



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

HASIL PENELITIAN

3.1. Cerita Rakyat Timun Mas

Dalam perancangan cerita bergambar “NARA” ini, penulis mengambil dua cerita rakyat Indonesia yang keduanya berasal dari tanah Jawa. Salah satu cerita rakyat itu berjudul Timun Mas.

Cerita yang berasal dari Jawa Tengah ini diawali dengan tokoh Mbok Sirni namanya, ia seorang janda yang menginginkan seorang anak agar dapat membantunya bekerja.

Suatu hari ia didatangi oleh raksasa yang ingin memberi seorang anak dengan syarat apabila anak itu berusia enam tahun harus diserahkan keraksasa itu untuk disantap. Mbok Sirnipun setuju. Raksasa memberinya biji mentimun agar ditanam dan dirawat setelah dua minggu diantara buah ketimun yang ditanamnya ada satu yang paling besar dan berkilau seperti emas.

Kemudian Mbok Sirni membelah buah itu dengan hati-hati. Ternyata isinya seorang bayi cantik yang diberi nama timun emas.

Semakin hari timun emas tumbuh menjadi gadis jelita. Suatu hari datanglah raksasa untuk menagih janji Mbok sirni amat takut kehilangan timun emas, dia mengulur janji agar raksasa datang 2 tahun lagi, karena semakin dewasa, semakin enak untuk disantap, raksasa pun setuju.

Mbok Sirnipun semakin sayang pada timun emas, setiap kali ia teringat akan janinya hatinyapun menjadi cemas dan sedih.

Suatu malam Mbok Sirni bermimpi, agar anaknya selamat ia harus menemui petapa di Gunung Gundul. Paginya ia langsung pergi. Di Gunung Gundul ia bertemu seorang petapa yang memberinya 4 buah bungkusan kecil, yaitu biji mentimun, jarum, garam, dan terasi sebagai penangkal. Sesampainya di rumah diberikannya 4 bungkusan tadi kepada Timun Emas, dan disuruhnya Timun Emas berdoa.

Paginya raksasa datang lagi untuk menagih janji. Timun Emas pun disuruh keluar lewat pintu belakang untuk Mbok Sirni. Raksasapun mengejarinya. Timun Emas pun teringat akan bungkusannya, maka ditebarnya biji mentimun.

Sungguh ajaib, hutan menjadi ladang mentimun yang lebat buahnya. Raksasapun memakannya tapi buah timun itu malah menambah tenaga raksasa. Lalu Timun Emas menaburkan jarum, dalam sekejap tumbuhlah pohon-pohon bambu yang sangat tinggi dan tajam.

Dengan kaki yang berdarah-darah raksasa terus mengejar. Timun Emas pun membuka bungkusan garam dan ditaburkannya.

Seketika hutan pun menjadi lautan luas. Dengan kesakitannya raksasa dapat melewati. Yang terakhir Timun Emas akhirnya menaburkan terasi, seketika terbentuklah lautan lumpur yang mendidih, akhirnya raksasapun mati.

3.2. Cerita Rakyat Too Too Moo

Dalam perancangan cerita bergambar “NARA” penulis juga memasukan cerita rakyat Indonesia berjudul Too Too Moo (Tu Tu Mu). Too Too Moo sendiri adalah cerita rakyat dari daerah Jawa. Sumber mengenai cerita ini sangat sedikit,

bahkan penulis tidak pernah menemukan cerita aslinya yang diceritakan dalam bahasa Indonesia, semua literatur cerita ini berbahasa Inggris, dan biasanya berjudul *Too Too Moo and The Giant*. Walaupun cerita ini tidak terkenal di Indonesia, namun didalam perkantunan cerita rakyat Internasional, cerita ini menduduki urutan ketiga. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh ceritanya yang hampir serupa dengan cerita-cerita rakyat dari berbagai belahan dunia seperti *The Inch Boy* dari Jepang atau *Little Red Riding Hood* dari barat.

Ceritanya sendiri bercerita tentang seorang anak perempuan bernama Too Too Moo yang hidup di pedesaan bersama ibunya. Setiap harinya ada seorang raksasa yang datang ke rumah mereka untuk meminta makanan secara paksa. Setiap harinya sang ibu bekerja susah payah untuk mengisi perut sang raksasa sehingga Too Too Moo sering ditinggal sendiri di rumah.

