

PERANCANGAN BUKU CERGAM PESAN MORAL DARI NASKAH SUNDA KUNO SANG HYANG SIKSA KANDANG KARESIAN

Nadya Dwi Lestari, Agung Zainal M. Raden, Hamidah Apriani*

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

Jl. Nangka No.58c, Tanjung Barat, Jagakarsa, Jakarta, Indonesia

*Penulis korespondensi: hamidahapriani9@gmail.com

Abstrak. Tujuan penelitian ini untuk merancang buku cerita bergambar Sanghyang Siksa Kandang Karesian dengan judul *Petuah Guru Untuk Sang Murid*. Sumber kajian utama dari cerita ini adalah terjemahan naskah Sanghyang Siksa Kandang Karesian (SSKK) yang ditulis oleh Ilham Nurwansah pada 2020, buku tersebut berisi nasihat-nasihat lampau raja atau guru kepada warganya mengenai kehidupan sehari-hari. Tujuan utama dalam rancangan buku ini adalah untuk memperkenalkan sisa sejarah kepada anak-anak dengan usia tertentu melalui karya seni berupa cerita yang di visualkan, juga untuk meningkatkan minat membaca dan melestarikan naskah kuno di Indonesia. Metode Penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yaitu metode pengumpulan, analisis dan interpretasi data dengan cara mengumpulkan informasi melalui pertanyaan-pertanyaan tertulis maupun lisan seperti wawancara dengan narasumber. Hasil yang dicapai adalah buku cerita bergambar berjudul *Petuah Guru Untuk Sang Murid*, yang menampilkan grafis dari sebuah naskah kuno Sanghyang Siksa Kandang Karesian (SSKK). Buku cerita bergambar ini menampilkan pembelajaran sejarah mengenai kehidupan zaman dahulu. Kebutuhan visualnya menampilkan elemen dan gaya yang disesuaikan dengan target khalayak yang dituju yaitu anak-anak dengan usia 4-12 tahun, karakter visual yang dirancang ada tiga yaitu raja dan dua orang murid bernama Calagara dan Calagari dengan sifat yang bertolak belakang, ini diharapkan dapat menjadi pembelajaran bagi masyarakat terutama pembaca, orang tua, dan anak-anak.

Kata Kunci: Naskah Kuno, Buku Cerita Bergambar, Hyang.

Abstract: *The purpose of this research is to design a story book with the title Sanghyang Siksa Kandang Karesian Teacher's Advice for Students. The main study source for this story is the translation of the Sanghyang Siksa Kandang Karesian (SSKK) manuscript written by Ilham Nurwansah in 2020, the book contains advice from past kings or teachers to their citizens regarding daily life. The main aim in designing this book is to introduce the rest of history to children of a certain age through works of art in the form of visual stories, as well as to increase interest in reading and preserving ancient manuscripts in Indonesia. The research method used is a qualitative method, namely a method of collecting, analyzing and interpreting data by collecting information through written and verbal questions such as interviews with sources. The result achieved is a picture story book entitled Teacher's Advice for Students, which displays graphics from an ancient Sanghyang Siksa Kandang Karesian (SSKK) manuscript. This picture story book displays historical lessons about ancient life. The visual needs to display elements and styles that are adapted to the intended target audience, namely children aged 4-12 years, there are three visual characters designed, namely the king and two students named Calagara and Calagari with opposite characteristics, this is expected to be learning for the community, especially readers, parents and children.*

Keywords: *Ancient Manuscripts, Picture Story Books, Hyang.*

Pendahuluan

Petuah adalah keputusan atau pendapat *mufti*; nasihat orang saleh; *fatwa*; pelajaran yang baik; dan nasihat orang tua, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Petuah kehidupan seringkali dijadikan sebuah pedoman dalam hidup. Banyak orang yang menjadikan petuah atau nasihat agar tidak salah mengambil keputusan, bahkan tak jarang petuah dijadikan sebuah ide serta solusi dalam sekelumit masalah kehidupan bagi yang sedang gundah gulana.

Naskah kuno pada kropak 630 tertulis tahun penulisan pada 1440 Saka atau 1518 Masehi, menunjukkan bahwa Sanghyang Siksa Kandang Karesian (SSKK) adalah karya Sunda tertua. Naskah ini diperkirakan ditulis selama pemerintahan Sri Baduga Maharaja, yang memerintah Pakuan Pajajaran dari tahun 1482 hingga 1521 Masehi. Dalam naskah Sanghyang Siksa Kandang Karesian (SSKK), ada petuah atau pedoman umum untuk kehidupan masyarakat *Hulun* pada masa itu, termasuk informasi praktis tentang kehidupan sosial sehari-hari. *Naskah Sanghyang Siksa Kandang Karesian* (SSKK) berbicara tentang kebijakan bermasyarakat. Tiga bagian utama membentuk aturan dalam Sanghyang Siksa Kandang Karesian (SSKK) yaitu: 1) pembuka (*dasa kreta* dan *dasa prebakti*) isinya menjelaskan sepuluh aturan, 2) tindakan *Hulun* (*karma ning Hulun*) terhadap raja di dalam negara, dan 3) pelengkap perbuatan (*pangimbu ning twah*) (Nurwansah, 2020).

Tindakan untuk melestarikan naskah kuno merupakan hal yang penting. Segala sesuatu yang berkaitan dengan situasi atau keadaan tentang peninggalan masa lampau sering kali tertulis di dalam sebuah naskah kuno. Naskah kuno atau manuskrip juga mengandung sejumlah besar informasi yang berasal dari bidang sejarah, sastra, kepercayaan, budaya dan sebagainya. Bagi para ahli sejarah naskah kuno menjadi salah satu hal yang sangat penting baik itu dalam memperkaya sumber untuk penulisan kajian yang ditelitinya atau untuk mendapatkan informasi tentang kehidupan terdahulu yang belum banyak terungkap (Susilawati, 2017).

Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku cerita bergambar tentang *Sanghyang Siksa Kandang Karesian* yang berjudul *Petuah Guru Untuk Sang Murid*. Metode yang digunakan ialah metode kualitatif. Menurut Creswell (2009, 173) menyatakan bahwa asumsi filosofis tentang metode penelitian, metode analisis, teknik pengumpulan data, dan interpretasi data digunakan dalam metode kualitatif. Pendekatan pada metode kualitatif terbagi atas dua jenis penelitian : penelitian primer dan sekunder. Data untuk penelitian primer ini dikumpulkan melalui pertanyaan tertulis seperti angket atau secara lisan yaitu dengan bertanya kepada informan atau narasumber. Penelitian sekunder adalah penelitian yang memanfaatkan kepustakaan untuk mendapatkan informasi melalui buku, jurnal, artikel, dan sejenisnya. Dalam kata lain penelitian sekunder mendapatkan data dan informasi yang tidak berasal dari informan atau narasumber untuk memecahkan masalah yang diteliti. (Jonathan, 2006). Tiga metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini: observasi, studi pustaka, dan wawancara.

Observasi dilakukan di Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (Perpusnas), Jalan Medan Merdeka Selatan No.11, Kelurahan Gambir, Kecamatan Senen, Kota Jakarta Pusat dengan meneliti naskah asli pada kropak nomor 633-642 dan kropak nomor 620-626. Kemudian penulis melakukan studi pustaka untuk mendapatkan informasi dan data melalui jurnal ilmiah, artikel ilmiah, buku-buku, dan ensiklopedia yang berkaitan dengan topik penelitian. Data yang dikumpulkan dari studi pustaka ini adalah penjelasan mengenai naskah kuno, terjemahan dari naskah *Sanghyang Siksa Kandang Karesian*, ajaran-ajaran moral yang terkandung dalam naskah, tahun ditemukannya naskah, serta beberapa peristiwa penting yang hingga saat ini masih bermanfaat.

Sastra memiliki peran penting dalam kehidupan karena mewakili berbagai aspek kehidupan manusia. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa karya sastra juga dianggap sebagai representasi dari kehidupan masyarakat yang berdampak pada cara manusia berpikir tentang masalah yang sering kita temui di kehidupan sehari-hari (Lumbangaol, 2010). Dalam tradisi sastra melayu, sebelum seseorang mempelajari kitab atau hadis biasanya ia harus mempelajari syair-syair yang berkaitan dengan keislaman seperti naskah gurindam dua belas. Maka semua sastra lama termasuk kedalam sebuah karya sastra yang diantaranya ada naskah kuno seperti naskah *Sanghyang Siksa Kandang Karesian*, dalam agama Hindu ada naskah kuno *Mahabarata*, dalam agama Islam ada Gurindam Dua Belas oleh Raja Ali Haji.

Tindakan preservasi atau pelestarian naskah kuno tak hanya dengan menjaga bukti fisiknya, kandungan isi dalam naskah juga harus selamanya dilestarikan (Susilawati, 2017). Konservasi atau perawatan merupakan satu cara pemeliharaan agar naskah kuno tidak mudah dihancurkan, rusak dari rayap, hama pada buku, terbuang atau bahkan hilang. Adapun upaya yang dapat dilakukan dalam konservasi manuskrip atau naskah kuno diantaranya adalah: bersihkan dari debu atau kotoran, melindungi bahan dari pengaruh lingkungan dengan cara membungkusnya, dan ditempatkan pada penyimpanan berbahan kayu di rak khusus dengan bubuk naftalena yang beraroma agar terhindar dari rayap atau serangga lainnya serta menambahkan *silica gell* yang berfungsi agar dalam rak tersebut terjaga kelembabannya (Fitry, 2020).

Berdasarkan hasil observasi, studi pustaka, dan wawancara tersebut maka penulis ingin membuat buku cerita bergambar sebagai media untuk mengenal isi kajian dalam naskah *Sanghyang Siksa Kandang Karesian*. Naskah kuno kini sudah banyak terlupakan, maka buku cerita bergambar ini akan menjadi sebuah nafas segar bagi generasi muda saat ini. Visual yang dihasilkan dalam buku cerita bergambar ini tidak monoton serta mengikuti tren masa kini sehingga isi kajian dalam *naskah Sanghyang Siksa Kandang Karesian* (SSKK) dapat tersampaikan dengan jelas kepada pembaca dan dapat dijadikan teladan bagi nilai-nilai kehidupan.

Konsep Media

Media merupakan suatu wadah yang biasanya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada khalayak yang dituju, sementara buku cerita bergambar adalah buku yang menyajikan teks narasi dalam bentuk tulisan dan didukung dengan gambar ilustrasi. Biasanya buku cerita bergambar digunakan sebagai wadah literasi awal untuk anak-anak, maka buku cerita bergambar sangat layak untuk dijadikan media dalam melestarikan dan menyampaikan informasi tentang naskah *Sanghyang Siksa Kandang Karesian* (SSKK).

Buku cerita bergambar “Petuah Guru Untuk Sang Murid” akan menampilkan tiga karakter yaitu raja Hulukungang Narkata beserta dua orang muridnya yaitu Calagara dan Calagari. Kisah ini adalah adaptasi dari ajaran pada naskah *Sanghyang Siksa Kandang Karesian* (SSKK) yang secara spesifik diambil dari salah satu ajaran dalam berkebun. Cerita dimulai dari sang raja yang memberi kepercayaan kepada dua orang muridnya untuk mengurus kebun dan ladangnya, namun siapa sangka kepercayaan tersebut malah berakhir kekecewaan yaitu salah seorang muridnya merusak perkebunan. Karena raja adalah sosok yang dermawan dan adih akhirnya raja memaafkan muridnya tersebut dengan syarat harus merapikan apa yang salah dari pekerjaannya.

1. Judul buku

Buku cerita bergambar yang akan dibuat adalah adaptasi dari naskah kuno *Sanghyang Siksa Kandang Karesian* (SSKK), ceritanya diambil dari salah satu ajaran dalam naskah yaitu

bagaimana sikap yang baik ketika bekerja di kebun. Cerita bergambar tersebut berjudul “Petuah Guru Untuk Sang Murid” yang menampilkan visual kehidupan sehari-hari pada masa lampau.

2. Deskripsi ukuran dan bentuk buku

Buku cerita bergambar ini memiliki ukuran 18 x 23 cm. buku ini akan berisi 44 halaman penuh termasuk cover, dengan 34 isi cerita yang disajikan. Dengan ukuran 18 x 23 cm dengan visual persegi panjang, bermaksud agar buku cerita bergambar tersebut nyaman ketika digunakan baik pada anak-anak yang sudah lancar membaca ataupun pada orang tua yang ingin membacakan kepada anaknya. Dalam pengemasan buku ini menggunakan art paper sebagai isian dan bahan linen yang bertekstur sebagai covernya agar terlihat jauh lebih menarik.

