



### **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 I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dalam kesusastraan Indonesia kuno terdapat epos besar, yaitu kisah *Mahabharata*, yang pada awalnya ditulis dalam bahasa Sanskerta dimana menurut Nyoman (2014) dalam bukunya *Mahabharata* (hlm.xi) kisah *Mahabharata* memuat uraian tentang adat istiadat, kebiasaan, dan kebudayaan manusia di jaman dahulu. *Mahabharata* berasal dari kata *maha* yang berarti ‘besar’ dan kata *bharata* yang berarti ‘bangsa Bharata’. Pujangga Panini menyebut *Mahabharata* sebagai ‘Kisah Pertempuran Bangsa Bharata’.

Kisah yang diceritakan dalam epos *Mahabharata* adalah konflik antara dua saudara sepupu, Kurawa dan Pandawa, yang berkembang menjadi suatu perang besar dan menyebabkan musnahnya bangsa Bharata yang juga disebut dengan bangsa Kuru dalam perang *Bharatayudha*. Adapun *Bharatayudha* ini berlangsung selama delapan belas hari lamanya dan berakhir dengan kemenangan pihak Pandawa.

Menurut Ahmad (2014) dalam bukunya *Ensiklopedia Karakter Tokoh-Tokoh Wayang* (hlm.12) kisah *Bharatayudha* dalam epos *Mahabharata* karya Resi Wiyasa ini diperkenalkan ke Indonesia dan masih eksis hingga sekarang melalui seni tradisional wayang.

Sebagaimana dijelaskan oleh Ahmad (2014) dalam bukunya *Ensiklopedia Karakter Tokoh-Tokoh Wayang* (hlm.12) wayang merupakan salah satu kesenian

tradisi Indonesia yang sampai sekarang masih menghirup hembuskan nafas kehidupannya, terutama di Bali, Sunda, dan Jawa.

Kesenian tradisional terancam punah. Inilah dampak dari arus modernisasi dan globalisasi yang mengubah pandangan masyarakat dari tradisional ke modern. Selain itu pengaruh globalisasi dari pengaruh budaya luar dan pemikiran bahwa mempelajari budaya adalah sesuatu yang membuat kebanyakan anak muda anggap sebagai sikap mundur atau ketinggalan jaman sebagaimana yang diungkapkan Surakarata (1999) dalam jurnalnya *Pengenalan dan Pemahaman Local Genius Menghadapi Era Globalisasi di Indonesia* (hlm.41). Tak pelak kesenian wayang pun mulai terlupakan oleh sebagian besar anak-anak generasi sekarang, sehingga tidak sedikit anak-anak yang tidak tahu cerita dan tokoh-tokoh dalam pewayangan termasuk kisah *Bharatayudha*.

Proses pembentukan karakter dan perkembangan anak, yaitu umur 2 hingga 12 tahun dapat dilihat dari makin berkembangnya fungsi-fungsi indera anak untuk mengadakan pengamatan. Perkembangan fungsi ini memperkuat perkembangan fungsi pengamatan pada anak. Maka dari itu umur 2 hingga 12 tahun adalah saat yang tepat memperkenalkan sesuatu kepada anak-anak, hal ini disampaikan oleh Dalyono (2006) dalam bukunya *Psikologi Pendidikan* (hlm.67).

Menurut Frost (2009) dalam bukunya *Tanyakan Pada Supernanny* (hlm.218) anak-anak menyukai gambar atau desain yang menarik imajinasi mereka atau yang terkait dengan aktivitas favorit mereka. Buku yang penuh dengan gambar atau ilustrasi dapat menarik perhatian mereka. Menurut Musfiroh

(2009) yang diambil dari bukunya *Menumbuhkembangkan Baca-Tulis Anak Usia Dini* (hlm.23), buku bergambar dapat membangkitkan dan mengembangkan minat anak terhadap bahasa tulis.