Pada suatu hari ketika ibunya sedang pergi, Too Too Moo merasa amat lapar dan ia dengan nekat memakan jatah makanan sang raksasa. Ketika raksasa itu mengetahuinya, maka marahlah ia dan diterkamnya Too Too Moo. Di dalam perut sang raksasa Too Too Moo melepaskan tusuk rambutnya dan menikam perut raksasa itu hingga raksasa itu mati.

Ketika ibunya pulang ia mendapati ada mayat raksasa di dekat rumahnya dan dengan segera mencari keberadaan Too Too Moo, dan tahulah ibunya bahwa anaknya masih terjebak didalam perut sang raksasa. Dengan pisau dapur ibunya pun merobek perut sang raksasa dan menyelamatkan anaknya, dan merekapun hidup bahagia tanpa kekurangan makanan.

Cerita ini hampir sama dengan cerita Timun Mas hanya saja tidak menggunakan benda-benda ajaib. Cerita ini juga mengajarkan kepada anak-anak untuk berani menghadapi ketidakadilan dan kejahatan. Kisah ini juga menunjukkan peranan seorang orang tua, khususnya seorang ibu yang selalu ada disaat anak membutuhkan dan melindungi anaknya dengan sekuat tenaganya.

3.3. Penggabungan Cerita

Dalam perancangan buku cerita bergambar berjudul Nara ini, penulis mencoba menggabungkan dua buah cerita rakyat yang keduanya berasal dari daerah Jawa, yaitu Timun Mas dan Too Too Moo. Penggabungan kedua cerita ini akan dibenangmerahi oleh sebuah karakter ciptaan penulis yang bernama Nara, dan di cerita ini peran Nara adalah penghubung dua cerita yang sebenarnya berbeda latar belakang dan sifat menjadi dua karakter yang memiliki persamaan dan persinggungan dalam menjalani kisah hidup mereka masing-masing.

Adegan yang memiliki tingkat kesamaan yang kuat, contohnya adegan kejar-kejaran antara Timun Mas dan Buto Ijo dengan adegan kejar-kejaran antara Too Too Moo dengan raksasa jahat, akan digabungkan dan dijadikan sebuah adegan yang melibatkan dua cerita sekaligus.

Kemudian karena perbedaan terbesar dalam kedua cerita ini adalah bagian akhirnya maka penulis akan membuat perubahan yang bisa menghubungkan dua cerita menjadi satu hingga tidak akan tampak seperti dua cerita yang berbeda, ditambah dengan beberapa *twist* yang diharapkan bisa menjadi bumbu agar alur cerita tidak berkembang menjadi linear dan mudah ditebak.

3.4. Sinopsis Cerita Nara

Cerita Nara berpusat pada kehidupan seorang dewa penjaga anak-anak bernama Nara. Ia adalah dewa yang senantiasa menjaga anak-anak lewat cerita-cerita rakyat.

Konflik berawal dari dicurinya sebuah benda sakti pengisi kesaktian para dewa yang disebut CHAKRA oleh Buto Ijo. Demi mendapatkan benda sakti itu, Nara akan melawan Buto Ijo, namun ketika ia berhasil mengalahkan Buto Ijo di Kahyangan, ternyata Buto Ijo berhasil melarikan diri ke bumi dengan membawa benda CHAKRA bersamanya.

Nara tidak tinggal diam, ia mengejar Buto Ijo sampai ke bumi. Namun tidak terasa Nara sudah mencari Buto Ijo di bumi selama lima tahun dan kekuatannya pun habis sehingga tubuhnya berubah menjadi sesosok anak kecil berumur lima tahun, dan ketika ia melanjutkan pencariannya, ia bertemu dengan seorang ibu yang membawa anaknya. Anaknya itu bernama Timun Mas, dan lewat aura yang terpancar dari Timun Mas, Nara mengenali bahwa Timun Mas adalah buah dari kesaktian Buto Ijo. Ketika ibu Timun Mas, Timun Mas dan Nara sedang berkeliling kota dan melewati sebuah taman, tiba-tiba datanglah Buto Ijo dari bawah tanah, menagih janji untuk mengambil kembali Timun Mas untuk dimangsa, dan dengan sigap ibu Timun Mas menghalangi sang raksasa untuk memakan putri satu-satunya itu, dan Nara menarik tangan Timun Mas untuk kabur. Sebelum Mereka kabur, Nara menggunakan kesaktian untuk membuat benda-benda ajaib sebagai senjata mereka menghadapi Buto Ijo.

