

## PEMBUATAN BUKU *GRAPHIC NOVEL* HIKAYAT CANDI PRAMBANAN SEBAGAI UPAYA PENGENALAN SEJARAH BUDAYA KEPADA ANAK-ANAK

Denny Dwinanto<sup>1)</sup> Thomas Hanandry<sup>2)</sup> Fenty Fahminnansih<sup>3)</sup>  
S1 Desain Komunikasi Visual

Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298  
Email : 1) dennycunnk@gmail.com, 2)thomashanandrydst@gmail.com, 3)fenty.design@gmail.com

**Abstract:** *The purpose of the creation of the Graphic Novel biography of Prambanan Temple is to introduce and preserve the folklore of particular legend Roro Jonggrang. Research conducted using qualitative research methods, namely by doing interviews, observation, documentation, library and study to get the data used as the supporter of the creation of the concept design of branding. The data were analyzed by using multiple stages, namely the reduction of the data, the presentation of data, and conclusions. From the analysis of the data found few keyword refers to a strategy of making books and media that will be used to achieve the target the intended audience. After analysis of the data, the found a concept or design, branding keywords i.e. "Dream". The description of the concept of "Dream" is a realization of a dream that is associated with the imagination of cheerful popularized on the visual aspect to interest children in reading, recognizing and preserving folklore. In this "Dream" or the cheerful dream that this would have a heavy on style and typical experimental images with the purpose of bringing the child's imagination into stories so that raises a folklore against imaging are presented. The result of the creation of this book is to introduce and preserve the folklore of particular legend Roro Jonggrang increasingly eroded by modern times.*

**Keywords:** *books, illustration, folklore, dream (dream of cheerful).*

Indonesia merupakan negeri yang kaya akan sejarah dan budaya, kekayaan akan sejarah dan budaya ditinjau nusantara merupakan sejarah turun-temurun dilestarikan, dikisahkan, diceritakan dari generasi ke generasi. Cerita rakyat adalah salah satu contoh budaya yang masih diceritakan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Salah satu cerita rakyat yang terkenal ditinjau ibu pertiwi yaitu kisah Roro Jonggrang. Hikayat tentang Roro Jonggrang tersebut merupakan hikayat yang dipercayai sebagai latar belakang keberadaan candi hindu terbesar di Asia Tenggara yaitu Candi Prambanan. Dewasa ini, perkembangan teknologi global telah banyak

membawa perubahan terhadap kelestarian kisah Roro Jonggrang. Perkembangan teknologi global merubah minat generasi-generasi bangsa khususnya anak-anak terhadap hikayat yang melegenda tersebut. Indra selaku divisi humas PT Taman Wisata Candi Borobudur Prambanan Ratu Baka mengatakan bahwa, "Perihal Candi Prambanan tentunya tidak lepas juga dari adanya cerita legenda yang masih dipercayai sebagian rakyat dan ada yang menyangkal akan kebenaran cerita Roro Jonggrang. Hikayat Candi Prambanan adalah salah satu kekayaan sejarah budaya Candi Prambanan, namun perkembangan zaman dan teknologi menyebabkan pergeseran kepopuleran cerita

rakyat dikalangan generasi muda. Tentu hal tersebut sangat disayangkan karena cerita tersebut memiliki nilai-nilai moral kehidupan dan berkaitan dengan kelestarian salah satu sejarah budaya yang ada di Candi Prambanan". Untuk itu, perlunya pembuatan serta pengemasan hikayat Candi Prambanan pada sebuah media untuk menarik minat anak-anak terhadap budaya bangsa. Salah satunya dengan membuat *graphic novel* hikayat Candi Prambanan.

Cerita rakyat adalah termasuk dalam budaya bangsa, dimana cerita rakyat biasanya menceritakan tentang sebuah kisah yang mengandung nilai-nilai moral didalamnya. Menurut (Djanandjaja, 1984:50) istilah cerita rakyat menunjuk kepada cerita yang merupakan bagian dari rakyat, yaitu hasil sastra yang termasuk ke dalam cakupan *folklore*. Indonesia sebagai negeri yang memiliki banyak budaya tentu sangat kaya dengan cerita rakyat, misal salah satunya yaitu Candi Prambanan.

Candi Prambanan merupakan Candi Hindu terbesar di Asia Tenggara yang terletak di kota Selemman, Yogyakarta. Candi Prambanan ini telah diakui oleh UNESCO sebagai cagar budaya yang dilindungi dunia. Dengan kebesarannya, tentu Candi Prambanan memiliki nilai sejarah tersendiri. Sejarah inilah yang berkaitan dengan legenda atau cerita rakyat yang tersebar di masyarakat sekitar maupun dunia.

