ?*

Petruk, adalah tokoh Punakawan yang paling ceria, badannya tinggi artinya yang memiliki banyak ilmu, lalu perutnya buncit yang sering disebut *kanthong bolong* artinya banyak ilmu tetapi tidak bisa membagikannya, hidungnya panjang artinya bahwa janganlah suka mengintip

6. *Filosofi dari Tokoh Bagong ?*

Bagong, adalah anak yang lahir dari bayang-bayang Semar yang diciptakan oleh Sang Hyang Tunggal untuk menemani perjalanan Semar, sehingga sifat dan karakteristiknya pun hampir sama, mata bagong yang lebar yang menandakan haus akan ilmu pengetahuan yang menunjukkan sifat waspada dan keingintahuan, mulutnya yang lebar adalah ekspresi kekaguman atas suatu keberhasilan, dahinya lebar merupakan simbol dari pribadi yang cerdas,

dan juga perutnya buncit yang menandakan bahwa mempunyai ilmu falsafah dalam kehidupan.

Dari hasil wawancara tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa pertunjukan wayang terutama Tokoh Punakawan ini telah di akui oleh UNESCO di negara Amerika juga telah mengadakan pertunjukan wayang karena telah mengakui warisan budaya negara Indonesia dan kira-kira ada 250 kelompok pesinden termasuk pesinden kondang Megan yang asal Amerika yang telah tampil pada acara pertunjukan wayang yang diadakan di depan kantor gubernur Surabaya yang juga dihadiri Pak Karwo dan Gus Ipul pertunjukan yang diadakan pada tanggal 31 bulan Oktober masuk dalam kategori Internasional, dengan demikian justru generasi kita yang belum banyak mengenal terutama anak-anak seni atau Tokoh Punakawan yang memiliki nilai-nilai moral kehidupan bagi setiap manusia, maka asal-usul sejarah dan karakter Punakawan inilah yang akan dikenalkan kepada anak-anak, mulai pengenalan karakter Punakawan dan asal-usul Semar, Gareng, Petruk dan Bagong yang mengisi Buku *Novel Graphic* ini tentunya, tidak hanya itu nanti juga disertai beberapa lembar edukatif untuk aktifitas mewarnai pada Tokoh Punakawan.

4.5 Analisis Studi Eksisting

Analisis studi eksisting dalam penciptaan tugas akhir ini mengacu pada observasi terhadap objek yang diteliti dan kompetitiornya.

4.5.1 Analisis Internal

Analisis internal mengacu pada objek yang diteliti dalam hal ini adalah buku

Novel Graphic punakawan adalah:

Segmentasi dan Targeting

1) *Demografis*

Usia : 6-8 Tahun Anak-anak

Jenis Kelamin : Pria dan Wanita

Siklus hidup : Suka Bermain, membaca buku bergambar

Profesi : Pelajar Sekolah Dasar Kelas 1,2,3

2) *Geografis*

Wilayah : Jawa Timur, Jawa Tengah, Jawa Barat dan Bali.

Ukuran Kota : Kota Besar

3) *Psikografis*

Experincer : Orang yang suka mencoba, periang, muda, bersemangat, suka melihat-lihat buku yang bergambar juga tertarik untuk membacanya.

4) *Behavioral*

Untuk menambah pengetahuan yang berkaitan dengan seni budaya seperti wayang terutama tokoh Punakawan yang ada di daerah Jawa Timur dan Jawa Tengah.

5) *Positioning*

Adalah suatu proses untuk menempatkan suatu produk, perusahaan yang dianggap sebagai target sasaran atau konsumennya, proses ini merupakan hal yang utama untuk menciptakan sebuah produk, sehingga produk tersebut memiliki diferensiasi dengan kompetitornya, maka produk yang dimiliki daya tarik yang besar.

Asumsi data wawancara, observasi dan studi eksisting

Dari hasil wawancara, observasi dan studi eksisting maka dapat ditarik kesimpulan atau asumsi antara lain:

1) Data Primer

Punakawan memiliki sejarah, filosofi, dan karakter yang berbeda-beda seperti Semar, Semar yang paling besar badannya dan berumur paling tua, sebagian banyak orang mengatakan Semar adalah dewa. Gareng, merupakan anak dari raja, Gareng bertubuh paling pendek ketimbang saudara lainnya. Petruk, banyak yang menyebutnya si *kanthong bolong* artinya bisa menyimpan ilmu tetapi tidak bisa membagikannya. Bagong merupakan anak Semar yang pertama yang tercipta dari bayangan Semar, karakter dan tingkahnya pun hampir sama.

Tokoh Punakawan terdiri dari empat sekawan yakni Semar, Gareng, Petruk dan Bagong.

Umumnya pemahaman masyarakat terutama anak-anak dalam mengenalkan nilai budaya, makna, filosofi dan kisah yang terkandung dalam wayang Punakawan, sehingga anak-anak lebih memilih tokoh-tokoh dari budaya barat kebanyakan di era modern ini.

Adanya reduksi nilai budaya wayang Punakawan, seiring dengan berkembangnya modernisasi tanpa disertai pelestarian budaya yang berkesinambungan.

2) Data Target Market

Target market sebagian besar adalah orang yang aktif terhadap pelestarian budaya sebagai upaya menimbulkan nilai positif bagi produk seni budaya lokal terutama wayang Punakawan.

3) *Unique Selling Proporsioning*

Memasarkan sebuah produk tentunya harus memiliki kelebihan dan keunikan ketimbang produk lainnya, agar produk mampu bersaing dengan produk lainnya, sehingga produk menjadi produk unggul daripada kompetitornya. Sama halnya dengan media Buku *Novel Graphic* Punakawan adalah upaya pelestarian budaya dengan menggunakan teknik ilustrasi vektor yang di era modern ini sangat digemari oleh anak-anak, buku ini sendiri nantinya bukan hanya berisi tentang asal-usul para tokoh, tetapi juga dengan nilai ajaran yang bisa dipetik dan dijadikan contoh dalam kehidupan manusia.

4.5.2 Analisis Media Promosi

Analisis media promosi mengacu pada objek yang diteliti dalam hal ini adalah media promosi Buku *Novel Graphic* Punakawan.

1) *Demografis*

Usia : 25-32 Tahun OrangTua
 Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
 Status Keluarga : Menikah dan Mempunyai anak
 Profesi : Ibu Rumah Tangga, Karyawan

2) *Geografis*

Wilayah : Jawa Timur, Jawa Tengah, Jawa Barat dan Bali.
 Ukuran Kota : Kota Besar

3) *Psikografis*

Target : *belivers* adalah meyakinkan konsumen, agar konsumen menganggap benar-benar perlu produk ini untuk dibeli, mereka menyukai produk yang mereka kenal.

4) *Behavioral*

Manfaat mempublikasikan Buku *Novel Graphic* Punakawan sebagai upaya menarik minat konsumen agar bisa mempelajari nilai-nilai filosofi yang terkandung dalam tokoh Punakawan.

5) *Positioning*

Adalah suatu proses untuk menempatkan suatu produk, perusahaan yang dianggap sebagai target sasaran atau konsumennya, proses ini merupakan hal yang utama untuk menciptakan sebuah produk, sehingga produk tersebut memiliki diferensiasi dengan kompetitornya, maka produk yang dimiliki daya tarik yang besar.

Asumsi data, wawancara, observasi dan studi eksisting dari data hasil wawancara, observasi dan studi eksisting maka dapat ditarik kesimpulan:

1) Data Pemasaran

Sebagai produk baru, maka dibutuhkan media untuk memperkenalkan produk kepada target konsumen yang dituju.

2) Data Target Market

Target market sebagian besar adalah orang yang memiliki kepedulian terhadap seni budaya lokal dalam upaya menimbulkan nilai positif terhadap seni budaya terutama wayang.

3) *Unique Selling Propotioning*

Memasarkan sebuah produk tentunya harus memiliki kelebihan dan keunikan ketimbang produk lainnya, agar produk mampu bersaing dengan produk lainnya, sehingga produk menjadi produk unggul daripada kompetitornya. Sama halnya dengan media Buku *Novel Graphic* Punakawan adalah upaya pelestarian budaya dengan menggunakan teknik ilustrasi vektor yang di era

modern ini sangat digemari oleh anak-anak, buku ini sendiri nantinya bukan hanya berisi tentang asal-usul para tokoh, tetapi juga dengan nilai ajaran yang bisa dipetik dan dijadikan contoh dalam kehidupan manusia.

4.5.3 Analisis Pemandangan

Analisis kompetitor mengacu pada pesaing Buku *Novel Graphic*, yakni yang berjudul “Kesetiaan Dewabrata” oleh Herjaka HS segmentasi dan targeting pemandangan dalam buku ini target audiens yang dituju adalah:

1) *Demografis*

Usia : 10-13 Tahun Remaja

Jenis Kelamin : Pria dan Wanita

Status Keluarga : Belum Menikah

Profesi : Pelajar

2) *Geografis*

Wilayah : Jawa Timur, Jawa Tengah, Jawa Barat dan Bali.

Ukuran Kota : Kota Besar

3) *Psikografis*

Target : *belivers* adalah meyakinkan konsumen, agar konsumen menganggap benar-benar perlu produk ini untuk dibeli, mereka menyukai produk yang mereka kenal.

4) *Behavioral*

Manfaat mempublikasikan Buku *Novel Graphic* Punakawan sebagai upaya menarik minat konsumen agar bisa mempelajari nilai-nilai filosofi yang terkandung dalam kisah “Kesetiaan Dewabrata”.

5) *Positioning*

Buku “Kesetiaan Dewabrata” yang menceritakan tentang kisah masa muda Dewabrata, perjuangan mempertahankan kerajaannya dan sikap yang menghormati ayahnya.

6) Keunggulan yang dimiliki pembeding

Buku “Kesetiaan Dewabrata” memiliki karakter buku yang unik dimana buku ini menampilkan visual wayang asli, menggunakan media kanvas dan cat minyak, selain itu komunikatif, sehingga visual yang ditampilkan bercerita lalu isi kontennya yang menceritakan

7) Keterbatasan yang dimiliki pembeding

Menurut analisis penulis mengenai karya buku novel graphic Herjaka HS kurang tepat karena visual yang ditampilkan wayang asli seperti dalam pertunjukan seharusnya bisa dilakukan pendeformasian bentuk terhadap karakter yang digunakan.

8) Hasil analisis studi eksisting pembeding

Informasi pesan buku “Kesetiaan Dewabrata” kurang tepat apabila segmentasi yang dituju anak-anak maupun remaja, sehingga apabila wayang asli yang ditampilkan

ditakutkan banyak yang kurang memahami visual yang disampaikan. Kedua memperhatikan nilai-nilai filosofi yang terkandung dalam setiap tokoh asal-usul sejarah Punakawan. Ketiga Buku harus lebih berfungsi sebagai bahan referensi guru, dosen maupun lainnya sebagai pelestarian budaya juga.

4.6 *Keyword*

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

Pemilihan kata kunci atau *keyword* dari pembuatan buku *Novel Graphic* ini didasari oleh acuan analisis data yang telah dilakukan. *Keyword* ditentukan berdasarkan data observasi dan wawancara. Dari hasil wawancara dan observasi ditemukan melalui tiga aspek yang pertama Punakawan yang kedua Anak-Anak dan ketiga *Novel Graphic*.

