
PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR KURMA AWATARA SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK ANAK SMP DI DENPASAR

A. A. Gede Alit Citra Bayu, Eldiana Tri Narulita, Agus Ngurah Arya Putraka

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia Denpasar
gungdekarart@gmail.com

Abstrak

Terjadinya fenomena alam gempa bumi mengingatkan kita akan kisah Kurma Awatara dimana dalam kepercayaan umat Hindu, Kurma awatara disimbolkan sebagai inti bumi. Bilamana ia bergerak maka bumi akan bergetar. Berdasarkan hal tersebut, perancangan media buku cerita bergambar sangat diperlukan sebagai sarana edukasi yang dapat memperkenalkan kisah Kurma Awatara. Metode dikumpulkan melalui wawancara, observasi, kajian dokumen, analisis foto, dan secara online. Metode tersebut dianalisis dengan teori analisis deskriptif kualitatif. Konsep perancangan yaitu tradisi. Media yang efektif dan inovatif dalam memperkenalkan buku cerita bergambar Kurma Awatara, yaitu tote bag, motion graphic, akun instagram, roll banner, dan katalog karya tugas akhir.

Kata kunci : Perancangan, cerita bergambar, Kurma Awatara, media edukasi

Abstract

The occurrence of earthquakes natural phenomenon reminds us of the story of Kurma an avatar where in the belief of Hindu people, kurrma an avatar symbolized as the Earth's core. When it moves, the earth will vibrate. Based on this, the media design of the picture book is indispensable as an educational tool that can introduce the story of Kurma Awatara. Methods are gathered through interviews, interviewing, document studies, photo analysis, and online. The method is analyzed with qualitative descriptive analysis theory. The concept of design is tradition. The effective and innovative Media in introducing the story book Kurma Awatara, namely tote bag, motion graphic, Instagram account, roll banner, and catalogs of works of final tasks.

Keywords : Design, illustrated story, Kurma Awatara, educational media

PENDAHULUAN

Di tahun 2018 lalu beberapa daerah di Indonesia mengalami kerusakan yang disebabkan oleh gempa bumi dan tsunami. Bencana alam tersebut menyebabkan banyak korban jiwa, dan kerusakan di daerah Lombok, Palu serta Donggala. Gempa bumi berkekuatan 7,7 Skala Richter yang telah dimutakhirkan oleh BMKG menjadi 7,4 Skala Richter mengguncang wilayah Palu dan Donggala pada Jumat (28/9) pukul 17.02 Pusat gempa berkedalaman 10 kilometer itu berada pada 27 kilometer timur laut. Gempa bumi di Sulawesi kali ini menambah daftar panjang gempa bumi yang terjadi di Indonesia. Dari awal tahun hingga sekarang terjadi ratusan gempa bumi di wilayah Indonesia. (pontianak.tribunnews.com diakses pada 17/10/18).

Mengenai permasalahan di atas mengingatkan kita tentang gempa di Bali yang disebut Gejer Bali, peristiwa tersebut terjadi pada tahun 1816 dan 1917 yang menimbulkan kerusakan besar di Bali. Terdapat cerita mitologi Bali yang terkait tentang terjadinya bencana alam gempa dan tsunami, yang berjudul Adiparwa I : Kurma Awatara. Di dalam cerita Kurma Awatara yang menceritakan penjelmaan kedua Dewa Wisnu yang berwujud kura-kura raksasa. Kurma Awatara muncul pada masa Satyayuga yang mengapung pada lautan susu, yang konon di dalam laut tersebut terdapat Tirta Amerta yang dapat membuat peminumnya abadi.

Dari masalah tersebut penulis ingin melakukan sebuah kampanye sosial mengenai pentingnya menjaga alam, karena didalam ajaran Agama Hindu tentang hukum sebab akibat itu ada nyatanya seperti yang diyakini dari cerita di atas dimana jika kita menjaga alam, alampun akan menjaga kita, dan sebaliknya, jika kita merusak alam, maka alam pun akan memperingati kita dengan bencana-bencana tersebut. Dalam kampanye ini penuli bertujuan untuk memberikan edukasi tentang bagaimana keterkaitan cerita Kurma Awatara ini dengan fenomena alam yang terjadi, serta pentingnya mempelajari cerita tradisional, dan memperkenalkan

tiga bahasa (Bali, Indonesia, dan Inggris) dalam cerita bergambar Kurma Awatara. Cerita ini ditujukan untuk anak SMP dimana dalam pelajaran Agama murid SMP sudah dikenalkan 10 Awatara, namun yang memiliki keterkaitan erat dengan fenomena yang terjadi adalah cerita Kurma Awatara. Pentingnya cerita Kurma Awatara ini bagi anak adalah bagaimana agar anak-anak mulai untuk menghargai alam dari pesan moral yang disampaikan, dan dengan menggunakan tiga bahasa anak-anak akan lebih mengenal cara penggunaan kalimat dalam tiap bahasa memiliki suatu perbedaan.