Sebagai cagar budaya yang di lindungi dunia (UNESCO), Candi Prambanan memiliki cerita yang melegenda tentang putri cantik Roro Jonggrang dan Bandung Bondowoso. Cerita yang melegenda ini turun-temurun diceritakan dari generasi ke generasi. Cerita rakyat yang melegenda tersebut merupakan salah satu cerita menarik yang berkaitan dengan berdirinya Candi Prambanan. Selain itu, cerita rakyat Roro Jonggrang memiliki kandungan nilai-nilai moral yang terkait dengan perilaku curang dan licik seorang putri cantik mengingkari perjanjian yang telah dibuatnya terhadap pangeran Bandung Bondowoso. Hikayat Candi Prambanan ini mengajarkan nilai-nilai moral yang seharusnya mampu menjadi teladan bagi generasi muda untuk tidak mengingkari janji yang telah dibuat. Seperti yang dimuat oleh kemendikbud dalam *website*-nya (<http://kemdikbud.go.id>), Pesan moral yang bisa diambil dari cerita Roro Jonggrang adalah jangan pernah memperlakukan sebuah janji dan pikirkanlah dahulu janji-janji yang akan kita buat.

Selain itu, berbohong akan berdampak pada diri sendiri. Dari pernyataan yang dimuat kemendikbud tersebut, maka cerita Roro Jonggrang merupakan cerita yang sesuai untuk mengenalkan sejarah budaya Hikayat Candi Prambanan dengan cerita yang memiliki nilai-nilai moral dan mendidik.

Menurut situs *web* kemendikbud (<http://kemdikbud.go.id>), saat ini cerita rakyat kurang diminati oleh masyarakat. Banyaknya jenis cerita dari luar negeri membuat masyarakat, khususnya anak-anak beralih untuk meminati jenis cerita rakyat lokal. Padahal cerita rakyat Indonesia sendiri selain juga memiliki banyak aspek pendidikan, filosofi dan manfaat, orisionalitas dan khas budaya bangsa Indonesia. Sedangkan cerita rakyat mengandung ajaran budi pekerti atau pesan yang mendidik. Melalui cerita rakyat, dapat dikembangkan sifat-sifat positif, misalnya menghormati orang tua, menghargai orang lain, kasih sayang, kejujuran, persahabatan, dan gotong royong. Dengan penyampaian yang mudah dan menarik diharapkan masyarakat terutama anak-anak sadar untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Cerita rakyat tentunya memiliki kesan sejarah dan budaya yang kental sehingga melalui cerita rakyat masyarakat khususnya anak-anak dapat mencintai dan mengenal budaya dan bangsa Indonesia.

Menurunnya minat generasi bangsa tersebut khususnya anak-anak yang disebabkan perkembangan teknologi modern seperti *game console*, *gadget*, *smartphone*, *interaktif* dll. Generasi muda khususnya anak-anak sudah mulai kurang meminati cerita-cerita rakyat karena dianggap tidak relevan lagi dengan perkembangan zaman pada era globalisasi yang didukung oleh teknologi modern saat ini. Padahal begitu banyak pesan-pesan moral yang tersimpan dibalik setiap kisah cerita rakyat. Jika dulu cerita rakyat pernah mengalami masa kejayaan dan sangat mempengaruhi pola pikir masyarakat, namun kenyataannya sekarang cerita rakyat itu sudah mulai ditinggalkan atau telah kehilangan pamor di tengah-tengah masyarakat (Anonimous, Antara. 2008). Padahal cerita rakyat adalah warisan budaya yang harus dijaga dan dilestarikan.

Sebagai upaya untuk mengembalikan minat generasi muda terhadap cerita rakyat khususnya hikayat Candi Prambanan yaitu dengan membuat sebuah media membaca yang menarik dengan muatan cerita dan gambar yang sesuai, sehingga diharapkan

mampu mengembalikan minat generasi bangsa ini terhadap budaya dalam negeri. salah satu media baca yang diharapkan mampu mengembalikan minat generasi muda untuk mengetahui, mengenal hingga melestarikan cerita rakyat yaitu dengan membuat *graphic novel*.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam perancangan buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan ini, diperlukan penelitian mendalam, untuk itu dalam penelitian tersebut peneliti mencari informasi dan menganalisa data dengan cara melakukan pendekatan kualitatif.

Pada perancangan tugas akhir ini, peneliti mencari informasi terkait dengan perkembangan zaman pada saat ini yang mengakibatkan beberapa sejarah budaya tergerus oleh budaya asing. Dalam hal ini adalah hikayat Candi Prambanan yang berkaitan dengan cerita rakyat legenda Roro Jonggrang yang semakin dilupakan oleh generasi muda..