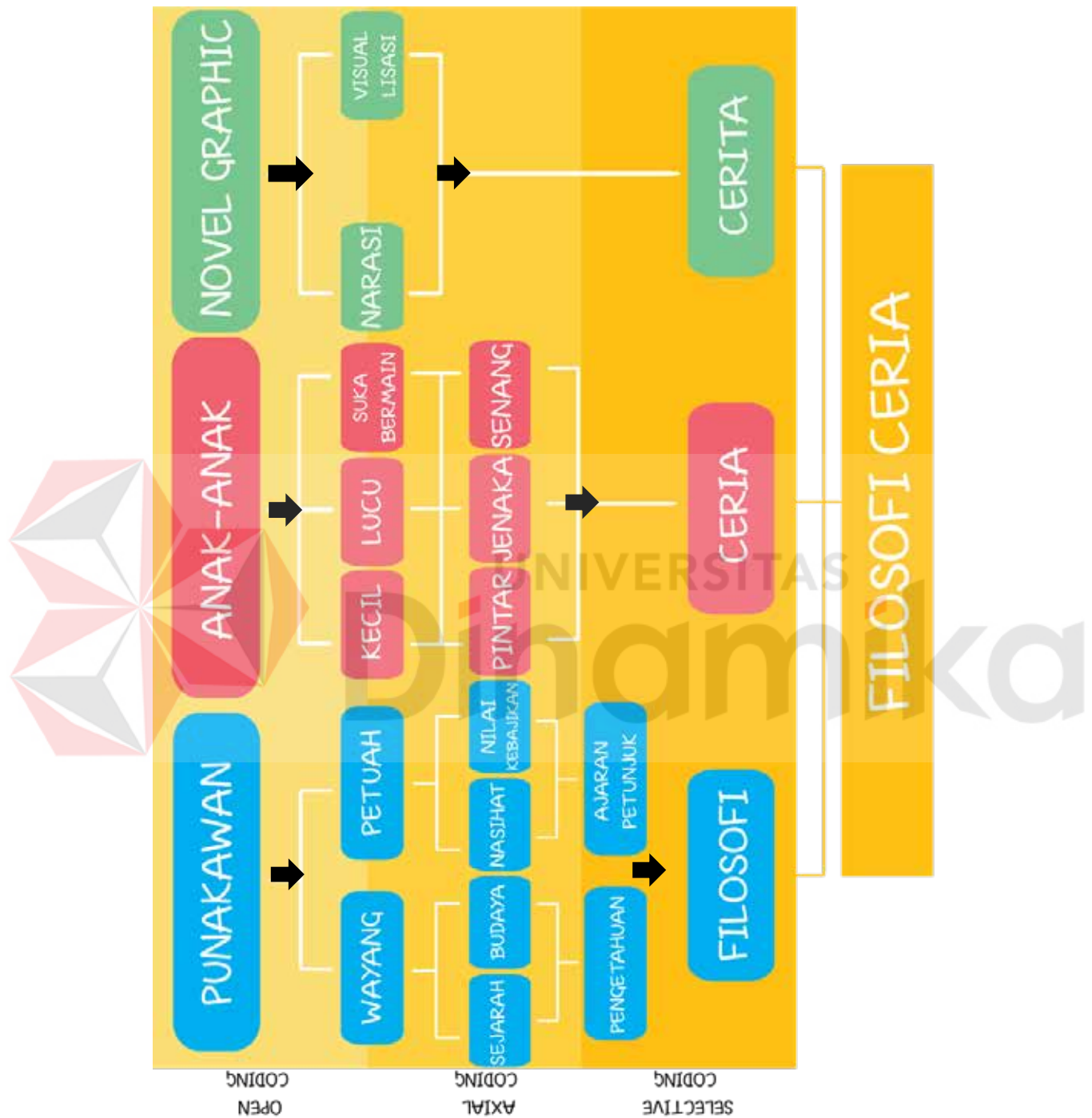
Dari Punakawan kata yang muncul adalah wayang dan petuah. Dari wayang muncul kata sejarah dan budaya dikerucutkan menjadi pengetahuan. Dari petuah muncul kata nasihat dan nilai kebajikan, lalu dari pengetahuan dan nilai kebajikan

disimpulkan filosofi. Alasannya Tokoh Punakawan merupakan warisan budaya yang harus dilestarikan terutama kepada generasi muda yaitu anak-anak

Dari Anak-Anak kata yang muncul kecil, lucu, suka bermain, lalu dari kata kecil sebagai pintar, dari kata lucu sebagai jenaka, dari kaya suka bermain sebagai senang sehingga dikerucutkan menjadi ceria. Alasannya anak-anak lebih menyukai cerita-cerita yang mengandung unsur humor, seperti Punakawan dalam cerita pewayangan Punakawan tidak hanya sebagai pamomong para ksatria namun juga sebagai hiburan bagi penonton.

Dari *Novel Graphic* kata yang muncul narasi dan visualisasi, karena *Novel Graphic* sendiri sebuah buku cerita yang panjang dan lebih didominasi pada segi visualnya dimana visualnya yang bercerita lalu sinopsis cerita yang menggerakkannya, sehingga dari kata narasi dan visualisasi dikerucutkan menjadi pembentukan cerita. Alasannya karena *Novel Graphic* bersifat naratif, apabila untuk anak-anak, sebagai novel dan menunjukkan fitur novelistik, pengembangan karakter, figur dan beberapa alur cerita, *Novel Graphic* semakin menarik bagi anak-anak.

Berdasarkan data-data pencarian kata kunci diatas, maka ditemukan keyword untuk Penciptaan Buku *Novel Graphic* Punakawan adalah “Filosofi yang Ceria”. *Keyword* ini selanjutnya akan dijadikan sebuah konsep yang akan mendasari Penciptaan Buku *Novel Graphic* Punakawan juga media-media pendukung lainnya.



Gambar 4.6 Analisis *Keyword* dari hasil pengumpulan data dan penelitian.

4.7 Deskripsi Konsep

Berdasarkan analisa *keyword*, dapat dijabarkan bahwa “Filosofi Ceria” adalah bentuk makna dari karakter Tokoh Punakawan sendiri yang lebih kepada petuah penyebar ajaran-ajaran akhlak yang mulia dan juga dengan gaya khasnya yang ceria selalu membuat penonton terhibur dengan Tokoh Punakawan ini, karena di Tokoh pewayangan yang lain tidak ada, hanya Punakawan yang memiliki karakter tersebut. menurut kamus besar bahasa Indonesia, definisi dari kata “Filosofi” sejarah, budaya sebuah nasihat dan nilai-nilai kebajikan. Menurut dhalang wayang maupun Tokoh Punakawan ini memiliki filosofi nilai-nilai moral kehidupan bagi manusia, karena merupakan kearifan lokal budaya bangsa Indonesia seyogyanya manusia saling melestarikan budaya yang dimiliki terutama pada generasi muda yakni anak-anak. Sedangkan definisi dari kata “Ceria” digambarkan sebagai karakter yang lucu, suka bermain, jenaka, pintar sesuai dengan Tokoh Punakawan, karena pada pertunjukan wayang Tokoh ini selain memberi petuah, nasihat yang baik bagi kehidupan pada saat ini. Tokoh ini berperan sebagai hiburan, makanya tidak heran apabila adegan goro-goro selalu ditunggu oleh penggemar pertunjukan wayang. Dari konsep yang dijabarkan di atas harapannya anak-anak bisa lebih mengenal lagi Tokoh Punakawan karena memiliki nilai-nilai ajaran sangat baik dan juga sebagai penerus generasi untuk melestarikan kebudayaan Indonesia, supaya bermanfaat bagi sarana pendidikan dan kritik sosial, karena nantinya Buku ini menampilkan secara berbeda tidak seperti pertunjukan wayang pada umumnya lebih kepada karakter lucu Punakawan

diharapkan juga anak-anak semakin banyak yang menyukainya dan mau mengenal budaya mereka sejak dini.

4.8 Perencanaan Kreatif

Dari segi visual yang lebih modern, tipografi serta warna sebagai karakter desain Buku *Novel Graphic* Punakawan yang merupakan salah satu tokoh pewayangan sekaligus warisan budaya lokal, sehingga nanti visual yang ditampilkan adalah pendeformasian karakter dari karakter asli pewayangan 2 dimensi di ubah menjadi 3 dimensi sehingga karakter punakawan lebih lucu lagi akan berbeda dengan bentuk pada wayang asli karena berkaitan juga dengan strategi penulis lebih kepada dengan visual yang mudah dimengerti dan dipahami oleh anak-anak tentunya selain itu juga dari segi bahasa dan unsur warna yang digunakan.

Dalam penciptaan buku ini elemen visual dan warna akan mengarah kepada konsep yang dituju yakni “filosofi yang ceria” dimana konsep ini terlahir dari dua kata pertama “filosofi” dalam aspek visual nanti bisa digambarkan oleh tokoh-tokoh Punakawan, Punakawan terdiri dari 4 orang karena tiap karakter Punakawan memiliki watak dan filosofi yang berbeda “filosofi” bisa juga digunakan dalam bentuk karakter seperti Semar dimana Semar merupakan tokoh utama Punakawan dan merupakan ayah angkat dari ketiga anak tersebut yakni Gareng, Petruk dan Bagong, lalu “ceria” bisa dimunculkan ke dalam aspek warna menggunakan warna-warna pastel atau warna-warna cerah yang menggambarkan ceria bisa juga masuk ke dalam aspek visual sehingga nanti yang ditampilkan ke dalam bentuk *gesture* dari tokoh

Punakawan yang selalu periang, dari segi font atau huruf pada *cover* depan dan belakang menggunakan font yang mempertegas isi buku, berbeda dengan font didalam buku yang lebih menggunakan font lucu karena menyesuaikan pada isi buku.

4.8.1 Tujuan Kreatif

Karena media utama berupa Buku *Novel Graphic* Punakawan, nantinya harus memberikan pengaruh besar guna mempengaruhi *target audience* sehingga pesan yang terkandung dalam buku bisa tersampaikan, lalu tujuan kreatif dari Buku *Novel Graphic* ini adalah sebuah nilai-nilai filosofi yang terkandung didalam tokoh Punakawan yang bisa digunakan sebagai media pendidikan ataupun pengajaran karena nantinya satu buku ini berisi lima bagian yang pertama menceritakan tokoh Punakawan keseluruhan lalu menceritakan per-tokohnya seperti Semar, Gareng, Petruk dan Bagong yang mempunyai karakter khas masing-masing, buku ini nantinya juga tidak menceritakan saja tetapi ada beberapa bagian yang lucu, yang bertujuan ketika si pembaca atau konsumen mengalami kejenuhan, karena cenderung membaca buku adalah hal yang membosankan ditambah dengan *target audience* buku ini adalah anak-anak. Sehingga *target audience* nanti ketika membaca tidak hanya melihat visual yang lucu tetapi dengan cerita yang lucu juga.