Di dalam kegiatan kampanye sosial ini diperlukan adanya media kampanye yang sesuai dengan target sasaran, disinilah peranan Desain Komunikasi Visual dalam pembuatan media kampanye untuk mengingatkan anak SMP bahwa pentingnya menjaga alam melalui media buku cerita bergambar Kurma Awatara.

Maka, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana perancangan buku cerita bergambar Kurma Awatara yang menarik dan efektif agar pesan moral tersampaikan pada anak- anak ?
- b. Media apa saja yang efektif dan dapat mendukung buku cerita bergambar Kurma Awatara sebagai media edukasi?

Cerita Bergambar

Cerita bergambar sebagai media grafis yang dipergunakan dalam proses pembelajaran, memiliki pengertian praktis, yaitu dapat mengkomunikasikan fakta – fakta dan gagasan – gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata – kata dan gambar (Sudjana, 2002:27).

Jenis-jenis Cerita Bergambar

Menurut budayawan Pak Made Taro ada berbagai jenis cergam dari segi bentuk dan isi dari ceritanya (Wawancara Budayawan Pak Made Taro, 18 april 2019). Jenis-jenis cergam antara lain :

a. *Cerita Mengenai Hewan*

Adalah cerita yang bertokoh utamakan hewan/binatang. Hewan-hewan diceritakan bisa berbicara, berjalan, berpakaian dan berkelakuan layaknya manusia. Setting cerita bisa nyata maupun fiksi (Made Taro, 18 maret 2019).

b. *Cerita Kehidupan*

Menampilkan tokoh – tokoh simpatis yang menimbulkan rasa empati dari anak – anak. Topik yang diangkat seperti sejarah, persahabatan, cinta (Made Taro, 18 maret 2019).

c. *Cerita Fantasi*

Adalah gabungan dari realita dan imajinasi. Kesan petualangan seakan dimasukan dalam kegiatan sehari – hari, kebanyakan cerita fantasi itu diciptakan dari luar pemikiran manusia sehingga memberikan cerita khalayan (Made Taro, 18 maret 2019).

d. *Cerita Tradisional*

Meliputi dongeng, cerita rakyat, mitos, legenda, cerita tentang monster, cerita pembentukan. Cerita ini menampilkan pola – pola cerita, bahasa, dan elemen – elemen fantasi. Setting cerita bisa fiksi dan nyata (Made Taro, 18 maret 2019).

Jadi, menurut Pak Taro terdapat 4 jenis cergam berdasarkan segi bentuk dan isi dari ceritanya, yaitu cergam cerita hewan, kehidupan, fantasi, dan tradisional.

Basis Media Cergam

Pada perancangan buku cerita bergambar Kurma Awatara ini menggunakan basis media berupa media cetak. Media cetak dipilih karena dapat mendukung didalam penyampaian pesan cerita, baik secara visual dan juga dapat mengajak anak dalam membudayakan membaca dan media cetak juga lebih aman bagi pembacanya dibandingkan dengan membaca di media digital yang dapat menyebabkan radiasi terhadap mata. Sehingga nantinya pesan- pesan positif yang terdapat pada buku cerita bergambar Kurma Awatara tersampaikan. Maka dari itu media cerita bergambar dipilih sebagai media cetak

yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar ini.

Metode Penelitian

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang telah diperoleh dari hasil observasi lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang lebih penting yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Analisa data yang digunakan dalam karya tulis ini adalah metode deskriptif kualitatif yaitu penggambaran sifat suatu keadaan yang berjalan pada saat penelitian. Prinsip pokok metode ini adalah mengolah dan menganalisis data-data yang terkumpul menjadi data sistematis, teratur, terstruktur dan mempunyai makna (Sarwono dan Lubis, 2007:110).

Metode Perancangan

a. *Dara Primer*

Data primer merupakan sumber dan penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli. Sumber penelitian data primer diperoleh para peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian. Data primer dapat berupa opini subyek secara individu maupun kelompok, hasil observasi terhadap suatu benda, kejadian atau kegiatan, dan hasil pengujian. (Sangadji, 2010:17).

b. *Data Skunder*

Data sekunder adalah data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara, umumnya tanpa bukti, catatan, atau laporan historis yang tersusun dalam arsip (Sangadji, 2010:288).. Pada kasus ini peneliti mengumpulkan teori-teori yang berkaitan dengan cerita Kurma Awatara dari beberapa buku dan sumber berita di internet.