Ketika Timun Mas dikejar oleh Buto Ijo dan hampir tertangkap, ia segera melemparkan isi pertama dari kantong itu yaitu biji timun, seketika itu muncul lah ladang mentimun dan sulurnya dengan segera melilit Buto Ijo. Tidak begitu lama Buto Ijo berhasil melepaskan diri dan kembali hampir menyusul Timun Mas, dan dikeluarkanlah isi kantong yang kedua yaitu jarum dan dilemparkannya kepada sang raksasa, maka dengan segera jarum-jarum tersebut berubah menjadi sekumpulan bambu-bambu yang runcing dan tinggi sehingga berhasil melukai raksasa itu, namun raksasa itu kembali bisa melepaskan diri dari perangkap itu. Timun Mas kembali melemparkan isi kantongnya yang ketiga, yaitu garam. Seketika itu pula garam tersebut menjadi lautan yang luas dan dalam, dan raksasa itu sempat tenggelam namun bisa kembali naik ke permukaan.

Akhirnya Timun Mas sempat cemas, namun dengan keyakinan ia mengambil isi bungkusannya yang terakhir, yaitu terasi. Dengan penuh keyakinan ia melemparkannya kepada si raksasa, dan seketika terasi tersebut menjelma menjadi lautan lumpur yang mendidih.

Namun sebelum Buto Ijo tenggelam seutuhnya, Nara berniat untuk mengambil kembali CHAKRA yang telah dijadikan cincin oleh Buto Ijo, namun malangnya ia malah tertangkap dan ditelan bersama CHAKRA itu sendiri. Namun di dalam perut Buto Ijo ternyata kesaktian Nara terisi kembali oleh CHAKRA itu sehingga ia dapat dengan mudah keluar dari perut Buto Ijo. Setelah ia keluar, ia berpamitan kepada Timun Mas dan kembali naik ke Nirwana.

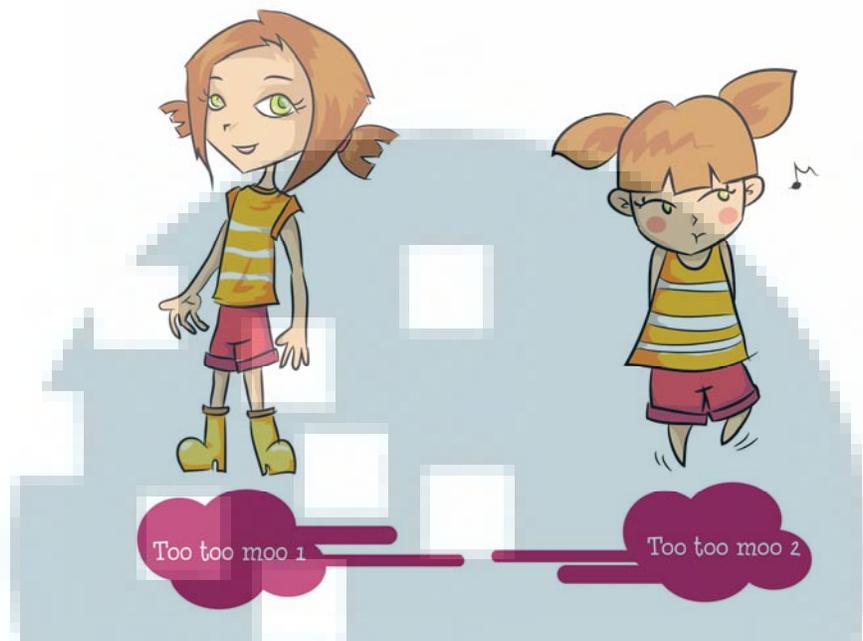
3.5. Visualisasi Karakter

Dalam perancangan buku cerita bergambar anak dengan judul Nara ini, *timeline* perjalanan ceritanya akan ada di masa modern, lebih tepatnya kehidupan orang-orang di saat ini (sekitar tahun 2000 an), dan cerita ini akan memakai setting kehidupan perkotaan, dan hutan.