Menurut Sutopo (2006: 179), penelitian kualitatif yaitu penelitian yang mengarah pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam baik kondisi maupun proses, dan juga hubungan atau saling keterkaitannya mengenai hal-hal pokok yang ditemukan pada sasaran penelitian.

Perancangan yang disusun secara logis dan sistematis adalah poin yang utama dalam sebuah penelitian. Hal ini bertujuan agar hasil perancangan dapat turut mempertahankan serta melestarikan kelangsungan sejarah budaya Hikayat Candi Prambanan di dalam negeri serta dapat dipertanggung jawabkan. Kerangka tugas akhir disusun dengan jelas sehingga memunculkan solusi permasalahan serta mempersempit kemungkinan adanya kesalahan pada proses perancangan.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik Data yang diperoleh memiliki peranan yang penting untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam pembuatan *Graphic Novel* Hikayat Candi Prambanan, sehingga diperlukannya data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Data ini digunakan untuk mengetahui konsep awal yang akan digunakan untuk pembuatan *Graphic Novel* Hikayat Candi Prambanan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan proses observasi, wawancara, dokumentasi, studi literatur, studi

kompetitor dan penelitian terdahulu. Pada pengumpulan data, proses wawancara melibatkan pihak terkait yakni PT. Taman Wisata Candi Borobudur, Prambanan dan Ratu Boko selaku perusahaan BUMN pengelola Candi Prambanan dan wawancara kepada narasumber lainnya yakni Salmanrusydi selaku penulis buku “Wajah Cantik nan Misterius Borobudur dan Pramabanan” yang didalamnya memuat konten-konten yang searah dengan penelitian ini.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan dan setelah selesai di lapangan. Menurut Danim (2002: 209) analisis data merupakan proses pencandraan dan penyusunan transkrip interview serta material lain yang telah terkumpul. Maksudnya, agar peneliti dapat menyempurnakan pemahaman terhadap data tersebut untuk kemudian menyajikannya kepada orang lain dengan lebih jelas tentang apa yang telah dikemukakan atau dapatkan dari lapangan. Proses analisis itu meniscayakan pergulatan peneliti dengan data, menyintesis menemukan pola-pola, mencari pokok-pokok persoalan yang penting untuk kemudian disajikan kepada orang lain.

Dalam penelitian dengan menggunakan metode kualitatif, analisis data dilakukan sejak awal penelitian dan selama proses penelitian itu berlangsung. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi. Setelah itu data diolah secara sistematis. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif (Miles & Huberman, 1984, hal.15).

Setelah data yang diperlukan dalam penelitian terkumpul. Baik data melalui observasi, wawancara, dokumenter, dan studi literatur. Selanjutnya data akan dianalisis sesuai dengan prosedur metode analisis deskriptif sehingga didapatkan data yang relevan. Berdasarkan hasil tersebut, akan dibuat pembuatan buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

## **KONSEP DAN PERANCANGAN**

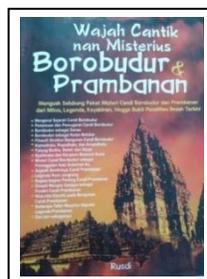
### **Analisis Kompetitor**

Pada studi kompetitor, peneliti menggunakan dua kompetitor yang termasuk dalam kategori kompetitor langsung dan kompetitor tidak langsung.

Kompetitor langsung adalah produk yang sama secara isi maupun konten dengan isi konten yang fokus terhadap suatu objek atau produk, sedangkan kompetitor tidak langsung adalah produk yang berbeda namun mampu menjadi pesaing sebuah produk yang dibuat dengan memiliki kemiripan bahasan atau konten yang dimuat. Kompetitor antara lain:

### 1. Wajah Cantik nan Misterius Borobudur dan Pramabanan

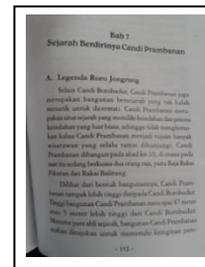
Analisis studi kompetitor merupakan sumber-sumber buku yang didalamnya memuat cerita rakyat Roro Jonggrang secara fokus, studi kompetitor ini bertujuan sebagai pembandingan untuk karya pada tugas akhir. Studi kompetitor langsung adalah mengacu pada buku yang berjudul “Sosok Cantik nan-Misterius Borobudur dan Pramabanan”. Rusdi,2010.