4.8.2 Ukuran dan Halaman Buku

Dalam pembuatan buku *Novel Graphic* Punakawan ini dipilih ukuran A4 dengan ukuran 210mm x 250mm dengan posisi buku horizontal atau landscape, memilih dilandscape karena rata-rata buku bacaan anak-anak adalah landscape hal ini

juga dilakukan dengan pertimbangan ukuran tersebut memudahkan penyusunan informasi visual maupun teks yang ditampilkan, selain itu menggunakan ukuran tersebut ialah perbandingan legibility dalam buku ini diutamakan, sehingga menghindari kebosanan ketika membaca (Rustan, 2008) yang menerapkan bahwa lebar suatu paragraph merupakan faktor yang menentukan tingkat kenyamanan dalam membaca.

4.8.3 *Headline*

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

4.8.4 *Layout*

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

rough layout ini juga dilakukan pemberian warna, menetapkan warna yang paling tepat. Dari satu pilihan pada layout kasar atau rough, kemudian dilanjutkan pada tahap layout lengkap tahap ini merupakan desain final dimana semua sudah lengkap mulai dari ilustrasi, warna, tipografi dan tata letak, sehingga dapat dibayangkan bentuk atau hasil jadinya. Pada tingkat layout lengkap penyelesaiannya dapat dilakukan secara manual atau diselesaikan dengan computer.

4.8.5 Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam Buku *Novel Graphic* ini adalah Bahasa Indonesia dipilih karena merupakan bahasa umum bagi bangsa Indonesia, karena pemilihan bahasa Indonesia terbilang tepat karena nantinya yang paling utama akan dinikmati oleh masyarakat bangsa Indonesia terutama pada generasi muda yakni anak-anak, sehingga anak-anak dapat mudah membaca dan mencerna isi cerita yang disampaikan, karena juga masih bersifat pengenalan terhadap Tokoh Punakawan karena nanti harus diterjemahkan lagi ke bahasa anak-anak agar lebih memahami maksud isi cerita tersebut.

4.8.6 Visual

Visualisasi yang akan digunakan dalam Buku *Novel Graphic* ini adalah visual yang ceria, dimana bisa digambarkan dengan *gesture* tubuh periang anak-anak seperti pada umumnya seperti tertawa, tersenyum, berlompat-lompat karena visual nanti mengacu pada konsep yang dibuat yakni “filosofi ceria”, karena melihat sifat dan tingkah laku Punakawan sendiri selalu menggambarkan kejadian dalam

pertunjukan wayang sekalipun entah itu ketika bertutur kata maupun tingkah lakunya, lalu letak filosofi dari visual Buku *Novel Graphic* Punakawan ini ditunjukkan pada sosok Semar, dimana Semar yang tidak lain adalah guru sekaligus ayah dari ketiga anak angkatnya Gareng, Petruk dan Bagong, sehingga nanti *gesture* tubuh dari Semar tidak banyak bergerak karena *figure* Semar diartikan sebagai filosofi namun juga ceria dimana dia juga akan tertawa tetapi dengan batasan tertentu karena Semar tokoh paling utama dan tertua di Punakawan.

4.8.7 Warna

Warna merupakan hal terpenting dalam menciptakan suatu desain karena setiap warna memiliki makna, kesan dan psikologi akan berbeda setiap perorangan. Menurut Sanyoto warna dapat mempengaruhi jiwa manusia dengan kuat atau dapat mempengaruhi emosi manusia, warna juga dapat menggambarkan suasana hati seseorang. Pada seni sastra lama maupun modern warna diartikan sebagai kiasan atau perumpamaan (Sanyoto, 2002: 38). Setiap warna memiliki karakteristik tertentu yang dimaksud adalah ciri-ciri atau sifat-sifat khas tertentu yang dimiliki oleh suatu warna.

Warna-warna digolongkan menjadi dua golongan besar tersebut, karena adanya dua alasan yang didasarkan pada arti simbolisnya. Pertama karena keluarga warna merah sering diasosiasikan dengan matahari, darah, api adalah benda-benda yang memberikan kesan panas atau merangsang kejiwaan warna-warna ini tergolong dari merah, jingga, kuning, warna-warna langit atau warna dingin memiliki sifat sejuk atau tenang. Kedua jauh dari sifat yang eksternal, warna seolah-olah menimbulkan

efek langsung, baik rasa panas maupun rasa sejuk kepada badan kita, diuraikan bahwa warna merah menimbulkan emosi lebih tinggi atau lebih kuat dibandingkan dengan warna lainnya sementara warna biru adalah kebalikannya.

Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan analisis dari penulis bahwa Buku *Novel Graphic* nantinya menggunakan warna-warna cerah atau yang dijelaskan pada sebelumnya warna panas, warna-warna cerah disini meliputi warna-warna pastel diambil dari situs www.colorschemedesigner.com, penulis mengambil warna komplementer dan tetrad komplementer yang meliputi warna utama dan merupakan warna yang terkuat nantinya yang digunakan pada Buku *Novel Graphic* Punakawan ini terdiri dari warna jingga dan biru yang mendominasi, komplementer merupakan dua warna yang bersebrangan bersudut 180 derajat lingkaran warna, warna tetrad komplementer disebut juga dengan *double* komplementer empat warna yang membentuk segi empat dengan sudut 90 derajat dalam lingkaran warna. Maka yang dihasilkan sekaligus kesimpulan warna dari Penciptaan Buku ini adalah cenderung berwarna jingga dan biru, karena warna jingga merupakan warna kegembiraan dan keceriaan karena terdiri dari percampuran antar merah dan kuning, warna jingga merupakan warna yang melambangkan antusias dan simbol kekuatan juga sangat mudah menarik perhatian, warna biru adalah warna langit yang melambangkan kepercayaan, kebijaksanaan dan ketenangan, selain itu warna biru identic dengan kepandaian juga memiliki pengetahuan. adapun warna penunjang yang akan digunakan meliputi warna kuning, merah dan hijau pastel untuk mendukung *setting*

tempat, *background* dan juga hiasan. Sehingga sesuai dengan *keyword* yang digunakan biru melambangkan “filosofi” dan jingga melambangkan “ceria”.



Gambar 4.9 Tabel Warna Tetrad Komplementer



Gambar 4.9 Tabel Warna Olahan www.colorschemedesigner.com

Biru= C= 64% M= 0% Y= 20% K= 0% Jingga= C= 0% M= 46% Y= 100% K= 0%

Warna yang terpilih adalah warna *cheerful* menurut

www.oxforddictionary.com, dimana arti dari kata ini adalah riang, gembira, bahagia.

Apabila diaplikasikan kedalam buku ini nantinya warna biru muda yang akan menggambarkan warna-warna *background* seperti langit misalnya, lalu warna coklat muda atau jingga adalah warna yang digunakan untuk karakter utama warna yang akan digunakan untuk karakter tokoh Punakawan atau sebaliknya, warna hijau adalah warna yang digunakan untuk *setting* tempat misalnya divisualisasikan seperti sebuah pemandangan, lalu warna merah muda dan kuning warna-warna ini digunakan sebagai warna hiasan, merupakan warna pelengkap. Seperti yang sudah dijelaskan

semua warna ini juga merupakan warna-warna kategori ceria sebagaimana yang dituturkan oleh Diana Sari yang mengatakan bahwa apabila ingin mendesain media grafis untuk anak-anak, maka sebaiknya memilih warna-warna cerah untuk membuat suasana ceria, karena dalam komunikasi grafis dalam penggunaan warna harus disusun dan ditata secara tepat sehingga menimbulkan suasana dan lambang psikologis, warna akan menimbulkan kesan atau mood untuk keseluruhan gambar selain itu warna mampu memberikan sugesti yang mendalam kepada manusia.

4.8.8 Tipografi

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

Sedangkan untuk isi konten atau isi cerita dalam buku *Novel Graphic* menggunakan font yang berbeda, menurut (Kusrianto, 2007). Diasumsikan bahwa informasi yang didapat atau yang dibaca menuju otak akan tinggal dan memberkas lebih lama sehingga memperoleh rekaman yang baik. Font yang digunakan dalam isi cerita buku ini adalah “*smart kid*” dimana font ini memiliki karakter lucu dari bentuknya, font ini juga mudah dibaca selain itu font ini juga kategori anak-anak

karena sifatnya fleksibel dan tidak kaku, selain itu juga font ini mewakili *keyword* yang ditemukan yakni “filosofi yang ceria” dari font ini harapannya si pembaca dapat mengerti pesan dan isi cerita yang disampaikan.

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

4.9 Strategi Media

Media ini nantinya adalah untuk penunjang penyebaran informasi kepada target audiens yang dituju oleh buku *Novel Graphic* ini, agar menimbulkan efektivitas, target audiens yang ingin dicapai untuk buku *Novel Graphic* Punakawan ini adalah berjenis kelamin laki-laki dan perempuan dari usia 6 sampai 8 tahun memiliki karakter yang periang, lucu, suka membaca dan ingin tahu, sehingga media yang dipilih adalah media yang dapat menyampaikan cerita disertai gambar sebagai pendukungnya mengenai cerita Punakawan. Media utamanya adalah buku *Novel Graphic*, media pendukung lainnya adalah poster, brosur dan media promosi lainnya.

4.9.1 Buku *Novel Graphic*

Ukuran yang diimplementasikan pada buku ini adalah ukuran A4 *landscape* dengan ukuran 21 cm x 29,7 cm. *cover* dari buku ini dicetak dengan menggunakan *hard cover* dengan laminasi *doff* lalu setelah *hard cover* isinya menggunakan kertas *art paper*, karena *art paper* sering digunakan pada buku anak-anak dan buku-buku

bergambar dengan *full color*. Total jumlah halaman ini adalah 35 halaman, karena Buku *Novel Graphic* ini terdiri dari 5 *chapter* pertama adalah siapa Punakawan, kedua asal-usul Semar beserta nilai-nilai ajarannya, ketiga Gareng, keempat Petruk dan terakhir Bagong yang juga menceritakan asal-usul beserta nilai-nilai yang dapat dipetik dalam kehidupan.

4.9.2 Media Pendukung

Untuk mendukung publikasi dari Buku *Novel Graphic* membutuhkan beberapa jenis media promosi guna meningkatkan kunjungan atau menarik kunjungan dari konsumen untuk datang. Setiap media memiliki keunggulan dan keterbatasan tertentu, karena tidak ada jaminan bahwa setiap media efektif untuk setiap jenis produk (Hasan, 2008: 396). Maka dari itu diperlukan media pendukung sebagai berikut.

Poster, alasan pemilihan media ini memiliki ukuran besar sehingga memiliki kesempatan grafis memudahkan dimana letak produk yang di *display* sehingga menarik perhatian calon konsumen, poster didesain dengan ukuran A2 yakni 42 cm x 59 cm dengan menggunakan cetak digital bahan *art paper* 120gsm.

Pembatas Buku, tidak lengkap rasanya apabila membuat buku tidak dengan media satu ini karena media ini sangat berfungsi ketika kita bosan membaca maupun ketika kita sudah terlelap dan dilanjutkan keesokan harinya sehingga media ini sesuai dengan kebutuhan Buku *Novel Graphic* Punakawan yang berisi 5 *chapter*.

