

Penciptaan Buku Ilustrasi Religius “Kelahiran Yesus Kristus” Melalui Wayang Wahyu Dengan Teknik Aquarel Sebagai Upaya Mengenalkan Budaya Lokal

Bella Arifanda Putri¹, Hardman Budiardjo², Darwin Yuwono Riyanto³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : arifandabp@gmail.com¹ hardman@stikom.edu² darwin@stikom.edu³

Abstract

Wayang Wahyu is the one of local culture that owned by Indonesian Nation, which is a performance art with media images or mock that made by leather and wood that tell the stories from Old Testament to the New Testament. But in a real situation, Wayang Wahyu is now being forgotten because so many incoming foreign culture that appear, a lack of awareness that known how importance the local culture, and required an exciting the new media to delivering the message of the Bible for children. Based on observation, interview, and literature, found the fact that children are less familiar with traditional art of Wayang Wahyu. Therefore, the purpose of this creation is to revive the existence of Wayang Wahyu for introduce to children. The method that used to create an illustrated book of the Bible is using the characters by puppet in order to make a sense of belonging and not effected the foreign taste in the message of Bible stories that will be delivered, equipped with two languages (Indonesian – Javanese language), interactive pages, also supported some promotional media like mini X-banners, display character, key chains, bookmarks, stickers and pins. Through this illustrated book of the Bible, can be used the attractive preaching for Christianity and introduce the Wayang Wahyu as local cultural to the children.

Keyword: Wayang Wahyu, Puppet, Book Illustration, Birth of Jesus Christ, Arts and Culture, Christian, Local Culture, Traditional Arts.

Pendahuluan

Budaya lokal merupakan budaya yang dimiliki oleh suatu wilayah dan mencerminkan keadaan sosial diwilayahnya. Beberapa hal yang termasuk budaya lokal diantaranya adalah cerita rakyat, lagu daerah, ritual kedaerahan, adat istiadat daerah, pertunjukan wayang, permainan tradisional dan segala sesuatu yang bersifat kedaerahan.

Budaya kesenian wayang memiliki nilai lebih dibandingkan seni lainnya, karena kesenian wayang merupakan kesenian yang komprehensif yang dalam pertunjukannya memadukan unsur-unsur kesenian, diantaranya seni karawitan, seni rupa (*tatah sungging*), seni pentas (*pedalangan*), dan seni tari (*wayang orang*). Disamping fungsinya sebagai hiburan, kesenian wayang juga memiliki fungsi estetika dan sarat dengan nilai-nilai luhur. Setiap alur cerita, falsafah dan perwatakan tokohnya, sampai bentuk pada kesenian wayang mengandung makna yang sangat mendalam.

Ketika zaman berganti, kesenian wayang pun menjadi memori bagi generasi selanjutnya. Seperti keadaan Wayang Wahyu yang kini dalam kondisi memprihatinkan. Wayang Wahyu adalah wayang yang diciptakan dalam rangka penyebaran agama katolik. Kisah cerita diambil berdasarkan atas kitab perjanjian lama hingga perjanjian baru.

Berdasarkan permasalahan diatas, upaya yang dilakukan penulis adalah dengan penciptaan buku ilustrasi sebagai upaya mengenalkan budaya lokal kesenian wayang kulit - Wayang Wahyu menggunakan media baru yang menarik untuk penyampaian pesan Alkitab kepada anak-anak. Media pewartaan Alkitab kepada anak-anak sampai saat ini belum ditemukan visualisasi dengan proses akulturasi visual terhadap budaya lokal. Hampir semua visualisasi penokohan dalam cerita Alkitab anak mengacu pada akulturasi visual Timur Tengah dan Eropa yang menjadi budaya asal mereka.

Pada umumnya anak-anak berusia 6-12 tahun adalah masa dimana anak mulai dapat mengerti dan mudah menangkap hal-hal baru sehingga

pembelajaran pada usia ini pun akan dapat diserap dengan baik. Selain itu, pada usia ini, anak-anak akan lebih tertarik dengan buku yang menarik perhatian mereka, misalnya bergambar dan berwarna dibandingkan dengan buku teks. Oleh karena itu, buku pembelajaran berisi cerita akan lebih menarik perhatian mereka dan tidak mudah membuat mereka bosan.

