

Perancangan buku cerita bergambar Kera dan Burung Manyar sebagai visualisasi kisah pada naskah Tantri Kamandaka

Nadia Sarah Cahyan Dian*, Santi Sidhartani, Martha Tisna Ginanjar Putri

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Nangka No.58c, Tanjung Barat, Jagakarsa, Jakarta, Indonesia, 12530

*Penulis korespondensi: nadiasarah1705@gmail.com

Abstrak. Naskah Tantri Kamandaka merupakan salah satu karya sastra Bali berbentuk prosa Bali Purwa yang menggambarkan fenomena kehidupan masyarakat dalam bentuk cerita binatang (fabel) yang berisi tentang khazanah cerita Nusantara, mengandung pendidikan moral dan etika sebagai refleksi dari sifat-sifat manusia yang dapat menjadi media untuk membangun pendidikan karakter bangsa. Tujuan perancangan buku cerita bergambar ini untuk melestarikan dan memperkenalkan cerita Tantri Kamandaka pada masyarakat luas yang mengandung pendidikan etika dan moral terutama generasi penerus bangsa serta untuk meningkatkan literasi dan minat baca pada anak dan ke seluruh masyarakat Indonesia tentang cerita fabel yang diadaptasi dari naskah kuno Nusantara serta ingin melestarikan cerita fabel Nusantara Tantri Kamandaka agar tidak punah. Metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian yang digunakan yaitu dengan melakukan studi pustaka, observasi dan wawancara dengan narasumber selaku penulis cerita pendek, aktivis sastra Bali, dan wikimediawan Bahasa Bali. Hasil yang dicapai dari penelitian berikut ini adalah dibuatnya buku cerita bergambar yang berjudul Kera Dan Burung Manyar. Melalui perancangan buku cerita bergambar ini diharapkan anak-anak dapat lebih mengenal cerita-cerita dari Naskah Tantri Kamandaka khususnya cerita Tantri serial cerita kera dan burung manyar sejak dini selain cerita dongeng modern dari luar negeri.

Kata Kunci. Buku Cerita Bergambar, Cerita Fabel Nusantara, Carita Tantri, Naskah Tantri Kamandaka

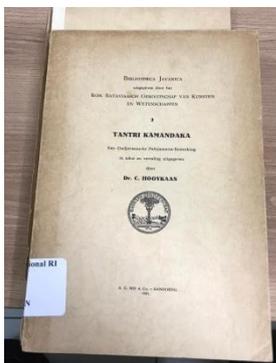
Abstract. *Tantric Kamandaka script is one of the works of Balinese literature in the form of Balinese prose Purwa which describes the phenomenon of public life in the form of animal stories (fables) which contains the treasures of the archipelago, containing moral and ethical education as a reflection of human qualities that can be a medium for building national character education. The purpose of this illustrated storybook design is to preserve and introduce the story of Tantri Kamandaka to the wider community containing ethical and moral education, especially the next generation and to improve literacy and interest in reading to children and to the entire Indonesian community about Fable stories adapted from ancient manuscripts archipelago and want to preserve the Fable story archipelago Tantri Kamandaka so as not to become extinct. Qualitative descriptive research methods. The research method used is by conducting literature studies, observations and interviews with speakers as short story writers, Balinese literary activists, and Balinese language Wikimedians. The results achieved from the following research is the creation of a picture story book entitled Apes and birds Manyar. Through the design of this illustrated storybook, it is expected that children can be more familiar with the stories of the Tantric Kamandaka script, especially the Tantric story of the ape and manyar Bird Story series from an early age in addition to modern fairy tales from abroad.*

Keywords: *Picture Story Book, Fable Nusantara Story, Carita Tantri, Tantri Kamandaka Manuscript*

Pendahuluan

Cerita Tantri Kamandaka pada awalnya berbentuk seni sastra binatang (fabel) yang diterjemahkan oleh para seniman Bali menjadi bentuk seni rupa, seni tari, drama tradisional, kidung yang sering menjadi pengiring saat upacara ritual agama Hindu. Visualisasi Cerita Tantri Kamandaka dapat ditemui pada relief bangunan pura, istana, patung, lukisan, wayang, dan ilustrasi tradisional atau prasi yang menggunakan media daun lontar. Sebab itu Cerita Tantri menjadi salah satu warisan budaya bangsa Indonesia berupa karya sastra berbahasa Jawa Kuno yang berasal dari akhir zaman Hindu Jawa pada abad XIV, versi Jawa Kuno merupakan dari kumpulan teks yang disebut dengan Pancatantra, dari India berbahasa Sanskerta, yang menyebar ke berbagai belahan dunia termasuk Indonesia. Cerita Tantri di Indonesia pertama kali dikemukakan pada tahun 1859 oleh Van Bloemen Waanderes, asisten-residen Belanda pertama di Karesidenan Buleleng, Bali.

Seorang penulis asal Belanda bernama Hooykaas mempromosikan cerita Tantri yang berasal dari Jawa ke Eropa. Klokke (dalam Supriyatini, 2019:93), mengemukakan bahwa “pada tahun 1929, Hooykaas mempertahankan tesisnya yang berjudul Tantri, *de Middel-Javaansche Pancatantra* di Universitas Leiden. Dalam penelitian itu ia menginventarisasi semua Pancatantra Indonesia yang masih ada dan diketahui pada saat itu. Ia memfokuskan penelitiannya pada tiga teks yang disebut versi Jawa Pertengahan. Teks-teks tersebut adalah teks prosa yang disebut dengan Tantri Kamandaka dan dua teks yang dikenal sebagai Kidung Tantri Demung dan Kidung Tantri Kadiri. Hooykaas juga mengeksplorasi cerita itu yang berhubungan dengan cerita yang serupa dari India, Thailand, dan Laos”.