Brosur, media ini bisa diberikan kapan saja kepada khalayak umum dan tetap digunakan selama promosi atau pada saat pameran, sebagai alat promosi kepada kalangan masyarakat terutama anak-anak sebagai calon konsumen, selain itu media ini fleksibel dan dapat mendramatisir pesan (Hasan, 2008: 397).

Stiker, media ini sangat cocok apabila disandingkan dengan Buku *Novel Graphic* Punakawan karena dengan dengan tokoh Punakawan yang lucu kita bisa melihat dulu sebelum membaca buku tersebut selain itu bisa disimpan dan sebagai hiasan.

Kartu nama, dengan gaya desain simple dan menonjolkan segi informatif tentang biodata dari penulis.

4.9.3 Biaya Media

Pada biaya media ini membahas tentang pencetakan buku meliputi beberapa hal yang harus dihitung dalam pencetaan buku *novel graphic*:

a) Tingkatan Efisiensi HPP Cetak

HPP dapat dikatakan efisiensi jika harga yang ditawarkan terhadap order buku cukup kompetitif dengan kualitas cetak terjamin baik.

b) Kualitas Buku

Penetapan harga sesuai dengan kualitas buku jika harga buku sama dengan mutu cetak sehingga dapat bersaing dengan yang lain.

c) Ketepatan jadwal Produksi

Penetapan harga dianggap bijaksana dan tepat jika jadwal produksi dilaksanakan tepat waktu. Ketepatan waktu penyerahan hasil cetak sangat penting. Ketepatan waktu sangat mempengaruhi kredibilitas dan profit dari percetakan

d) Kelancaran waktu penyerahan/pengiriman

Apabila penyerahan buku ke perbitan sesuai dengan jadwal produksi berarti penerbit memperoleh ketepatan waktu edar. Ketepatan waktu edar mempengaruhi laku tidaknya buku

e) Sehatnya pertumbuhan

Kelancaran produksi, ketepatan waktu, baiknya mutu dan terjaminnya berarti akan memperlancar pembayaran dari pelanggan (penerbitan). Kelancaran pembayaran akan memperlancar cash flow percetakan sehingga perusahaan bisa tumbuh dengan sehat.

Adapula rumus-rumus yang harus diperhitungkan dalam menentukan 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 : Biaya Desain = 1 x Rp. 300.000 = Rp. 300.000,-

2. Menghitung Biaya setting naskah

a. Jumlah halaman setting = 40 halaman

b. Ukuran buku = 21 x 29,7 cm

c. Harga setting per halaman = Rp. 12.000.-

Rumus : Biaya setting per halaman = $40 \times \text{Rp. 12.000} = \text{Rp. 480.000,-}$

3. Menghitung biaya pemrosesan output film separasi warna (Fulcolor)

a. Jumlah model = 1

b. Ukuran buku = $21 \times 29,7 \text{ cm}^2$

c. Harga pembuatan per cm^2 = Rp. 45,-

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

4. Menghitung biaya pemrosesan film negatif dan positif

a. Jumlah halaman = 40 halaman

b. Ukuran buku = $21 \times 29,7 \text{ cm}$

c. Harga pembuatan film B/W = Rp. 30,-

Rumus : Biaya pemrosesan film B/W

$4 \times 22 \times 40 \times \text{Rp. 30,-/cm}^2 = \text{Rp. 105.600,-} \times 4 \text{ warna} = \text{Rp. 422.400,-}$

5. Menghitung Biaya montage cover dan isi buku

a. Jumlah halaman buku = 40 halaman

b. Jumlah hal. dalam per lintasan/montage = 4 halaman

c. Jumlah montage cover = 4 (film)

d. Harga montage cover = Rp. 22.500,-

e. Harga montage isi = Rp. 45.000,-

Rumus : Jumlah montage isi = $40 : 16 = 3 \text{ lbr film}$

Biaya montage cover dan isi buku :

$$(4 \times \text{Rp. } 22.500,-) + (3 \times \text{Rp. } 45.000,-) = \text{Rp. } 244.000,-$$

6. Menghitung biaya plate cover buku

- a. Jumlah plate cover = 4 lembar
- b. Ukuran maximum cetak naik di mesin
- c. Harga /lembar utk GTOV = Rp. 35.000,-

$$\text{Rumus : Biaya plate cover} = 4 \times \text{Rp. } 35.000,- = \text{Rp. } 140.000,-$$

7. Menghitung biaya plate isi buku

- a. Jumlah plate isi buku = 10 lembar
- b. Ukuran maximum cetak di mesin 72
- c. Harga /lembar = Rp. 150.000,-

$$\text{Rumus : Biaya plate isi} = 10 \times \text{Rp. } 150.000,- = \text{Rp. } 1.500.000,-$$

8. Menghitung biaya kertas cover buku

- a. Oplah cetak = 2.500 eks.
- b. Inschiet = 40 %
- c. Ak 210 gr plano per rim = Rp. 650.000,-
- d. Jumlah hal. dlm 1 lembar kertas plano = 8 halaman

$$\text{Rumus : Biaya kertas cover buku} =$$

$$2.500 \times \text{Rp. } 650.000,- \times 140 \% = \text{Rp. } 568.750,-$$

$$8 \times 500$$

9. Menghitung biaya kertas isi buku

- a. Oplah cetak = 2.500 eks.

- b. Jumlah halaman = 160 halaman
- c. Inschiet = 20 %
- d. HVS 70 gr plano per rim = Rp. 120.000,-
- e. Jumlah hal. dlm 1 lembar plano = 32 halaman

Rumus : Biaya kertas isi buku =

$$(2.500 \times \text{Rp. } 120.000,- \times 160 \times 120 \%) / (32 \times 500) = \text{Rp. } 3.600.000,-$$

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.

Rumus : Biaya pencetakan cover =

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

11. Menghitung biaya pencetakan (ongkos cetak) isi buku

- a. Warna isi = 1/1
- b. Inschiet = 30 %
- c. Jumlah plate cetak isi = 3
- d. Ongkos cetak isi per lintasan = Rp. 55
- e. Oplah = 2.500 eks.

Rumus : Biaya pencetakan isi =

$$10 \times \text{Rp. } 55,- \times 2.500 \times 130 \% = \text{Rp. } 1.787.500,-$$

12. Menghitung biaya pelipatan katern

a. Jumlah halaman = 40 halaman/32 katern

b. Jumlah katern = 2 katern

c. Ongkos pelipatan per katern = Rp. 50,-

d. Oplah cetak = 2.500 eks.

$$\text{Rumus : Biaya pelipatan} = 2 \times 2.500 \times \text{Rp. } 50,- = \text{Rp. } 250.000,-$$

13. Menghitung biaya komplit katern

a. Oplah cetak = 2.500 eks.

b. Biaya komplit per buku = Rp. 25,-

$$\text{Rumus : Biaya Komplit buku} = 2.500 \times \text{Rp. } 25,- = \text{Rp. } 62.500,-$$

14. Menghitung biaya jilid lem

a. Oplah cetak = 2.500 eks.

b. Biaya penjilidan lem buku = Rp. 75,-

$$\text{Rumus : Biaya penjilidan lem} = 2.500 \times \text{Rp. } 75,- = \text{Rp. } 187.500,-$$

15. Menghitung biaya/ongkos potong buku

a. Oplah cetak = 2.500

b. Biaya potong per buku = Rp. 25,-

$$\text{Rumus : Biaya potong buku} = 2.500 \times \text{Rp. } 25,- = \text{Rp. } 62.500,-$$

16. Menghitung biaya pengepakan

a. Oplah cetak = 2.500 eks.

b. Jumlah buku dalam satu pak = 125

c. Ongkos pengepakan termasuk casing= Rp. 10.000,-

Rumus : Biaya pengepakan = $(2.500 \times \text{Rp. } 10.000,-)/125 = \text{Rp. } 200.000,-$

17. Jumlah seluruh biaya (1 s/d 16) = Rp. 11.918.890,-

18. Margin Keuntungan (20%) = Rp. 2.980.318,-

19. Jumlah biaya (17-18) = Rp. 14.099.208,-

20. Ppn + PPh (10%) = Rp. 1.409.920,-

21. Jumlah keseluruhan = Rp. 15.508.128,-

22. Harga per buku/ HPP (jumlah biaya : oplah)

Rp. 15.508.128,- : 2.500 eks. = Rp. 6.203,-/eks

Rp. 10.600,-

Dijual =Rp. 30.000,-

Keuntungan = Rp. 15.000,-

Keuntungan = Rp. 15.000,- x 2500

= Rp. 38.000.000,-

4.10 Implementasi Desain

Sebelum itu penulis akan menjelaskan beberapa alternatif karakter dan juga elemen apa saja yang akan dihadirkan, desain yang akan digunakan sebagai karya tugas akhir yang berupa Buku *Novel Graphic* Punakawan, mulai hingga bentuk visual, elemen visual, background dan lainnya.

4.10.1 Konsep Karakter Punakawan

Karakter yang digunakan pada Punakawan yang saya gunakan, saya mengadopsi, referensi gaya dari bentuk komik Belgia dimana itu semua terdiri dari The Smurfs, Petualangan Tintin, Asterix and Obelix dan lain sebagainya dimana nanti bentuknya yang tetap mengacu pada wayang yang bisa disebut dengan normatif, artinya bentuk dari Tokoh Punakawan nanti tetap menggunakan kaidah-kaidah yang berlaku pada bentuk pakem wayang Yogyakarta pada umumnya karena pada setiap kota memiliki ciri khas masing-masing karakter yang berbeda meskipun satu kesatuan dan sama-sama mengenal Tokoh Punakawan. Berikut contoh gambar-gambar referensi yang digunakan:



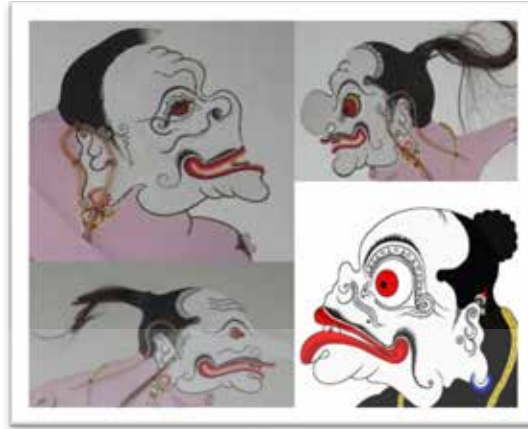
Gambar 4.10 The Smurfs dan Asterix and Obelix

Sumber: www.thegamescabin.com/jamesmantheregenold.deviantart.com

4.10.2 Elemen Karakter Punakawan

Karakter Punakawan adalah memberikan sebuah informasi dalam kehidupan sehari-hari sehingga bentuk dan juga elemen yang digunakan akan menggunakan beberapa elemen yang juga pakem-pakem dari wayang purwa Yogyakarta, beberapa

elemen itu seperti bentuk mata, hidung, rambut, pakaian, celana jawa, gelang dan kalung sehingga nanti pada karakter yang digunakan menyerupai aslinya menjadi lebih hidup. Berikut adalah bentuk mata, hidung, rambut pada wayang purwa Yogyakarta mulai dari Semar, Gareng, Petruk dan Bagong:



Gambar 4.10 Bentuk Wajah
Sumber: tokohwayangpurwa.wordpress.com

Wajah dan bentuk yang digunakan pada karakter Punakawan nanti menggunakan pakem Yogyakarta dimana Tokoh Semar yang terlihat paling gemuk yang memiliki badan paling besar, lalu mempunyai rambut ujung putih. Lalu Tokoh Gareng pada hidung akan berbentuk bulat sama pada karakter wayang namun gareng bertubuh paling pendek, juga memiliki kuncir rambut pendek ketimbang petruk. Petruk adalah Tokoh Punakawan yang paling tinggi, kurus, petruk berhidung panjang dan juga berkuncir rambut panjang. Bagong Tokoh Punakawan yang paling mirip watak dan bentuknya seperti Semar, Bagong memiliki mata lebar serta dahi lebar berkuncir bulat semua perut Tokoh Punakawan buncit itu karena banyak ilmu pengetahuan yang mereka miliki, karena Tokoh ini didalam kehidupan sehari-hari

sebagai penebar kritik, saran, sosial, politik dan sebagainya yang memberi pesan kebaikan dengan gaya khas humornya.