Menurut Bunanta (2004), Dari sekian banyak media komunikasi, buku merupakan media yang memiliki kontribusi besar dalam pengetahuan dan sampai sekarang masih belum tergantikan oleh media lain. Buku memiliki fleksibilitas tinggi juga merupakan salah satu kebutuhan untuk anak.

Pemilihan buku ilustrasi dikarenakan seorang anak akan lebih mudah memahami sesuatu melalui gambar-gambar serta permainan dengan visualisasi yang menarik. Buku akan lebih menarik dan lebih mudah dipahami apabila dilengkapi dengan fasilitas gambar (*visual*). Fasilitas ini akan dicerna oleh otak kanan yang bekerja untuk menerima dan menyukai gambar dan grafik. Bahasa visual bukan sekedar menempel atau menambah gambar dalam teks.

Penelitian sejenis pernah dilakukan oleh Amanda Veranita dengan judul “Wayang Wahyu Sebagai Media Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sejarah”. Penelitian ini memiliki kesamaan dimana sama-sama mengangkat Wayang Wahyu, sedangkan yang membedakan dengan penulis adalah hasil visualisasi yang diciptakan yaitu berupa buku ilustrasi.

Batasan Masalah

1. Buku ilustrasi Wayang Wahyu ini difokuskan pada cerita Alkitab “Kelahiran Yesus Kristus”.
2. Target audience adalah anak-anak berusia 6-12 tahun khususnya umat kristiani.
3. Karya dibuat dengan 2 bahasa (bilingual), yaitu menggunakan bahasa Jawa – Indonesia.
4. Pembuatan karya ilustrasi menggunakan teknik manual dengan teknik pewarnaan cat air.

Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat digunakan sebagai referensi keilmuan khususnya bagi masyarakat akademik prodi Desain Komunikasi Visual.

- b. Dapat menjadi referensi keilmuan khususnya dalam penciptaan buku ilustrasi dengan teknik aquarel.

2. Manfaat Praktis

- a. Memperkenalkan Wayang Wahyu sebagai warisan budaya lokal kepada anak-anak khususnya di Surakarta, dan di Indonesia pada umumnya.
- b. Menjadi media pewartaan agama yang menarik, sehingga target lebih dekat dengan Budaya Indonesia dan dapat menimbulkan rasa memiliki yang kuat.
- c. Memberikan pengalaman dalam proses penciptaan buku ilustrasi religius kristiani melalui media Wayang Wahyu pada penulis.

Metode Perancangan

Metode penelitian yang akan digunakan dalam perancangan buku ilustrasi religius “Kelahiran Yesus Kristus” melalui Wayang Wahyu kali ini adalah metode kualitatif.

Peneliti melakukan dengan pendekatan wawancara, observasi dan telaah dokumen. Pengumpulan data yang digunakan meliputi : observasi, wawancara, telaah dokumen, *focus group discussion* (FGD), studi pustaka dan studi kompetitor.

Menurut Jonathan & Hary (2007:95), desain penelitian kualitatif bersifat fleksibel dan berubah-ubah sesuai dengan kondisi lapangan, tidak seperti desain riset penelitian kuantitatif yang bersifat tetap, baku, dan tidak berubah-ubah. Oleh karena itu peran peneliti sangat dominan terhadap keberhasilan penelitian. Dalam hal ini peran desain hanyalah membantu mengarahkan jalannya proses penelitian agar sesuai dengan pernyataan masalah dan berjalan dengan sistematis.

Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh memiliki peranan penting dalam mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi dalam pembuatan buku ilustrasi religius kristiani Wayang Wahyu, sehingga diperlukan data yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Pengumpulan data yang digunakan meliputi : observasi, wawancara, telaah dokumen, *focus group discussion* (FGD), studi pustaka dan studi kompetitor.