Gambar 1 Sampul Buku Wajah Cantik nan Misterius Borobudur dan Pramabanan  
Sumber: Salmanrusydi (2010)

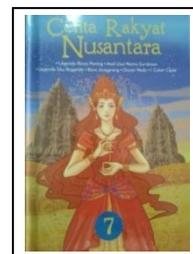
Dalam buku tersebut, jelas memiliki keunggulan sebagai buku yang menjelaskan sejarah asal-usul sebuah candi khususnya candi Borobudur dan prambanan. Pada buku ini dijelaskan secara singkat dan jelas bagaimana sebuah peninggalan bersejarah Candi Borobudur dan Candi Prambanan mulai dari kerajaan-kerajaan yang berhubungan dengan pembuatan candi. Namun dalam studi eksisting pada buku ini, Candi Prambanan merupakan fokus utama sebagai bahan perbandingan untuk karya tugas akhir nantinya. Pada buku tersebut, Candi Prambanan di tuliskan mulai dari kerajaan yang membangun Candi Prambanan, abad kehadiran Candi Prambanan, filosofi yang terdapat pada Candi Prambanan, bagian-bagian Candi Prambanan yang berhubungan dengan keagungan Dewa Hindu hingga cerita rakyat legenda Roro Jonggrang yang berkaitan dengan Candi Prambanan.

Secara keterangan tentang sejarah Candi Prambanan hingga cerita rakyat legenda Roro Jonggrang yang terdapat pada buku tersebut merupakan buku yang sangat membantu dalam hal referensi sejarah khususnya Candi Prambanan, namun ada beberapa hal yang memang kurang menarik apabila buku tersebut menjadi referensi buku sejarah untuk anak-anak mengingat pada buku tersebut nyaris tidak ada aspek *visual* yang menonjol. Sebagai buku yang memuat sejarah dan legenda tentu buku tersebut masih kurang tepat apabila diperuntukan pada anak-anak, karena pada buku ini tidak dijumpai aspek *visual* sebagai pendukung buku yang menarik, hanya *visual* pada cover. Buku yang berhalaman 180 halaman tersebut memang memiliki keunggulan dalam hal menerangkan singkat sejarah sebenarnya yang terdapat pada Candi Borobudur dan Candi Prambanan hingga bagaimana jalan cerita pada legenda Roro Jonggrang, namun buku ini akan menjadi tidak menarik karena nyaris tidak ada aspek *visual*, seperti gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2 Isi Buku Wajah Cantik nan Misterius Borobudur dan Pramabanan  
Sumber: Salmanrusydi (2010)

### 2. Cerita Rakyat Nusantara

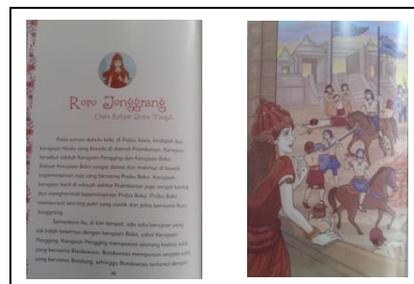


Gambar 3 Sampul Buku Cerita Rakyat Nusantara  
Sumber: Toko Buku Gramedia

Buku cerita rakyat nusantara rancangan Tim EFK, buku yang diterbitkan pertama kali oleh *Erlangga For Kids* ini merupakan buku yang didalamnya kumpulan dari beberapa cerita rakyat

yang ada di nusantara (cerita rakyat lokal). Buku ini diperuntukan pada anak-anak yang termasuk dalam kategori masa anak-anak awal, yaitu berkisar pada umur 6-12 tahun yang sedang menjalani pendidikan Sekolah Dasar (SD). Buku ini menjadi sangat menarik melihat pada kemasan buku yang rapi serta memiliki ilustrasi *visual cover* yang terbilang cocok untuk anak-anak khususnya anak-anak Sekolah Dasar. Ilustrasi pada cover memamerkan kecantikan putri Roro Jonggrang dengan latar belakang Candi Prambanan. Dari segi teknik visual dan gaya gambar juga dapat dijumpai tim EFK menggunakan teknik ilustrasi vector dengan gaya gambar mendekati manga namun karakter dibuat dengan ukuran proporsional serta menggunakan warna-warna cerah. Tentu hal ini sangat menarik minat anak-anak untuk membeli buku tersebut, mengingat cover pada buku tersebut terlihat sangat menarik dengan menggunakan warna cerah. Selain cover, dapat dijumpai beberapa ilustrasi yang menggambarkan peristiwa kejadian pada masing-masing konten cerita rakyat. Misalnya pada cerita rakyat Roro Jonggrang, dimana Kerajaan Prambanan diserbu oleh pasukan Kerajaan Pengging yang dipimpin oleh Bandung Bondowoso dan kecemasan Roro Jonggrang menyaksikan Kerajaan Prambanan diserbu secara membabituta oleh musuh.