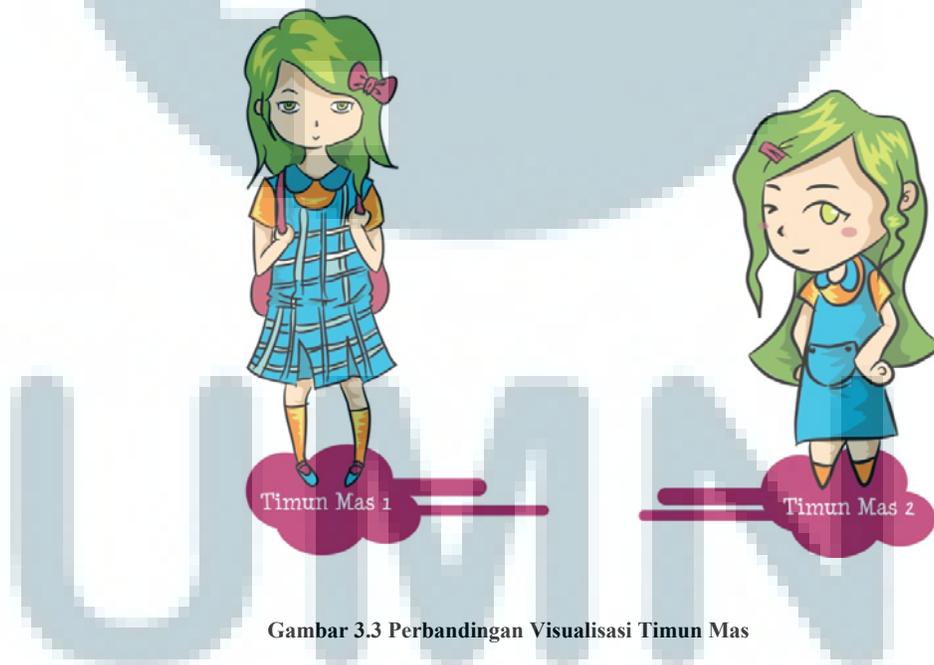
Karakter di cerita ini juga dibuat dengan gaya modern, dengan penambahan berbagai aksesoris yang membuat karakter-karakter disini tidak terkesan kuno, mulai dari Timun Mas dan keluarganya, Too Too Moo, Nara, bahkan raksasa Buto Ijo sekalipun. Berikut adalah contoh visualisasi dari karakter Buto Ijo;



Gambar 1.1 Perbandingan Visualisasi Buto Ijo



Gambar 3.2 Perbandingan Visualisasi Too too moo



Gambar 3.3 Perbandingan Visualisasi Timun Mas



Gambar 3.4 Perbandingan Visualisasi Nara



Gambar 3.5 Visualisasi Background Realis



Gambar 3.6 Visualisasi Background Kartun



Gambar 3.7 Perbandingan Penggunaan Font

Disini penulis membuat semua tokoh dengan dua gaya visualisasi. Berdasarkan landasan teori yang telah penulis buat, anak-anak cenderung menyukai gaya visual yang tidak realistis dan lebih ke arah visualisasi kartun, untuk itu penulis membuat dua buah gaya visualisasi kartun yang berbeda.

Kedua visualisasi diatas sama-sama memakai warna yang cerah dan cenderung *spotlight* , perbedaan yang mencolok adalah visualiasi yang pertama lebih banyak menggunakan bentuk organis dan garis yang melengkung serta ditambah gradasi warna yang cukup banyak, sedangkan pada visualisasi yang lain lebih kepada penyederhanaan berbagai bentuk, dan pengurangan gradasi warna, contohnya mata dan tangan, dimana lebih banyak pula digunakan bentuk geometris dan penyudutan bentuk yang membuat visualisasi yang kedua terkesan lebih *simple*.

