PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR MELALUI ALIH WAHANA RELIEF TANTRI KAMANDAKA CANDI JAGO

LAPORAN AKHIR PENELITIAN TERAPAN

Ketua Peneliti :
Wisnu Adisukma, M.Sn.
NIP. 198407012009121008
NIDN: 0601078402

Anggota :

Cito Yasuki Rahmad S.Sn., M.Sn.	NIP: 197801062005011001
Arni Sari Anggraini	NIM. 211491048
Risco Herlambang Puruhita	NIM. 151491026

Dibiayai dari DIPA ISI Surakarta sesuai dengan
Surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan Program Penelitian Terapan
Tahun Anggaran 2023
Nomor: 1056/IT6.2/PT.01.03/2023 tanggal 26 Juni 2023

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
OKTOBER 2023

DAFTAR ISI

Halaman Judul ……..……..……..... i
Halaman Pengesahan ..……..... ii
DAFTAR ISI ……..……...……..... iii
ABSTRAK ……..…….. iv
BAB I. PENDAHULUAN …… 1
A. Latar Belakang ……...… 1
B. Tujuan Penelitian ……... 4
C. Manfaat Penelitian ……..... 4
D. Urgensi Penelitian …….. 5
E. Masalah Penelitian …… 5
F. Target Luaran …… 5
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA ……..… 6
A. Penelitian Terdahulu …….. 6
B. Landasan Teori …….. 8
BAB III. METODE PENELITIAN ……...… 16
A. Observasi …..……..……. 16
B. Wawancara ……...… 16
C. Dokumentasi ……. 17
D. Pengumpulan Data Literatur …… 18
BAB IV. ANALISIS HASIL ……..…. 19
A. Proses Brainstorming Karakter ……. 19
B. Sketsa & Coloring ……. 20
C. Proses Pengumpulan Objek ……...… 23
D. Proses pembuatan gambar ilustrasi ……..... 23
E. Setter dan lay outing sebelum cetak …….. 24
F. Proses Penyetakan dan Uji Materi Pada Target Audience …… 27
BAB V. KESIMPULAN ……...…… 28
DAFTAR PUSTAKA ……..... 29
Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Penelitian ……..... 32
Lampiran 2. Susunan Organisasi Tim Peneliti Dan Pembagian Tugas …… 32
Lampiran 3. Biodata Tim Peneliti …… 32
Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Peneliti ……..…. 41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Relief Cerita Tantri Kamandaka di Candi Jago ……..…… 17
Gambar 2. Sket karya …….……. 19
Gambar 3. Sket dan coloring karya ……..…… 22
Gambar 4. *Foldering file* ……..…….. 23
Gambar 5. Pembuatan gambar ilustrasi ……..…….. 23
Gambar 6. Proses *Setting* dan *layouting* ……..……. 24
Gambar 7. Hasil jadi cerita Kura-kura dan Bangau ……..…… 25
Gambar 8. Hasil jadi cerita Ketam dan Bangau ……..…….. 26
Gambar 9. Hasil Cetakan ……..…… 27
Gambar 10. Uji materi pada target *audience* …… 27

ABSTRAK

Penelitian dilakukan untuk menciptakan buku cerita bergambar berisi penanaman moral dan budi pekerti bagi anak-anak, melalui alih wahana dari relief tantri Kamandaka yang ada di Candi Jago, Tumpang, Malang, Jawa Timur. Relief candi yang merupakan salah satu budaya literatur Indonesia yang kini seolah kurang diminati oleh para generasi muda, khususnya anak-anak, terlebih adanya gempuran budaya asing yang masuk ke Indonesia serta teknologi gawai seperti *smartphone* yang seolah menjadi candu dan pelarian anak-anak masa kini. Upaya pelestarian perlu dilakukan karena relief candi mengandung kearifan lokal budaya Nusantara, yang berisi nilai-nilai moral yang bermanfaat bagi generasi masa kini. Dengan mengalihwahanakan beberapa cerita dari relief tantri Kamandaka di Candi Jago ke dalam bentuk buku cerita bergambar diharapkan literasi melalui adaptasi teknologi dan pendidikan wawasan budaya Nusantara dapat didesiminasikan kepada generasi muda, khususnya anak-anak yang seolah kini mengalami degradasi moral meskipun di sisi lain mengalami kemajuan pemikiran dalam konteks ilmu dan teknologi. Metode penciptaan dan penyajian dilakukan melalui tahapan: (1) eksplorasi ide dan gagasan untuk penciptaan buku cerita bergambar tantri Kamandaka (2) perancangan model untuk menemukan karakteristik desain melalui pendekatan alih wahana yang disukai anak-anak; dan (3) penyajian buku cerita bergambar guna mempermudah penyampaian pesan pendidikan budi pekerti serta pengenalan wawasan budaya Nusantara bagi generasi masa kini. Hasil penelitian nantinya diharapkan melalui alih wahana dan adaptasi teknologi yaitu buku cerita bergambar, para generasi muda akan memiliki referensi berkaitan pendidikan budi pekerti serta wawasan budaya Nusantara yang luar biasa kaya. Sehingga adab budaya "ketimuran" tetap ada dan terjaga hingga nanti.

***Kata Kunci*:** Alih Wahana, Candi Jago, Cerita Bergambar, Relief, Tantri Kamandaka

ABSTRACT

The research was conducted to create a picture story book containing moral and ethical cultivation for children, through the transfer of rides from Kamandaka tantri reliefs in Jago Temple, Tumpang, Malang, East Java. Temple reliefs which are one of the cultures of Indonesian literature that now seem to be less attractive to the younger generation, especially children, especially the onslaught of foreign cultures that enter Indonesia and device technology such as smartphones that seem to be the opium and flight of today's children. Preservation efforts need to be made because the temple reliefs contain local wisdom of Nusantara culture, which contains moral values that are beneficial to today's generation. By transforming several stories from Kamandaka tantri reliefs at Jago Temple into picture story books, it is hoped that literacy through technological adaptation and education of Nusantara cultural insights can be disseminated to the younger generation, especially children who seem to be experiencing moral degradation even though on the other hand they are experiencing advances in thinking in the context of science and technology. The method of creation and presentation is carried out through stages: (1) exploration of ideas and ideas for the creation of Kamandaka tantri picture storybooks (2) model design to find design characteristics through the transfer approach of rides that children like; and (3) presentation of picture story books to facilitate the delivery of ethical education messages and the introduction of Nusantara cultural insights for today's generation. The results of the research are expected to be through the transfer of vehicles and technological adaptations, namely picture story books, the younger generation will have references related to ethical education and extraordinarily rich cultural insights of the archipelago. So that the "eastern" culture remained and was maintained until later.

Keywords: Alih Wahana, Jago Temple, Picture Story, Relief, Tatri Kamandaka

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Candi merupakan bangunan purbakala yang berlatar belakang Hindu atau Budha. Stella Kramrisch (1976:4), dan dengan menyebut candi memiliki interpretasi sebagai bangunan suci yang dibangun untuk tujuan keagamaan. Bentuknya menyerupai menara, menjulang, bertingkat-tingkat dengan maksud menghubungkan dunia bawah (manusia) dengan dunia atas (dewa). Soekmono (1990) menjelaskan lebih dalam bahwa candi melambangkan pula alam semesta dengan tiga bagiannya, kaki adalah alam bawah tempat manusia biasa, atap adalah alam atas tempat dewa-dewa, dan tubuh adalah alam antara-tempat manusia yang telah meninggalkan keduniawianya dan dalam keadaan suci menemui Tuhannya.

Keistimewaan bangunan candi adalah candi menghubungan manusia dan dewa, candi adalah lambang alam semesta dan candi adalah replika Gunung Meru. Gunung Meru sendiri merupakan Gunung kosmos yang diedari matahari, bulan dan bintang. Pada puncak gunung tersebut kota tempat tinggal para dewa yang dikelilingi oleh tempat tinggal Dewa Lokapala (Heine-Geldem, 1992: 4-5). Sebagai replika Gunung Meru, candi itu dihiasi dengan berbagai macam ukiran dan pahatan, yang terdiri atas pola-pola yang disesuaikan dengan alam Gunung tsb: bunga-bunga teratai, binatang-binatang ajaib, bidadari-bidadari, dewa dewi dan lain sebagainya (Soekmono, 1990).