Gambar 4.10 Gelang Kaki
Sumber: laely-widjajati.blogspot.com

Adapun atribut-atribut yang dikenakan pada Tokoh Punakawan seperti gelang kaki emas jawa ini biasanya digunakan pada pertunjukan wayang wong Tokoh Punakawan sehingga benda ini tidak asing lagi bagi sebagian orang karena ada dalam setiap pertunjukan atau pagelaran wayang. Selain itu gelang atau elemen juga digunakan pada wayang kulit purwa, maka tidak heran jika nantinya digunakan pada karakter Tokoh Punakawan.



Gambar 4.10 Pakaian dan Celana Wayang Wong

Sumber: www.gkj.or.id

Selain itu pakaian dan celana inilah yang selalu menghiasi dan melengkapi

Tokoh Punakawan pakaian Jawa memakai celana yang dirangkap oleh kain motif khas Jawa, pada pertunjukan wayang wong para aktor akan memakai atribut lengkap supaya lebih terlihat dramatis menyerupai Tokoh aslinya juga watak tiap masing-masing karakter akan dipelajarinya sehingga tidak melupakan kaidah-kaidah yang berlaku di dalam pakem wayang purwa Yogyakarta.



Gambar 4.10 Kalung Yang Digunakan Tokoh Punakawan

Sumber: meetmydokterhewanku.blogspot.com/djainoelpets.blogspot.com/umiazzurasantika.blogspot.com

Menurut Pak Itoek inilah selaku pengrajin wayang purwa yang memakai pakem khas Yogyakarta, menurut beliau kalung yang digunakan para karakter Tokoh Punakawan ada 3 jenis macam yaitu lonceng sapi, kuku hewan dan juga lingkaran. Dari kalung berbentuk lingkaran akan digunakan oleh Semar, lalu yang berbentuk kuku hewan akan digunakan oleh Gareng sedangkan lonceng sapi akan digunakan oleh Petruk dan Bagong demikian pesan dari Bapak Itoek.



Gambar 4.10 Bibir Merah Badut
Sumber: www.bukalapak.com

Ada yang menarik dari karakter Tokoh Punakawan warna merah merona yang dimiliki oleh bibirnya, seringkali dalam pertunjukan wayang selalu hadir dengan bibir berwarna merah, karena bisa jadi makna itu adalah sebuah logika terbalik (kesintingan) karena badut-badut yang diyakini sebagai pengumbar tawa, sehingga tidak salah jika saya menambahkan karakter warna merah di setiap bibir Tokoh Punakawan.



Gambar 4.10 Motif Batik Yang Digunakan Tokoh Punakawan
 Sumber: batikjogjaindonesia.wordpress.com/polengbali.com

Setelah saya melakukan *brainstorming* dengan Pak Kiki selaku Dosen Ilustrasi yang beliau lulusan dari ISI Yogyakarta, menurut beliau kedua motif ini sangat penting karena kedua motif memiliki banyak kesamaan selain itu bentuk visualnya juga sama-sama repetitif artinya motif yang berulang-ulang, motif ini tidak asing bagi masyarakat Jawa khususnya. Motif Kawung sendiri akan hanya digunakan pada Tokoh Semar karena motif ini mencerminkan motif seorang pemimpin yang mampu mengendalikan hawa nafsu serta menjaga hati nurani. Motif ini berpola bulatan mirip buah kawung sejenis kelapa kadang juga dianggap sebagai buah kolang-kaling dan juga diinterpretasikan sebagai gambar bunga teratai. Motif Poleng akan digunakan pada ketiga anak Semar yakni Gareng, Petruk dan Bagong, karena motif ini sering digunakan pada wayang yang dianggap sebagai kain sakti, pada dunia pewayangan hanya ada dua yakni hitam dan putih berbentuk kotak-kotak, yang merupakan simbolisasi nilai kehidupan baik dan buruk.

4.11 Sketsa Alternatif Karakter



Gambar 4.11 Sketsa Alternatif Karakter
Sumber: Hasil Olahan Penulis



Gambar 4.11 Sketsa Alternatif Punakawan
Sumber: Hasil Olahan Penulis

Sebelum dilakukannya pemilihan final desain karakter Punakawan ada beberapa sketsa alternatif yang digunakan pada Buku *Novel Graphic* Punakawan mengenai karakter dan bentuk serta elemen yang digunakan penulis mengacu pada bentuk asli dari Tokoh Punakawan dari wayang kulit purwa hingga mendeformasikan kedalam bentuk kartun.

4.12 *Character Standart Manual Punakawan*



Gambar 4.12 *Character Standart Manual Semar*
Sumber: Hasil Olahan Penulis



Gambar 4.12 *Character Standart Manual Gareng*
Sumber: Hasil Olahan Penulis



Gambar 4.12 *Character Standart Manual Petruk*
Sumber: Hasil Olahan Penulis



Gambar 4.12 *Character Standart Manual Bagong*
Sumber: Hasil Olahan Penulis

Sketsa desain yang terpilih merupakan hasil dari *brainstorming* dari kedua para ahli yakni Bapak Itoek sebagai pembentukan elemen visual dan juga Bapak Kiki selaku Dosen Ilustrasi bentuk rupa Karakter Punakawan yang dimana keduanya memahami akan pakem khas Kota Yogyakarta.

4.13 Buku *Novel Graphic Punakawan*

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

4.13.1 Chapter I Punakawan



Gambar 4.13 Chapter I Punakawan Page 1

“Punakawan merupakan Tokoh wayang di Indonesia yang bentuk dan tingkahnya lucu”



Gambar 4.13 Chapter I Punakawan Page 2

“Punakawan itu Semar, Gareng, Petruk dan Bagong, Tokoh wayang yang selalu ditunggu disetiap pertunjukan wayang”



Gambar 4.13 Chapter 1 Punakawan Page 3

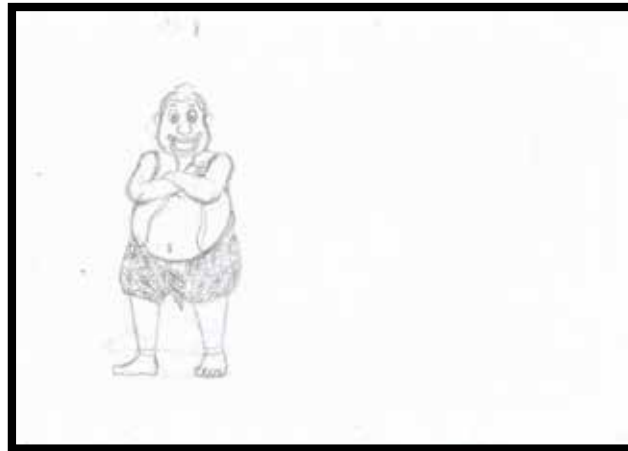
“Punakawan sekelompok sahabat yang ditugasi memahami tentang realita dalam kehidupan sehari-hari”



Gambar 4.13 Chapter 1 Punakawan Page 4

“Punakawan mereka Tokoh wayang yang pandai menghibur. Selain itu juga pandai memberi pesan-pesan kebaikan”

4.13.2 Chapter II Semar



Gambar 4.13 Chapter II Semar Page 1

“Semar biasanya dipanggil Ki Lurah
Semar merupakan Tokoh wayang
Punakawan paling utama”



Gambar 4.13 Chapter II Semar Page 2

“Semar diperintahkan ayahnya untuk
datang ke Bumi dan bertugas menasehati
manusia yang baik hatinya”

4.13.3 Chapter III Gareng



Gambar 4.13 Chapter III Gareng Page 1

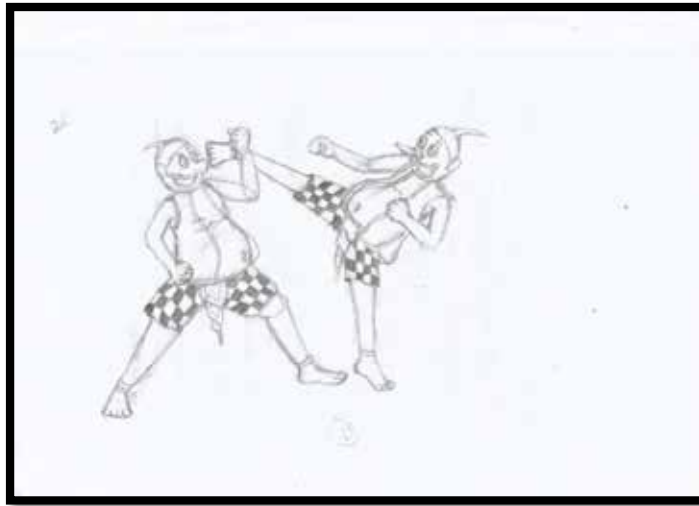
“Gareng nama aslinya Bambang Sukadadi dari Padepokan Buluk Tiba merupakan Tokoh paling tampan dan gagah”



Gambar 4.13 Chapter III Gareng Page 2

“Gareng seorang yang suka menelusuri kerajaan satu ke kerajaan lainnya dari hutan satu ke hutan lainnya”

4.13.4 Chapter IV Petruk



Gambar 4.13 Chapter IV Petruk Page 1

“Petruk suka berkelahi suatu hari bertemu dengan Gareng, lalu keduanya berkelahi untuk membuktikan siapa yang paling hebat”



Gambar 4.13 Chapter IV Petruk Page 2

“Saling baku, tendang yang akibatnya kedua tubuh mereka tidak normal dan berubah dari aslinya yang tampan”

4.13.5 Chapter V Bagong



Gambar 4.13 Chapter V Bagong Page 1

“Bagong lahir dari bayang-bayang Semar sewaktu Semar meminta teman kepada ayahnya karena Semar merasa kesepian dalam menjalankan tugasnya”



Gambar 4.13 Chapter V Bagong Page 2

“Ayahnya lalu menyuruh Semar menengok kebelakang ada seorang yang bentuk tubuhnya sama dengan dirinya, matanya bundar, mulutnya lebar dan pantatnya besar dialah Bagong”