3.6. Analisa SWOT

S – Strength (Kekuatan)

- Jalan cerita yang tidak linear dan dikemas secara modern, namun tetap mengemban dan tidak merubah nilai moral yang tertanam dalam cerita aslinya.
- Gaya visualisasi modern dengan warna-warna terang yang disukai oleh anak-anak jaman sekarang.
- Cerita yang diangkat adalah cerita yang ringan dan aman dikonsumsi untuk anak-anak usia empat hingga delapan tahun.

W – Weakness (Kelemahan)

- Tokoh-tokoh kartun dan cerita dari luar negeri seperti Dora The Explorer, Barbie, Spongebob, cerita Cinderella dan lainnya lebih mendominasi dan sudah mendapatkan hati di dalam masyarakat Indonesia.
- Kurangnya pengetahuan anak-anak pada era modern ini akan cerita rakyat Timun Mas, apalagi Too Too Moo.

O – Opportunity (Kesempatan)

- Masih banyak cerita bergambar anak Indonesia yang masih menggunakan gaya visualisasi yang kaku dengan menggunakan warna-warna pucat sehingga tidak menarik perhatian anak-anak.
- Belum adanya cerita bergambar anak yang mengangkat tema cerita rakyat yang dikemas dengan cara modern.
- Belum adanya inovasi dalam cerita rakyat Indonesia yang menggabungkan dua buah cerita menjadi satu jalan cerita yang tidak linear

T – Threat (Ancaman)

- Adanya persaingan ketat pada buku bacaan anak-anak terutama buku anak yang berasal dari luar negeri.
- Banyak orang tua, khususnya kalangan menengah keatas, yang belum mempercayakan anaknya pada buku-buku cerita bergambar produksi lokal dengan dalih ingin memodernisasi anak mereka.

3.7. Proses Perancangan Desain

Dalam perancangan setiap karakter di dalam buku cerita bergambar berjudul Nara ini penulis melalui berbagai kemungkinan ide yang mungkin dapat digunakan dalam buku cerita bergambar ini. Kemungkinan-kemungkinan tersebut dipilah dan ditimbang lagi dengan kosep penulis yang ingin mengemas buku cerita bergambar

ini secara modern. Maka terjadilah proses modernisasi dalam pembuatan karakter-karakter yang nantinya akan mengisi buku cerita bergambar berjudul Nara ini.

Selama ini berbagai visualisasi dalam Timun Mas yang beredar dalam masyarakat adalah seperti ini;



Gambar 3.8 Visualisasi Timun Mas yang Tengah Beredar

Visualisasi buku cerita bergambar Timun Mas yang beredar adalah yang tampak seperti gambar diatas, dan sesuai dengan konsep penulis yang ingin mengemas buku cerita bergambar Nara ini secara modern maka diperlukan berbagai perubahan visualisasi dalam buku cerita bergambar ini.

Sebenarnya perubahan visualisasi ini bukanlah yang pertama kali dilakukan dan terkadang memang dibutuhkan. Contoh yang mudah untuk mendeskripsikan ini adalah dengan karakter *Wolverine* dari serial *X-Men* buatan *Marvel Comics*, karena dalam jaman yang semakin maju maka ada beberapa hal yang diubah demi menyesuaikan sang karakter dengan jaman yang semakin modern. Berikut adalah contoh visualisasi tokoh *Wolverine* dari jaman ke jaman;