Kegemaran manusia Jawa dalam menggunakan *pralambang (*lambang), *pralampita* (sindiran halus), *pasemon* (ibarat, kias, lambang), *sanepa* (ibarat, tamsil), *wangsalan* (kalimat teka-teki mengandung makna), serta lain sebagainya merupakan petunjuk bahwa manusia Jawa tidak pernah lepas dari perilaku simbolis dalam menjalankan sitem budaya Jawa. Oleh sebab itu sering dikatakan bahwa *Wong Jowo Nggone Semu* dapat diartikan bahwa dalam manusia Jawa terdapat banyak makna yang tersirat dan perlu dipahami mendalam sebab manusia Jawa tidak pernah transparan terbuka mengungkapkan apa yang ingin diungkapkannya.

Simbol-simbol tersebut seringkali diungkap manusia Jawa dalam wujud artifak dan dalam menghasilkan budaya yang berupa artifak tidak terlepas dari berbagai aspek yang melingkupinya, ada kekuatan yang mendorong terwujudnya artifak tersebut. Hubungan aspek-aspek dalam kehidupan manusia, salah satunya adalah manusia dalam menunjang kebutuhan religius untuk mencapai kepada tataran *kasampurnan*. Setiap ritual terrepresentasikan sebuah wujud bendawi yang mendukung proses pencapaian tersebut. Perwujudan bendawi direpresentasikan melalui karya seni untuk pemenuhan kebutuhan secara artistik serta estetik dihadapan masyarakat.

Relief cerita binatang yang terpahat di candi merupakan hiasan ornamental yang tidak hanya memperindah candi tetapi juga memiliki arti dan peran tertentu seperti yang dikatakan Ayatrohaedi (1981) bahwa relief merupakan arti gambar dalam bentuk ukiran yang dipahat. Relief yang digunakan pada candi biasanya mengandung suatu arti. Pesan-pesan yang terkandung dalam relief cerita biasanya berupa pendidikan moral bagi masyarakat pada masa itu, namun tidak menutup kemungkinan dapat juga sebagai pendidikan moral masyarakat masa kini, terutama generasi muda. Sebagaimana pendapat Pramono Atmadi (1979: 198) bahwa ungkapan pada relief candi mempunyai hubungan yang erat dengan unsur yang ada dalam masyarakat, baik unsur yang ada dan hidup di masa lampau maupun unsur yang ada dan hidup dalam masyarakat saat ini.

Beberapa candi di Jawa Timur seperti Candi Jago diperindah dengan hiasan ornamental relief binatang atau relief cerita binatang. Cerita binatang merupakan media menyampaikan pesan moral kepada penerima pesan yaitu masyarakat pada zamannya. Binatang yang dijadikan objek dalam relief binatang atau relief cerita binatang biasanya merupakan binatang tertentu yaitu binatang yang melambangkan matahari, keperkasaan, kedamaian, kesucian, keabadian atau binatang kendaraan/wahana Dewa seperti Sapi kendaraan Dewa Siwa, Burung Merak kendaraan Dewa Kartikeya, putra Siwa Dan Parwati, Angsa kendaraan Dewa Brahma dan lain-lain. Namun di candi Jago, relief binatang yang dikenal dengan tantri Kamdaka merupakan cerita yang memiliki pesan moral berkaitan

ajaran kebaikan pembentuk budi pekerti pada pendidikan wawasan budaya Nusantara masa lampau.

Cerita binatang dalam relief cerita binatang tantri Kamandaka yang terpahat pada relief di candi Jago yang berada di Tumpang, Malang, mengandung pesan moral nilai kebaikan, nilai tolong menolong, nilai kesetiakawanan, nilai kebajikan lawan dari kesombongan, tipu daya, keserakahan, perlu dilestarikan dengan penelitihan dan dikembangkan melalui tulisan tulisan serta dikenalkan pada generasi muda dan masyarakat.

Penelitian terapan melalui alih wahana relief tantri Kamandaka di candi Jago menjadi buku cerita bergambar, didasarkan pada pertimbangan peningkatan budaya literasi dan adaptasi teknologi yang wajib ditanamkan pada pendidikan anak masa kini khususnya dalam program pemerintah Merdeka Belajar. Selain buku cerita bergambar diharapkan lebih mampu memaparkan dan menjelaskan kepada anak-anak, atau peran orangtua dalam menanamkan pendidikan moral dan budi pekerti kepada anak, selain menjadi sarana kedekatan orangtua dengan anak melalui kegiatan dongeng sebelum tidur yang kini makin terkikis, sehingga kurangnya kedekatan antara orangtua dan anak di masa kini.

Penciptaan buku cerita bergambar sebagai bentuk alih wahana relief tantri Kamandaka di Candi Jago didasarkan atas: (1) cerita yang disajikan mengandung nilai pendidikan wawasan budaya Nusantara baik penanaman moral maupun budi pekerti; (2) menggunakan bahasa Indonesia agar mudah dipahami generasi masa kini dalam lingkup nasional; (3) menggunakan gambar, pewarnaan, serta teknik berkarakter nusantara yang menarik bagi generasi masa kini; (4) cerita bergambar yang interaktif dan adaptif bagi anak-anak PAUD dan SD; (5) penggunaan *background* nusantara untuk mempertegas suasana dan peristiwa yang menunjukkan kearifan lokal bangsa Indonesia. Kreasi film animasi ini dimaksudkan sebagai media penanaman nilai wawasan budaya Nusantara baik itu wawasan kebangsaan berupa penanaman adab “ketimuran” dan nilai budi pekerti kepada generasi muda, sekaligus menghidupkan kembali cerita berpijak dari kearifan lokal yang sudah mulai dilupakan oleh generasi muda masa kini.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian terapan adalah menciptakan rancangan buku cerita bergambar tantri Kamandaka yang dimanfaatkan untuk media menyampaikan pesan moral dan penanaman budi pekerti mengenai cerita binatang pada relief tantri Kamandaka di candi Jago kepada pengunjung atau masyarakat luas agar mengetahui pesan dan nilai moral dari beberapa cerita tantri Kamandaka yang terdapat relief candi Jago, di desa Tumpang, Kabupaten Malang, Jawa Timur.

C. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian diharapkan bisa memberi manfaat berupa sumbangan pengetahuan mengenai sesuatu hal atau diharapkan bisa memberikan solusi bagi persoalan yang dihadapi baik secara langsung maupun secara tidak langsung bagi peneliti dan masyarakat. Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain:

1. Bagi Penulis, Dengan mengadakan penelitian ini, dapat menambah wawasan dalam bidang seni rupa, khususnya cerita bergambar. Peneliti juga dapat semakin memahami tentang relief tantri Kamandaka di Candi Jago sebagai benda budaya atau artifak.
2. Bagi Pengajar, hasil penelitian dapat menjadi acuan mengajar, ataupun media pembelajaran sehingga generasi muda dapat mengenal nilai moral pada relief tantri Kamandaka di Candi Jago, dan memberikan kesadaran bagi siswa atau mahasiswa berkaitan kearifan lokal mengenai nilai wawasan budaya serta Estetika Nusantara yang kini mulai memudar, dan berganti kebanggaan pada budaya asing.
3. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan seni rupa, estetika Nusantara, dan wawasan budaya Nusantara. Untuk ke depannya hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian sejenisnya.
4. Bagi Lembaga, Hasil penelitian dapat menjadi referensi serta media literasi berupa film animasi yang dapat menjadi sumber informasi mengenai cerita tantri Kamandaka pada relief candi Jago. Sehingga bermanfaat bagi

pengembangan estetika dan wawasan budaya Nusantara.

D. Urgensi Penelitian

Penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya memberikan solusi nyata kepada masyarakat luas dalam ruang lingkup pendidikan. Peran seni dan teknologi tidak dapat dielakkan lagi di masa kini, ilustrasi pada cerita bergambar yang menarik dapat memberikan informasi lengkap sekaligus bermanfaat dalam konteks ini sebagai media pendidikan yang menanamkan kearifan lokal dan nilai-nilai wawasan budaya serta estetika Nusantara, khususnya kepada generasi masa kini.

