

PERANCANGAN CERGAM PENGABDIAN DAN KESETIAAN PAHLAWAN LEGENDA MELAYU LAKSAMANA HANG TUAH

Ramdha Rasandy, Nurhablisyah, Ismail Bambang Subianto*

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Nangka No.58c, Tanjung Barat, Jagakarsa, Jakarta, Indonesia

*Penulis Korespondensi: subianto.ismail@gmail.com

Abstrak. Laksamana Hang Tuah ialah seorang pahlawan legenda bangsa Melayu yang hidup pada masa pemerintahan Sultan Melaka di abad ke-15. Hikayat mengenai Laksamana Hang Tuah telah diakui sebagai karya agung antar bangsa oleh UNESCO dan telah disadur ke ke dalam berbagai bahasa internasional seperti bahasa Jerman dan bahasa Inggris. Namun, meskipun nama Laksamana Hang Tuah sudah dikenal di dunia, tidak banyak buku sejarah di Indonesia yang menceritakan atau membahas tentang jasa Laksamana Hang Tuah bagi Kesultanan Melaka, terutama dalam buku kesejarahan yang dibaca oleh para pelajar. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan media untuk menjaga dan melestarikan sejarah yang telah mencatat perjuangan dan pengabdian Laksamana Hang Tuah sebagai inspirasi nilai moral bagi generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media berupa buku cerita bergambar Laksamana Hang Tuah yang berjudul “Kesetiaan Laksamana Hang Tuah” yang menceritakan tentang kesetiaan dan persahabatan Laksamana Hang Tuah, mulai dari hari kelahiran hingga pertarungan dengan sahabat terdekatnya. Melalui ilustrasi menarik yang disesuaikan untuk generasi muda, buku cerita bergambar ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam menambah wawasan pengetahuan sejarah bangsa.

Kata Kunci: Cerita Bergambar, Laksamana Hang Tuah, Legenda Melayu, Pengabdian dan Kesetiaan.

Abstract. Admiral Hang Tuah is a legendary hero from Malay nation who lived during the reign of the Melaka Sultanate in the 15th century. The saga about Admiral Hang Tuah has been recognized as a masterpiece among nations by UNESCO and has been adapted into various international languages such as German and English. However, even though the name of Admiral Hang Tuah is already recognized worldwide, there are not many history books in Indonesia that tell or discuss about Admiral Hang Tuah's services for the Malacca Sultanate, especially in the historical books read by students. Therefore, there is a need to design a media to maintain and preserve history which has recorded the struggle and dedication of Admiral Hang Tuah as an inspiration and moral values for the younger generation. This study aims to design media in the form of an illustrated story book of Admiral Hang Tuah titled "Kesetiaan Laksamana Hang Tuah" which tells about the loyalty and friendship of Admiral Hang Tuah, from the day of his birth to the fight with his closest friend. Through attractive illustrations adapted for the younger generation, this picture story book is expected to be a source of reference in broadening knowledge of the nation's history.

Keywords: Illustrated Story Book, Admiral Hang Tuah, Malay Legend, Dedication and Loyalty.

Pendahuluan

Hang Tuah ialah seorang pahlawan legenda berbangsa Melayu yang hidup pada masa pemerintahan Sultan Melaka di abad ke-15. Hang Tuah dikenal sebagai laksamana terhebat kala itu. Hang Tuah ini bukan hanya sebuah mitos (Salleh, 2013). Menurut catatan sejarah, beliau lahir di Kampong Sungai Duyong kira-kira dalam tahun 1444. Ayahnya bernama Hang Mahmud, sedangkan ibunya bernama Dang Merdu Wati. Ayah Hang Tuah pernah menjadi hulubalang istana yang handal suatu ketika dulu, begitulah juga ibunya yang merupakan keturunan dayang di istana (Utami, 2010). Saat berumur sepuluh tahun, Hang Tuah pergi berlayar ke Laut Cina Selatan disertai empat sahabatnya, yaitu Hang Jebat, Hang Kasturi, Hang Lekir, dan Hang Lekiu (Utomo, 2019).