3. Konsep cerita

a. Sinopsis

Dahulu kala di suatu wilayah Nusakerta tinggal dua orang murid bernama Calagara dan Calagari, mereka selalu bersama di setiap keadaan. Mereka juga selalu mendengarkan dan belajar tentang banyak hal di sebuah kabuyutan. Kabuyutan tersebut dipimpin oleh seorang raja yang dihormati rakyatnya, sang raja bernama Hulukung Narkata.

Raja Hulukung Narkata merupakan pemimpin dari desa Nusakerta yang warganya diberi nama warga Hulun. Dari sekian banyak anak murid yang ada di kabuyutannya sang Raja sangat menyayangi kedua muridnya yaitu Calagara dan Calagari. Karena melihat muridnya ini sangat gigih dan senang belajar banyak hal, akhirnya sang raja memerintahkan kedua anak muridnya untuk mengurus beberapa ladang dan kebun miliknya.

b. Tokoh atau Karakter

Dalam cerita ini terdapat 3 tokoh yang disebutkan secara spesifik yaitu Raja Hulukung Narkata, Calagara, dan Calagari. Raja Hulukung Narkata merupakan seorang raja dengan postur tegap dan baik hati, sementara Calagara dan Calagari merupakan anak murid dari Raja Hulukung Narkata. Sifat Calagara dan Calagari sama baiknya, tetapi yang membedakan adalah Calagari sering kali ceroboh dalam mengerjakan suatu hal, sementara Calagara selalu mengevaluasi apa yang sudah dikerjakan seperti halnya yang tertulis dalam naskah *Sanghyang Siksa Kandang Karesian*.

c. Latar dan Suasana

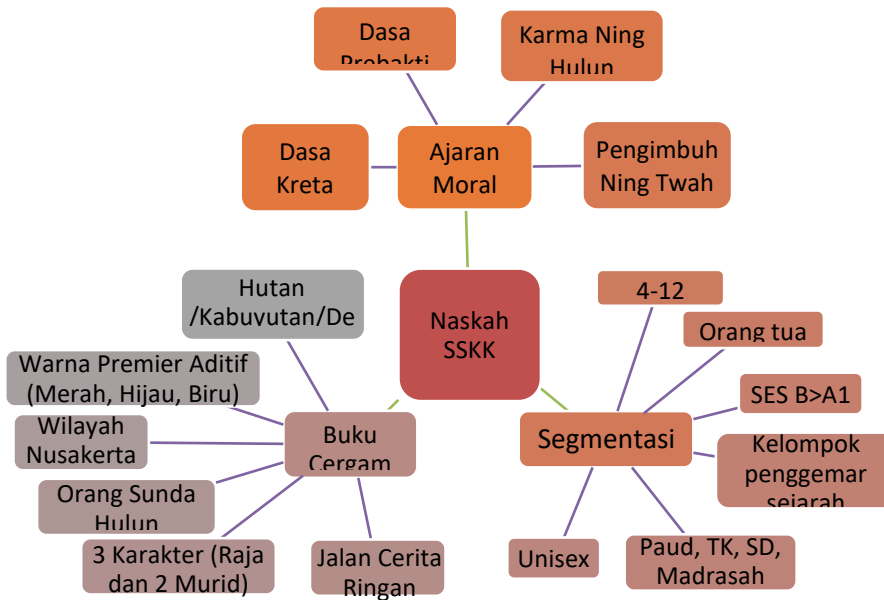
Sesuai dengan wawancara oleh bapak Ilham Nurwansah pada 2021 lalu, didapatkan informasi bahwa naskah *Sanghyang Siksa Kandang Karesian* ini bertempat di daerah Nusakerta maka dalam buku cerita bergambar “Petuah Guru Untuk Sang Murid” di pilih wilayah Nusakerta sebagai latar tempatnya, suasana yang tersaji di dalam hutan atau perkebunan rindang yang asri.

4. Perencanaan Penempatan Publikasi dan Distribusi (Deskriptif)

Buku cerita bergambar ini menyajikan karakter kartun dengan gambaran masyarakat lokal pada masa itu dan memiliki tampilan transisi yang cocok jika didistribusikan pada toko buku, sekolah, dan online PDF.

Mapping adalah teknik belajar dengan menggunakan citra visual dan alat grafis untuk membentuk kesan dengan menggunakan kata, gambar, nomor, logika, ritme, warna, dan ruang kesadaran (Swadarma, 2013). *Mind mapping* pada buku cerita bergambar ini terbagi atas tiga

cabang utama yaitu buku cergam, ajaran moral, dan segmentasi yang masing-masing cabang utama tersebut terbagi lagi, semua itu berpusat atas objek utama yaitu naskah *Sanghyang Siksa Kandang Karesian* (SSKK).



Gambar 1. Mind Mapping
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Konsep Perancangan

Analisis Khalayak

Segmentasi

1. Geografis

Wilayah *Urban* dan Sunda (Desa). Naskah *Sanghyang Siksa Kandang Karesian* (SSKK) adalah naskah sunda kuno, dimana berisi nasihat-nasihat leluhur jadi ini sangat cocok untuk wilayah *Urban* dan wilayah asalnya yaitu Sunda. (Pramudya, 2022) Naskah ini telah didaftarkan ke UNESCO sebagai *Memory of the World (MoW)*, ini menjadi sebuah peluang bagi perkembangan naskah SSKK sehingga tidak hanya dijadikan sebuah peninggalan sejarah, isi kandungannya juga bisa dijadikan sebuah pelajaran.

2. Demografis

Usia	: 4 s.d 12 Tahun
Status Ekonomi Sosial	: SES B > A1
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan Perempuan
Pendidikan	: - Madrasah Ibtidaiyah - Sekolah Dasar - Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) - Taman Kanak-kanak (TK) - Orang tua.
Pekerjaan	: Siswa/Siswi dan orang tua

3. Psikografis

Segmentasinya dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat seperti anak-anak dengan kreatif tinggi, kelompok masyarakat yang tertarik dengan sejarah, sekolah-sekolah, dan para orang tua.