BAB V

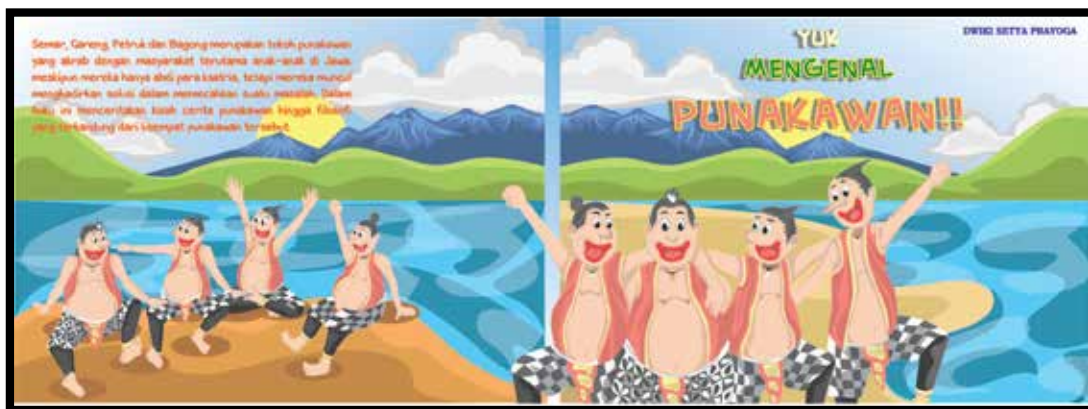
IMPLEMENTASI KARYA

Setelah dilakukan observasi, studi pustaka dan wawancara bersama juga nara sumber dan para ahli dibidangnya didapatkan konsep “filosofi ceria”. Buku *Novel Graphic* Punakawan yang dikemas dengan visual yang terlihat kental dengan budaya dan sejarah, maka upaya mengenalkan Punakawan akan didominasi dengan warna cerah pastel yang identik dengan suasana ceria seperti yang disukai oleh anak-anak. Buku ini berjudul “Yuk Mengenal Punakawan” dengan menggunakan font “*Creativeblock BB*”. Buku Punakawan ini mengajarkan nilai-nilai edukasi dan ajaran yang terkandung dalam sejarah Tokoh Punakawan, selain itu juga ikut mengenalkan dan melestarikan warisan budaya lokal.

5.1 Buku *Novel Graphic* Punakawan

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

5.2 Cover



Gambar 5.2 Cover Buku Novel Graphic Punakawan
Sumber: Hasil Olahan Penulis

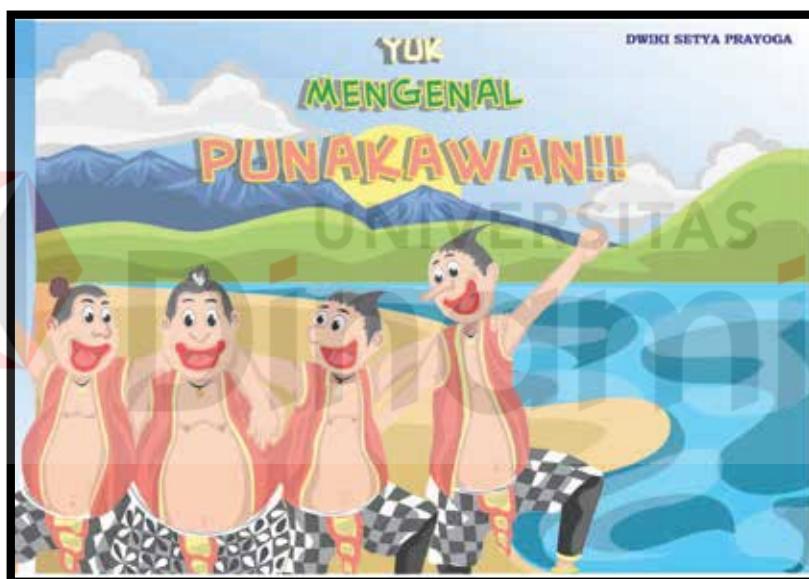
Desain *cover* Buku Novel Graphic Punakawan ini berwarna cerah mulai dari *background* dan juga karakter Punakawan, *Background* berkonsep menunjukkan kekayaan alam dan budaya dari Jawa sebagaimana itu di visualkan seperti pegunungan, lembah, perairan laut dan juga cerahnya langit. Lalu tokoh Punakawan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

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

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

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

5.3 Halaman Pembuka



Gambar 5.3 Cover Depan Buku “Yuk Mengenal Punakawan”
Sumber: Hasil Olahan Penulis

Setelah *cover* halaman pembuka berisi halaman *cover* depan dimana yang dimaksudkan hanya memperjelas lagi karena Buku ini berjudul “Yuk Mengenal Punakawan”, buku ini menceritakan siapa tokoh Punakawan sebenarnya, seperti apa sifat dan karakteristiknya dan juga pesan apa yang disampaikan oleh tokoh Punakawan.

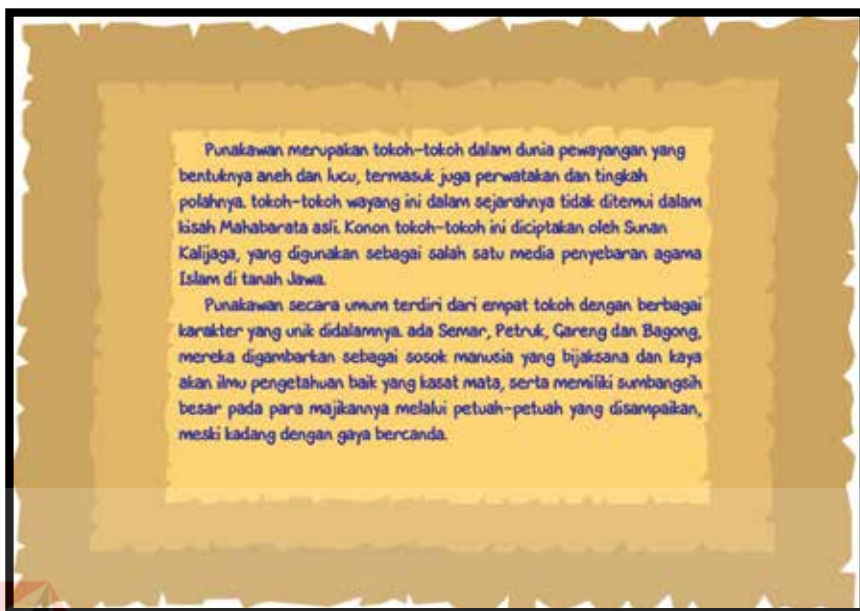
5.4 Lembar Hak Cipta dan Lembar Penulis



Gambar 5.4 Lembar Hak Cipta dan Lembar Penulis
Sumber: Hasil Olahan Penulis

Di halaman ini berisi lembar Hak Cipta atau sanksi bagi yang memperbanyak selain si penulis. Pada halaman ini bertuliskan “PUNAKAWAN” berwarna putih transparan dan disamping halaman sebelah kanan gambar Tokoh Punakawan yang juga transparan di sebelah kiri bawah gambar tokoh ada nama lengkap penulis yang sebagai *designer*, *editor*, *cover*, *illustrator* dan juga *layout*er, penulis juga sudah melakukan *brainstorming* terkait dengan karakter tokoh Punakawan, atribut yang digunakan oleh tokoh Punakawan dan juga latar *background* yang meliputi kekayaan alam budaya di Jawa. Lalu halaman ini diberi latar *background* berwarna biru cerah sehingga tidak menghilangkan konsep awal dari si penulis sebelum memasuki halaman pengenalan Tokoh Punakawan.

5.5 Halaman Pengenalan Tokoh Punakawan



Gambar 5.5 Deskripsi Siapa Tokoh Punakawan
Sumber: Hasil Olahan Penulis

Di lembar ini menceritakan siapa dan seperti apa sebenarnya tokoh Punakawan sejarah mulai tokoh ini diciptakan hingga sekarang, memiliki peran seperti apa ketika tokoh ini di ciptakan maupun ketika tokoh ini di pertunjukan berikut deskripsi tersebut:

Punakawan merupakan tokoh dalam dunia wayang yang bentuknya aneh dan lucu, juga perwatakan dan tingkah polahnya. Tokoh ini tidak ditemui dalam kisah mahabarata asli. Konon tokoh ini diciptakan oleh Sunan Kalijaga digunakawan sebagai media penyebaran agama islam di tanah Jawa.

Punakawan secara umum terdiri dari empat tokoh yaitu Semar, Gareng, Petruk dan Bagong, mereka adalah sosok manusia yang bijaksana dan kaya akan ilmu pengetahuan serta memiliki sumbangsih besar pada para majikannya melalui petuah yang disampaikan meski kadang dengan gaya bercanda.



Gambar 5.5 Pengenalan Tokoh Punakawan

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Halaman ini berisi visual gambar yang memperkenalkan empat tokoh Punakawan masing-masing yaitu Semar, Gareng, Petruk dan Bagong, dari visual yang ditampilkan penulis mempunyai konsep bahwa keempat tokoh ini merupakan asli tokoh pewayangan yang sering digunakan dalam adegan *goro-goro* di pertunjukan wayang, sehingga penulis mengilustrasikan dalam sebuah pertunjukan sebagai gambaran bahwa memang keempat tokoh ini digunakan oleh dhalang maupun penciptanya yakni Sunan Kalijaga sebagai media dakwah, media penyebaran agama islam di tanah Jawa. Halaman ini sebagai pengenalan tokoh Punakawan seperti apa bentuk dan tingkah mereka kepada anak-anak.

5.6 Chapter I Punakawan



Gambar 5.6 Chapter I Punakawan Page 1
Sumber: Hasil Olahan Penulis

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

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



Gambar 5.6 *Chapter I Punakawan Page 2*

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Desain pada *chapter I Punakawan page 2* visual yang ditampilkan adalah suasana pertunjukan wayang pada umumnya dimana visual meliputi dhalang, gunungan, wayang dan renda pertunjukan, posisi dhalang sedang memainkan wayang, karena konsep dari cerita tersebut sehingga tokoh Semar, Gareng, Petruk dan Bagong akan selalu ada dalam setiap pertunjukan wayang. Berikut deskripsi cerita dari *chapter I Punakawan page 2*:

Punakawan itu Semar, Gareng, Petruk dan Bagong tokoh wayang yang selalu ditunggu-tunggu di dalam setiap pertunjukan wayang.

5.7 Intro Semar



Gambar 5.7 Intro Semar
Sumber: Hasil Olahan Penulis

Halaman diatas merupakan halaman jeda pembatas awal sebelum memasuki chapter Semar dimana divisualkan karakter tokoh Semar dan seperti apa peran dan bentuk tubuh dari tokoh Semar yang di berlatar belakang background langit yang menandakan bahwa tokoh Semar adalah dewa, lalu disamping kanan adalah deskripsi karakter tokoh Semar yang menggunakan latar belakang *background old paper* berwarna biru. Berikut deskripsi cerita tersebut:

Semar

Biasa dipanggil Ki Lurah Semar. Dia adalah tokoh Punakawan yang paling utama. Dia juga ayah sekaligus guru bagi ketiga anaknya. Dia berperut buncit, mata dan bibir yang lebar, bertubuh pendek dan juga berpantat besar.