Kisah Hang Tuah mengandung nilai-nilai kebaikan yang bisa dijadikan contoh dan teladan dalam kehidupan. Laksamana Hang Tuah merupakan sosok pahlawan yang memiliki ketaatan dan kesetiaan yang luar biasa kepada Raja. Nilai ketaatan dan kesetiaan pada hikayat Hang Tuah dapat dilihat pada sikap yang taat kepada Raja karena kedudukan Raja yang tinggi dan mulia. Oleh karena itulah maka dalam hikayat Hang Tuah urusan Raja lebih diutamakan daripada urusan pribadi sebagai bentuk ketaatan kepada Raja (Rakasiwi, 2021).

Komunitas sastra dunia juga telah mengakui Hikayat Hang Tuah sebagai karya yang penting bagi kebudayaan global. Hal ini terbukti dengan disembarkannya kisah ini ke dalam berbagai bahasa internasional, seperti bahasa Jerman dan bahasa Inggris. Selain itu, Hikayat Hang Tuah juga telah diakui sebagai karya agung antar bangsa oleh UNESCO (UNESCO, 2001).

Namun, meskipun nama Laksamana Hang Tuah sudah dikenal di dunia, tidak banyak buku sejarah di Indonesia yang menceritakan atau membahas tentang jasa Laksamana Hang Tuah bagi Kesultanan Melaka, terutama dalam buku kesejarahan yang dibaca oleh para pelajar. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan media untuk menjaga dan melestarikan sejarah yang telah mencatat perjuangan dan pengabdian Laksamana Hang Tuah sebagai inspirasi nilai moral bagi generasi muda.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku cerita bergambar berjudul “Kesetiaan Laksamana Hang Tuah”. Melalui buku cerita bergambar ini peneliti ingin mengenalkan sekaligus melestarikan kisah sejarah Laksamana Hang Tuah kepada seluruh lapisan masyarakat, khususnya kepada remaja sekolah usia 12-18 yang menjadi target audiens. Perancangan buku cerita bergambar ini menargetkan khalayak remaja Indonesia yang tertarik dengan sejarah, kisah kepahlawanan, dan menyukai karya-karya visual. Cerita bergambar dipilih karena anak dan remaja merupakan pembaca visual yang fleksibel dan memiliki ketertarikan tinggi terhadap ilustrasi yang menceritakan kisah penuh emosi (Uglow, 2009). Oleh karena itu, buku cerita bergambar cocok untuk memperkenalkan kisah keteladanan dan kepahlawanan Laksamana Hang Tuah kepada generasi muda Indonesia. Selain itu, diharapkan buku cerita bergambar ini bisa menjadi sarana pembelajaran yang menarik agar generasi muda dapat meneladani moral dan pembelajaran dari kisah Laksamana Hang Tuah.

Konsep Media

Buku cerita bergambar adalah suatu media grafis berupa bacaan yang berisi pesan dan dilengkapi gambar atau ilustrasi untuk memperjelas pesan-pesannya (Nurhaida, dkk., 2007). Menurut Toha-sarumpaet (dalam Ratnasari & Zubaidah, 2019), buku cerita bergambar adalah buku yang menyuguhkan cerita dengan menggunakan gambar. Buku cerita bergambar menjadi



pilihan yang tepat untuk anak karena buku ini disajikan dengan berbagai gambar berwarna yang menarik dan membuat anak senang membaca. Pengolahan bahasa dan topik yang bermakna juga menjadi salah satu daya tariknya.