Targeting

Dilansir dari UKM Indonesia pada 2022, *targeting* merupakan suatu proses dalam pemasaran di mana produsen atau perusahaan dapat memilih target pasar untuk merencanakan penjualan yang sesuai agar menciptakan nilai jual tinggi. Pada buku cerita bergambar berjudul “Petuah Guru Untuk Sang Murid” menerapkan target pemasaran produk pada anak-anak usia 4 sampai 12 tahun di mana pada umur tersebut anak sedang dalam kondisi kemampuan yang tinggi dalam berfikir logis. Secara sekunder, orang tua yang ingin memberikan pendidikan moral pada anak merupakan target dalam buku cerita bergambar ini.

Positioning

Cerita ini membahas bagian aturan atau pelajaran tentang hidup berdasarkan kepercayaan dan kehendak *Hyang* atau Tuhan. Isinya bersifat ensiklopedis dan mencakup berbagai ilmu yang harus dipelajari untuk kehidupan sehari-hari. Strategi positioning yang tepat pada buku cerita bergambar “Petuah Guru Untuk Sang Murid” adalah sebagai media edukasi yang menarik serta informatif bagi anak dan membantu orang tua dalam memberikan pendidikan moral kepada anaknya. Dalam segi visualnya, buku cerita bergambar ini menyajikan karakter kartun dengan gambaran masyarakat lokal pada masa itu dan warna yang digunakan juga merupakan warna yang premier aditif yaitu seperti merah, hijau, dan biru.

Moodboard

Moodboard adalah kumpulan beberapa ide seorang desainer untuk menciptakan suatu karya, *moodboard* biasanya berisi referensi seperti gambar, kata, gaya visual, gaya penulisan, warna, tata letak, dan profile target khalayak yang dituju. *Moodboard* menjadi suatu hal yang penting karena membantu seorang desainer untuk mewujudkan ide yang akan divisualkan.



Gambar 2. *Moodboard Layout / Tata Letak*
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi adalah gaya yang menggambarkan rupa suatu elemen dengan tujuan menjelaskan, menggambarkan, atau meningkatkan tampilan sehingga pembaca dapat secara langsung memahami sifat, kesan, dan elemen visual yang ditampilkan (Rohidi, 1984). (Glitskha, 2011) dalam ilustrasi terdapat dua kategori yaitu *bitmap* dan *vektor*, *bitmap* adalah sebuah grafis yang tersusun dari titik-titik piksel yang jika diperbesar akan memperlihatkan piksel seperti pecahan serta kapasitas yang digunakan juga tergolong besar. Sementara *vector* adalah sebuah grafis yang tersusun dengan perhitungan matematis yang bersifat *resolution independent* (tidak dipengaruhi resolusi) maka jika diperbesar gambar tidak akan berpengaruh serta penggunaan kapasitasnya yang kecil.















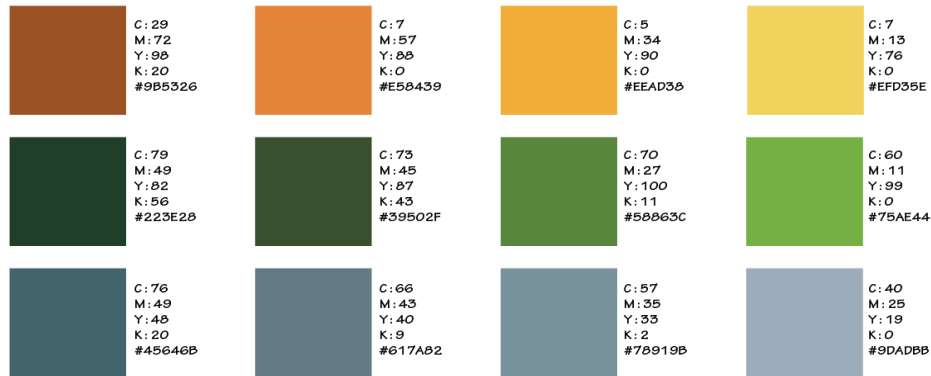
Gambar 3. Referensi gaya ilustrasi

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/839288080577745749/>

Warna

Menurut Darmawita (1989) keindahan dalam seni dan desain selain unsur visual, warna juga merupakan salah satu unsur yang penting. Warna dapat mempengaruhi kondisi psikologi seseorang. Dalam pemilihan warna pada buku cerita bergambar berjudul “Petuah Guru Untuk Sang Murid” dipilihlah warna premier aditif dimana warna ini tersusun atas hijau, biru, dan merah yang terkesan harmonis.

	C: 44 M: 77 Y: 76 K: 65 #4B241D		C: 35 M: 70 Y: 85 K: 42 #725025		C: 29 M: 73 Y: 89 K: 23 #964F2D		C: 21 M: 64 Y: 81 K: 7 #BD6E43
	C: 56 M: 69 Y: 79 K: 73 #332114		C: 42 M: 69 Y: 92 K: 49 #332114		C: 30 M: 62 Y: 100 K: 31 #332114		C: 30 M: 64 Y: 100 K: 19 #9C5F26
	C: 36 M: 87 Y: 89 K: 55 #5D2014		C: 31 M: 100 Y: 100 K: 45 #721011		C: 20 M: 100 Y: 100 K: 35 #041610		C: 29 M: 86 Y: 79 K: 24 #9B3A3A



Gambar 4. Skema warna

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Tipografi

Sudiana (2001) menjelaskan bahwa tipografi tak hanya meliputi penataan huruf saja, tetapi juga memiliki pengertian yang sangat luas diantaranya adalah tata letak pada pola halaman atau juga pada setiap produk cetak, serta susunan huruf dan baris yang saling berhubungan.