Gambar 1. Bibliotheeca Javanica 2
Tantri Kamandaka : Een Oudjavaanschhe Pantjatantra-Bewerking
Koleksi Dr. C. Hooykaas
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Cerita Tantri Kamandaka merupakan cerita rakyat Jawa yang sudah dikenal lama di masyarakat Bali. Kisah Tantri Kamandaka sejak lama menjadi bagian dari kegiatan pendidikan nonformal dalam tradisi budaya Bali (Suarka, 1999; Srinatih dkk, 2009). Karya seni sastra yang berkembang menjadi tradisi budaya dalam bentuk transmisi lisan dan tulisan, yaitu naskah. Naskah berisi tentang khazanah cerita nusantara yang terkenal sebagai cerita fabel (binatang), kisah Tantri Kamandaka terus dituturkan secara turun-temurun, tidak terlepas dari nilai-nilai ajaran budi pekerti dan pendidikan Hindu yang dianggap sesuai dalam tradisi budaya Bali yang menceritakan sifat baik maupun sifat buruk manusia yang digambarkan atau diperankan oleh binatang sebagai tokoh utama. Memiliki kandungan pendidikan moral dan etika sebagai refleksi dari sifat-sifat manusia yang dapat menjadi media untuk membangun pendidikan karakter

bangsa. Sebagai media pendidikan, cerita Tantri Kamandaka diwujudkan dalam bentuk relief bangunan, lontaran bahasa Jawa kuno dan narasi langsung (sastra lisan) (Hooykas, 1929; Mardiwarsito, 1983; Klokke, 1993).

Menurut Klokke (1993: 2), keberadaan cerita Tantri di Bali telah diteliti sebelumnya oleh Hooykas. Bahwa sebelum tahun 1929, cerita Tantri telah dimaknai oleh para seniman Bali, dari teks naskah sastra ke dalam karya seni rupa, baik dalam bentuk relief, patung dan lukisan. Cerita Tantri sampai sekarang masih dapat dilihat dari peninggalan lukisan yang terdapat di bangunan kuno Kerta Gosa yang terletak di kompleks peninggalan kerajaan Klungkung, didirikan oleh raja Klungkung pertama, Dewa Agung Jambe pada abad XVII. Salah satu bentuk karya sastra cerita Tantri Kamandaka yang terkenal dengan judul "*Ni Diah Tantri*". Meski sedikit rumit, Cerita Tantri penuh berisikan pendidikan moral yang tinggi yang mengajarkan manusia melalui perumpamaan langsung tentang hubungan sebab akibat dari sifat-sifat para binatang dan tokoh di dalam cerita. Dalam perancangan ini penulis hanya mengangkat salah satu cerita dari cerita Tantri Kamandaka yaitu, "*I Sangsiah teken I Bojog*" yang berarti Burung Manyar dengan Kera.

Cerita Tantri ini merupakan warisan budaya Bali yang bernilai luhur, yang harus tetap dilestarikan. Namun, sangat disayangkan, cerita-cerita Tantri Kamandaka masih jarang bahkan kurang dikenal orang masyarakat luas, terutama oleh masyarakat Bali itu sendiri. Masih banyak masyarakat yang keliru, dengan bagian cerita Tantri dan justru menyebut cerita fabel Bali lainnya sebagai cerita Tantri Kamandaka. Keberadaan cerita Tantri kurang dapat bersaing dengan cerita-cerita modern yang menyita perhatian generasi muda saat ini karena minimnya media dalam memperkenalkan cerita Tantri Kamandaka kepada anak-anak maupun orang dewasa jaman sekarang menjadi salah satu alasan mengapa masyarakat jarang bahkan tidak mengetahui keberadaan cerita Tantri Kamandaka. Maka, diperlukan suatu usaha dan media-media pendukung dalam mengemas cerita Tantri Kamandaka, agar dapat menarik perhatian generasi muda khususnya anak-anak.

Proses penelitian ini dimulai pada bulan Oktober 2022 sampai dengan Februari 2024 di DKI Jakarta. Jenis penelitian yang digunakan dalam merancang buku cerita bergambar yang berjudul "*Kera dan Burung Manyar*" ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif kualitatif adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menganalisis atau menggambarkan data yang berupa kata-kata tertulis ataupun lisan dari perilaku orang-orang yang dapat diamati dan telah terkumpul sebagaimana adanya untuk mendapatkan data yang nantinya dijadikan sebagai acuan penelitian (Bogdan & Taylor, 1975:5).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan studi pustaka, observasi, dan juga wawancara. Sumber data yang didapatkan dari studi literatur media cetak maupun daring yang berasal dari buku, artikel jurnal, laporan penelitian akademik, publikasi lembaga pemerintah, *blog*, dan *youtube*. Pencarian dari beberapa sumber tersebut dilakukan untuk menjelaskan semua landasan teori yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Selain melakukan pengumpulan data melalui studi literatur, peneliti juga melakukan observasi di Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, Jakarta Pusat. Di tempat tersebut peneliti mengamati berbagai hal yang berkaitan dengan objek yang peneliti ambil termasuk mengamati naskah asli Tantri Kamandaka yang ditulis tangan diatas daun lontar. Setelah proses observasi, peneliti melanjutkan proses pengumpulan data melalui wawancara dengan narasumber yaitu Dewa Ayu Carma Citrawati selaku penulis cerpen, aktivis sastra Bali, dan Wikimediawan Bahasa Bali, Indonesia.

Cerita Tantri Kamandaka merupakan salah satu bentuk kearifan budaya lokal dan media sarana pendidikan moral. Pendidikan moral dan etika yang terkandung di dalamnya dapat dimaknai sebagai nilai-nilai yang patut dijalankan sebagai tuntun hidup bermasyarakat,

berbangsa dan bernegara, akhirnya dapat menjadi media untuk membangun karakter bangsa. Dalam menyampaikan sebuah pesan dari cerita yang diangkat banyak metode atau media yang menarik dan mudah dipahami untuk anak-anak, seperti pada media buku cerita bergambar yang tak hanya menampilkan sebuah teks namun juga menampilkan gambar-gambar ilustrasi dari sebuah cerita yang diangkat sehingga mudah untuk pembaca membayangkan alur dari ceritanya. Buku cerita bergambar merupakan salah satu buku yang dekat dengan dunia anak, menurut Nurgiyantoro (dalam Mustika, 2019:16), memaparkan bahwa buku cerita bergambar adalah buku bacaan cerita yang menampilkan teks narasi secara verbal disertai dengan gambar-gambar sebagai ilustrasi.