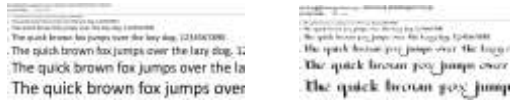
Target

Target Audience :

- a. Anak-anak usia 6-12 tahun

- b. Jenis kelamin laki-laki dan perempuan
- c. Pelajar SD
- d. Status ekonomi sosial menengah keatas
- e. Memiliki semangat belajar tinggi

Target Market :



- a. Orang tua 25-50 tahun
- b. Jenis kelamin laki-laki dan perempuan
- c. Orang tua yang diutamakan ibu karena ibu lebih terlibat dalam perkembangan pendidikan anaknya.
- d. Status ekonomi sosial menengah keatas
- e. Memiliki ketertarikan terhadap buku yang dirancang dan memiliki daya beli.

Analisis Keyword / Konsep

Pemilihan kata kunci atau *keyword* dari dasar penciptaan buku ilustrasi Wayang Wahyu ini dipilih melalui penggunaan dasar acuan analisa data yang telah dilakukan. Penentuan *keyword* diambil berdasarkan data yang sudah terkumpul dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, perekaman, pencatatan, FGD, studi pustaka, studi competitor, STP, Analisis SWOT, dan STP.

Berdasarkan hasil proses pencarian *keyword* ditemukan kata kunci yaitu “*Dinamis (Dynamic)*”. Kata “*kebudayaan*” dan “*aktif*” yang kemudian digabungkan menjadi satu menghasilkan kata dinamis (*dynamic*). Kata “*kebudayaan*” diambil dari karakter tokoh Wayang Wahyu yang mengandung unsur religi, sakral, falsafah hidup dan budaya wayang kulit sebagai strategi untuk mendiferensiasikan keunikan karakter tokoh dengan kompetitornya. Sedangkan kata “*aktif*” dipilih karena dapat mencerminkan karakter anak-anak usia 6-12 tahun yang lincah, riang, rasa ingin tahu tinggi, imajinasi tinggi, cerdik.

Kata dinamis (*dynamic*) sendiri berasal dari Belanda “*Dynamisch*” yang berarti giat bekerja, tidak mau tinggal diam, terbuka, selalu bergerak, terus bertumbuh, dan mudah menyesuaikan diri dengan keadaan sehingga dapat mencakup kata *kebudayaan* dan *active* didalamnya.

Konsep Kreatif

Konsep perancangan kreatif yang akan dibuat adalah berupa sebuah buku ilustrasi religius Kristiani melalui Wayang Wahyu dengan mengangkat cerita Kelahiran Yesus Kristus.

Teknik visualisasi yang digunakan adalah teknik aquarel, menggunakan dua bahasa yaitu Bahasa Jawa dan Bahasa Indonesia. Serta nantinya dalam buku tersebut akan ditambahkan halaman interaktif yang menampilkan karakter-karakter tokoh utama dengan teknik cutting, sehingga dapat digunakan sebagai alat peraga untuk target market atau alat bermain untuk target audience.

Format dan Ukuran Buku

Buku berukuran 20 x 23 cm dengan jumlah sekitar 50 halaman. Buku ilustrasi akan ditambahkan dengan halaman-halaman interaktif. Berikut adalah isi dari buku ilustrasi yang akan dirancang :

- a. Cover Depan
- b. Cover Halaman Dalam
- c. Blank Page
- d. Halaman Copyright
- e. Halaman Endorsement
- f. Halaman Isi
- g. Halaman Rangkuman
- h. Halaman Tambahan (halaman bonus yang berisi karakter tokoh utama sebagai alat peraga juga games untuk anak-anak)
- i. Biografi Penulis
- j. Blank Page
- k. Cover Belakang (Sinopsis)

Gaya Penulisan Naskah

Gaya penulisan naskah yang akan digunakan dalam buku ilustrasi ini adalah Bahasa Jawa dan Bahasa Indonesia dengan kosakata sederhana, sehingga mudah dimengerti oleh anak-anak.

Teknik Visualisasi

Penggambaran ilustrasi dalam buku ini dibuat secara manual dengan menggunakan teknik aquarel dan karakter dibuat sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. Hal ini diperkuat oleh Phillip Berril (2008:6) bahwa cat air adalah alat yang luar biasa untuk menghasilkan gambar yang detail, tepat atau halus, atau sebaliknya, tebal, gambar objek-objek yang tegas dan cepat.