E. Masalah Penelitian

Buku cerita bergambar tantri Kamandaka merupakan alih wahana dari relief candi Jago yang dipilih sebagai media penyampai informasi kepada generasi muda masa kini. Penyampaian informasi melalui buku cerita bergambar dirasa lebih menarik dibanding dengan alat penyampai informasi seperti buku, poster atau internet. Buku cerita bergambar menyajikan tentang gambar mengenai cerita tantri Kamandaka relief candi Jago akan lebih mudah dipahami oleh pembacanya. Pembuatan buku cerita bergambar merupakan langkah yang tepat sebab generasi masa kini, khususnya anak-anak PAUD dan SD yang sekarang ini sudah mulai terbuai dan bangga dengan gempuran budaya asing, sehingga butuh *shock culture* berupa buku cerita bergambar yang mengangkat kembali kearifan lokal Nusantara yang kaya. Selain pula menjadi media promosi wisata pendidikan di candi Jago yang merupakan salah satu potensi pariwisata di Kabupaten Malang yang harus dilestarikan sebagai peninggalan sejarah

F. Target Luaran

1. Artikel Ilmiah yang dimuat di jurnal nasional
2. Produk penelitian terapan yaitu Buku Cerita Bergambar dari kisah Tantri Kamandaka
3. Pendaftaran HKI yaitu hak cipta produk karakteristik figur Nusantara dan karya buku cerita bergambar

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu dan Studi Pustaka

Beberapa penelitian yang yang berkaitan dengan tema yang sejenis yang menjadi dasar penelitian ini dilakukan, yaitu :

a. Lalita Gilang, Riana Maslan Sihombing, Nedina Sari[1] dalam Jurnal yang memiliki judul Pengaruh Konteks Dan Ilustrasi Buku Pendidikan Karakter Terhadap Perlaku Disiplin Anak Usia Dini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif eksperimen dimana penelitrian ini bertujuan membandingkan antara buku pendidikan karakter dengan jenis buku cerita, buku aktivis dan buku aktivis komprasi. Peneliti dilakukan di kelas B di TK Kristen Kalam kudus Surakarta, Jawa tengah. Dari hasil penelitian yang dilakukan. Buku yang mengandung kesesuain konteks dan ilustrasi dengan jenis aktivitasi dan komprarasi mempunyai pengaruh yang lebih kuat dengan jenis buku cerita dan buku aktivitas. Ini disebabkan dalam mempelajari prilaku disiplin anak memperoleh tiga hal yaitu kognitif, efektif dan psikomotorik. Meskipun sama-sama mengarah pada pendidikan karakter anak-anak, namun penelitian tersebut hanya mengerucut pada kedisiplinan. Sedang pada cerita tantri Kamandaka pada relief candi Jago menanamkan budi pekerti serta mengangkat kearifan lokal berisi nilai ketimuran berkaitan estetika timur dan wawasan budaya nusantara. Penelitian tersebut lebih mengulas pengaruh konteks dan ilustrasi, bukan menerapkan menjadi buku cerita bergambar. Sedangkan penelitian yang dilakukan selain menganalisis makna relief dan merepresentasikan nilai, juka membuat ilustrasi yang berkarakter nusantara, sehingga mengenalkan pada anak-anak nilai-nilai budaya nusantara yang tetap relevan hingga kini.

[1] Lalita Gilang,Riana Maslan Sihombing,Nedina Sari, "Pengaruh Konteks Dan Ilustrasi Buku Pendidikan Karakter Terhadap Perilaku Disiplin Anak Usia Dini", *jurnal* pendidikan dan kebudayaan,vol 8 no 1, Januari 2018, hal 43-49.

b. Rahmah Ferdiani Siregar[2] dalam skripsi Penerapan Media Buku Cerita Bergambar (*Big Book*) Dalam Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Kelompok B Di RA Nurul Iman Kecamatan Pantai Cermin Kabupaten Serdang Berdagai, Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, yang di lakukan di kelas B RA Nurul Iman Kecamatan Pantai Cermin Kabupaten Serdang Berdagai, hasil penelitian ini yaitu Penerapan media buku cerita bergambar (*Big Book*) dilakukan oleh guru dan orang tua yang menjadi figur oleh anak-anak, dan apa yang disampaikan oleh guru akan dipatuhi dan diikuti oleh anak. Untuk menyampaikan media buku cerita bergambar (*Big Book*) guru-guru memakai dua metode yaitu metode tanya jawab dan metode bercerita, dan menyampaikan cerita dengan ekspresi yang beragam, Penerapan media buku cerita bergambar (*Big Book*) dalam perkembangan bahasa anak adalah dapat mengembangkan semua aspek bahasa termasuk kemampuan literasi pada anak yang terdiri dengar, cakap, tulis, dan baca. Terdapat perbedaan yang dilakukan peneliti walaupun sama-sama meneliti penelitian buku cerita bergambar, Rahmah Ferdiani Siregar meneliti buku cerita bergambar berdasarkan penerapan dalam perkembangan bahasa anak usia dini. sedangkan peneliti meneleliti kesesuain ilustrasi pada buku cerita bergambar melalui alih wahana dari relief tantri Kamandaka di candi Jago. Sehingga metode, proses, hingga hasil tentulah amat berbeda.

c. Skripsi Heni Widyaningsih[3], mahasiswi jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun 2019, dengan judul "Analisis buku "Best Buddies English For Kindergarten (Book 2)" sebagai bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris anak usia dini di TA-TK al- azhar syifa budi Solo tahun ajaran 2018/2019." Skripsi ini membahas tentang kelayakan materi dan penyajian dari buku teks terbitan lembaga TPC Perss yang berjudul "best buddies English for kindergarten (book 2)." Secara

[2] Rahmah ferdiani Siregar, Penerapan Media Buku Cerita Bergambar (*Big Book*) Dalam Perkembangan Bahsa Anak Usia Dini Kelompok B Di RA Nurul Iman Kecamatan Pantai Cermin Kabupaten Serdang Berdagai, Skripsi, hlm.215

[3] Heni Widyaningsih, "Kelayakan Buku "Best Buddies English For Kindergarten (Book 2)" Sebagai Buku Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo", *Skripsi,* Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2019, hlm. 8.

umum kelayakan materi buku teks tersebut menunjukkan layak digunakan dengan persentase untuk komponen isi buku 96%, komponen karakter atau tokoh cerita 62 %, dan untuk komponen ilustrasi atau gambar 80%. Sedangkan untuk kelayakan penyajian pada buku teks tersebut menunjukkan sangat layak digunakan dengan persentase 87%. Meskipun sama-sama menganalisis buku namun terdapat perbedaan penelitian dimana peneliti meneliti buku cerita bergambar yang sesuai dengan ilustrasi berdasarkan tema binatang yang dialihwahanakan dari relief tantri Kamandaka candi Jago.

Dari penelitian dan jurnal yang pernah dilakukan berkaitan buku cerita bergambar, belum ditemukan cerita bergambar yang bersumber dari alih wahana relief candi. Sehingga dapat disampaikan bahwa penelitian terapan "Perancangan Buku Cerita Bergambar Melalui Alih Wahana Relief Tantri Kamandaka Candi Jago" merupakan penelitan yang orisinal berdasarkan *positioning* penelitian-penelitian sebelumnya yang telah ditinjau.

B. Landasan Teori

1. Ilustrasi

Ilustrasi buku anak menurut Stewig adalah pesan yang disampaikan diperkuat dengan warna-warna dalam gambar-gambar. Sedangkan menurut Ross dalam buku yang ditulis oleh Ula, dijelaskan bahwa ilustrasi adalah gambar atau lukisan yang berfungsi yang memperjelas atau memperindah tampilan secara visual dalam bentuk individu penuh warna, hitam putih atau permainan kontras (T. Ula, 2014: 65)Berdasarkan hal tersebut, menurut Bunanta Pendapat tentang kesesuaian konteks dan ilustrasi pada buku anak terdapat unsur-unsur yang dipenuhi secara khusus, yaitu : pesan yang sesuai dengan usia anak, karakter tokoh sesuai usia anak, penggambaran tempat dan waktu relevan dengan kehidupan anak, tokoh cerita memberi contoh karakter positif, dan gambar memberi contoh perilaku kebaikan (Gilang L, Sihombing RM, Sari N, 2017:163).