Dengan segmentasi pembaca pada kalangan 7-12 tahun yang mempunyai minat dengan budaya. Buku Cerita Bergambar ini dirancang dengan tata letak yang *simple*, dengan alur cerita Kera & Burung Manyar dengan gambar berwarna yang menarik sesuai dengan selera target yang ingin capai. Serta dapat memperkenalkan ke seluruh masyarakat, sehingga keberadaan cerita Tantri dapat dinikmati oleh masyarakat Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas maka pengertian judul tersebut dapat disimpulkan yaitu perancangan buku cerita bergambar Naskah Kuno Tantri Kamandaka berjudul “*Kera dan Burung Manyar*”, bertujuan untuk melestarikan dan memperkenalkan cerita Tantri Kamandaka pada masyarakat luas yang mengandung pendidikan etika dan moral terutama generasi penerus bangsa agar tidak punah.

Konsep Media

Media merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Perbedaan gaya belajar, minat intelegensi, keterbatasan indra, cacat tubuh atau hambatan jarak waktu dan lain-lain, dapat dibantu dengan pemanfaatan media pendidikan (Ratnasari & Zubaidah, 2019: 269). Menurut Sadiman (dalam Ratnasari & Zubaidah, 2019: 269) secara harfiah media berarti perantara atau pengantar. Istilah “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara”, “perantara”, atau “penyampai” dari pengirim pesan ke penerima pesan.

Pada konsep media yang akan penulis gunakan yaitu media buku cerita bergambar. Media buku cerita bergambar Hunt (dalam Tarigan, 2013: 143) juga berpendapat bahwa “*Picture books can exploit this complex relationship, words can add to, contradict, expand, echo, or interpret the pictures-and vice versa.*” Dijelaskan buku cerita bergambar merupakan sebagai media menunjang pembelajaran memiliki hubungan yang luas antara tulisan, gambar dan lain-lainnya. Semua hal itu diperuntukan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Perkembangan media juga terus berkembang seiring waktu. Media pembelajaran perlu dikemas dengan cara menarik. Buku bergambar adalah media praktis karena tidak memerlukan perlengkapan khusus, Media pembelajaran mendukung efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kemampuan siswa memahami materi pembelajaran serta mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa dan pemahaman akan bacaan yang dibaca. Buku bergambar membantu anak belajar membaca serta memperluas kosa kata mereka, menurut hasil wawancara Dewa Ayu Carma Citrawati selaku penulis cerita pendek, aktivis sastra Bali, dan wikimediawan Bahasa Bali (15 Desember 2022) mengatakan bahwa cerita Tantri di Bali masuk sebagai salah satu menjadi bahan bacaan untuk anak dan menjadi media pembelajaran buku ajaran-ajaran bahasa Bali, mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA).

Berdasarkan fakta penjelasan di atas alasan penulis membuat media buku cerita bergambar dengan tujuan untuk menghidupkan kembali dan memperkenalkan serta melestarikan cerita fabel klasik Nusantara. Buku cerita bergambar ini juga diharapkan bisa menumbuhkan rasa gemar membaca dan meningkatkan budaya membaca di kalangan anak-anak usia 4-10 tahun yang sudah mulai beralih kepada teknologi yang semakin berkembang. Selain itu, buku ini juga diharapkan bisa meningkatkan minat para anak-anak untuk mulai membaca dan mengetahui cerita tentang sejarah, mengingat bahwa anak-anak masa kini sudah sangat jarang yang memiliki niat tinggi dalam membaca.

Dalam konsep media ini terdapat judul buku cerita bergambar, deskripsi media, konsep cerita, dan perencanaan penempatan publikasi dan distribusi yang dijelaskan oleh penulis sebagai berikut. Dalam konsep media ini terdapat judul buku cerita bergambar, deskripsi media, konsep cerita, dan perencanaan penempatan publikasi dan distribusi yang dijelaskan oleh penulis sebagai berikut.

Judul Buku Cerita Bergambar

Judul buku cerita bergambar ini ialah: “Kera dan Burung Manyar”, judul tersebut diambil karena untuk menghidupkan kembali dan melestarikan cerita fabel klasik Nusantara yang diadaptasi dari Naskah Kuno Tantri Kamanda yang berasal dari Bali di Masyarakat. Diharapkan pembaca kalangan anak-anak dapat belajar nilai moral untuk percaya diri, rendah hati, tidak sombong, serta saling menghargai dan mengasihi.

Dekripsi Media

Buku cerita bergambar ini berukuran 21cm x 21cm dengan jumlah halaman sekitar kurang lebih 67 lembar belum termasuk dengan *cover*. Bagian bagian dalam buku ini terdiri dari *cover* depan, halaman prelim yang terdiri dari halaman *copyright* dan juga kata pengantar, lalu isi cerita, lembar untuk aktivitas mewarnai, ucapan terimakasih penulis untuk pembaca, serta *cover* belakang.

Konsep Cerita

Terkait dengan konsep cerita dari buku cerita bergambar Naskah Tantri Kamandaka berjudul “Kera dan Burung Manyar” yaitu ini unsur intrinsik yang meliputi alur singkat (sinopsis), tokoh atau karakter dan latar dan suasana. Alur dalam cerita ini adalah alur maju dan terdapat dua bagian cerita yang akan diceritakan, pada bagian pertama atau pembuka buku cerita bergambar berjudul “Kera dan Burung Manyar” yaitu menceritakan tentang kisah Ni Diah Tantri, seorang putri patih kerajaan Patalinagantun bernama Ki Patih Bandesuarya yang amat cantik jelita. Kecantikan Ni Diah Tantri tidak ada yang menyamai di dunia ini. Di samping itu kepandaiannya telah terkenal, tidak ada yang menyamainya. Segala ilmu pengetahuan telah dipelajarinya.

Hal ini terdengar oleh baginda Prabu Airsuaryadala, baginda ingin melamar Ni Diah Tantri yang akan dijadikannya permaisuri. Tetapi baginda segan menyampaikannya kepada Ki Patih Bandesuarya. Kala itu baginda mempunyai ide agar Ni Diah Tantri bisa menjadi permaisurinya tetapi tidak perlu berbicara kepada Ki Patih Bandesuarya selaku ayah dari Ni Diah Tantri. Lalu baginda Prabu Airsuaryadala segera menyuruh Ki Patih dan anak buahnya agar memersempahkan gadis cantik setiap hari ke kerajaan.