Tipografi

Huruf yang akan digunakan dalam buku ini adalah jenis huruf sans serif yang memiliki karakter *rounded* pada setiap ujungnya. Font *Calibri* dipilih sebagai font untuk konten / isi karena jenis font tersebut mudah untuk dikenali dan dapat dibedakan masing-masing hurufnya.

jenis huruf yang digunakan untuk judul adalah *font* Jawa Palsu, jenis huruf tersebut memiliki kesamaan dengan huruf aksara Jawa sehingga cocok untuk dijadikan huruf judul dari buku ilustrasi ini.

Judul

Headline yang digunakan dalam buku ilustrasi ini adalah “Cerita Alkitab Anak-Anak – Kelahiran Yesus Kristus”.

Sinopsis

Ya, Allah memindahkan kehidupan putera-Nya dari surge ke dalam kandungan Maria. Seketika itu juga seorang bayi mulai bertumbuh dalam kandungannya seperti bayi-bayi lain dalam kandungan ibu mereka. Bayi itu adalah Putera Allah, dan dinamai Yesus. Yesus lahir dalam kandang di Bethlehem.

Cerita Alkitab mengenai “Kelahiran Yesus Kristus” tidak pernah usung terlepas seberapa pun sering diceritakan. Buku ini dipilih khusus untuk memberikan gambaran kepada anak-anak anda siapakah Allah yang mereka percayai dengan visualisasi wayang kulit di dalamnya. Tentu saja, pendampingan anda sebagai orang tua sangat mereka butuhkan.

Selamat membaca Kitab Suci bersama buah hati anda !

Warna



Hurlock dalam bukunya yang berjudul *Perkembangan Anak* (1978:336) menuliskan bahwa anak-anak menyukai warna cerah. Oleh karena itu, warna yang kelak akan digunakan adalah *dynamic color*. *dynamic color* merupakan warna-warna dasar atau sering disebut dengan warna terang (*bright/vivid color*).

Layout



Sistem layout dari buku ilustrasi ini menggunakan 2 macam layout, yang pertama adalah menggunakan bentukan gambar yang memenuhi kedua halaman dalam 1 *spread*. Area teks diletakkan pada gambar yang tidak terlalu ramai detail (*whitespace / bubble box*). Layout yang kedua adalah menggunakan gambar pada sisi kiri dari *spread*, sedangkan sisi kanan *spread* digunakan untuk meletakkan teks. Pada *spread* bagian kanan juga diberi gambar ilustrasi yang menjelaskan gambar pada *spread* bagian kiri.

Perencanaan Media

1. Buku Ilustrasi, sebagai media utama dari keseluruhan, dengan alasan buku ilustrasi merupakan media yang mampu menarik minat pembaca khususnya anak-anak karena dalam buku ilustrasi ini terdapat gambar-gambar yang menarik juga berfungsi sebagai penjelas dari informasi yang ditulis.
2. Mini X-Banner, berukuran 21x29cm, bertujuan untuk memberikan informasi kepada khalayak luas tentang peluncuran buku ilustrasi Wayang Wahyu.
3. Display Karakter, ukuran yang diaplikasikan adalah 100x20 cm berupa wujud kelir, yang terbuat dari kain putih.
4. Gantungan kunci, digunakan sebagai souvenir dan dapat membantu mempromosikan buku ilustrasi ini.
5. Pembatas buku, berukuran 3x12cm dengan menggunakan tambahan pop up dimensi pada karakternya.
6. Stiker, berukuran 4x10cm.
7. Pin, berukuran 25-75mm.

Biaya Media

Harga/buku - Hpp	= Rp. 114.800,-/eks
Dijual	= Rp. 127.000,-
Keuntungan	= Rp. 11.480,-
Total keuntungan	= Rp.11.480,- x 2.500
Royalti	= Rp. 28.700.000,-

Implementasi Desain



Tokoh Maria menggunakan *praba* atau lingkaran suci di atas kepalanya. *Praba* menggambarkan lingkaran cahaya atau sinar yang keluar dari atas kepala. Hal ini menunjukkan bahwa tokoh Maria adalah golongan orang suci, orang yang disucikan karena Maria adalah perawan yang mengandung dan melahirkan Yesus.