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
12345678910

Gambar 5. Penggunaan huruf *Tekton Pro* pada narasi cerita

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

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
12345678910

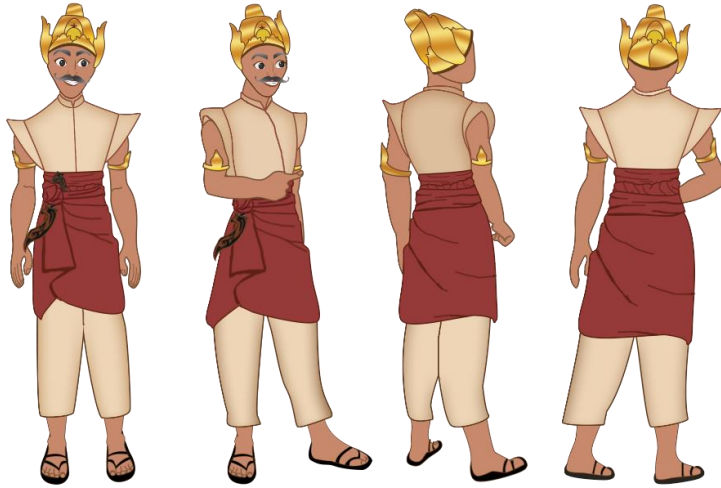
Gambar 6. Penggunaan huruf *The Rustic* pada judul cerita

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

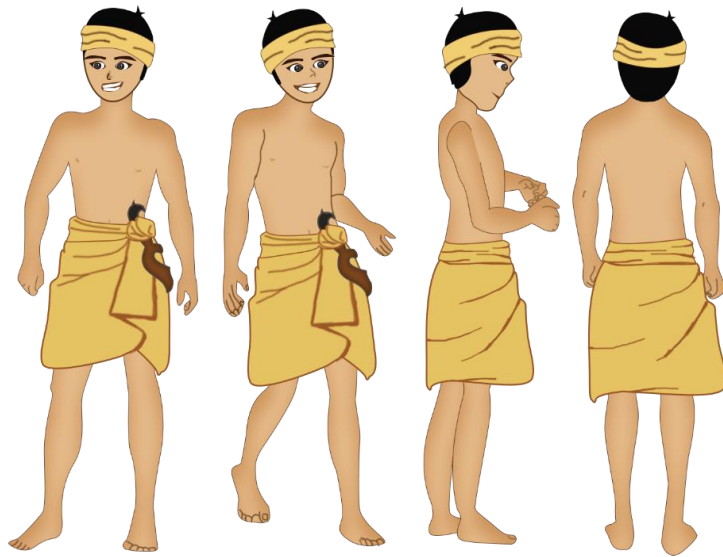


Perancangan Media

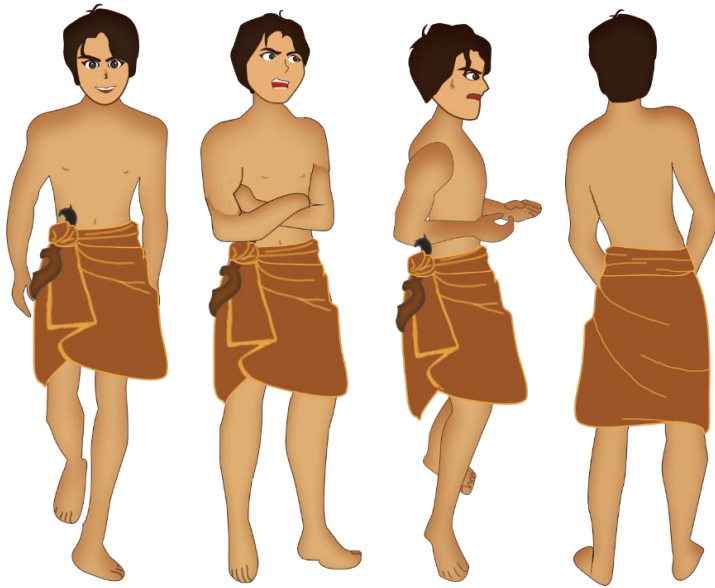
Desain karakter



Gambar 7. Gambar Karakter Raja Hulukung Narkata
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 8. Gambar Karakter Calagara
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 9. Gambar Karakter Calagari
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Pewarnaan (*coloring*)

Proses pewarnaan pada buku cerita bergambar ini menggunakan tiga aplikasi untuk memenuhi visual yang diinginkan yaitu : Adobe Photoshop 2020, Adobe Illustrator 2020, dan Procreate. Pewarnaan dimulai dengan gradasi warna pada bagian background dan rumput, dalam prosesnya desainer menggunakan adobe illustrator untuk hasilnya. Kemudian asset pohon dibuat menggunakan aplikasi Procreate.



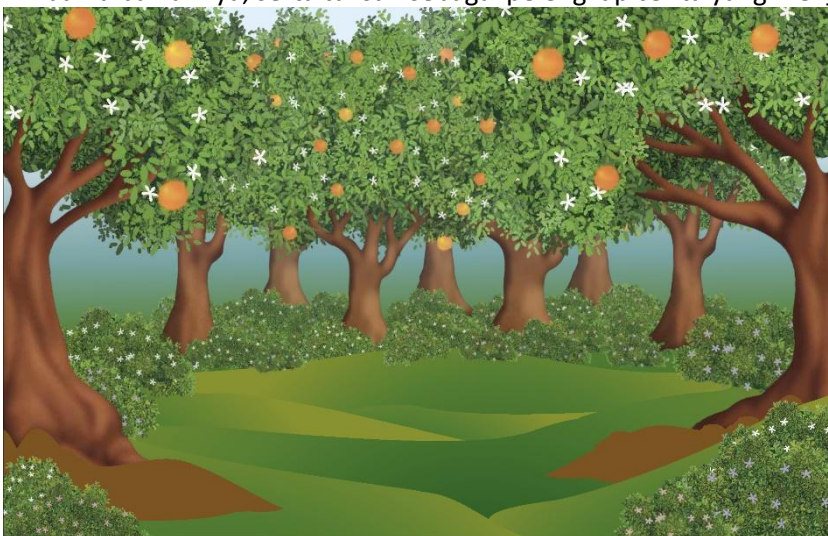
Gambar 10. Pewarnaan Pada Buku, Warna Dasar
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Setelah proses pewarnaan background selesai, desainer menambahkan brush daun yang rimbun dengan tingkat warna yang berbeda dan *shading* atau bayangan agar menciptakan kesan real pada gambar