Ki Patih Bandesuarya melaksanakan perintah sang baginda raja, dengan sigap Ki Patih segera menghantarkan ke kerajaan seorang gadis cantik jelita setiap hari untuk baginda raja nikahi. Karena hal tersebut terjadi terus menerus maka lama kelamaan seluruh gadis telah habis

dipersembahkannya. Saat itu Ki Patih Bandesuarya amat sedih hatinya. Mengetahui hal tersebut, I Gusti Ayu Biang istri Ki Patih segera memanggil putrinya Ni Diah Tantri agar bertanya kepada ayahhandanya mengapa beliau bermuram durja. Setelah melewati perbincangan panjang antara ia, istrinya dan putrinya. Ki Patih Bandesuarya dengan berat hati menghantarkan putrinya kepada raja.

Ni Diah Tantri setiap malam bercerita untuk sang raja tentang kehidupan para binatang dengan berbagai sifat dan karakternya yang penuh dengan nilai kebajikan. Lalu pada bagian kedua, menceritakan salah satu kisah dari puluhan cerita Tantri Kamandaka yang mengisahkan “*I Sangsiah teken I Bojog*” yang berarti burung sangsiah atau manyar dengan kera. Burung manyar merupakan burung yang jago membuat sarang. Sarangnya sangat indah bergelantungan di pelepah pohon. Merasa ia sangat handal membuat sarang yang indah, ia selalu mengejek kawanan burung lainnya. Petaka tiba saat dia meledek kera yang hidup tanpa rumah. Kera pun marah dan merobek-robek sarang burung Manyar.

Kemudian tokoh-tokoh dalam buku cerita bergambar Naskah Tantri Kamandaka berjudul “Kera dan Burung Manyar” ini terdapat delapan tokoh dibagi menjadi protagonis dan antagonis. Dalam kisah Ni Diah Tantri terdapat tokoh utama dan tokoh pendukung, tokoh utama protagonis yaitu Ni Diah Tantri, tokoh sekunder antagonis adalah Raja Airsuaryadala dan tokoh sekunder protagonis yaitu Ki Patih Bandesuarya, tokoh selanjutnya yaitu tokoh pendukung protagonis lainnya dalam cerita Ni Diah Tantri adalah tokoh emban (pelayan) dan I Gusti Ayu Biang (istri Patih Bandeswarya). Sedangkan tokoh-tokoh dalam cerita Kera dan Burung Manyar semua tokohnya merupakan tokoh utama yaitu, kera dan burung manyar.

Latar dalam buku cerita bergambar Naskah Tantri Kamandaka berjudul “Kera dan Burung Manyar” ini meliputi latar tempat, latar waktu, dan latar suasana. Latar tempat pada cerita Ni Diah Tantri terdapat di desa atau negeri Patalinagantun, singgasana raja, kamar tidur raja dan taman. latar waktu pada cerita Ni Diah Tantri siang dan malam dengan suasana tegang, gembira dan sedih. Latar tempat pada cerita Kera dan Burung Manyar terdapat di hutan dan dahan pohon. latar waktu pada cerita Ni Diah Tantri pagi dan siang dengan suasana tegang dan amarah.

Perencanaan Penempatan Publikasi Dan Distribusi

Buku cerita bergambar Naskah Tantri Kamandaka berjudul “Kera dan Burung Manyar” akan dipublikasikan dengan mengadakan promosi pada *platform* media sosial seperti *tiktok*, *Instagram*, *facebook*, dan *youtube*. Didistribusikan ke toko-toko buku besar dan kecil di Indonesia dan juga akan dijual via *online* melalui toko *online* seperti *Tokopedia* dan *Shopee* karena agar memudahkan masyarakat mendapatkan buku ini terutama pada daerah yang jauh dengan toko buku. Lalu mengadakan promosi di perpustakaan nasional Indonesia dengan cara mengadakan seminar bedah buku yang membedah isi buku cerita bergambar Naskah Tantri Kamandaka berjudul *Kera dan Burung Manyar* dan membahas seputar tentang naskah kuno tantri kamandaka atau cerita fabel Nusantara.

Konsep Perancangan

Desain Komunikasi Visual berperan dalam mengkomunikasikan atau menyampaikan pesan visual dan audio visual dari produsen pesan kepada khalayak sasaran (Soewardikoen,

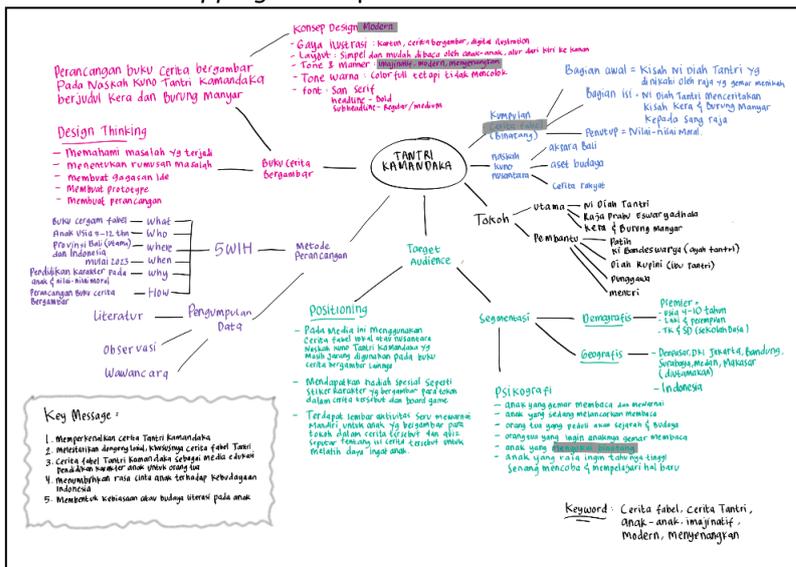


2019: 11). Menurut Anggraini dan Nathalia (2014: 15) Desain Komunikasi Visual merupakan seni dalam menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan bahasa visual yang disampaikan melalui media berupa desain. Desain Komunikasi Visual bertujuan menginformasikan, mempengaruhi, hingga mengubah perilaku khalayak target sasaran sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan.