Berdasarkan tinjauan di atas, penulis menggunakan media buku ilustrasi sebagai media untuk memperkenalkan cerita dan karakter *Bharatayudha* dalam pewayangan Indonesia kepada anak-anak dengan tujuan agar generasi sekarang mengenal kisah-kisah dari pewayangan yang merupakan jati diri Indonesia yang sudah terkenal hingga keluar negeri, selain itu langkah ini juga sebagai langkah untuk melestarikan budaya wayang agar tetap dikenal oleh generasi yang sekarang. Penulis memilih kisah *Bharatayudha* dari *Wiracarita Mahabharata* yang telah disesuaikan dengan budaya Indonesia. Karena dalam kisah *Bharatayudha* dari Mahabharata terdapat banyak nilai moral yang bisa di tangkap oleh anak-anak, seperti kejujuran, kepahlawanan, kesetiaan, dan kejujuran. Penulis menggunakan wayang kulit sebagai tinjauan penggambaran karakter dalam buku ilustrasi karena wayang kulit merupakan jenis wayang tertua dalam tradisi budaya Indonesia. Adapun jenis wayang kulit yang digunakan penulis adalah wayang kulit Surakarta, karena wujud wayang kulit Surakarta bersifat *universal* dan berlaku di semua wayang kulit lainnya. Menurut Andar (2008) dalam bukunya *Seni Bercerita, Cara Bercerita Efektif* (hlm.68) , anak-anak usia 8 hingga 10 tahun menyukai aksi gerak, serta ketegangan dalam cerita. Mereka menyukai cerita yang mengemukakan konflik dan perjuangan. Karena itu, anak-anak usia ini menyukai cerita-cerita mengenai kepahlawanan seorang tokoh. Dalam cerita mengenai kepahlawanan, masalah dan konflik akhirnya dapat

teratasi berkat perjuangan gigih sang tokoh. Selain itu penulis telah melakukan beberapa survey ke toko-toko buku di sekitar Gading Serpong pada hari Rabu, 26 November 2014 dan tidak menemukan adanya buku ilustrasi tentang *Bharatayudha*, hal ini semakin memperkuat alasan penulis untung merancang buku ilustrasi tentang *Bharatayudha*.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang buku cerita ilustrasi *Bharatayudha* bagi anak-anak usia 8 hingga 10 tahun?

### **1.3. Batasan Masalah**

Penulis ingin membatasi masalah penelitiannya pada:

#### **1. Demografis**

Anak-anak dengan usia 8 hingga 10 tahun, karena dalam usia ini fungsi indera anak-anak sedang berkembang untuk melakukan pengamatan sehingga mereka lebih cepat menangkap informasi yang di dapat. Sehingga umur 8 hingga 10 tahun merupakan waktu yang tepat untuk memperkenalkan suatu hal kepada anak-anak.

#### **2. Geografis**

Anak-anak yang berdomisili di pulau Jawa, karena anak-anak yang berdomisili di pulau Jawa telah termakan arus modernisasi sehingga menganggap wayang merupakan sesuatu yang kuno hingga *lost interest* terhadap wayang.

### 3. Psikografis

Anak-anak yang menyukai kisah kepahlawanan, dan perjuangan karakter utama menyelesaikan konflik dalam cerita.

### 4. Pemilihan Tokoh

Tokoh-tokoh yang penulis pilih adalah tokoh *Bharatayudha* yang mejadi tokoh utama dan tokoh-tokoh penting dalam *Mahabharata* dan perang *Barathayudha*. Tokoh utama yang akan di ilustrasikan tersebut antara lain: Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa. Penulis juga akan mengilustrasikan beberapa karakter utama wanita seperti Drupadi dan Srikandi serta karakter pembantu seperti Bisma dan Punakawan, dan karakter jahat seperti Kurawa Bersaudara.

### 5. Cerita

Cerita *Mahabharata* yang akan diilustrasikan oleh penulis akan dimulai dari pengenalan Pandawa, cerita akan berpusat pada perang *Bharatayudha* hingga akhir Perang *Barathayudha*, dimana Pandawa berhasil menjadi raja Kerajaan Hastinapura.

## 1.4. Tujuan Tugas Akhir

### 1. Tujuan Umum

Buku cerita ilustrasi *Bharatayudha* yang dirancang oleh penulis bertujuan untuk memperkenalkan kisah dan tokoh Mahabharata dalam pewayangan Indonesia kepada anak-anak umur 8 hingga 10 tahun sehingga anak-anak tidak melupakan

kisah-kisah dan tokoh pewayangan yang merupakan warisan budaya bangsa Indonesia.

## 2. Tujuan Khusus

Membangkitkan minat dan ketertarikan anak-anak akan cerita dari kesenian wayang Indonesia.

### 1.5. Manfaat Tugas Akhir

Penelitian ini bermanfaat untuk:

1. Bagi target, yaitu anak-anak umur 8 hingga 10 tahun adalah menjadi tahu tentang kisah dan tokoh-tokoh pewayangan Indonesia dalam kisah *Bharatayudha* dari epos *Mahabharata*, sehingga melestarikan cerita dan karakter pewayangan agar tidak terlupakan untuk generasi anak-anak saat ini. Serta anak-anak akan mendapatkan nilai moral cerita yang akan menjadi modal dalam masa pencarian identitas menuju remaja.
2. Bagi penulis, sebagai sarana pengaplikasian atas materi yang telah diajarkan di UMN, serta sebagai syarat kelulusan tugas akhir.
3. Bagi akademisi dan praktisi, sebagai acuan dan pembanding untuk mahasiswa yang akan mengambil topik yang sama kedepannya.