Sebagai buku referensi cerita rakyat nusantara buku ini terbilang menarik dengan memuat beberapa cerita rakyat seerta menunjukkan atau menggambarkan peristiwa kejadian dengan menggunakan ilustrasi vector. Namun ada beberapa hal yang sekiranya kurang tepat apabila buku ini diperuntukan pada anak-anak khususnya anak-anak pada masa Sekolah Dasar. Pada isi buku tersebut, hanya terdapat satu bentuk ilustrasi dari setiap konten cerita rakyat yang ada. Misalnya saja yang terdapat pada cerita rakyat Roro Jonggrang, dimana ilustrasi hanya dijumpai pada bagian cerita yang menunjukkan kecemasan Roro Jonggrang yang melihat Kerajaan Prambanan diserbu oleh Kerajaan Pengging hingga masuk kedalam lingkungan Kerajaan Prambanan. Sebagai buku referensi cerita rakyat bagi anak-anak buku ini dirasa kurang tepat apabila hanya mengandalkan beberapa bentuk ilustrasi yang dapat dijumpai, mengingat anak-anak lebih tertarik pada buku bergambar. Seperti pada gambar 4 dibawah ini.



Gambar 4 Isi Buku Cerita Rakyat Nusantara  
Sumber: Toko Buku Gramedia

### 3. Frozen (*graphic novel*)

Kompetitor *graphic novel* pada penelitian tugas akhir Pembuatan Buku *Graphic Novel* Hikayat Candi Prambanan ini peneliti menggunakan *graphic novel* yang populer khususnya dikalangan anak-anak yaitu buku *graphic novel* dari film animasi terkenal “Frozen”.

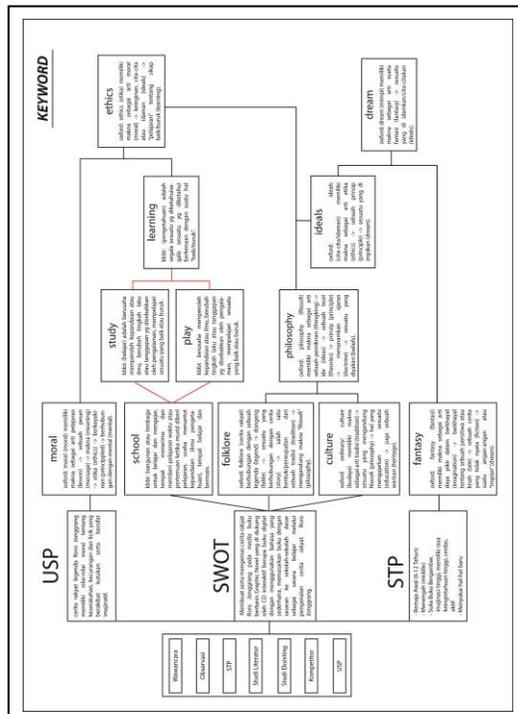


Gambar 5 Sampul Buku “Frozen”  
Sumber: <http://disney.wikia.com/wiki/Frozen>

Film animasi “Frozen” rilis pada tanggal 29 November 2013 merupakan film animasi yang populer ditahun hingga tahun 2014 bahkan hingga tahun ini tidak sedikit anak-anak yang tahu dan hafal dengan *soundtrack* film tersebut, film animasi tersebut mampu menjadi daya tarik yang kuat khususnya dikalangan anak-anak diseluruh dunia. Disney tidak berhenti pada film animasi saja, memasuki pertengahan tahun 2014 setelah rilis film animasi “Frozen” kemudian muncul buku-buku cerita “Frozen” yang dikategorikan sebagai *graphic novel*. Dalam situsnya ([www.disney.wikia.com](http://www.disney.wikia.com)) *graphic novel* “Frozen” adalah sebuah adaptasi buku komik film 2013 dengan nama yang sama, yang awalnya dirilis pada 23 Juli 2014. Versi cetak diterbitkan oleh Joe buku pada 27 Januari 2015. Disney menghidupkan kembali “Frozen” dengan *graphic novel* ini dengan gaya visual yang menarik dan berbagai ukuran buku serta harga yang berbeda-beda. Disney meluncurkan buku *graphic novel* dari film animasi yang sudah ada

merupakan tujuan sebagai media penunjang atau pendukung untuk menanamkan citra cerita “Frozen” pada benak anak-anak. Seperti pada gambar 4.7 dan 4.8 diatas adalah bentuk isi dalam buku *graphic novel* “Frozen” yang memiliki perbedaan ukuran namun dengan isi cerita yang sama. *Frozen* sendiri merupakan cerita rakyat dibenua Eropa khususnya di negara Norwegia.