5.8 Chapter II Semar



Gambar 5.8 Chapter II Semar Page 1
Sumber: Hasil Olahan Penulis

Desain pada halaman *chapter II Semar page 1* visual yang ditampilkan adalah sama dengan sebelumnya *chapter I Punakawan page 2* perbedaanya disini ketika si dhalang memainkan peran Semar, karena cerita pada halaman ini mengkisahkan tentang Semar yang merupakan tokoh wayang Punakawan yang paling utama dimana Semar atau biasa dipanggil Ki Lurah Semar adalah guru sekaligus ayah dari ketiga anaknya yakni Gareng, Petruk dan Bagong. Berikut deskripsi cerita tersebut:

Semar biasanya dipanggil Ki Lurah Semar merupakan tokoh wayang Punakawan yang paling utama.



Gambar 5.8 Chapter II Semar Page 2

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Desain pada halaman *chapter II page 2* ini menceritakan kisah Semar yang disuruh datang ke Bumi dan bertugas menasehati manusia, dimana visual yang ditampilkan adalah planet Bumi lalu didukung dengan *background* warna hitam yang menandakan tokoh Semar berada pada langit atau angkasa bersama bintang-bintang dengan gesture siap bertugas untuk menasehati manusia yang ada di planet Bumi.

Semar diperintahkan ayahnya untuk datang ke Bumi dan bertugas menasehati manusia yang baik hatinya.

5.9 Intro Gareng



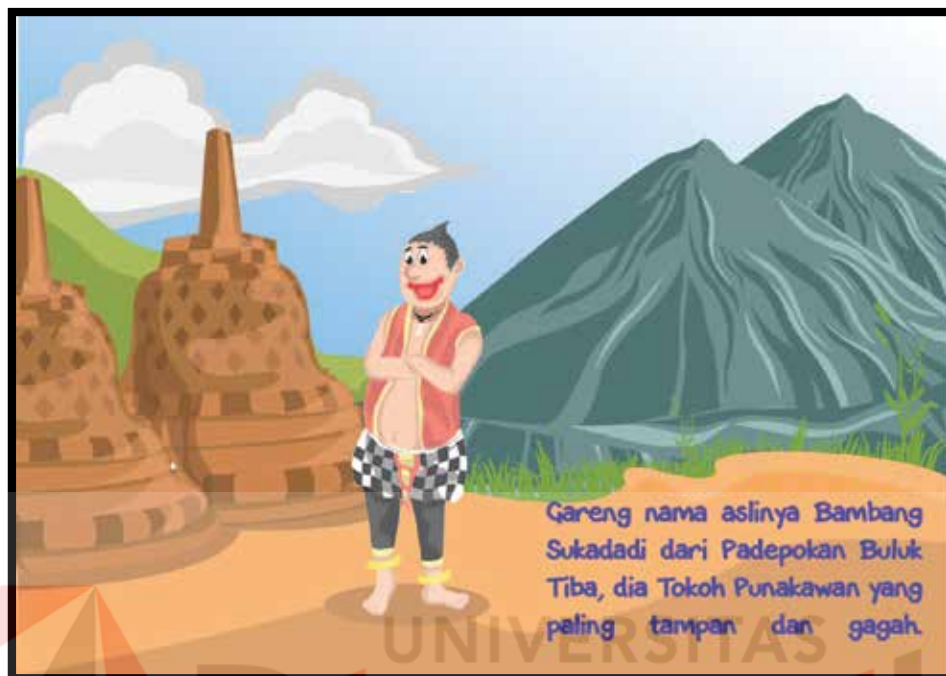
Gambar 5.9 Intro Gareng
Sumber: Hasil Olahan Penulis

Halaman diatas merupakan halaman jeda pembatas awal sebelum memasuki chapter Gareng dimana di visualkan karakter tokoh Gareng dan seperti apa peran dan bentuk tubuh dari tokoh Gareng yang di berlatar belakang *background* langit yang menandakan bahwa tokoh Gareng adalah dewa, lalu disamping kanan adalah deskripsi karakter tokoh Gareng yang menggunakan latar belakang *background old paper* berwarna biru. Berikut deskripsi cerita tersebut:

Gareng

Nama aslinya Bambang Sukadadi. Dia tokoh Punakawan yang tampan dan gagah. Dia suka berpetualang dari kerajaan satu ke kerajaan lainnya. Dia berperut buncit, matanya juling, hidungnya bulat jalannya tertatih-tatih dan juga tangannya bengkok.

5.10 Chapter III Gareng



Gambar 5.10 Chapter III Gareng Page 1
Sumber: Hasil Olahan Penulis

Desain yang ditampilkan pada chapter III Gareng page 1 ini menampilkan visual candi, bukit dan pegunungan dimana elemen-elemen ini mendukung karena merupakan produk budaya lokal sehingga latar *background* yang digunakan juga tidak akan jauh dari kekayaan alam budaya lokal terutama di tanah Jawa, di visual ini menceritakan sosok Gareng yang tampan dan gagah, dimana dalam cerita pewayangan sosok Gareng dikenal sebagai tokoh yang paling keren dan hebat. Berikut deskripsi cerita dari *chapter* III Gareng page 1:

Gareng nama aslinya Bambang Sukadadi dari Padepokan Buluk Tiba, dia tokoh Punakawan yang paling tampan dan gagah.



Gambar 5.10 *Chapter III Gareng Page 2*

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Desain pada chapter III Gareng page 2 ini mengilustrasikan suasana di dalam hutan dimana tokoh Gareng sebagai tokoh yang suka menelusuri kerajaan melewati hutan satu ke hutan lainnya, visual yang ditampilkan adalah pepohonan, sungai, semak, rerumputan dan gesture Gareng yang menunjukkan sedang menelusuri hutan. Dengan visual background seperti itu akan sesuai dengan alur cerita yang disampaikan. Berikut deskripsi *chapter III Gareng page 2*:

Gareng seorang yang suka menelusuri kerajaan satu ke kerajaan lainnya melewati hutan satu ke hutan lainnya.

5.11 Intro Petruk



Gambar 5.11 Intro Petruk
Sumber: Hasil Olahan Penulis

Halaman diatas merupakan halaman jeda pembatas awal sebelum memasuki chapter Petruk dimana di visualkan karakter tokoh Petruk dan seperti apa peran dan bentuk tubuh dari tokoh Petruk yang di berlatar belakang *background* langit yang menandakan bahwa tokoh Petruk adalah dewa, lalu disamping kanan adalah deskripsi karakter tokoh Petruk yang menggunakan latar belakang *background old paper* berwarna biru. Berikut deskripsi cerita tersebut:

Petruk

Nama aslinya Bambang Panyukilan. Dia tokoh Punakawan yang paling tinggi dan suka bercanda. Dia suka berkelahi dengan kakaknya (Gareng). Dia berperut buncit, berbadan tinggi dan juga berhidung panjang.

5.12 Chapter IV Petruk



Gambar 5.12 Chapter IV Petruk Page 1
Sumber: Hasil Olahan Penulis

Desain yang divisualkan pada *chapter IV petruk page 1* suasana perbukitan dimana visual yang di tampilkan merunut pada alur cerita dimana, petruk adalah seorang yang suka berkelahi, referensi yang saya ambil dari cerita komik naruto yang identik dengan latar background lembah, perbukitan dan hutan. Namun meskipun petruk dengan gerakan yang bertarung masih terlihat dengan ekspresi ceria sehingga konsep awal masih tetap digunakan. Berikut deskripsi cerita tersebut:

Petruk, dia suka berkelahi suatu hari ia bertemu dengan Gareng lalu keduanya berkelahi untuk membuktikan siapa yang paling hebat.



Gambar 5.12 Chapter IV Petruk Page 5
Sumber: Hasil Olahan Penulis

Desain yang ditampilkan pada *chapter IV petruk page 5* ini konsepnya seperti bisa mencari ilmu namun tidak bisa membagikan, ilustrasi yang penulis buat adalah begitu banyaknya buku hingga ad arak buku, namun banyak juga buku yang berserakan yang menandakan buku itu sia-sia tiada guna ketika berbicara ilmu penulis mengilustrasikan buku sebagai elemen yang paling tepat. Berikut deskripsi cerita tersebut:

Petruk sering dikatakan si Kanthong bolong menandakan bisa mencari ilmu tapi tidak bisa menyimpan dan membagikannya.

5.13 Intro Bagong



Gambar 5.13 Intro Bagong
Sumber: Hasil Olahan Penulis

Halaman diatas merupakan halaman jeda pembatas awal sebelum memasuki chapter Bagong dimana di visualkan karakter tokoh Bagong dan seperti apa peran dan bentuk tubuh dari tokoh Bagong yang di berlatar belakang *background* langit yang menandakan bahwa tokoh Bagong adalah dewa, lalu disamping kanan adalah deskripsi karakter tokoh Bagong yang menggunakan latar belakang *background old paper* berwarna biru. Berikut deskripsi cerita tersebut:

Bagong

Dia lahir dari bayangan Semar sewaktu Semar kesepian ketika menjalankan tugasnya lalu meminta seorang teman kepada ayahnya. Dia sangat mirip dengan Semar. Dia berperut buncit, bermata lebar, bibir dan dahinya juga lebar.

5.14 Chapter V Bagong

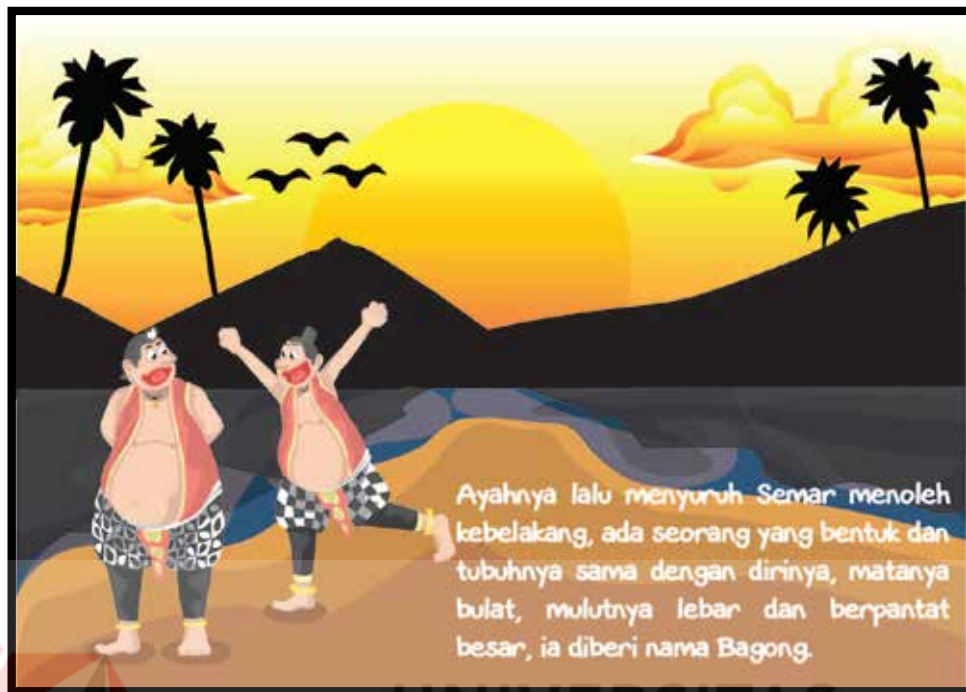


Gambar 5.14 Chapter V Bagong Page 1

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Desain yang ditampilkan pada *chapter V bagong page 1* menggunakan suasana matahari terbenam di sore hari dimana sesuai dengan isi cerita yang disampaikan bahwa Bagong yang juga anak Semar itu terlahir dari bayangan Semar, ketika Semar merasa kesepian, sehingga latar belakang pemandangan siluet dari bukit lalu matahari terbenam di posisi tengah beserta laut turut melengkapi *background*. Berikut deskripsi cerita tersebut:

Bagong lahir dari bayangan Semar, sewaktu Semar meminta teman kepada ayahnya karena Semar merasa kesepian dalam menjalankan tugasnya.