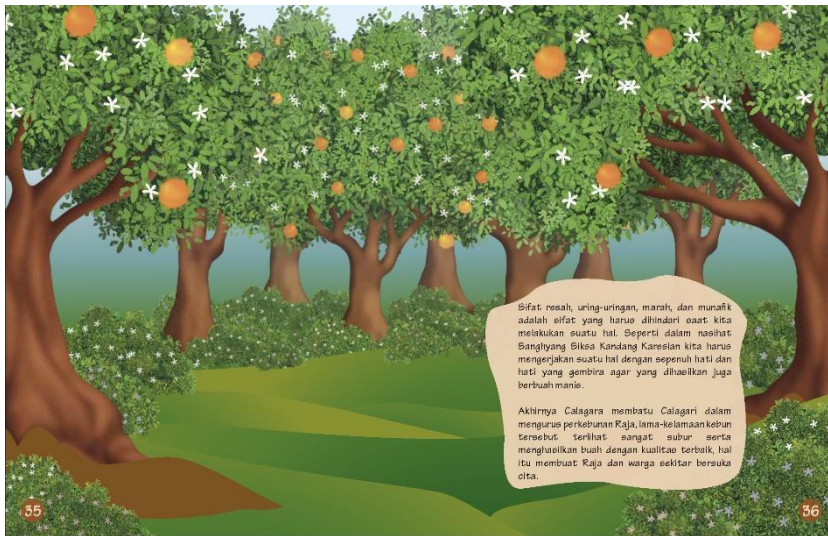


Gambar 11. Pewarnaan Pada Buku, Penambahan *Brush* dan *Shading*
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Setelah proses menambahkan warna dan dimensi selesai, desainer kemudian menambahkan beberapa asset pelengkap seperti buah jeruk, bunga, beberapa pepohonan rimbun dibawahnya, serta tulisan sebagai pelengkap cerita yang menjadi fokus utama.



Gambar 12. Pewarnaan Pada Buku, Penambahan Aset Pelengkap
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 13. Pewarnaan Pada Buku, *Finishing*
 Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Sketsa Manual Tata Letak





Gambar 14. Sketsa tata letak manual
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

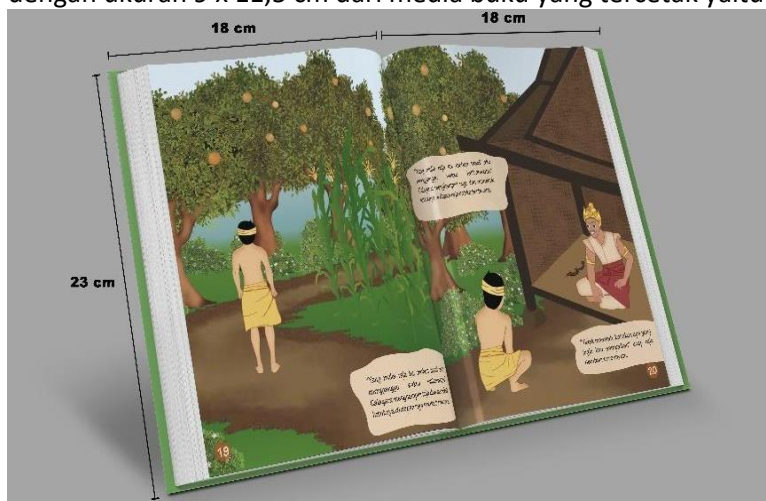
Hasil Perancangan

Spesifikasi Teknis Media

1. Judul: Petuah Guru Untuk Sang Murid (Adaptasi Naskah Sanghyang Siksa Kandang Karesian)
2. Jenis buku : Buku Cerita Bergambar
3. Format buku : 18 x 23 cm
4. Jenis kertas isi buku : Art Paper 110 gr
5. Jenis kertas Cover buku : Linen 260 gr
6. Jumlah halaman : 44 halaman (termasuk cover)

Skala Gambar Hasil Perancangan

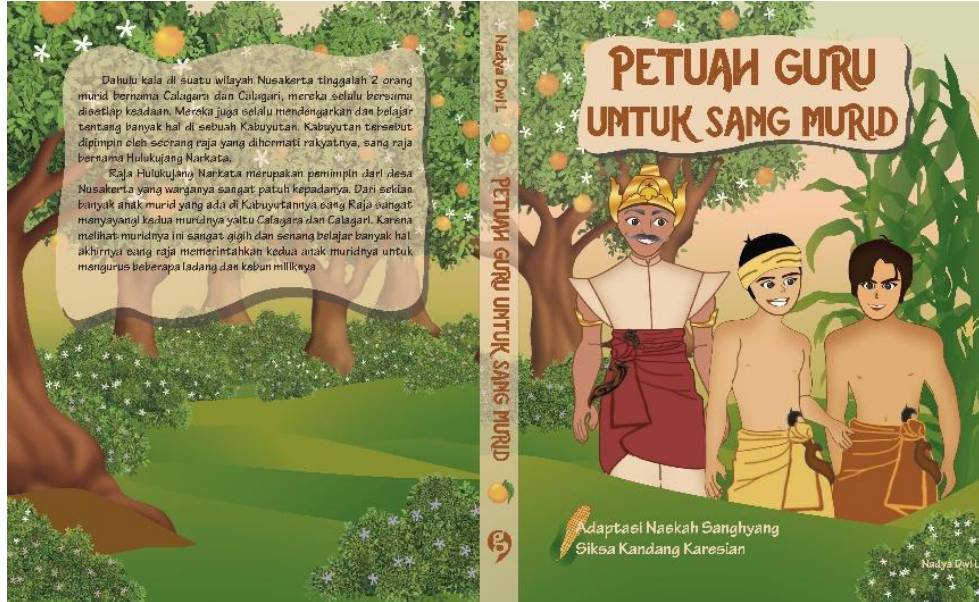
Skala yang digunakan pada buku cerita bergambar ini memiliki perbandingan yaitu 1 : 2 dengan ukuran 9 x 11,5 cm dari media buku yang tercetak yaitu 18 x 23 cm.