Menurut Tompskin dan Horikson adalah kombinasi gambar dan teks yang baik dan sesuai untuk menyampaikan pesan yang dalam buku tersebut. Penggunaan buku cerita bergambar merupakan pilihan terbaik untuk anak. Buku bergambar merupakan buku pertama yang dimiliki anak dalam mengembangkan dan mengeksplorasi dunianya. (Eka September Ratnasari Dan Eni Zubaidah, 2019: 268) Penggunaan buku cerita bergambar merupakan pilihan terbaik untuk membantu perkembangan anak. Buku cerita bergambar merupakan cerita berbentuk buku dan terdapat gambar sebagai perwakilan cerita yang saling berkaitan juga terdapat tulisan yang dapat mewakili cerita yang terdapat pada gambarnya. Sehingga pesan moral berkaitan penerapan etika dan budi pekerti dapat dipahami lebih mudah, terlebih jika melalui penceritaan dari orangtua anak. Maka selain kedekatan anak dan orangtua lebih erat, anak-anak akan mudah menyerap pendidikan budi pekerti melalui pesan cerita lebih mudah terserap dengan audio dari penceritaan dan visual melalui gambar dalam naskah buku cerita bergambar.

2. Buku cerita bergambar

Buku bergambar (*picture books*) memiliki dua pengertian, pengertian dalam arti sempit dan arti luas. Dalam arti sempit yang disebut dengan buku bergambar adalah buku yang sekadar dilihat sebagai format buku bergambar, yang artinya buku-buku yang di dalamnya terdapat gambar-gambar. Sedangkan dalam arti luas, buku bergambar memiliki cakupan berbagai jenis buku seperti buku cerita bergambar (*picture story books*), buku informasi (*informational books*), buku konsep (*concept books*), buku berhitung (*counting books*), dan lain-lain. Buku bergambar dipergunakan sebagai bacaan anakanak maupun orang dewasa (Nurgiantoro, 2018).

Menurt Huck, buku cerita bergambar membawa pengertian sebagai buku yang menyampaikan pesan lewat dua cara yaitu dengan menggunakan gambar dan tulisan. Gambar (ilustrasi) dan tulisan pada buku cerita bergambar bukanlah sesuatu yang berdiri sendiri, melainkan keduanya saling melengkapi dan mendukung untuk mengungkapkan pesan. Faizah mengungkapkan buku cerita

bergambar adalah sebuah cerita yang ditulis dengan gaya bahasa ringan, cenderung dengan gaya bahasa obrolan, dan dilengkapi dengan gambar untuk menyampaikan gagasan tertentu (Suryaningsih & Fatmawati, 2017). Buku cerita bergambar adalah buku yang dapat menyampaikan pesan lewat dua cara yaitu melalui narasi dan ilustrasi sebagai suatu kesatuan yang saling melengkapi, serta memiliki gaya bahasa ringan. Buku cerita anak-anak yang dilengkapi dengan gambar yang sesuai dengan topik pada cerita dapat dijadikan sebagai sebuah media pembelajaran (Alfiatul & Kurniawan, 2015).

Buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal merupakan buku yang mengambil budaya tempat tinggal anak dalam wujud kebiasaan, tradisi, nilai-nilai norma, bahasa, dan pola yang terbentuk dalam masyarakat (Murniayudi, 2021). Salah satu bentuk kearifan lokal yang digunakan yaitu cerita rakyat ataupun cerita yang berkembang pada masyarakat sekitar. Khususnya cerita tantri Kamandaka yang mengandung nilai atau makna pada ajaran yang terpahat pada relief di candi Jago, Malang, Jawa Timur. Sehingga penggunaan buku cerita bergambar merupakan pilihan terbaik untuk anak. Buku bergambar merupakan buku pertama yang dimiliki anak dalam mengembangkan dan mengeksplorasi dunianya. Buku cerita bergambar dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran maupun sebagai sumber belajar, berguna untuk menyampaikan cerita dalam bentuk buku dengan rangkaian isi cerita, disertai dengan ilustrasi gambar, yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita, pembaca dapat lebih mudah memahami pesan dan deskripsi cerita yang hendak disampaikan.

3. Relief

Pringgodigdo menerangkan bahwa “dalam Ensiklopedi diterangkan bahwa kata relief barasal dari bahasa Italia “ Releivo “ yang artinya peninggalan “ (Pringgodigdo, 1953;159). Sedangkan dalam konteks seni rupa relief merupakan buah seni pahat yang mempunyai bidang latar belakang. Ditambahkan Pringgodidgo bahwa “patung-patungnya hanya untuk sebagian timbul dari bidang latar belakangnya” (Pringgodigdo,1953b:159).

Sedangkan dalam Ensiklopedi Umum, yang dimaksud dengan relief merupakan " Lukisan timbul yang dipahatkan pada sebuah bidang berlatar belakang yang tidak mempunyai dimensi plastis yang sebenarnya, sedangkan dimensi dalam (isi) dikesankan oleh pertolongan proyeksi atau perspektif pada bidang itu sendiri " (Ensiklopedi Umum, 1977b).

Antara relief dengan patung memang memiliki perbedaan yang prinsip yaitu yang menyangkut hal dimensi, relief lebih bersifat dua dimensional, sedangkan patung bersifat tiga dimensional. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Wiyoso yang mengatakan "…..pahatan relief termasuk kelompok seni arca atau tidak semata-mata berdasarkan wataknya yang lebih dua dimensional" (Yudoseputro,1976:42).

Menurut Ensiklopedi Umum bentuk-bentuk relief dapat dibagi menjadi beberapa macam, yaitu :

a. Relief Rendah (*Low Relief; Attacciato relievo*)
b. Relief Sedang (*Bas Relief; Bazza Relievo*)
c. Relief Tinggi (*High Relievo; Alto Relievo*)
d. Relievo Terawang/tembus (*a'yaur relief*)" (ensiklopedi Umun,1977;940).

Tradisi bercerita melalui gambar telah dimiliki bangsa Indonesia, baik melalui medium lontar, relief candi, maupun wayang beber. Sebagaimana dikemukakan oleh Edi Sedyawati :

…, *the Indonesian tradition has already developed its own technique of presenting stories in a row of pictures. It is known in the Javanese and Balinese cultures. In ancient Java, beginning from the 8th century AD, the art and technique of chiselling the walls of temple buildings made of stone to depict rows of scenes was brought to light. Stories, mostly divine, depicted were taken from the Hindu and Buddhist repertory*. (Edi Sedyawati, 2003).

Penikmatan cerita pada relief candi, penonton harus berjalan mengelilingi candi, artinya penontonnya yang bergerak baik searah jarum jam (*pradaksina*) atau sebaliknya (*prasawiya*). Hal itu yang membedakan dengan prinsip melihat atau menikmati sebuah film animasi, penonton cukup duduk

di kursi, berada di ruang gelap agar lebih fokus dalam berkonsentrasi untuk mengikuti alur cerita dalam film. Pada film animasi yang bergerak adalah film itu sendiri dalam kecepatan 25 *frame* per *second*.

Sedangkan tradisi gambar bergerak (*motion picture*) sebagaimana dalam film animasi juga telah dimiliki bangsa Indonesia khususnya pada kesenian wayang kulit. Pada prinsipnya sama, yaitu wayang sebagai gambar, yang digerakkan (tampak hidup) oleh dalang, dengan medium *kelir* (layar) dan *blencong* (cahaya lampu). Hanya saja pada wayang dipresentasikan dengan teknik siluet sehingga terbentuk bayangan gambar (wayang) tersebut. Dalam pertunjukan wayang, gerak gambar (wayang) disebut dengan *sabetan*, dan di dalamnya memiliki aturan atau norma (*wewaton*) yang merupakan konvensi yang berlaku di dunia pedalangan.

Akulurasi budaya Hindu, Budha, Islam dan Kristen (kolonial) dalam perjalanan sejarah bangsa Indonesia masuk pengaruh–pengaruh budaya asing, menjadikan kebudayaan semakin majemuk dan beragam. Candi merupakan salah satu hasil budaya jaman Hindu dan Budha, bagian yang tak terpisahkan adalah dari candi adalah relief-relief yang terpahat di sekelilingnya. Relief candi merupakan pahatan tidak utuh (setengah). Biasanya relief candi merupakan rangkaian sebuah narasi atau cerita seperti halnya komik, yang dilihat/diamati secara berkeliling searah jarum jam (*pradaksina*) atau sebaliknya (*prasawiya*).