Tokoh Yesus menggunakan jubah biru dan *praba* atau lingkaran suci di atas kepalanya.. Arti dari warna biru sendiri adalah kebersihan yang berarti suci. Hal ini menunjukkan bahwa tokoh Yesus adalah gambaran dari sifat kesucian yang dimilikinya yang membawa keteduhan, kenyamanan, dan kedamaian. Sedangkan selendang biru yang digunakannya pada sebelah kiri menunjukkan bahwa dia adalah pemimpin, guru dan raja.



Tokoh Yusuf menggunakan *praba* atau lingkaran suci di atas kepalanya. *Praba* menggambarkan lingkaran cahaya atau sinar yang keluar dari atas kepala. Hal ini menunjukkan bahwa tokoh Yusuf adalah golongan orang suci, orang yang disucikan karena Yusuf adalah jejak mau menerima Maria dalam keadaan hamil sebelum menikah dengannya.

Desain Layout Buku

Cover depan menggambarkan suasana kelahiran Yesus Kristus. Dan cover belakang menggunakan symbol gunung.

Halaman Isi berisi tentang kisah kelahiran Yesus Kristus.. Mulai dari Tuhan mengirinkan malaikat Gabriel kepada Maria untuk memberitahukan padanya bahwa ia telah dipilih untuk melahirkan putera-Nya. Meskipun awalnya sulit percaya namun kemudian Maria



menerima kehendak Tuhan. Ia dan Yusuf tunangannya kemudian menikah. Sensus penduduk yang diperintahkan oleh Kaisar Agustus, membawa mereka menuju ke Betlehem, kota kelahiran Yusuf. Dalam perjalanan, Maria yang sedang hamil tua merasa lelah. Sulitnya mencari tempat penginapan membuat mereka merelakan diri beristirahat di dalam kandang dan Maria pun melahirkan di sana.





Media-media pendukung



Kesimpulan

1. Gagasan pembuatan buku ilustrasi Wayang Wahyu ini adalah sebagai upaya mengenalkan budaya lokal Indonesia.
2. Buku ilustrasi ini disampaikan secara interaktif menggunakan dua bahasa yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Jawa yang mudah dimengerti oleh anak-anak dan menggunakan pewarnaan yang *eye catching* sehingga anak-anak menjadi tertarik untuk membaca.
3. Font yang digunakan merupakan font yang tidak kaku namun tingkat keterbacaannya jelas sehingga cocok untuk anak-anak yang baru belajar membaca maupun yang sudah lancar membaca.
4. Implementasi perancangan mengacu pada buku ilustrasi dan media pendukung lainnya,

dimana hasil perancangan diharapkan dapat membantu anak-anak sebagai target utama dapat tertarik untuk mengenal budaya lokal Indonesia juga dapat meningkatkan religiusitas individu.

5. Media yang digunakan adalah buku ilustrasi sebagai media utama. Untuk media pendukung promosi buku menggunakan media mini x-banner, display karakter, gantungan kunci, pembatas buku, stiker, dan pin.

Saran

1. Mengangkat kisah-kisah Alkitab lain melalui Wayang Wahyu yang lebih menarik demi menambah luas minat membaca dan mengenalkan budaya lokal terhadap anak-anak.
2. Menambahkan pesan moral dan panduan membaca bagi orang tua sehingga buku tidak hanya menjadi hiburan untuk anak-anak namun sebagai alat mengembangkan spiritual dan mendekatkan hubungan anak dengan Allah.
3. Menambahkan halaman interaktif sebagai alat peraga dan alat bermain, sehingga anak-anak mudah mengerti, mengingat dan tidak mudah bosan.

Daftar Pustaka

- B.Hurlock,Elizabeth.1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta : Erlangga
- Herawati, Nanik dan Bayu Wibisana. 2010. *Mengenal Wayang*. Klaten : PT Macanan Jaya Cemerlang
- J. Lexy, Malaeong. 1996. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Koentjaraningrat. 2004. *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Noor, Rohinah M. 2012. *Mengembangkan Karakter Anak Secara Efektif di Sekolah dan di Rumah*. Yogyakarta : PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI
- Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Soekatno. 1992. *Wayang Kulit Purwa. Klasifikasi Jenis dan Sejarah*. Semarang : CV. Aneka Ilmu
- Veranita, Amanda. 2015. *Wayang Wahyu Sebagai Media Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sejarah*.