Gambar 15. Buku Tercetak
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Hasil Perancangan

Bagian Awal



Gambar 16. Bagian Awal Cover

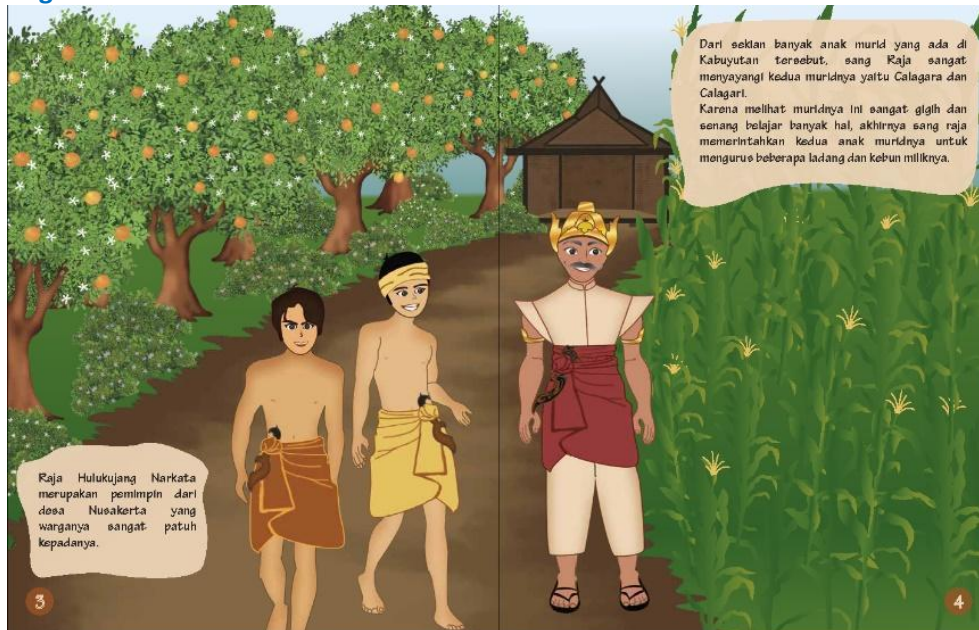
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023



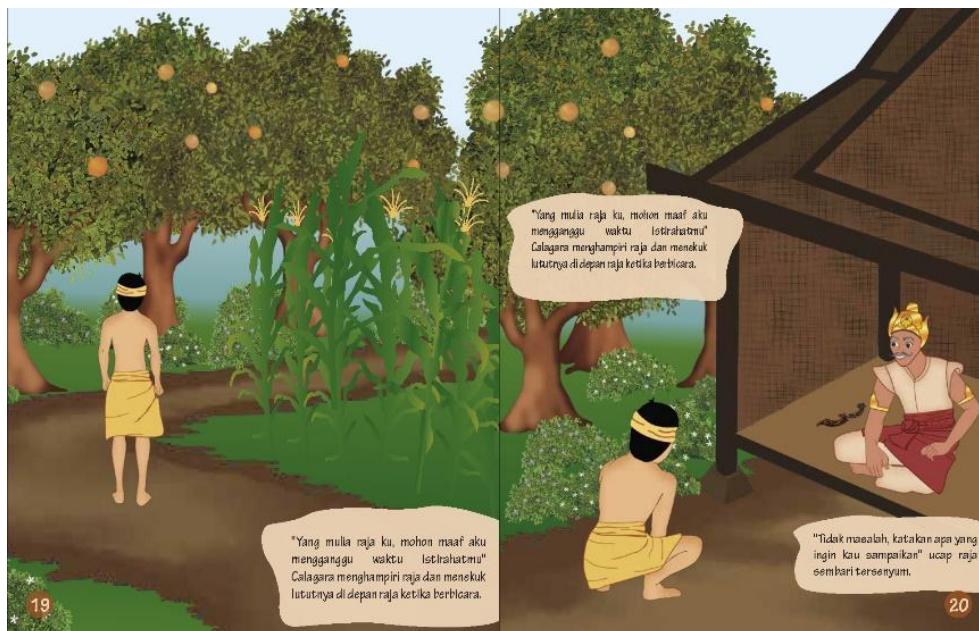
Gambar 17. Bagian Awal Pengenalan Tokoh

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

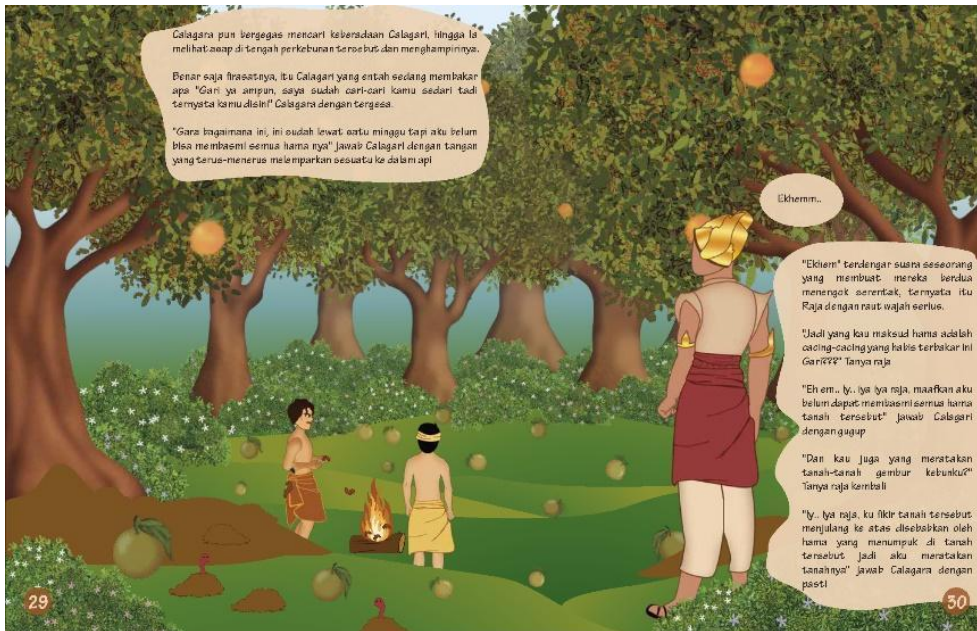
Bagian Isi



Gambar 18. Bagian Isi Depan Kabuyutan
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