Relief–relief candi menampilkan cerita beragam seperti relief candi Prambanan reliefnya menceritakan *Ramayana* dan *Kresnayana*. Candi Borobudur reliefnya bercerita tentang *Kamadhatu* (kehidupan penuh nafsu), *Ruphadhatu* (kehidupan dan ajaran budha). Sedang relief Candi Jago dan Candi Cetho bercerita tentang *Tantri Kamandaka*, *Sudhamala*, *Bimo Bungkus*. (Sarwito Santoso, 1985: 24-30).

Terlepas dari cerita tersebut relief candi–candi tersebut tersebut, bentuk rincian detailnya bila dicermati sangatlah menawan, baik berupa sosok manusia, hewan, maupun ornamennya. Keindahan dan keunikan tersebut memberi inspirasi untuk mengembangkan dalam bentuk animasi kartun.

Khususnya relief Tantri Kamandaka di candi Jago yang mampu memberikan pembelajaran yang banyak mengenai kehidupan, nasionalisme, serta pengkayaan budaya Nusantara.

4. Candi Jago

Candi dan segala unsurnya adalah kebudayaan yang bersifat bendawi (*tangible*), namun terdapat nilai kebudayaaandi dalamnya yang sangat penting sehingga dianggap sebagai kebudayaan yang tak bendawi (*intangible*) (Sedyawati, 2003). Pada kasus relief di percandian, selain kebudayaan yang nampak seperti pada unsur bentuk relief, ukuran, ragam hias penyertadan lain-lain, juga terdapat unsur yang tak nampak dan ini sangat penting. Unsur tak nampak tersebut adalah kesesuaian adegandengan cerita aslinya (baik tutur maupun tekstual), pengetahuan tentang teknik pemahatan, gaya pemahatan, dan pesan atau amanat yang terkandung dalam cerita tersebut.

Relief cerita binatang dipahatkan pada sejumlah candi di Jawa bersumber dari kumpulan Cerita Tantri, yang susastra asalnya adalah cerita Tantri Kamandaka. Demikian populernya Cerita Tantri hadir dalam bentuk susastra tekstual, visual, maupun oral. Pada percandian di Jawa Timur masa Majapahit, reliefcerita Tantri terpahatkan salah satunya di CandiJago (Munandar, 2004, hal 56) . Candi Jago adalah salah satu peninggalan yang unik karenatermasuk dalam gaya arsitektur muda dalambentuk model candi berundak teras.

Candi Jago atau yang dikenal dengan sebagai Candi Tumpang disebut-sebut dalam Pararaton dan Nagarakrtagama sebagai candi *pendharmaan* Raja Wisnuwarddhana (Nagarakartagama) atau Ranggawuni (Pararaton) atau Narrarya Seminingrat (Prasasti Mula-Malurung). Nama candi ini adalah Jajaghu yang merujuk pada nama desaatau tempat candi ini berdiri. Jajaghu adalah nama kuno untuk desa Jago sekarang, beruntung nama desa ini atau toponimi tidak terlalu berbeda jauh sehingga mudah untuk diidentifikasi.

Lokasi candi ini tepatnya adalah di Desa Jago, Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang, kurang lebih 20 km ke arah timur dari pusat Kota Malang. Wilayah Tumpang ini dikenal sebagai daeah potensi temuan situs. Salah satu

yang cukup populer adalah Candi Kidal sebagai candi *pendharmaan* Raja Anusapati atau Anusanatha, yaitu ayah dari Wisnuwarddhana. Di barat wilayah Tumpang melewati Kecamatan Jabung hingga Singosari dapat kita kenali sebagai wilayah temuan prasasti-prasasti masa Mataram Hindu yang berpusat di Jawa Tengah hingga masa Dinasti Isyana, seperti Prasasti Lowokjati, Kubu-kubu, Jru-jru, Balandit dan beberapa yang lain. Selain itu, juga dapat dilihat temuan lepas yang cukup banyak mulai Singosari hingga Tumpang dan ke arah selatan melewati Tajinan hingga Turen. Banyaknya temuan ini pastinya terkait dengan potensi religius yang dimiliki. Rupanya Gunung Bromo (Sang Hyang Brahma) merupakan orientasi utama dari temuan-temuan masa Hindu tersebut. Bahkan salah satu pintu penjaga mahameru sisi barat dalam kitab masa Majapahit akhir, yaitu Tantu Panggelaran yang bernama Pangawan, sekarang masih dikenali sebagai desa Bengawan di dekat Tumpang dengan temuan arkeologis yang kaya.

Fungsi Candi Jago adalah pen- dharmaan Raja Wisnuwarddhana sebagai Buddha selain di Weleri sebagai Siwa. Informasi ini kita dapatkan dari pemberitaan kitab Pararaton dan Nagarakrtagama. Pada Kitab Pararaton disebutkan *–Panjenenganira Cri Ranggawuni ratu taun 14, moktanira 1194, dhinarma sira ring Jajaghu‖* (Soekmono, 1993). Sedangkan dalam Nagakrtagama disebutkan *–Caka 1190 bhatara wisnu mulih ing curalaya pjah dhinarma ta sire Waleri Ciwawimbha len Sugatawimbha‖* (Pigeaud, 1962). Jadi candi ini seharusnya merupakan candi Buddhis karena sugata sama dengan buddha namun melihat temuan relief Hindu maka candi ini dapat dikategorikan bernafaskan Siwa- Buddha sebagaimana agama yang dianut raja-raja Singhasari-Majapahit.

Pada dindingnya terdapat beberapa pahatan relief, diantaranya Tantri Kamandaka, Parthayajna, Kunjarakarna dan juga Ari Darma. Relief tantri di Candi Jago dipahatkan pada teras, dimana terdapat delapan kisah binatang yang masing-masing terdiri atas tiga buah panil. Salah satu di antaranya adalah cerita harimau dan banteng. Kisah ini terbilang utama di dalam cerita Tantri, karena merupakan bingkai besar dari cerita Tantri.

5. Alih Wahana

Alih wahana merupakan konsep yang dikemukakan oleh sastrawan Indonesia, Sapardi Djoko Damono, yakni "penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lainnya" (Damono, 2012:1). Bentuk ajaran yang tersirat dalam cerita Tantri Kamandaka akan diadaptasikan ke dalam media buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar dapat dijadikan model (*prototype*) dalam penyampaian informasi tentang bentuk ajaran budaya. Karena pada dasarnya buku cerita bergambar merupakan salah satu karya kreatif dalam ranah media komunikasi visual, yang berfungsi untuk mensosialisasikan pesan-pesan sosial kepada khalayak sasaran dengan cara penyampaian yang berpedoman pada metode garap visual.

Bentuk ajaran budaya dalam cerita Tantri Kamandaka dipandang sebagai bahasa simbol, maka buku cerita bergambar yang dibuat akan menggunakan strategi simbol yaitu menyampaikan pesan dengan cara memvisualisasikan simbol-simbol atau tanda yang telah memiliki konvensi di masyarakat, sebagai jembatan untuk menginterpretasikan pesan. Sehingga kearifan lokal yang khas dan unik dari Candi Jago tidak hilang, namun menjadi penciri dalam pembentukan karakter buku cerita bergambar yang akan dibuat. Kearifan lokal secara substansial merupakan nilai-nilai dasar yang diyakini dan menjadi pedoman tingkah laku masyarakat setempat yang diwariskan secara turun temurun melalui sastra lisan. Menurut (Nisa et al., 2021). Melalui kearifan lokal dari cerita relief candi Jago yang dialihwahanakan, anak-anak dapat belajar nilai-nilai budaya dan budi pekerti yang dapat mempengaruhi sikap, perilaku, dan keterampilan berpikir siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

Secara keseluruhan perancangan ini dibingkai oleh metode R & D (*Risert and Development*) yang biasa digunakan dalam bidang teknik (termasuk TIK/ICT), untuk menghasilkan produk. Ada 3 aspek perancangan (trikotomi perancangan: estetika/komunikasi visual, teknik pembuatan, dan *content*) yang dipertimbangkan dalam perancangan (Harto, 2012: 3).

Pengumpulan data dilakukan terhadap obyek/subyek penelitian sebagai berikut: (1) relief Tantri Kmandaka candi Jago; (2) wisatawan/pengunjung candi Jago; dan (3) remaja sebagai generasi masa kini yang menjadi *target audience.* (4) budayawan yang memahami relief tantri Kamandaka candi Jago dan (5) ilustrator yang memahami karakter nusantara untuk pembuatan buku cerita bergambar.