Dalam pandangan Tinarbuko (2015) Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan *layout*. Semuanya itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran yang dituju. Desain komunikasi visual sebagai salah satu bagian dari seni terap yang mempelajari tentang perencanaan dan perancangan berbagai bentuk informasi komunikasi visual.

Mind Mapping

Mind Mapping atau peta pikiran adalah keterkaitan antara konsep suatu materi pelajaran yang direpresentasikan dalam jaringan konsep yang dimulai dari inti permasalahan sampai pada bagian pendukung yang mempunyai hubungan satu dengan lainnya, sehingga dapat membentuk pengetahuan dan mempermudah pemahaman suatu topik pelajaran (Simarmata, 2014: 36-37). Berikut *mind mapping* dalam penelitian ini:



Gambar 2. *Mind Mapping*
 Sumber: Dokumen pribadi, 2022

Moodboard

Moodboard menurut Bestari dan Ishartiwi (2016: 123) *moodboard* diartikan sebagai “alat atau media papan yang digunakan oleh desainer untuk membantu mereka mendapatkan ide yang baik dari apa yang klien mereka cari”. Arthur, dkk (dalam Khasanah, 2019: 18) mengatakan bahwa “a moodboard is an excellent way to assemble a range of visual research material as a source of inspiration for ideas”. Yang berarti *moodboard* adalah cara terbaik untuk mengumpulkan berbagai materi penelitian visual sebagai sumber inspirasi untuk ide.

Moodboard yang digunakan oleh peneliti untuk perancangan buku cerita bergambar ini berupa contoh *cover*, *layout*, pemilihan huruf, warna serta gaya ilustrasi yang akan digunakan. Berikut ini adalah *moodboard* yang dibuat:



Gambar 3. Moodboard

Sumber: Dokumen pribadi, 2024

Gaya Ilustrasi

Secara etimologis arti gaya dalam bahasa Indonesia merupakan padanan dari bahasa Inggris *style* yang berasal dari bahasa Latin *stilus* yang berarti alat penggores (kalam) atau dari bahasa Yunani *stili* atau *stilo* yang artinya batang tiang (Perdana dan Murwonugroho, 2017: 188). Ilustrasi menurut Perdana dan Murwonugroho (2017: 190) adalah proses penggambaran objek, baik visual maupun audio dan lain-lain. Komunikasi visual merupakan suatu komunikasi melalui wujud yang dapat diserap oleh indera pengelihat. Dan Ilustrasi yang baik merupakan ilustrasi yang bisa merangsang serta membantu pembaca untuk berimajinasi tentang cerita, ilustrasi memang sangat membantu mengembangkan imajinasi dalam memahami narasi.

Dalam perancangan buku cerita bergambar ini gaya ilustrasi yang akan digunakan adalah gaya gambar *lineless* dengan perpaduan gaya gambar kartun. Menggunakan gaya ilustrasi *lineless art* yang memiliki pewarnaan tidak menggunakan garis tepi. Menurut Sukmantari dan Januarsa (2022: 96) gaya gambar *linesless* menghasilkan gaya tidak realis dengan teknik *lineless art* yang berfokus pada *colorblock* yang kontras. Dan gaya gambar kartun merupakan gaya ilustrasi yang dekat dan disukai oleh anak-anak. Gaya kartun dipilih untuk menarik perhatian anak karena umumnya anak-anak menyukai gaya ilustrasi yang sederhana, lucu, dan unik. Gaya ilustrasi ini juga diterapkan pada latar suasana maupun tempat dengan kontras warna menarik untuk memperindah tampilan dari gambar yang diilustrasikan.



Gambar 4. Contoh Gaya Ilustrasi @arikoo_

Sumber: https://www.instagram.com/p/CCVnYAnF Ft/?utm_source=ig_web_copy_link, 2024

Skema Warna

Menurut pendapat Wong (dalam Tobing, dkk. 2023: 9050) warna secara fisik dapat digambarkan sebagai sifat cahaya yang disinarkan atau secara psikologis sebagai pengalaman indra pengelihatan. Sedangkan warna secara psikologis dapat dikategorikan dalam *hue*, *value*, dan *chroma*. Nugroho (dalam Tobing, dkk. 2023: 9050) juga menyatakan proses warna terjadi karena terlihatnya warna disebabkan oleh keberadaan cahaya yang menerjang suatu benda lalu benda itu memantulkan cahaya ke retina. Warna yang digunakan pada buku cerita bergambar ini adalah warna-warna cerah berupa kombinasi warna analog, monokromatik dan akromatik. Warna ini dipakai untuk menarik perhatian anak dan akan ditampilkan pada ilustrasi dan teks. Berikut warna yang digunakan dalam pengaplikasian perancang:

#FEF3AA	#854646	#5E5E5E
C: 1% R: 254	C: 36% R: 133	C: 62% R: 94
M: 1% B: 243	M: 76% B: 70	M: 53% G: 94
Y: 41% G: 170	Y: 64% G: 70	Y: 53% B: 94
K: 0%	K: 27%	K: 25%
#E5E08B	#8C3333	#454545
C: 12% R: 229	C: 30% R: 140	C: 67% R: 69
M: 5% B: 224	M: 87% B: 51	M: 60% G: 69
Y: 56% G: 139	Y: 77% G: 51	Y: 58% B: 69
K: 0%	K: 28%	K: 43%
#A9BB72	#763334	#282828
C: 37% R: 169	C: 35% R: 118	C: 71% R: 40
M: 14% B: 187	M: 83% B: 51	M: 65% G: 40
Y: 69% G: 114	Y: 70% G: 52	Y: 64% B: 40
K: 0%	K: 38%	K: 68%
#63853E	#4D3626	#D87837
C: 65% R: 99	C: 50% R: 77	C: 12% R: 216
M: 29% B: 133	M: 65% B: 54	M: 62% G: 13
Y: 97% G: 62	Y: 77% G: 38	Y: 91% B: 55
K: 13%	K: 56%	K: 1%
#547332	#547332	#643A6B
C: 69% R: 84	C: 60% R: 66	C: 67% R: 100
M: 35% B: 115	M: 57% B: 61	M: 87% G: 58
Y: 100% G: 50	Y: 78% G: 41	Y: 31% B: 107
K: 21%	K: 55%	K: 16%