Gambar 3.9 Visualisasi Pertama Tokoh Wolverine



Gambar 3.10 Visualiasi Modern Karakter Wolverine

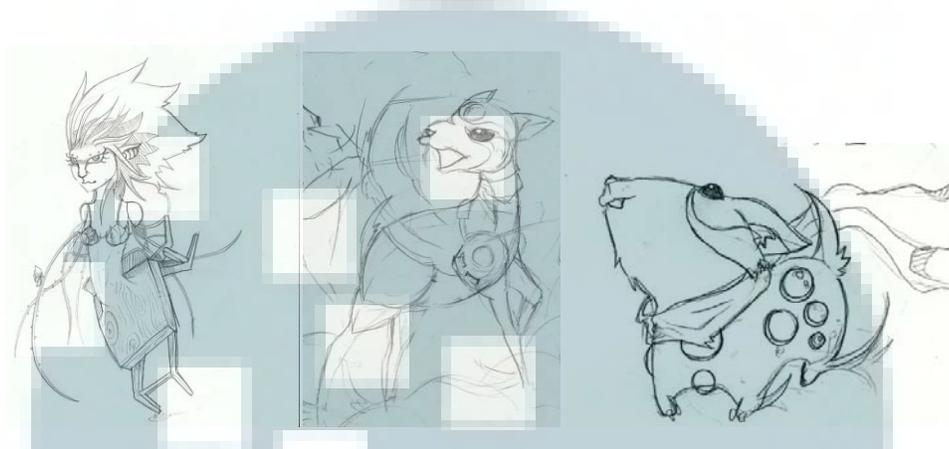
3.7.1. Sketsa Buto Ijo



Gambar 3.11 Sketsa Karakter Buto Ijo

Awalnya penulis menggambarkan sosok Buto Ijo sebagai raksasa bengis yang kelaparan, mengingat cerita yang dibuat oleh penulis bahwa Buto Ijo telah kalah dan kehilangan sebagian besar kekuatannya, sehingga di bumi ia menjadi sosok raksasa yang sangat kurus, dan jadilah sketsa Buto Ijo pertama (kiri). Namun karena visualisasi ini terlalu serius dan mengerikan untuk anak-anak maka dibuatlah karakter Buto Ijo yang lebih terlihat lebih bersahabat dan tidak terlalu mengerikan, maka lahirlah visualisasi Buto Ijo yang kedua (tengah). Visualisasi Buto Ijo yang kedua terasa begitu banyak detail Ornamen, namun karena anak-anak memerlukan sebuah bentuk yang mudah mereka ingat maka ornament pada visualisasi Buto Ijo kedua disederhanakan kembali, dan jadilah visualisasi Buto Ijo yang ketiga.

3.7.2. Sketsa Nara



Gambar 3.14 Sketsa Karakter Nara

Tahapan pembuatan karakter Nara tidak jauh berbeda dengan proses pembuatan karakter Buto Ijo dimana awalnya penulis memvisualisasikan tokoh Nara (kiri) sebagai makhluk jejudian, gabungan antara manusia dan berbagai unsur alam seperti tanaman dan rusa, namun penulis menyadari bahwa bentuk ini terlalu abstrak dan sangat kompleks walaupun terlihat sangat imajinatif. Penulis pun akhirnya menghindari visualisasi yang berbentuk humanis (manusia), dan terpikirlah binatang kancil untuk mewakili karakter Nara ini karena banyak keterlibatannya dalam berbagai cerita anak di Indonesia dan sifatnya yang cerdik serta lincah. Kemudian kancil tersebut dilengkapi dengan atribut kebesaran yang menandakan dirinya memiliki posisi yang lebih tinggi dari kancil lainnya (tengah). Setelah itu bentuk kancil tersebut disederhanakan lagi agar cocok dengan selera anak-anak (kanan).