1. Observasi

Observasi merupakan metode yang dilakukan dengan pengamatan langsung, proses observasi salah satu metode yang digunakan untuk menyusun laporan. Langkah yang ditempuh antara lain dengan melakukan survei pada obyek wisata candi Jago di Tumpang, Kabupaten Malang, Jawa Timur.

Relief Tantri Kamandaka candi Jago (obyek penelitian) digunakan sebagai sumber data primer untuk mendapatkan data tentang bahasa rupa yang digunakan oleh relief tersebut. Pengumpulan datanya dilakukan dengan metode *survey*/pengamatan dan dokumentasi, diambil secara keseluruhan. Kemudian di fokuskan kepada salah satu cerita yaitu relief tantri Kamandaka yang terdapat di candi Jago sebanyak 17 panel.

2. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengadakan percakapan secara langsung kepada narasumber. Wisatawan/pengunjung relief Tantri Kamandaka candi Jago (subyek penelitian)

juga digunakan sebagai sumber data primer, untuk mendapatkan data tanggapan/kebutuhan (*Needs Analysis*) para wisatawan terhadap informasi tentang cerita relief Tantri Kamandaka candi Jago. Pengumpulan datanya dilakukan dengan metode wawancara.

Wawancara dilakukan kepada budayawan yang memahami relief Tantri Kamandaka candi Jago dan ilustrator yang memahami tentang karakteristik ilustrasi Nusantara (subyek penelitian) berperan sebagai informan kunci (*key informan*), berkaitan dengan data kebutuhan, pandapat (*Needs Analysis*) tentang perkembangan atau kondisi relief tantri Kamandaka di candi Jago dan makna kisah di balik wujud relif dan karakteristik cerita bergambar melalui Tantri Kamandaka relief candi Jago yang berkarakter Nusantara dalam konteks budaya, pariwisata, dan industri kreatif. Sehingga mendapatkan informasi valid mengenai nilai moral budi pekerti dan wawasan budaya Nusantara yang tersirat dalam cerita Tantri Kamandaka di candi Jago.

3. Dokumentasi

Dokumentasi didapatkan beberapa foto yang dapat dijadikan referensi cerita bergambar melalui alih wahana dari relief Tantri Kamandaka di candi Jago

Gambar 1. Relief Cerita Tantri Kamandaka di Candi Jago

(Foto: Wisnu Adisukma)

4. Pengumpulan Data dari Literatur

Menggunakan data dan teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diangkat dalam penyusunan proyek studi ini. Data maupun teori yang diperlukan bisa diperoleh melalui buku, internet, video/film, serta bahan-bahan tertulis lainnya.

Data yang diperoleh melalui studi literatur mendapatkan data berupa sejarah dan referensi cerita relief tantri Kamandaka di candi Jago, prospek media promosi berupa buku cerita bergambar untuk wisata candi Jago. Melalui cerita bergambar akan mendapatkan data berupa referensi ilustrasi dan cerita tantri Kamandaka dari buku, internet dan bahan tertulis lainnya. Selain pula akan mendapatkan beberapa referensi berkaitan teknik pembuatan buku cerita berbambar berkarakter nusantara, serta data tertulis mengenai candi Jago dan cerita Tantri Kamandaka.

Data literatur digunakan untuk memperkuat saat pembuatan *storyboard* saat penyususnan buku ilustrasi cerita tantri kamandaka. Namun tetap dilakukan improvisasi dalam pembuatan agar alur cerita dapat diterima dan dipahami dengan mudah oleh target *audience*, yaitu anak-anak. Sebab sasaran utama adalah anak-anak Indonesia masa kini, selain untuk mengenalkan cerita tantri kamandaka, khususnya yang bersumber dari relief candi Jago. Hal lainnya lebih memahamkan kepada anak-anak masa kini bahwasanya leluhur pada masa lampau telah menanamkan ajaran moral dan budi pekerti melalui cerita yang mudah terpahami, sungguh ajaran ringan namun langsung mengena bagi yang mampu memahaminya.

BAB IV
ANALISIS HASIL

A. Proses Brainstorming Karakter

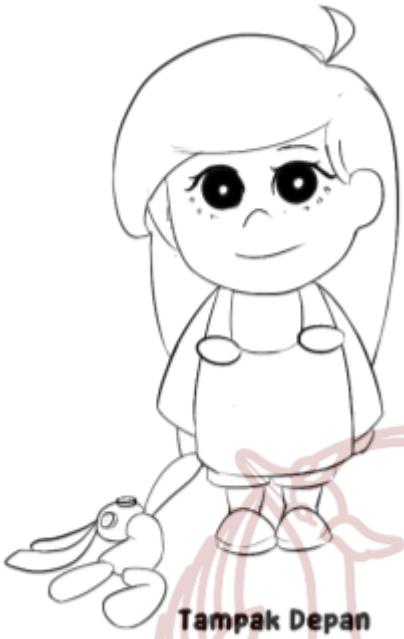
Brainstorming merupakan salah satu cara atau teknik mengumpulkan gagasan atau ide untuk mencari solusi dari masalah tertentu. B*rainstorming* biasa diartikan sebagai curah pendapat, dimana anggota kelompok berupaya mencari penyelesaian atas suatu masalah dengan mengumpulkan gagasan-gagasan yang ada secara spontan. Karakter diambil dari tokoh utama yang digambarkan pada relief, yaitu kura-kura, bangau, dan ketam. Namun dalam pewujudan tokoh tidak mengikuti bentuk pada relief, penulis lebih melakukan improvisasi menyesuaikan target *audience* yaitu anak-anak. Kemudian dilakukan penambahan karakter anak untuk menguatkan bahwa target utama buku ilustrasi adalah anak-anak.

Gambar 2. Sket karya
(Oleh: Tim Peneliti, Juli 2023)

B. Sketsa & Coloring

Sketsa dapat memiliki beberapa tujuan: merekam sesuatu yang dilihat oleh seniman, merekam atau mengembangkan gagasan untuk dipakai kemudian, atau dapat juga digunakan sebagai cara singkat menggambarkan citra, gagasan, atau prinsip, sedangkan pewarnaan Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata pewarnaan adalah proses, cara, perbuatan memberi warna. Software yang digunakan untuk pewarnaan objek adalah Clip Studio Paint.

Sketsa Awal Figur	Sketsa Warna (Coloring) Figur
Bagus	

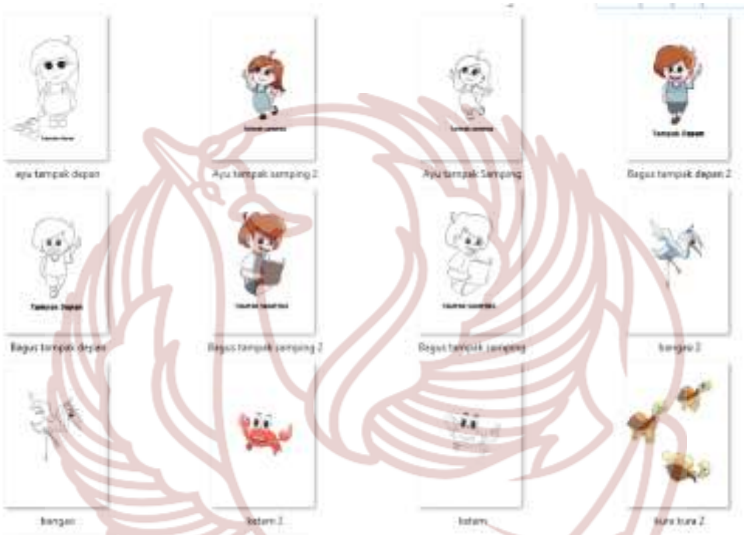
Ayu	
	
Tampak samping	Tampak samping

Bangau	
Kura-kura	
Ketam	

Gambar 3. Sket dan coloring karya
(Oleh: Tim Peneliti, Agustus 2023)

C. Proses Pengumpulan Objek

Pengumpulan objek adalah proses pengumpulan observasi atau pengukuran yang sistematis untuk tujuan, dan lain sebagainya. Pengumpulan objek yang dimaksud disini adalah penyusunan beberapa karakter dilihat dari beberapa sisi dan objek kunci untuk digunakan dalam penyusunan *storyboard*. Setelah objek utama dihasilkan, kemudian dikumpulkan dalam satu folder untuk mempermudah penyusunan karakter objek dalam alur cerita.