### 1.6. Metode Pengumpulan Data

Data-data yang diperlukan dalam *Perancangan Buku Ilustrasi Bharatayudha Untuk Anak Delapan Hingga Sepuluh Tahun* ini diperoleh melalui metode kuisisioner, studi pustaka, dan wawancara.

## 1. Kuisisioner

Kuisisioner menurut Rachmad (2012) dalam bukunya *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (hlm.97) kuisisioner adalah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden. Disebut juga angket. Kuisisioner bisa dikirim melalui pos atau periset mendatangi secara langsung responden. Bisa diisi saat periset datang sehingga pengisiannya didampingi periset, bahkan periset bisa bertindak sebagai pembaca pertanyaan dan responden tinggal menjawab berdasarkan jawaban yang disediakan. Kuisisioner bisa diisi sendiri oleh responden tanpa kehadiran atau bantuan periset. Kemudian hasilnya bisa dikirim atau diambil sendiri oleh periset.

Kuisisioner digunakan penulis untuk memastikan masalah yang ada berdasarkan jawaban dari responden. Dengan demikian analisa data yang didapat dari jawaban responden, kesimpulan yang terkait antar masalah dapat membantu dalam memastikan fenomena masalah dan membantu pula dalam proses pembuatan karya. Adapun responden yang dipilih penulis adalah anak-anak usia 8 hingga 10 tahun yang bersekolah di Sekolah Dasar Tarakanita 5, SDK Sang Timur, Sekolah Kristen IPEKA, Sekolah Dasar Santa Ursula, dan SD Global Islamic School sebagai responden kuisisioner awal.

## 2. Studi Pustaka

Studi pustaka menurut Rachmad (2012) dalam bukunya *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (hlm.120) merupakan instrumen pengumpulan data yang sering digunakan dalam berbagai metode pengumpulan data, tujuannya untuk mendapatkan informasi yang mendukung analisis dan interpretasi data.

Penulis mengumpulkan data-data yang akan digunakan dengan buku-buku yang mengenai tokoh-tokoh wayang, seperti buku *Ensiklopedia Karakter Tokoh-Tokoh Wayang* (2014) dan *Rupa dan Karakter Wayang Purwa* (2010) untuk mendapatkan info yang dibutuhkan seperti rupa tokoh wayang versi Indonesia, atribut, ekspresi hal positif yang dapat diambil dari karakter-karakter dan info lain yang berhubungan dengan tokoh yang dibahas. Dengan sumber studi pustaka lebih dari satu, maka data dapat dibandingkan, dan dapat lebih dipercaya.

### 3. Wawancara

Wawancara menurut Rachmad (2012) dalam bukunya *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (hlm.100) adalah percakapan antara periset dan informan, seseorang yang diasumsikan memiliki informasi penting tentang suatu objek. Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya.

Penulis telah melakukan wawancara dengan Didik sebagai dalang dan *tour guide* Museum Wayang untuk mendapatkan data-data guna memperlengkap data yang sudah ada.

#### 1.7. Metode Perancangan

Memetakan masalah yang muncul, lalu mengumpulkan data-data yang dibutuhkan pada *Perancangan Buku Ilustrasi Bharatayudha Untuk Anak Delapan Hingga Sepuluh Tahun*. Mencari ide dan pemecahan masalah, misalnya pemilihan tokoh, gaya visual yang tepat sesuai konsep dan target sasaran, dan tipografi yang akan digunakan.

Data-data yang sudah didapat lalu diolah dengan melakukan sketsa tokoh-tokoh *Bharatayudha*, ilustrasi, tipografi dan elemen-elemen lain yang dibutuhkan. Dalam sketsa karakter, penulis melakukan transformasi kedalam gaya gambar kartun anak, penulis mengusahakan karakter tetap dikenali karena karakter dibuat berdasarkan rupa dan penokohan karakter asli wayang Indonesia.

Sketsa Karakter yang ada diseleksi lalu dipindahkan pada *software* desain grafis dan ilustrasi ke wujud digital, dengan bantuan *pen tablet* dengan melakukan proses *tracing*. Proses *tracing* masih berupa *outline* untuk membentuk rupa karakternya. Setelah proses tersebut, dilakukan proses pendetailan dan pewarnaan semua dilakukan dengan media *software Adobe Photoshop*, sedangkan untuk layout tipografi pada cerita akan dilakukan dengan bantuan media *software Adobe Indesign*.

Setelah proses desain dan layout selesai *Buku Ilustrasi Bharatayudha* siap untuk di cetak dan di jilid.

UMMN

## 1.8. Skematika Perancangan