Gambar 5. Warna yang diaplikasikan

Sumber: Dokumen pribadi, 2024

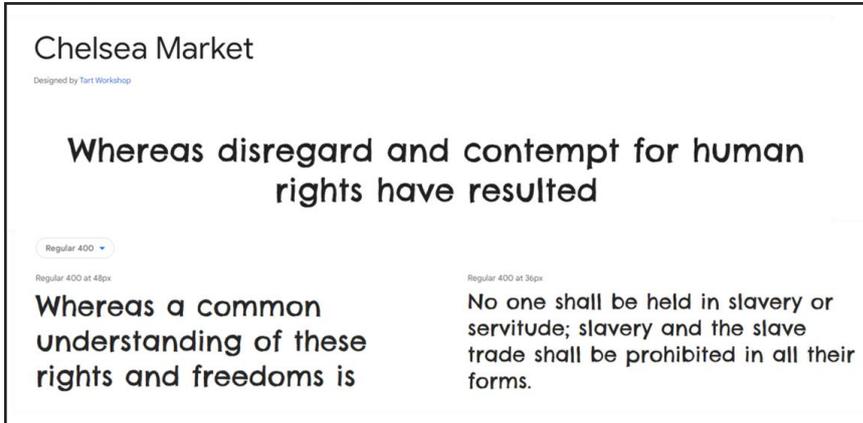
Warna cerah kombinasi ini adalah warna dominan yang akan digunakan dalam buku cerita bergambar. Warna cerah ini biasa disebut sebagai *vivid color*. Menurut Monica (2011: 1088), *vivid color* atau warna cerah adalah warna yang terang dan menyala serta terlihat cemerlang dengan tingkat *brightness* yang tinggi. Umumnya warna cerah ini dapat dipakai untuk menyampaikan emosi positif pada anak seperti perasaan gembira dan kesan ceria.

Pemilihan Huruf

Tipografi, dalam hal ini huruf yang tersusun dalam sebuah abjad, merupakan media penting dalam komunikasi visual. Menurut Perdana dan Murwonugroho (2017: 193), huruf menjadi peranan ganda dalam suatu karya desain karena huruf dapat menjadi tampilan visual yang menarik untuk dilihat (bentuk huruf) dan juga dapat menjadi media dalam penyampaian pesan karena fungsinya sebagai bacaan (huruf sebagai kata atau kalimat). Oleh karena itu, memilih huruf dalam karya menjadi penting karena selain memiliki makna tersurat berupa penyampaian pesan, huruf juga dapat menyimpan makna tersirat yaitu sebagai suatu kesan.

Tipografi yang dipilih oleh perancang adalah jenis tipografi *san serif*. Jenis huruf berciri *Sans Serif* (yang artinya: tanpa *serif*) mulai muncul tahun 1816 sebagai *display type* dan sangat

tidak populer di masyarakat karena pada saat itu dianggap tidak trendi sehingga dinamakan *Grotesque*, yang artinya lucu/aneh (Perdana dan Murwonugroho, 2017: 195). Pemilihan huruf yang dipakai dalam perancangan ini adalah, *chelsea market*.



<https://fonts.google.com/specimen/Chelsea+Market>

Gambar 6. Tipografi *Chelsea Market*

Sumber: fonts.google.com, 2024

Font chelsea market dipilih karena memiliki bentuk yang lucu, uni dan sederhana namun memberikan kesan sentuhan personal yang seperti tulisan tangan. Selain itu *font Chelsea market* ini tersedia secara gratis di *Google Font*.

Tata Letak

Dilansir dari Galura (2014: 15), *Layout* atau tata letak merupakan suatu kegiatan untuk menyusun, mengatur serta memadukan unsur komunikasi grafis (teks, gambar, tabel dan lainnya) menjadi suatu komunikasi yang visual dan komunikatif, estetik serta menarik saat dilihat.



<https://www.behance.net/gallery/185706557/Market/modules/1049790691>
<https://www.behance.net/gallery/110281041/The-Magical-Dandelion-Childrens-Book>

Gambar 7. Tata Letak

umber: www.behance.net, 2024

Dalam perancangan buku cerita bergambar ini *layout* yang digunakan ialah *layout* yang sederhana dan dinamis dimana teks pada tiap halaman posisi teks akan berubah sesuai dengan letak ilustrasinya. Tata letak yang sederhana dan dinamis merupakan tata letak yang cocok untuk anak-anak, tiap halamannya akan didominasi oleh gambar yang mengilustrasikan cerita, dan juga dilengkapi teks yang menjelaskan ilustrasi yang ditampilkan.

Hasil Perancangan

Pada hasil perancangan buku cerita bergambar Naskah Tantri Kamandaka berjudul *Kera Dan Burung Manyar* memerlukan perlukan beberapa aspek perancangan antara lain:

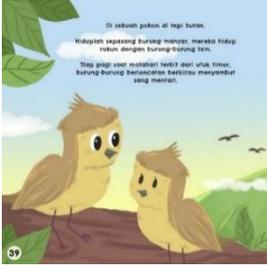
Spesifikasi Media

Media utama sebagai hasil akhir dari rancangan ini berupa buku dengan ukuran 21 x 21 cm. Untuk menjaga *cover* buku agar tidak rusak maka akan *cover* buku menggunakan *hardcover* dengan tujuan agar buku tidak mudah rusak. Buku ini kurang lebih memiliki 66 halaman, penjilutannya menggunakan jilid lem, dan gramatur isi menggunakan *fullcolor* HVS 80 gsm.

Skala Gambar Hasil Perancangan

Media utama sebagai hasil akhir dari rancangan ini berupa buku dengan ukuran 21 x 21 cm. Untuk menjaga *cover* buku agar tidak rusak maka akan *cover* buku menggunakan *hardcover* dengan tujuan agar buku tidak mudah rusak. Buku ini kurang lebih memiliki 66 halaman, penjilutannya menggunakan jilid lem, dan gramatur isi menggunakan *fullcolor* HVS 80 gsm. Bagian ini menampilkan hasil perancangan secara keseluruhan dilengkapi keterangan skala perbandingan ukuran dengan hasil sebenarnya. Berikut ini adalah tampilan gambar ukuran buku dengan skala 1:6 dari ukuran sebenarnya.