Gambar 4. *Foldering file*

(Oleh: Tim Peneliti, Agustus 2023)

D. Proses pembuatan gambar ilustrasi

Gambar 5. Pembuatan gambar ilustrasi

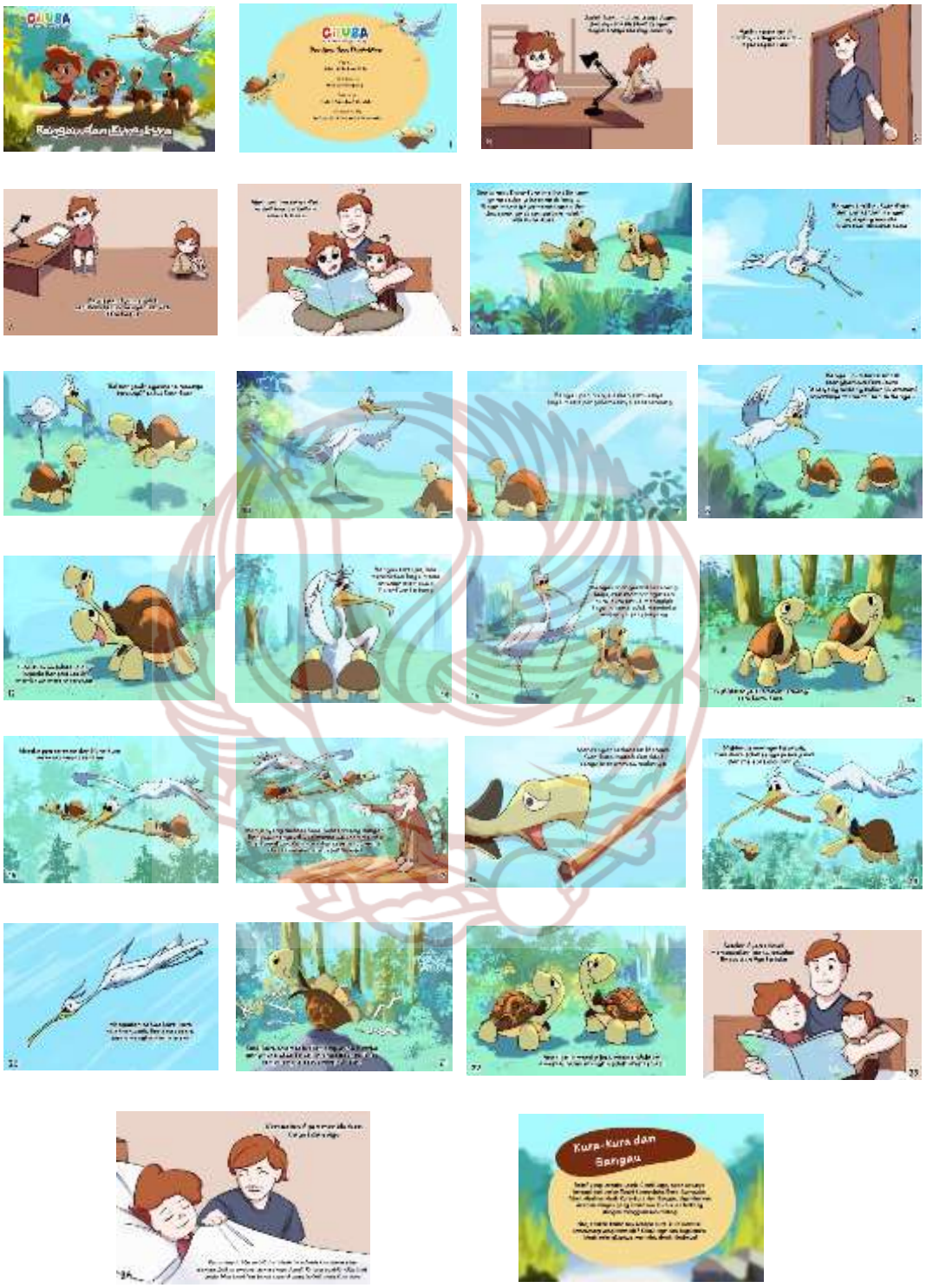
(Oleh: Tim Peneliti, September 2023)

Gambar ilustrasi disusun sesuai *story board* yang kemudain diberikan warna yang disukai anak-anak, selain mampu menarik dan menghidupkan karakter pada gambar ilustrasi melalui pertimbangan *center of interest*. Proses pembuatan gambar ilustrasi menggunakan *software* Clip Studio Paint. Pemilihan clip studio paint dibandingkan adobe photoshop adalah ukuran aplikasi yang ringan, sehingga berdampak pada cepatnya proses pengerjaan namun hasil yang didapatkan tidak berbeda dengan adobe photoshop, justru beberapa tools yang ditamplkan pada space bar sudah dihadirkan pada satu tampilan. Sehingga tidak perlu membuka banyak akses tool saat pengerjaan. Selain karena menggunakan pen tablet, sehingga lebih mempercepat dalam penyelesaian gambar ilustrasi.

E. Setter dan lay outing sebelum cetak

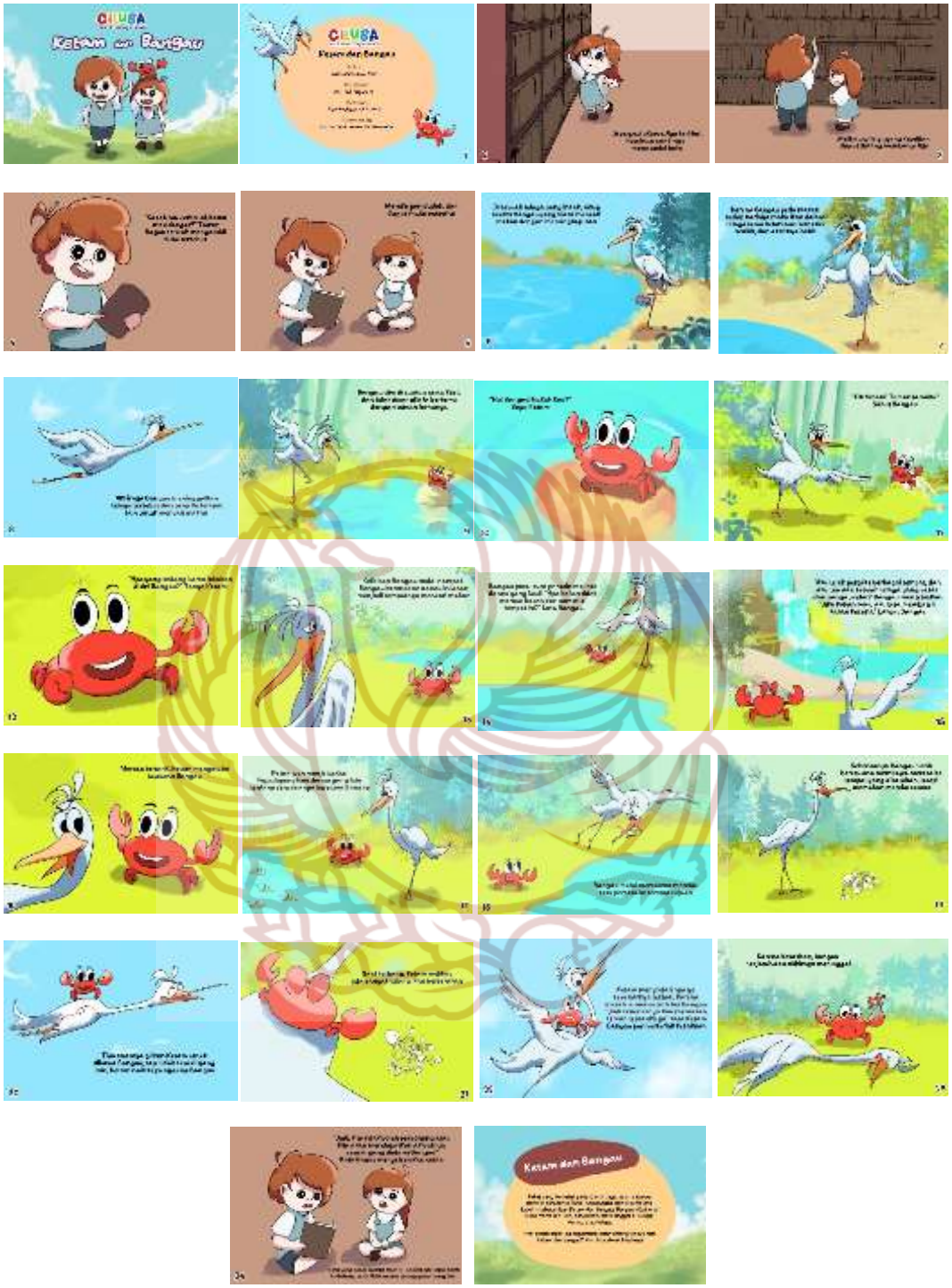
Setelah seluruh gambar ilustrasi selesai dikerjakan, kemudian di*setting* agar saat proses penyetakan lebih mudah dalam proses *checking*. *Setting* dan *layouting* awal dilakukan menggunakan microsoft word untuk menentukan penataan halaman, dan halaman sebaliknya. Sehingga meminimalisasi terjadinya kesalahan saat dicetak bolak balik. Sebelum kemudian dipindahkan ke *corel Draw* untuk *setting* dan *layouting* lanjut sebelum naik cetak.