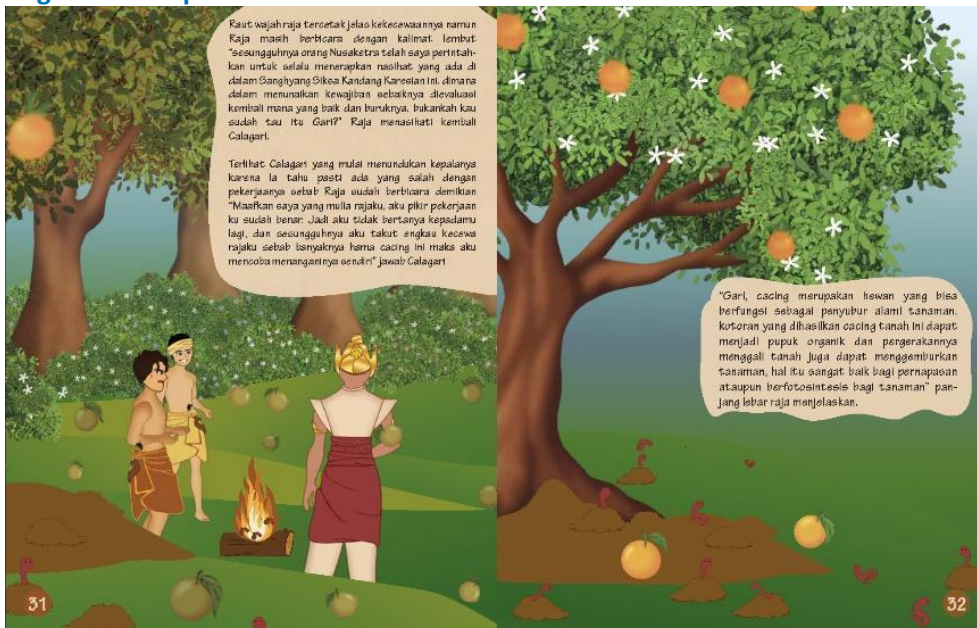


Gambar 19. Bagian Isi Awal Konflik
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

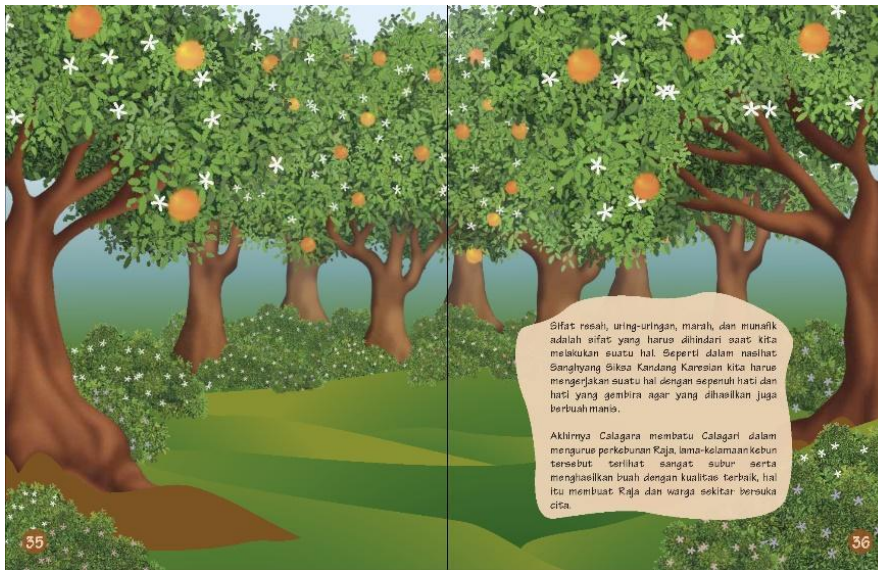


Gambar 20. Bagian Isi Puncak Konflik
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Bagian Penutup



Gambar 21. Bagian Akhir Penyelesaian Konflik
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 22. Bagian Akhir Cerita
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Simpulan

Naskah *Sanghyang Siksa Kandang Karesian* (SSKK) merupakan naskah kuno yang diperkirakan ditulis selama pemerintahan Sri Baduga Maharaja, yang memerintah Pakuan Pajajaran. Naskah ini memiliki 2 bahan yang berbeda, pertama berbahan daun gebang ditemukan pada tahun 1440 Saka atau 1518 Masehi, naskah ini menggunakan aksara budha gunung atau aksara Jawa kuno barat, dan berbahasa Sunda kuno. Naskah kedua berbahan daun lontar, yang menggunakan aksara Sunda kuno, dan berbahasa Sunda kuno. Naskah ini berbicara tentang bagaimana ajaran atau aturan kehidupan berjalan diatas kebenaran yang absolut. Ajaran dalam naskah ini sebagian besar ditunjukkan kepada orang tertentu (*hulun*) yang bukan seorang penyair, ajaran utamanya tentang melakukan tugas seorang rakyat atau hulun untuk kepentingan raja.

Buku cerita bergambar adalah buku yang menyajikan teks narasi dalam bentuk tulisan dan didukung dengan gambar ilustrasi. Biasanya buku cerita bergambar digunakan sebagai wadah literasi awal untuk anak-anak, maka buku cerita bergambar sangat layak untuk dijadikan media dalam melestarikan dan menyampaikan informasi tentang naskah *Sanghyang Siksa Kandang Karesian* (SSKK).

Buku cerita bergambar “Petuah Guru Untuk Sang Murid” adalah adaptasi dari ajaran pada naskah *Sanghyang Siksa Kandang Karesian* (SSKK) yang secara spesifik diambil dari salah satu ajaran bagaimana sikap yang baik saat berkebun. Buku ini berukuran 18 x 23 cm dan akan berisi 44 halaman penuh termasuk cover, dengan 34 isi cerita yang akan disajikan. Ilustrasi dan narasi yang ada didalam buku cerita bergambar ini adalah hasil karya asli dari peneliti.

Daftar Pustaka

Creswell, J.W. (2009). *Research design (Pendekatan kualitatif, kuantitatif dan mixed)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Fitry. (2020). *Upaya melestarikan naskah kuno*. Sulawesi Selatan: Pustaka Taman Ilmu.
- Glitschka, V. (2011). *Vector basic training*. Amerika: The United States of Amerika
- Lumbangaol, D.W. (2010). *Analisis teks naskah kuno etnopsikoterapi "Tambar Ni Kulit" dalam budaya batak simalungun*. Medan : Unimed.
- Nurwansah, I. (2020). *Siksa kandang karesian: teks dan terjemahan*. Jakarta: Perpusnas Press.
- Pramudya, W.E. (2022). *Galang dukungan untuk siksa kandang*. Pikiran Rakyat. Oktober 2022.
- Rohidi, T.R. (1984). *Lintasan peristiwa dan tokoh seni rupa Indonesia baru*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Sarwono, J. (2006). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Susilawati, H. (2017). *Preservasi naskah budaya di museum sonobudoyo*. Yogyakarta: ejournal Bengkulu.
- Swadarma, D. (2013). Penerapan mind mapping dalam kurikulum pembelajaran. Jakarta : Kompas Gramedia.