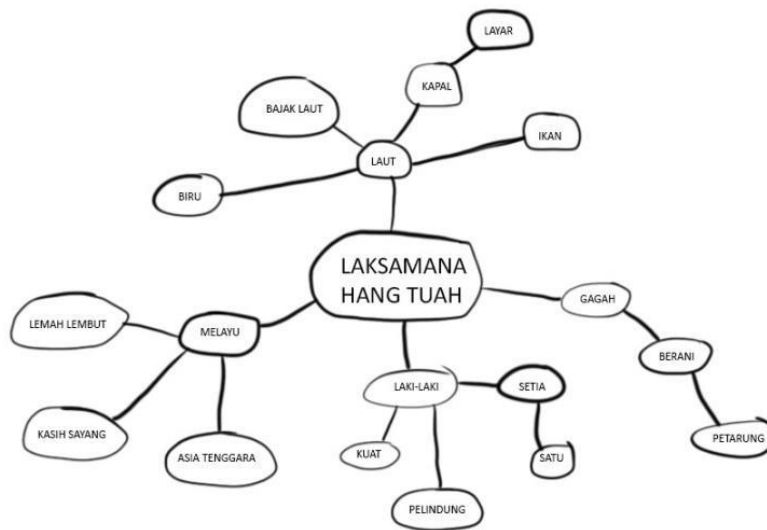
Elemen Buku cerita terdiri dari empat elemen visual, yaitu garis, warna, bentuk, dan tata letak. Garis menciptakan arah, gerakan, dan energi. Warna memeriahkan perasaan dan suasana serta dapat pula menjadi pedoman bagi pembaca dalam arah membaca. Bentuk dapat memberikan perasaan yang berbeda dari imajinatif, bentuk geometris. Tata letak adalah sebuah sketsa atau rancangan awal untuk menggambarkan organisasi unsur-unsur komunikasi grafis yang akan disertakan (Ramdani, 2019). Tahapan perancangan buku cerita bergambar yaitu diawali dengan pemilihan cerita, kemudian penyusunan alur cerita, selanjutnya perancangan desain karakter, lalu membuat storyboard, kemudian pembuatan sketsa dan finishing. Struktur atau bagian-bagian buku secara umum yaitu cover depan, isi atau bagian utama, penutup, dan cover belakang (Suwarno, 2011).

Dalam merancang buku cerita bergambar ini, peneliti melakukan studi literatur untuk mengumpulkan data yang bersumber dari buku, jurnal, skripsi maupun dokumen daring (*online*). Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 10 Januari 2022 hingga 20 Februari 2023. Peneliti juga melakukan observasi dengan mengunjungi Museum Bahari yang terletak di Jakarta Utara untuk mengumpulkan data-data dan literatur yang ada di dalam perpustakaan yang terdapat di Museum Bahari. Untuk memperkuat data-data yang telah diperoleh, peneliti melakukan wawancara dengan Firman Faturohman sebagai ahli sejarah dan edukator di Museum Bahari. Wawancara dilakukan secara langsung pada tanggal 2 November 2022.

Berdasarkan data yang didapat, buku cerita bergambar ini akan mengungkap kisah yang memperlihatkan nilai moral berupa kesetiaan Laksamana Hang Tuah dengan judul buku “Kesetiaan Laksamana Hang Tuah”. Buku ini akan dirancang dengan ukuran 18 cm x 23 cm dengan karya ilustrasi digital dan halaman berjumlah 40 halaman. Halaman isi akan menceritakan kisah Laksamana Hang Tuah yang difitnah sehingga harus melawan sahabatnya sendiri yaitu Hang Jebat.

Konsep Perancangan

Sebelum melakukan perancangan, peneliti membuat konsep yang dimulai dari pembuatan *mind mapping* dan *moodboard*. *Mind mapping* adalah teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan (Swardana, 2013). Penyusunan konsep visual diawali dengan melakukan pemetaan pikiran (*mind mapping*) yang digunakan sebagai dasar untuk menemukan kata kunci (*keywords*) yang akan dapat diterapkan pada judul karya, tagline, atau menjadi dasar penentuan tema dan gaya visual pada perancangan media utama maupun pendukung. Pemetaan pikiran ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. *Mind mapping* konsep buku cerita bergambar Hang Tuah

Setelah ini, peneliti mengumpulkan referensi visual untuk memudahkan proses perancangan media. Kumpulan referensi ini disusun dalam bentuk *mood board*. *Mood board* merupakan sebuah benda atau sarana pada bidang datar, berisi kumpulan gambar, warna, dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide seorang desainer (Aurellia, 2020). *Mood board* bisa mengacu pada konsep gaya visual, antara lain di dalamnya mencakup gaya ilustrasi, warna, huruf, dan elemen lain yang mempengaruhi hasil akhir tampilan desain. Kumpulan referensi ini dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. *Mood board* konsep buku cerita bergambar Hang Tuah