Gambar 6. Proses *Setting* dan *layouting*
(Oleh: Tim Peneliti, September 2023)



Gambar 7. Hasil jadi cerita Kura-kura dan Bangau

(Oleh: Tim Peneliti, September 2023)



Gambar 8. Hasil jadi cerita Ketam dan Bangau

(Oleh: Tim Peneliti, Oktober 2023)

F. Proses Penyetakan dan Uji Materi Pada Target Audience

Setelah proses *setting* dan *layouting* kemudian dilakukan pencetakkan. Proses pencetakkan tidak dilakukan sendiri oleh penulis sebab keterbatasan alat serta bahan untuk buku ilustrasi. Material bahan yang digunakan adalah *art papper* 250 gram, dan kemudian dilakukan laminasi agar kertas tidak mudah rusak karena cuaca, sehingga akan lebih awet. Selain juga hasil setelah proses laminasi, hasil gambar akan seolah lebih hidup dan *glossy*.

Gambar 9. Hasil Cetakan
(Foto: Wisnu Adisukma, Oktober 2023)

Begitu hasil cetakan jadi, kemudian diujikan kepada anak-anak berkaitan pemahaman akan cerita dan ketertarikan pada hasil gambar ilustrasi yang terinspirasi cari cerita tantri Kamandaka Candi Jago. Bersyukur, ternyata anak-anak mudah memahami isi cerita dan menyukai gambar serta tampilan ilustrasi yang dihasilkan. Bahkan sempat ada yang memberikan ide agar buku ilustrasi diperbanyak sebab mampu menjadi sumber penghasilan dari hasil penjualan buku ataupun royalti.

Gambar 10. Uji materi pada target audience
(Foto: Wisnu Adisukma, Oktober 2023)

BAB V
KESIMPULAN

Relief cerita pada dinding candi merupakan salah satu media yang digunakan seniman untuk menyampaikan pesan-pesan kepada masyarakat antara lain berupa cerita yang mengandung nilai-nilai keagamaan, kepahlawanan, dan kasih sayang. Kabupaten Malang yang berada di Jawa Timur, memiliki Candi yang menyimpan kekayaan budaya masa lampau, salah satunya adalah Candi Jago. Candi Jago merupakan candi yang unik bentuk bangunannya dan menyimpan cerita yang menarik untuk diketahui. Pada candi Jago belum ditemukan prasasti ataupun *serat* dalam daun tal (*ron tal* atau lidah Jawa menjadi lontar) yang menjelaskan penghadiran candi maupun penghadiran relief yang ada pada panel dinding bangunan candi. Sehingga pemaknaan yang ada baru secara interpretatif pendukung budaya ataupun dari hasil pengungkapan para peneliti.

Pesan-pesan yang terkandung dalam relief cerita biasanya berupa pendidikan moral bagi masyarakat pada masa itu, namun tidak menutup kemungkinan dapat juga sebagai pendidikan moral masyarakat masa kini, terutama generasi muda. Pemilihan cerita relief Tantri Kamandaka di candi Jago mempunyai keistimewaan sebab tokoh Tantri Kamandaka berisi cerita binatang yang menjelaskan mengenai pesan moral berkaitan budi pekerti yang kini terasa makin luntur dan sirna, berganti menjadi generasi Z yang serba pragmatis dan oportunis. Sehingga penghadirian kisah tantri kamandaka dalam cerita bergambar anak, diharapkan mampu menumbuhkembangkan kembali budi pekerti luhur bangsa Indonesia sebagai bangsa yang santun dan penuh dengan adat istiadat serta menjunjung tinggi kesopanan.

DAFTAR PUSTAKA

Alfiatul, F., & Kurniawan, M. I. (2015). Literature Study of the Effectiveness of Picture Story Media in Teaching Speaking Skills for Elementary School Students. Academia Open, 6, 10–21070

Atmadi, Pramono. 1979. "Beberapa Patokan Perancangan Bangunan Candi: Penelitian melalui Ungkapan Bangunan pada Relief Candi Borobudur" *Pelita Borobudur* Seri C No. 2. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Pelita Pemugaran Candi Borobudur.

Ayotrohaedi, 1981. *Kamus Istilah Arkeologi I.Proyek Peneliian Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah*. Depatemen Pendidikan dan Kebudayaan

Brandes, J.L.A.1913. *Oud Javaansche Oorkonden Nagelaten Transcripties van Wijlan Dr.*

_____, *1915. uitgegevan door Dr.N.J.Krom, VBG LX.*The Hague: Martinus

Damono, Sapardi Djoko. 1996. *Alih Wahana.* Jakarta: PT. Gramedia.

Lalita Gilang, Riana Maslan Sihombing, Nedina Sari, "Pengaruh Konteks Dan Ilustrasi Buku Pendidikan Karakter Terhadap Perilaku Disiplin Anak Usia Dini", *jurnal* pendidikan dan kebudayaan,vol 8 no 1, Januari 2018, hal 43-49.

Iskandar, Eddy D. 1999. *Panduan Praktis Menulis Skenario*. PT Remaja Rosdakarya.

Kramrisch, Stella. 1976. *The Hindu Temple (Volume I dan II).*Varanasi Madras : Motial Banarsides

Kempers, Bernet. 1959. *Ancient Indonesian Art.* Cambridge, Massachussetts : Harvard University Press.

Kusen. 1985. *Kreativitas dan Kemandirian Seniman Jawa dalam Mengolah Pengaruh Budaya Asing: Studi Kasus tentang Gaya Seni Relief di Jawa Abad 9-15 Masehi*.Yogyakarta: Proyek Penelitian dan Pengkajian Nusantara (Javanologi).

Nurgiantoro, B. 2018. Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak. Ugm Press.

Ratnasari, Eka September Dan Eni Zubaidah.Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Jurnal* Pendidikan Dan Kebudayaan,Vol 9 No 3 2019, hlm.268-269

Siregar, Rahmah Ferdiani. Penerapan Media Buku Cerita Bergambar (*Big Book*) Dalam Perkembangan Bahsa Anak Usia Dini Kelompok B Di RA Nurul Iman Kecamatan Pantai Cermin Kabupaten Serdang Berdagai, *Skripsi*, hlm.215

Soekmono, R. 1990. *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia II.* Yogyakarta : Penerbit Kanisius

Suryaningsih, E., & Fatmawati, L. 2017. Pengembangan Buku Cerita Bergambar tentang Mitigasi Bencana Erupsi Gunung Api untuk Siswa SD. Profesi Pendidikan Dasar, 4(2), 113–124.

Sumijadi, Atmosudiro. 2006. *Khasanah Sumberdaya Arkeologi Indonesia*, Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, Pidato Pengukuhan Guru Besar.

Ula, T. 2014. Perancangan buku Visual Permainan tradisional sunda. *Skripsi*. Bandung: universitas telkom.

Widyaningsih, Heni. "Kelayakan Buku "Best Buddies English For Kindergarten (Book 2)" Sebagai Buku Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo", *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2019, hlm. 8.