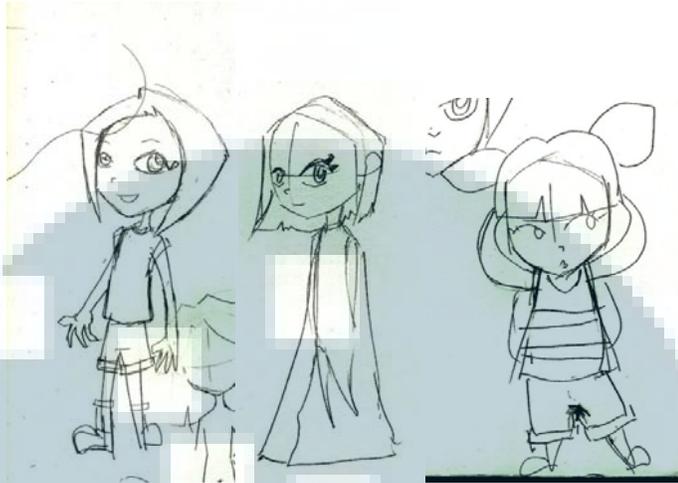
3.7.3. Sketsa Timun Mas



Gambar 3.2 Sketsa Karakter Timun Mas

3.7.4. Sketsa Too Too Moo

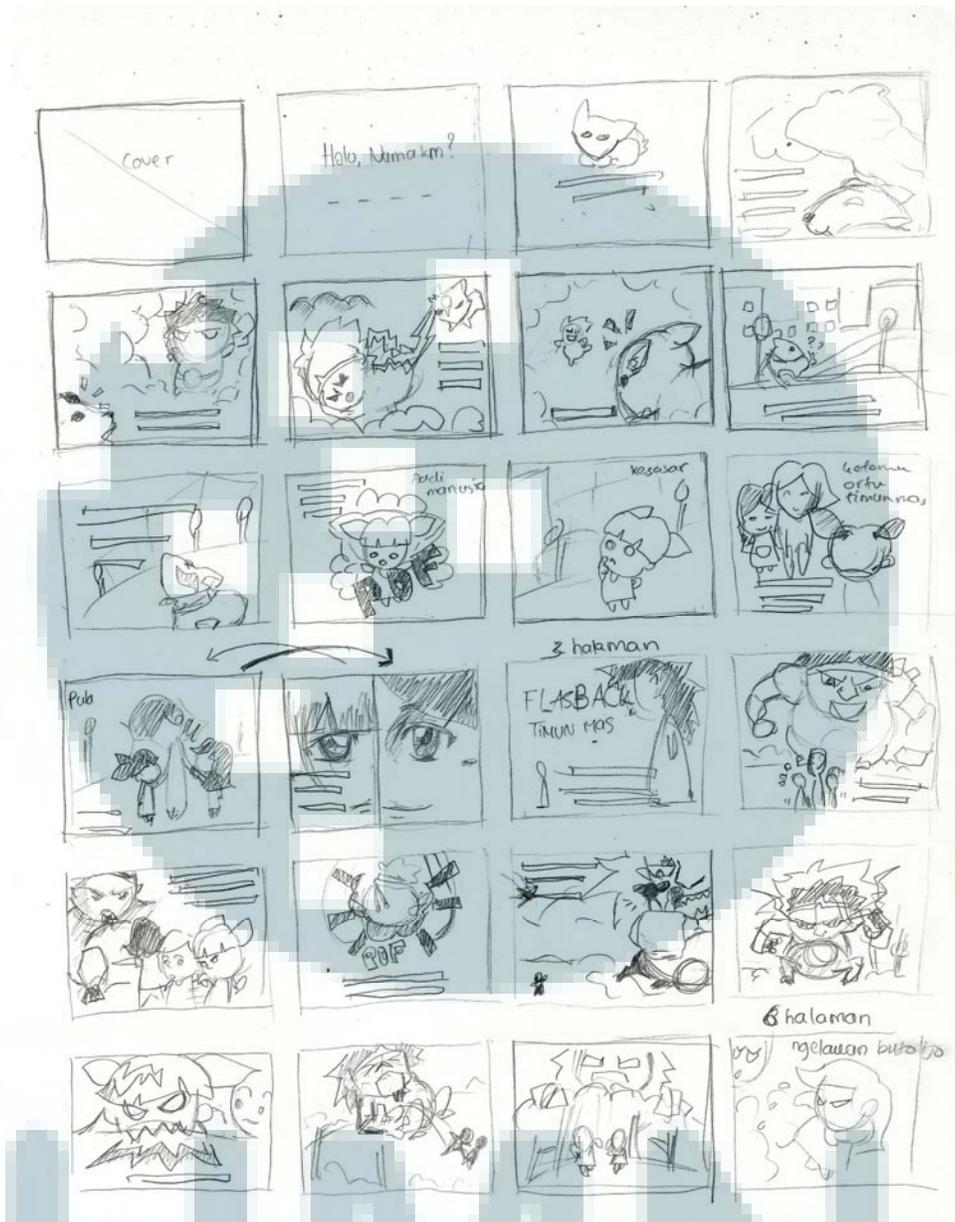
UMMN



Gambar 3.3 Sketsa Karakter Too Too Mo

3.8. Kateren dan Story Board

UMMN



Gambar 3.4 Kateren dan Story Board