Tabel 1. Skala Gambar Hasil Perancangan

Skala	Gambar	Ukuran Satuan
1:6	 <p>Di sebuah pohon di tepi hutan, hiduplah sepasang burung manyar, mereka hidup sukuk dengan burung-burung lain. Tapi pagi-pagi mereka selalu pergi untuk mencari burung-burung beranakan berkincau mengembur sangat meriah.</p>	21 cm x 21 cm
1:6	 <p>Kesuksesan mereka disebabkan secara nyata oleh bantuan Prabu Anantadewa dan Ni Inah Tantri yang dibantu dengan dengan mereka. Suatu hari raja-raja dari negeri tetangga dan seluruh negara negeri Permatangentun.</p>	42 cm x 21 cm

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

Hasil Perancangan Media Utama Bagian Awal

Bagian awal pada media buku cerita bergambar ini menampilkan sampul depan dengan ilustrasi Ni Diah Tantri, kera dan burung manyar, teks judul buku Cerita Tantri Kera dan Manyar cerita adaptasi dari Naskah Tantri Kamandaka dan nama ilustrator. Halaman selanjutnya adalah french title (halaman Perancis), hak cipta, kata pengantar atau sekapur sirih.

Tabel 2. Buku Cerita Bergambar Bagian Awal

Sampul depan	 <p>CERITA TANTRI Kera & Manyar Cerita adaptasi dari Naskah Tantri Kamandaka</p>
--------------	---

<p>French title</p>	
<p>Hak cipta dan Kata pengantar</p>	
<p>Lanjutan kata pengantar</p>	

Sumber: Dokumen pribadi, 2024

Bagian Isi

Pada bagian isi media buku cerita bergambar ini menampilkan bagian isi cerita dengan beberapa variasi gaya tata letak yang berbeda.

Tabel 3. Buku Cerita Bergambar Bagian Isi

<p>Bagian I Hal. 6 & 7</p>	
------------------------------------	--



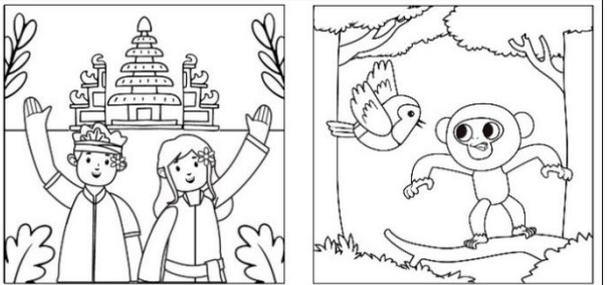
<p>Bagian II Hal. 48 & 49</p>	 <p>Satu hari si burung manyar membuat sarang. "Mungkin seekor kera lain berkeduk di salah satu sarang." Sambil berkata, "Wahai sahabatku kumu rajin besar, membuat sarang lain di antara burung yang lainnya. Kamu yang paling pintar. Sarangmu bagus sekali, berisi kampong yang luas. Pasti ya nyamuk, idumu ya!" tanya si kera.</p>
<p>Bagian III Hal. 60 & 61</p>	 <p>Demikianlah sarang yang dibangun berhari-hari dengan telaten berhitung, hancur dalam sekejap. Gara-gara tidak mampu mengendalikn kata-kata</p>

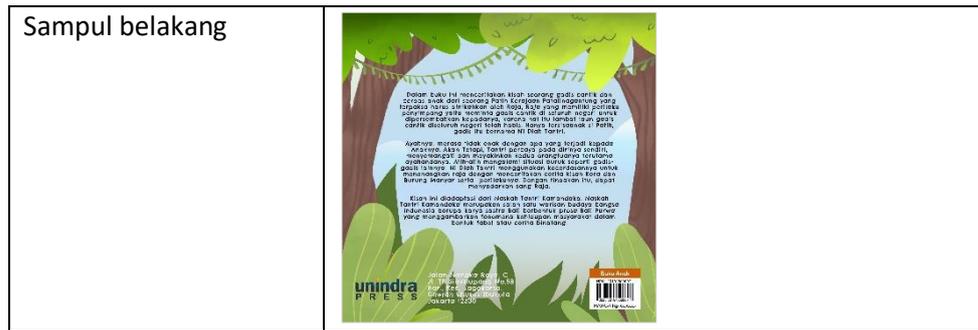
Sumber: Dokumen pribadi, 2024

Bagian Penutup

Bagian penutup menampilkan pesan moral dari cerita "Cerita Tantri, Kera dan Manyar", lembar aktivitas mewarnai untuk anak yang membaca buku ini serta sampul belakang. Pada buku ini sampul belakang terhubung dengan sampul depan dan terdapat synopsis terkait buku cerita bergambar ini.

Tabel 4. Buku Cerita Bergambar Bagian Penutup

<p>Hal. 62 dan 63 Pesan moral dan judul aktivitas lembar mewarnai</p>	 <p>Pesan Moral</p> <p>Kita harus menjadi orang yang baik dan melewatkan balasan apapun jika berada, sepan seluruh, berpaki sebagai orang tua, tidak lumbung serta rendah hati.</p> <p>Jangan menasihati orang yang tidak mau menerima nasihat dari orang lain. Kita ingin membuat nasihat kepada orang lain harus diberikan dengan baik dan halus kata yang lemah, email tidak dapat menyelesaikan suatu masalah.</p> <p>Aktivitas Lembar Mewarnai</p>
<p>Hal. 64 dan 65 Lembar aktivitas mewarnai untuk anak</p>	



Sumber: Dokumen pribadi, 2024

Simpulan

Berdasarkan dari proses perancangan buku cerita bergambar Naskah Tantri Kamandaka berjudul *Kera dan Burung Manyar* yang telah di lakukan, maka dapat ditarik kesimpulan dalam merancang sebuah buku cerita bergambar yang harus benar-benar diperhatikan yaitu konsep dasar seperti konsep visual dan konsep desain. Pasalnya, kedua hal tersebut menjadi poin utama dalam membuat buku cerita bergambar untuk memastikan pesan yang ingin disampaikan melalui gambar sampai pada sasaran *audiens*.