### Analisis Keyword/Konsep



Gambar 6 Analisis *Keyword* dari pengumpulan hasil penelitian

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Konsep untuk pembuatan *Graphic Novel* Hikayat Candi Prambanan sebagai pengenalan sejarah budaya adalah “dream”. Arti “dream” dalam bahasa Indonesia adalah mimpi yang berarti sebuah keinginan (idealism) untuk masa yang akan datang yang di dasarkan oleh daya imajinasi maupun fantasi. Deskripsi dari “dream” adalah wujud dari imajinasi maupun cita-cita yang mencirikan sifat anak-anak pada umumnya dan wujud pemikiran masyarakat pada masa lampau yang menciptakan cerita rakyat sebagai sarana hiburan, tuturan moral dan budaya.

Wujud “dream” yang dimaksud pada konsep yang didapat adalah mimpi, mimpi yang ceria, cerah, menyenangkan. Kata “dream” yang berarti mimpi,

pengembangan terkait dengan mimpi merupakan hal yang perlu dilakukan dalam mencari keselarasan pada desain agar mendapatkan kesesuaian antara warna, tipografi, karakter, visual dengan konsep sehingga muncul hasil visual yang sesuai. Dari pengembangan kata “dream” atau mimpi, didapat beberapa hal yang terkait dengan mimpi yaitu diantaranya: idealisme (angan-angan), kebahagiaan, keceriaan, kehidupan, awan, kedamaian, langit, udara bumi, kesejukan, spiritual, alam, muda, lingkungan, fantasi (khayalan), sehingga hal ini dirasa sesuai dengan konsep yang akan diusung dalam “Pembuatan Buku *Graphic Novel* Hikayat Candi Prambanan” dimana pada karya tugas akhir ini lebih menekankan gaya gambar yang imajinatif sebagai tujuan mengemas cerita rakyat semenarik mungkin agar mampu menarik minat generasi muda khususnya anak-anak untuk membaca, mengenali, hingga mengambil makna dalam cerita.

### Perencanaan Kreatif

#### 1. Tujuan kreatif

Pembuatan *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan merupakan suatu tindakan yang diperlukan dan penting bagi kelangsungan atau kelestarian peran cerita rakyat dalam kehidupan sehari-hari mengingat cerita rakyat adalah sebuah kisah yang dibuat oleh masyarakat untuk masyarakat lainnya yang didalamnya banyak mengandung unsur nilai-nilai moral kehidupan. Selain nilai moral yang terkandung pada setiap cerita rakyat, cerita rakyat sendiri telah menjadi bagian sejarah budaya dimana cerita itu diyakini dan dipercaya.

Tujuan dari pembuatan *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan ini adalah upaya dalam pelestarian sejarah budaya khususnya cerita rakyat yang mulai mengalami penurunan minat dikalangan anak-anak karena pengaruh perkembangan global. Selain bertujuan untuk melestarikan sejarah budaya, tujuan lain yaitu sebagai upaya pengenalan sejarah budaya melalui *graphic novel*. Sehingga dari *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan ini berdampak pada keingintahuan anak-anak dalam mengenali Candi Prambanan melalui kisah Roro Jonggrang.

#### 2. Strategi Kreatif

Pembuatan *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan sebagai upaya pengenalan sejarah budaya kepada anak-anak diperlukan strategi kreatif pada

aspek visual. Pesan visual merupakan sesuatu yang penting dalam sebuah ilustrasi cerita agar mampu menyampaikan pesan yang terdapat didalamnya. Strategi kreatif merupakan upaya dalam mencapai tujuan penelitian yang berorientasi pada produk, agar produk yang dibuat sesuai secara keseluruhan sehingga memunculkan sebuah karakter dan identitas produk yang seperti yang diharapkan.

Dengan konsep “*dream*”, desain yang akan diusung diharapkan memberikan kesan yang imajinatif sehingga mampu mewakili profil konsumen dan konten yang diusung. Wujud “*dream*” yang dimaksud pada konsep yang didapat adalah mimpi, mimpi yang ceria, cerah, menyenangkan. Karena target konsumen pada karya tugas akhir ini adalah anak-anak, maka konsep “*dream*” yang dimaksud adalah seperti demikian dengan menerapkannya pada buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan yang dikemas semenarik mungkin melalui gaya desain (gambar). Strategi kreatifnya yakni meliputi:

1. Anatomi buku
2. Sinopsis
3. Bahasa
4. Judul (*display type*)
5. Konten (*text type*)
6. Tipografi
7. Warna
8. *Layout*

Keseluruhan Strategi kreatif tersebut kemudian dilakukan proses *creative brief* dengan membuat *thumbnail* desain dari sinopsis, judul (*display type*), konten (*text type*) dan tipografi hasil dari *brain storming* peneliti.