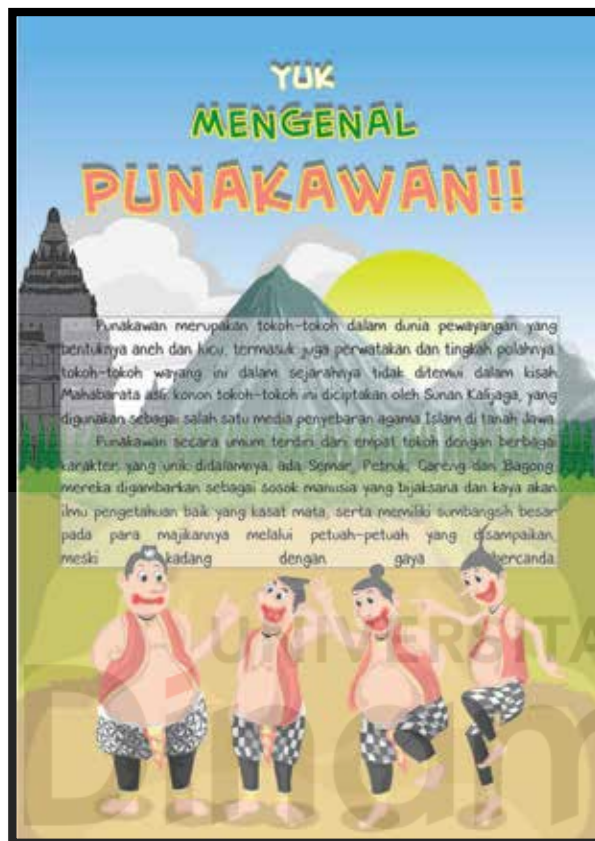
Gambar 5.14 Chapter V Bagong Page 2

Sumber: Hasil Olahan Penulis

Desain yang ditampilkan pada *chapter V Bagong page 2* sama seperti latar belakang yang sebelumnya mulai dari warna dan posisi *point of interest* (Semar dan Bagong) karena dengan page sebelumnya memiliki satu kesatuan dimana ketika ayah Semar menyuruh Semar untuk menghadap kebelakang, ada sosok Bagong yang mirip dengan Semar menghampirinya, sehingga penulis beranggapan bahwa masih satu kesatuan dengan cerita sebelumnya. Berikut deskripsi cerita tersebut:

Ayahnya lalu menyuruh Semar menoleh kebelakang, ada seorang yang bentuk dan tubuhnya sama dengan dirinya, matanya bulat, mulutnya lebar dan berpantat besar, ia diberi nama Bagong.

5.15 Desain Media Pendukung Poster



Gambar 5.15 Media Poster Buku *Novel Graphic* Punakawan
Sumber: Hasil Olahan Penulis

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

5.16 Desain Media Pendukung Stiker



Gambar 5.16 Desain stiker dan Pembatas Buku
Sumber: Hasil Olahan Penulis

Desain stiker dan pembatas buku menjadi media pendukung dari Buku *Novel Graphic Punakawan*, dengan cutting stiker berukuran 21 cm x 9 cm dan pembatas buku berukuran 15 cm x 5 cm yang bergambar tokoh Punakawan, yang mudah diaplikasikan tentunya sangat menarik bagi anak-anak untuk disimpan.

5.17 Tahap Uji Desain

No.	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Buku <i>Novel Graphic</i> Punakawan dapat membantu mengenalkan wayang sebagai warisan budaya asli Jawa.	10	16	2	2	
2.	Ilustrasi yang ada di <i>Novel Graphic</i> dapat menyampaikan nilai budaya (makna dan filosofi) sebagai karakter tokoh wayang Punakawan.	5	20	3	2	
3.	Ilustrasi karakter tokoh wayang Punakawan cocok/sesuai filosofi.	7	18	3	2	
4.	Buku <i>Novel Graphic</i> Punakawan masih memerlukan pengembangan dalam segi ilustrasi dan <i>layout</i> .	11	18	1		
5.	Hasil jadi Buku <i>Novel Graphic</i> Punakawan menarik perhatian anda.	12	10	5	3	
6.	Setelah saya melihat karakter tokoh wayang Punakawan saya dapat mengenal tokoh wayang Punakawan melalui Buku ini.	8	18	3	1	
7.	Setelah saya melihat Buku dan membaca cerita serta filosofi karakter tokoh wayang Punakawan saya bersedia untuk merekomendasikan Buku ini.	9	10	1		

Gambar 5.17 Tabel Tahap Uji Desain

Sumber: Hasil Olahan Penulis.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana merancang buku *novel graphic* punakawan sebagai upaya pengenalan warisan budaya kepada anak-anak. Dari rumusan masalah perancangan yang diajukan, analisis data yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, ditarik beberapa kesimpulan pada perancangan ini. Adapun kesimpulan yang dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Untuk merancang buku *novel graphic* punakawan sebagai upaya pengenalan warisan budaya kepada anak-anak, dapat menggunakan keyword berupa “Filosofi CERIA”, yang didapatkan dari hasil penelitian dengan menggunakan teknik pengambilan data melalui wawancara dan observasi melalui sudut pandang estetika, sosial budaya, citra diri dan produk budaya yang didapatkan dari hasil kajian pustaka.
2. Konsep “Filosofi CERIA” diimplementasikan pada karya dalam bentuk gambar ilustrasi sebagai *point of interest* dari tiap halaman buku yang disertai alur cerita dan juga memakai *background*. Untuk mendukung proses penyampaian pesan kepada target audience, maka elemen verbal digunakan pada masing-masing halaman buku. Teknik yang digunakan pada gambar ilustrasi pada buku ini

meliputi teknik vektor dan manual drawing, dengan dominasi manual drawing sebagai fokus dari isi buku ini. Untuk mendukung konsep perancangan secara keseluruhan maka judul dari buku ini adalah “Yuk Mengenal Punakawan”.

3. Berdasarkan pengujian hasil desain yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa buku novel graphic punakawan telah memenuhi tujuan perancangan untuk melestarikan nilai-nilai filosofi budaya. Selain itu, menurut hasil analisis korelasi pengujian hasil desain didapatkan bahwa faktor yang paling penting dari desain buku ini adalah proses penyampaian pesan melalui visual dan cerita yang terdapat dalam buku *Novel Graphic Punakawan*.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Memperluas objek penelitian dan sumber data yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memenuhi pendalaman materi terkait dengan Tokoh Punakawan. Mengingat dalam proses perancangan ini terdapat keterbatasan dalam proses pengambilan data.
2. Menggunakan landasan perancangan serupa untuk daerah lain di Indonesia khususnya di Jawa sebagai bentuk kesadaran terhadap pelestarian budaya lokal.
3. Mempergunakan gaya desain berbeda dengan karakteristik *target audience* yang berbeda untuk memperluas tujuan pelestarian budaya lokal.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Arsyad, Azhar 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Alwi, Hasan dkk. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ketiga*. Balai Pustaka: Jakarta.

Booker M, Keith, 2010, *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novel*.

Santa Barbara, California. *Manufactured In The United States of America*.

Baetens, Frey, 2015, *The Graphic Novel an Introduction*. Cambride University Press.

Elmatra, Tim, 2010. *Warisan Budaya Dunia - Karya Agung Sejarah Manusia Yang Memiliki Nilai Universal Luar Biasa Dan Paling Berpengaruh di Dunia*.

Yogyakarta: Elmatra Publishing.

Haryono, Timbul, 2009. *Seni Dalam Dimensi Bentuk, Ruang dan Waktu*. Jakarta : Wedatama Widya Sastra.

Hurlock B. Elizabeth, 1980. *Psikologi Perkembangan - Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.

Holt, Claire, 2000. *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia - Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia*. Bandung: MSPI.

Hasan, Ali 2008. *Marketing*. Jakarta: MedPress (Anggota IKAPI).

Kapalaye, Ki Ageng, 2010. *Kamus Pintar Wayang – Dari Versi India Hingga Pewayangan Jawa*. Jogjakarta: Laksana.

Kusrianto, Anshori, 2011. *Keeksotisan Batik Jawa Timur*.

Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Kresna, Ardian, 2012. *Punakawan: Simbol Kerendahan Hati Orang Jawa*.

Jakarta: PT Buku SERU.

Mulyana, Deddy, 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif - Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT Rosdakarya.

Muktiono, Joko. D, 2003. *Aku Cinta Buku, Menumbuhkan Minat Baca Pada anak*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Patersen S. Robert, 1961, *Comics, and Manga Graphic Novel – A History of Graphic Narrative*. Acid-free paper Manufactured In The United States of America.

Pawito, 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*.

Yogyakarta: PT LkiS Pelangi Aksara Yogyakarta.

Rustan. Surianto, 2008. *Layout, Dasar dan Penerapannya*.

Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Supriyono, Rakhmat, 2010. *Desain Komunikasi Visual - Teori dan Aplikasi*.

Yogyakarta: ANDI.

Sunyoto, Danang, 2012. *Konsep Dasar Riset Pemasaran Dan Perilaku Konsumen*.

Yogyakarta: CAPS.

Solichin, 2010. *Wayang - Masterpice Seni Budaya Dunia*.

Jakarta: Perpustakaan Nasional.

Sachari, Agus, 2007. *Budaya Visual Indonesia*. Jakarta: Erlangga.

Soelaeman, Munandar, 2005. *Ilmu Budaya Dasar - Suatu Pengantar*.

Bandung: PT Refika Aditama.

Susanto, Mikke, 2011. *Diksi Rupa – Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.

Sihombing, Danton, 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sanyoto, Ebdi Sadjiman, 2009. *Nirmana Elemen-Elemen Seni Dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.

Sumber Jurnal:

Nurul, Jamzuri, Rahardjo 2013. *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Menggunakan Media Pocket Book dan Tanpa Pocket Book Pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X*. Jurnal Pendidikan Fisika Vol.1 halaman 164.

Banfield, Grant 2006. *Qualitative Approaches to Educational Evaluation: A Regional Conference-Workshop*. *International Education Journal* 7 (4), halaman 510-513.

Campbell, Eddie, 2006. *Graphic Novel Manifesto*,

<<http://wasaaak.blogspot.com/2006/02/eddie-campbells-revised-graphic-novel.html>>