Gaya Ilustrasi

Ilustrasi adalah suatu gambar atau hasil proses grafis yang membantu sebagai penghias, penyerta ataupun memperjelas suatu kalimat dalam sebuah naskah dalam mengarahkan pengertian bagi pembacanya (Maharsi, 2016). Ilustrasi dapat membantu menemukan makna

dari sebuah tulisan yang dibaca secara menyeluruh. Gaya ilustrasi yang digunakan dalam pembuatan buku cerita bergambar ini yaitu gaya ilustrasi anak yang dibuat melalui *digital painting*. Menurut Aparaschivei (2022), gaya ilustrasi anak memiliki banyak ragam, namun, beberapa ciri khas yang bisa muncul dalam gaya ini penggunaan warna cerah, sensasi gerakan, dan emosi karakter yang jelas. Referensi gaya ilustrasi anak melalui teknik *digital painting* dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Referensi gaya ilustrasi anak melalui teknik *digital painting*

Skema Warna

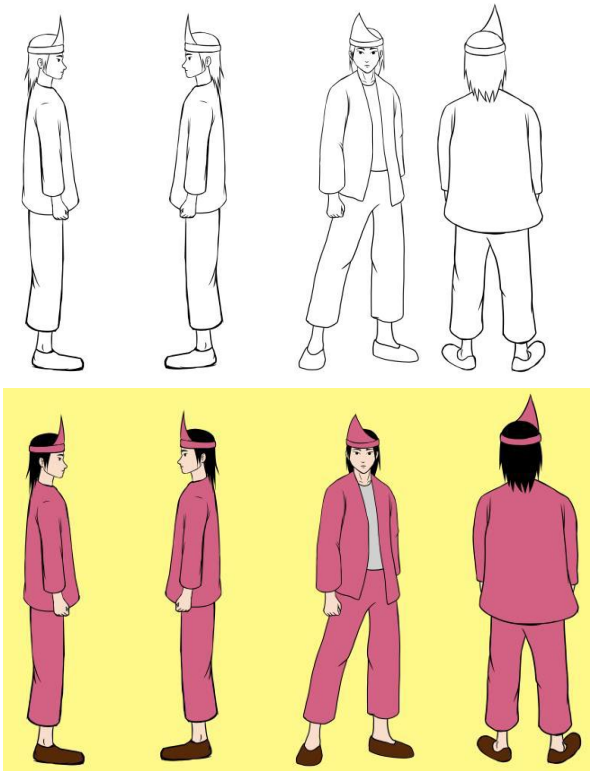
Warna adalah suatu fenomena alam yang terjadi karena adanya unsur cahaya, objek, dan pengamat yang kemudian menangkap kesan dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda sehingga menampilkan spektrum warna berdasarkan pengalaman dari indra penglihatan (David, 2019). Salah satu tujuan dari Perancangan buku cerita bergambar tentang Laksamana Hang Tuah ini adalah untuk memberikan kesan kegagahan dan kesetiaan sang Laksamana kepada Raja. Warna-warna cerah mampu mempengaruhi dalam menumbuhkan rasa semangat seseorang (Jordi, 2018). Oleh karena itu nuansa warna yang diperlukan dalam perancangan ini yaitu nuansa warna yang mampu menggambarkan suasana semangat dan membara. Maka warna-warna yang dipilih adalah warna cerah serta penuh semangat dengan berbagai macam warna, agar meningkatkan rasa semangat ketika khalayak sasaran membaca buku cerita bergambar ini. Skema warna buku ini dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Skema warna buku cerita bergambar Hang Tuah

Desain Karakter

Perancangan buku cerita bergambar Laksamana Hang Tuah berjudul Kesetiaan Laksamana Hang Tuah ini berbasis *digital painting* yang digunakan untuk meningkatkan minat baca pada remaja. Desain karakter dalam perancangan buku cerita bergambar “Kesetiaan Laksamana Hang Tuah” ini menggunakan tokoh utama dari cerita bergambar tersebut yaitu tokoh Laksamana Hang Tuah. Langkah pertama ketika menggambar adalah membuat sketsa. Sketsa dibuat langsung secara digital menggunakan alat bantu *software* Medibang Paint Pro. Sketsa digital dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Sketsa karakter Hang Tuah