### KONSEP DESAIN KARAKTER

Konsep desain karakter pada buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan mengacu pada data wawancara, studi terdahulu, studi literatur, studi kompetitor dan referensi bentuk karakter tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Roro Jonggrang yang beredar di lingkungan masyarakat.



Gambar 7 Sketsa Desain Karakter (Tokoh Utama)  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

### STRATEGI MEDIA

Strategi media sebagai pendekatan produk *graphic novel* kepada anak-anak di era modern ini meliputi:

1. Buku *Graphic Novel* (Media Utama)
2. E-book (Media Pendukung Utama)
3. Lembar Mewarnai
4. Pembatas Buku
5. Stiker
6. *Character Display*
7. Poster

### IMPLEMENTASI DESAIN

#### 1. Desain Sampul Buku



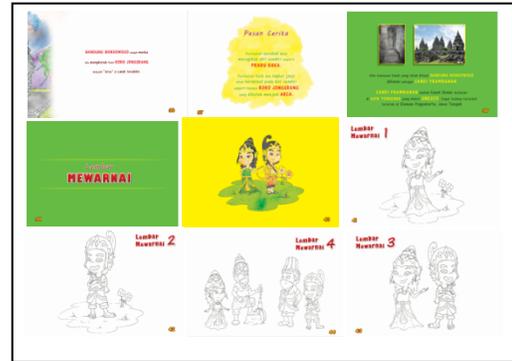
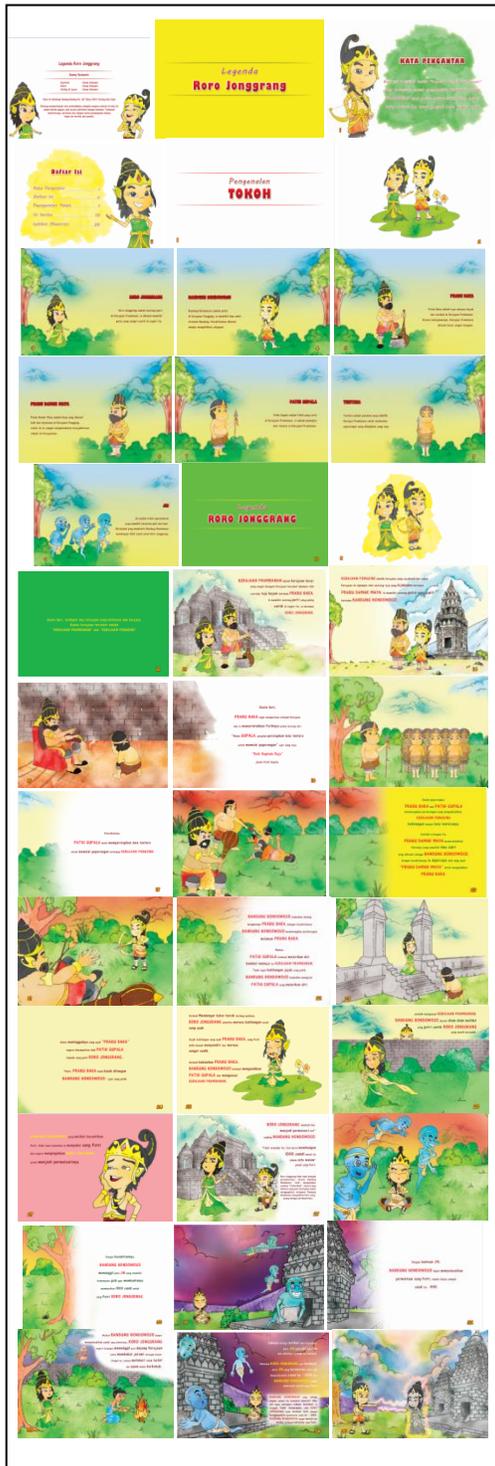
Gambar 8 Desain Sampul Buku (Depan Belakang)  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Pada gambar 5.1 konsep sampul depan adalah “selamat datang” dengan memunculkan *visual* Candi Prambanan dan kedua tokoh utama yaitu Roro Jonggrang dan Bandung Bondowoso. Maksud dari “selamat datang” adalah dengan tujuan mempersilahkan membaca, konsep tersebut dikemas pada gestur tokoh yaitu Roro Jonggrang yang membentangkan salah satu tangannya dengan wajah yang gembira dengan Candi Prambanan sebagai latar belakang (*background*) pada sampul.