Pada dasarnya cerita klasik Naskah Kuno Nusantara merupakan warisan budaya yang patut dijaga kelestariannya, karena di dalamnya memiliki pesan moral yang dapat dipetik anak-anak agar bisa tumbuh menjadi anak yang baik, memiliki moral dan sopan santun yang baik. Dengan adanya buku bergambar Naskah Tantri Kamandaka berjudul *Kera dan Burung Manyar* ini diharapkan anak-anak bisa menyenangi cerita klasik Nusantara Indonesia terkhusus cerita fabel Tantri Kamandaka.

Perancangan karakter buku cerita bergambar mengenai tokoh dunia didasari oleh referensi visual dari sumber yang relevan dengan mempertimbangkan ciri fisik dan atributnya (pakaian, aksesoris, dan lainnya), begitu pula latar tempatnya yang sesuai pada masanya. Dalam perancangan buku cerita bergambar ini tata letak yang digunakan ialah tata letak yang sederhana dan dinamis dimana teks pada tiap halaman posisi teks akan berubah sesuai dengan letak ilustrasinya dan memanfaatkan *white space*. Tata letak yang sederhana dan dinamis merupakan tata letak yang cocok untuk anak-anak, tiap halamannya akan didominasi oleh gambar yang mengilustrasikan cerita, dan juga dilengkapi teks yang menjelaskan ilustrasi yang ditampilkan dan penggunaan *white space* bertujuan untuk kenyamanan melihat gambar dan kenyamanan membaca. Elemen-elemen desain komunikasi visual dipilih berdasarkan target khalayaknya yakni anak berupa warna-warna cerah serta menggunakan huruf *san serif* dengan bentuk huruf yang membulat, dan juga disesuaikan dengan kondisi yang sebenarnya dengan pengurangan-pengurangan detail tertentu dan menguatkan bagian tertentu agar fokus pada karakter utama dan bagian cerita yang diangkat. Terdapat pesan moral yang terdapat dalam buku ini, dengan tampilan visual yang menarik diharapkan dapat meningkatkan minat baca anak sehingga pesan moral yang terdapat dalam buku dapat tersampaikan.

Daftar Pustaka

- Adnyaswari, A. A. A. D. (2016). Desain Komunikasi Visual Sebagai Sarana Memperkenalkan Cerita Tantri “Gajah Nyapa Kadi Aku” Di Bali. (Tesis). Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Bali.
- Angraini, L., & Nathalia, K. (2014). Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Bagus, I. G. N., (1980). Ni Diah Tantri. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Proyek Penerbitan Buku Bacaan Sastra Indonesia Dan Daerah.
- Bestari, A. G., & Ishartiwi, I. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Mood Board Terhadap Pengetahuan Desain Busana pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 3(2), 121–137.
- Galura, R. (2014). Layout majalah sebagai sebuah cerminan identitas pembaca studi kasus layout majalah cosmopolitan dan aneka yes. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 3(2), 121–137. LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi, 2(3). DOI: <https://doi.org/10.30656/lontar.v2i3.341>.
- Monica, & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna Dalam Dunia Desain Dan Periklanan. Humaniora Binus, 2(2), 1084-1096. Diakses dari <https://journal.binus.ac.id/>.
- Nurgiyantoro, B. (2019). Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Pasek, I. M. (2006). Carita Tantri. Denpasar: Yayasan Dharma Sastra Denpasar.
- Perdana, K. A., & Murwonugroho, W. (2017). Gaya Ilustrasi Indies (Studi Perbandingan Poster Film Tiga Dara Versi Orisinal Dan Restorasi). Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain, 2(2), 185-200.
- Oktavia, W. (2020). Transkrip Edisi Kritis Hikayat Bayan Budiman (Br. 115). Human Narratives, 2(1), 1-14. DOI: <https://doi.org/10.30998/hn.v2i1.580>.
- Rahmawati, S. (2014). Tinjauan Buku: Menilik Cerita Tantri Dalam Kidung Tantri Kediri. Jumentara: Jurnal Manuskrip Nusantara, 5(1), 160-166. DOI:<https://doi.org/10.37014/jumentara.v5i1.374>.
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh penggunaan buku cerita bergambar terhadap kemampuan berbicara anak. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 9(3), 267-275.
- Simarmata, M. H. (2014). Upaya Meningkatkan Pemahaman dan Aktivitas Lisan Siswa pada Materi Perjuangan Melawan Penjajah Melalui Metode Mind Mapping Bergambar di Kelas V. (Skripsi). PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Soewardikoen, D. W. (2019). Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual. Daerah Istimewa Yogyakarta: PT Kanisius.
- Suarka, I. N., & Gede Bawa, A. A. (2018). Cerita Klasik Tantri Kamandaka sebagai Sumber Ekonomi Kreatif. Jurnal Kajian Bali, 8(1), 181-200. DOI:10.24843/JKB.2018.v08.i01.p10.
- Sukmantari, H., & Januarsa, A. (2012). Mengenalkan Keanekaragaman Burung Endemik Indonesia Melalui Perancangan Buku Ensiklopedia untuk Anak-anak. Reka Makna: Jurnal Komunikasi Visual, 2(2), 93-100. Diakses dari <https://scholar.google.com/>.



- Supriyatini, S. (2019). Tema Cerita Tantri Pada Lukisan Kaca Anak-anak Di Komunitas Batu Belah Art Space Di Desa Lembang, Klungkung. *Prabangkara: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 23(2), 90–99. Diakses dari <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/prabangkara/article/view/915>.
- Susilawati, H. (2016). Preservasi Naskah Budaya Di Museum Sonobudoyo. *Jurnal Kajian Ilmu Dan Perpustakaan Al Maktabah*, 1(62). 61-68. DOI: 10.29300/mkt.v2i2.2323.
- Tarigan, N. T. (2018). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Curere*, 2(2). 141-152. <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v2i2.157>.
- Tinarbuko, S. (2015). DEKAVE: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global. Daerah Istimewa Yogyakarta: CAPS.
- Tobing, S. L., Afif, R. T., & Sumarlin, R. S. (2023). Perancangan Concept Art Karakter 2d Mbok Jamu Sebagai Media Edukasi Mengenai Jamu Tradisional Pada Remaja. *eProceedings of Art & Design*, 10(6). 9046-9062. Diakses dari <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/21756/>.