Gambar 5 menampilkan sketsa dan hasil ilustrasi karakter Hang Tuah. Laksamana Hang Tuah merupakan tokoh utama pada buku cerita bergambar Kesetiaan Laksamana Hang Tuah. Tokoh Laksamana Hang Tuah memiliki sifat setia dan berani. Oleh karena itu, karakter digambarkan dengan badan yang tegap dan tatapan mata tajam untuk menegaskan kesan pemberani. Selain itu, terdapat karakter pendamping dalam buku cerita bergambar Hang Tuah ini. Banyak karakter pendamping yang muncul dalam kisah ini. Beberapa karakter ini di antaranya adalah Hang Jebat yang memiliki sifat berani namun pemaarah, Sultan Muzaffar yang merupakan Sultan Melaka, Tun Perak yaitu perdana Menteri Melaka, dan Taming Sari yaitu lawan bertarung Hang Tuah dari Kerajaan Majapahit. Keempat karakter ini divisualisasikan dalam buku cerita bergambar seperti ditampilkan pada gambar 6.



Gambar 6. Dari kiri ke kanan: Hang Jebat, Sultan Muzaffar, Tun Perak, dan Taming Sari

Konsep Layout



Gambar 7. Konsep Layout

Gambar 7 memperlihatkan konsep *layout* untuk buku cerita bergambar, khususnya penempatan ilustrasi dalam halaman buku. *Layout* adalah sebuah sketsa atau rancangan awal untuk menggambarkan organisasi unsur-unsur komunikasi grafis yang akan disertakan (Ramdani, 2019). Penempatan ilustrasi memiliki berbagai macam variasi yang disesuaikan dengan isi cerita. Pada perancangan buku cerita bergambar Kesetiaan Laksamana Hang Tuah ini, jenis *layout* yang digunakan adalah *Big Type Layout*. *Big type layout* mengacu pada gaya dan ukuran font yang cenderung berukuran besar dengan tujuan menarik perhatian dan biasanya dipakai pada judul atau huruf pertama dalam awalan kalimat (Lim, 2014). Pemakaian *layout* ini mengharuskan adanya ruang kosong yang besar dalam halaman sehingga ilustrasi ditempatkan di sisi untuk memberikan ruang pada teks.

Hasil Perancangan

Sampul Buku



Gambar 7. Tampilan Sampul Buku

Gambar 7 memperlihatkan tampilan sampul buku cerita bergambar Laksamana Hang Tuah. Buku ini berukuran 18 cm x 23 cm dengan sampul berbahan kertas *Art Carton* 210gr dan dijilid lem panas serta posisi buku portrait. Karakter Hang Tuah sebagai karakter utama menjadi fokus dalam sampul buku ini.

Halaman Pengenalan Karakter



Gambar 8. Tampilan halaman pengenalan karakter

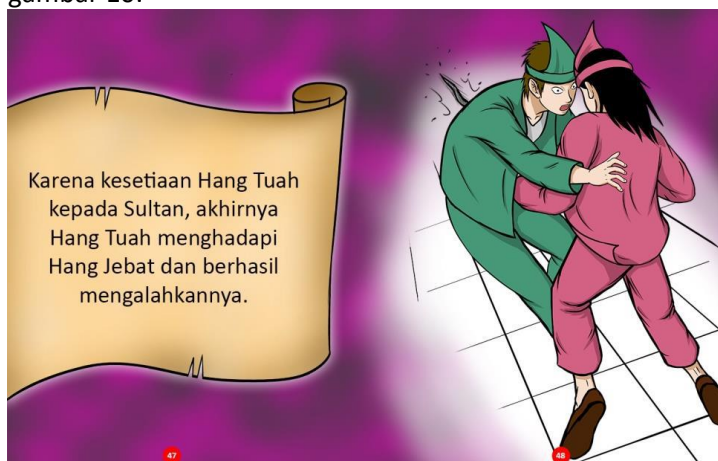
Gambar 8 memperlihatkan tampilan halaman pengenalan karakter yang disertai sinopsis cerita dari buku cerita bergambar ini. Teks dituliskan di atas gulungan perkamen untuk memberikan kesan tradisi karena cerita ini diambil dari kisah masa kerajaan.