#### 2. Isi Buku dan Lembar Mewarnai

Dari keseluruhan proses perancangan, hasil akhir pada pembuatan buku *graphic novel* Hikayat Candi

Prambanan ini adalah didominasi oleh warna hijau dan jingga, warna tersebut adalah 2 dari 5 warna yang didapat peneliti dalam menentukan pewarnaan desain yang dibuat. Gambar 9 berikut adalah isi buku.



Gambar 9 Isi Buku dan Lembar Mewarnai  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

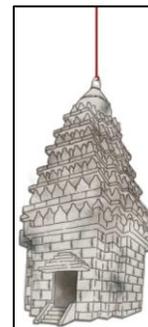
### 3. E-book

*E-book* dalam peranannya adalah sebagai media pendukung karena memiliki sifat pendekatan yang lebih modern kepada anak-anak, sehingga tepat apabila media ini digunakan untuk memperkenalkan cerita rakyat melalui media digital. Pada *e-book*, desain yang digunakan merupakan keseluruhan isi dalam buku Legenda Roro Jonggrang yang dimodifikasi dengan bantuan tombol agar buku Legenda Roro Jonggrang dapat dinikmati melalui media digital. Gambar 10 dibawah ini merupakan desain e-book.



Gambar 10 Desain *E-book*  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

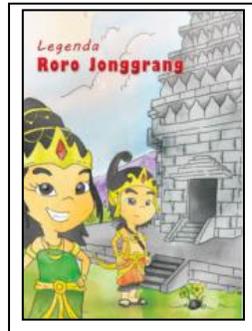
### 4. Pembatas Buku



Gambar 11 Pembatas Buku  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Pada desain pembatas buku, peneliti tidak menggunakan karakter atau tokoh dalam cerita melainkan mengambil dari latar belakang utama cerita yaitu Candi Prambanan dengan alasan bahwa buku “Legenda Roro Jonggrang ” sangat kuat kaitannya dengan Candi Prambanan.

## 5. Poster



Gambar 24 Neon Box

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Poster memiliki banyak fungsi, dalam hal ini poster dirancang menyerupai desain cover buku “Legenda Roro Jonggrang” dengan ukuran media A3. Dengan demikian poster ini bertujuan untuk menarik minat pengunjung saat program peluncuran buku.

## 6. Desain Stiker



Gambar 12 Desain Stiker

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Media pendukung stiker merupakan media yang memiliki fleksibilitas yang tinggi, karena stiker merupakan media cetak yang ditempel dan mampu memuat berbagai tujuan didalamnya, misalnya: promosi produk, tempat, tipografi, identitas dan ikon.

## 7. Desain Character Display



Gambar 13 Desain Character Display

Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2015)

Character Display adalah media yang berguna saat program peluncuran buku, media pendukung ini mampu menjadi penarik minat karena sifatnya yang memunculkan karakter dalam cerita yang dicetak setinggi 30 cm. Hal tersebut akan membuat ketertarikan minat pengunjung untuk lebih mengenali buku “Legenda Roro Jonggrang”.

## KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari pembuatan buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan sebagai upaya pengenalan sejarah budaya kepada anak-anak adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya pembuatan buku *graphic novel* Hikayat Candi Prambanan ini diharapkan mampu mengangkat kembali eksistensi cerita rakyat di Indonesia.
2. Selain Diharapkan mampu mengangkat kembali eksistensi cerita rakyat Indonesia, diharapkan dari pembuatan buku *graphic novel* ini adalah agar anak-anak pada masa modern ini mengenali dan melestarika cerita rakyat supaya tidak punah tergerus oleh zaman.
3. Dalam membuat buku untuk menarik minat baca anak dan upaya mengenalkan serta melestarikan cerita rakyat dalam media buku, maka diharapkan desain pada buku mulai dari karakter, cerita, bahasa, tipografi dan layout untuk dibuat sekreatif mungkin. Hal ini bertujuan agar minat anak terpancing dan tertarik untuk membaca buku yang telah dibuat.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Danandjaja, J. 1984. *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: PT. Temprint.
- Danim, Sudarwan. 2002. *Menjadi Peneliti kualitatif*. Bandung : Pustaka Setia
- Miles, Mathew B. Michael Huberman. 1984. *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. London: Sage Publication,Inc.
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Rosda.
- Rustan, Surianto. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rusydi, J. 2010. *Wajah Cantik nan Misterius Borobudur & Prambanan*. Jakarta Selatan: FlashBooks.

### Website:

- <http://kemdikbud.go.id/kemdikbud/node/4242>  
(diakses pada tanggal 8 Februari 2015)
- <http://disney.wikia.com/wiki/Frozen>  
(diakses pada tanggal 4 Juni 2015)