Tata letak dan isi buku cerita bergambar



Gambar 9. Tata Letak Isi Buku

Gambar 9 memperlihatkan tata letak dan tampilan isi buku cerita bergambar Hang Tuah. Ilustrasi dibuat dominan dengan teks ditampilkan di atas gulungan kertas perkamen. Warna cerah dipakai untuk menarik perhatian sesuai konsep yang telah dijelaskan dalam skema warna. Kisah ini diakhiri dengan ilustrasi Hang Tuah yang terpaksa bertarung dengan sahabatnya sendiri untuk membuktikan kesetiannya terhadap Kesultanan Melaka. Adegan ini dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Adegan terakhir dalam buku cerita bergambar Hang Tuah

Simpulan

Perancangan buku cerita bergambar Laksamana Hang Tuah berjudul Kesetiaan Laksamana Hang Tuah ini merupakan bentuk pelestarian sejarah yang telah mencatat kesetiaan Laksamana Hang Tuah terhadap Kesultanan Melaka serta perjuangannya semenjak usia remaja. Perancangan buku cerita bergambar Laksamana Hang Tuah ini ditujukan untuk kalangan anak-anak atau pelajar yang sedang duduk di bangku Sekolah menengah pertama dan sekolah menengah akhir agar dapat melestarikan sejarah kisah Laksamana Hang Tuah dan mencontoh keteladannya dalam kehidupan sehari-hari. Adapun buku cerita bergambar dipilih sebagai media karena adanya ilustrasi yang berperan sebagai penarik perhatian pembaca sekaligus sebagai media visualisasi dari teks cerita. Ilustrasi juga berfungsi untuk memberi gambaran lengkap mengenai isi dari sebuah karya. Penggunaan elemen desain tidak lepas dari perancangan media buku cerita bergambar ini. Garis, warna, gelap terang yang telah disesuaikan sedemikian rupa agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan mudah oleh pembaca. Melalui ilustrasi menarik yang disesuaikan untuk generasi muda, buku cerita bergambar ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam menambah wawasan pengetahuan sejarah bangsa, khususnya kepada generasi muda.

Daftar Pustaka

- Aparaschivei, L. (2022). *12 Illustration Styles Every Illustrator Should Know*. (Online). Diakses dari <https://www.vectornator.io/blog/illustration-styles/>
- Aurellia. (2020). *Mengenal Dunia Desain Grafis dan komunikasi*. Jakarta: Alfabeta.
- David, J. (2019). *Teori Warna*. Bandung: Persada Press.
- Jordi, J. (2014). *Buku Pintar Desain Grafis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Lim, A. (2014). *Types of Ad Layout*. (Online). Diakses dari <https://www.behance.net/gallery/14774035/Types-of-Ad-Layout>.
- Maharsi. (2016). *Ilustrasi*. UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta. Diakses dari <http://digilib.isi.ac.id/1167/>
- Nurhaidah, I., dkk. (2007). Merancang media hiburan buku cergam menjadi media belajar untuk alat bantu komunikasi. *MediaTor*, 8(1), 51-64.
- Rakasiwi, D.S. (2021). *Kisah Kesaktian Hang Tuah dan Keris Taming Sari Menjaga Kedaulatan Kesultanan Malaka*. (Online). Diakses dari <https://daerah.sindonews.com/read/309678/29/kisah-kesaktian-hang-tuah-dan-keris-taming-sari-menjaga-kedaulatan-kesultanan-malaka-1611244906>.
- Ramdani. (2019). *Desain Grafis*. Bogor: IPB Press.
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(3), 267–275. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>.
- Salleh, H. (2013). *Hikayat Hang Tuah*. Jakarta: Phoenix Publishing.

- Suwarno, W. (2011). *Perpustakaan & Buku: Wacana Penulisan & Penerbitan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Swardana. (2013). *Penerapan Mind Mapping Dalam Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Uglow, J. (2009). *The lure of illustrated children's books*. (Online). Diakses dari <https://www.theguardian.com/books/2009/dec/19/childrens-books-illustrations-jenny-uglow>.
- Utami, N. (2010). *Hang tuah Ksatria Melayu*. Depok: Cerdas Interaktif Penebar Swadaya Grup.
- Utomo, A.P. (2019). *Biografi Tokoh Dunia: Hang Tuah, Pahlawan dan Laksamana Malaka*. (Online). Diakses dari <https://internasional.kompas.com/read/2019/03/12/21281801/biografi-tokoh-dunia-hang-tuah-pahlawan-dan-laksamana-malaka?page=all>.
- UNESCO. (2001). *Hikayat Hang Tuah*. (Online). Diakses dari <https://en.unesco.org/memoryoftheworld/registry/435>.