Metode Pengumpulan Data

a. *Metode Observasi*

Metode Observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana

peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan, 2004:104). Dilakukan dengan carabertemu langsung dengan pendongeng dan penulis cerita bergambar anak-anak di Bali yaitu Pak Made Taro sebagai narasumber. Sehingga dapat diketahui tentang permasalahan yang dihadapi dalam merancang sebuah buku cergam yang berjudul Kurma Awatara.

b. Metode Wawancara

Metode Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengadakan percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua belah pihak yaitu pewawancara dengan yang diwawancarai. (Moleong, 2001). wawancara dengan Pak Made Taro selaku yang mengetahui tentang cergam untuk anak-anak usia 12 tahun ke atas .Wawancara yang digunakan adalah secara tertulis.

c. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan adalah suatu metode pengumpulan data yang ditempuh dengan menguraikan hasil-hasil penelitian, pengamatan lapangan dan informasi, serta menganalisa dengan kajian pustaka sebagai landasan teoritis dan membahasnya sebagai jawaban permasalahan yang dihadapi (Sutrisno, 1987). Dalam merancang sebuah cergam Kurma Awatara penulis memperoleh data dari buku Adi Parwa I dan buku Pelajaran Agama SMP Kelas VII.

d. Metode Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono 2011:329-330), dilakukan dengan mengumpulkan segala bentuk data tentang wawancara dengan Pak Made Taro ini dalam bentuk tulisan maupun Foto dari berbagai sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep kreatif adalah dasar perancangan sebuah media, sebuah media yang didasari dengan konsep media yang telah diperhitungkan maka akan menghasilkan media dengan kualitas yang maksimal. Di dalam perancangan komunikasi visual buku cerita bergambar Kurma Awatara menggunakan konsep tradisi dengan gaya visual semi-realis yang dikombinasikan dengan wayang Ubud, di awal cerita akan menggunakan ilustrasi semi-realis dimana gambar tersebut hampir menyerupai aslinya, yang nantinya pada cerita bergambar Kurma Awatara ini akan menceritakan latar waktu di tahun 2018 kemudian dikaitkan dengan jaman Satya Yuga dengan ilustrasi wayang Ubud dengan menyesuaikan pakem bentuk dari tokoh yang ada, namun dalam pewarnaan akan dikombinasikan dengan pewarnaan kartun. Dalam penggambaran kombinasi kartun dan tradisi ini akan disesuaikan agar tetap memiliki kesatuan dari keseluruhan ceritanya.

Selain itu juga perancangan media tambahan sebagai media pendukung dan promosi pada media utama cerita bergambar, dalam hal ini bertujuan untuk membuat sebuah media yang inovatif sehingga tampilan cerita bergambar terlihat lebih menarik dan mampu bersaing dipasaran. Berikut ini merupakan media komunikasi visual yang akan di rancang sebagai media pendukung dan promosi cergam Kurma Awatara.

Khalayak Sasaran

Pada perancangan media komunikasi visual sebagai sarana pelestarian cerita mitologi Kurma Awatara ini menentukan target pembaca berdasarkan segmentasi usia yaitu menysasar pada usia 12 tahun ke atas. Pada usia ini anak yang duduk di bangku SMP pada pelajaran Agama Hindu diajarkan tentang kisah dari 10 Awatara. Cerita Kurma Awatara memiliki pesan moral dan keterkaitan erat dengan lingkungan. Dan pada usia ini dimana seorang anak sudah mampu membaca dan memahami ilustrasi, sehingga pesan-pesan yang terdapat pada dongeng tersebut dapat dengan mudah tersampaikan.

MEDIA TERPILIH

Media pendukung buku cerita Bergambar Kurma Awatara :

1. Buku Cerita Bergambar

Cergam dirancang sebagai media utama untuk cerita Kurma Awatara yang dikaitkan dengan kejadian gempa bumi di tahun 2018. Media buku cerita bergambar ini dipilih sebagai media utama karna dalam penyampaian suatu pesan cerita dengan adanya visual dari cerita tersebut maka pesan moral yang ada akan dapat tersampaikan dengan baik, selain itu dengan menggunakan media cetak buku cerita bergambar ini akan mudah dibaca dan aman bagi anak-anak khususnya untuk anak usia 12 tahun ke atas.

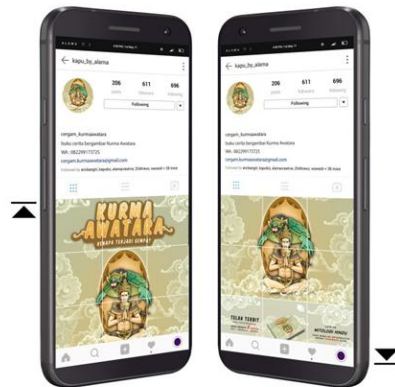


Gambar 1. Desain Buku Final
(Sumber : Dokumen Pribadi)

2. Akun Instagram

Instagram dipilih karena sangat praktis untuk menyampaikan suatu informasi melalui internet, dimana buku cerita bergambar Kurma Awatara akan diterbitkan. sangat banyak pengguna instaraam saat ini memudahkan dalam mempromosikan atau membagikan suatu informasi mengenai suatu hal. jangkauannya sangat luas, serta dapat terhubung dengan media social lainnya seperti Facebook, tampilannya dapat diatur semenarik mungkin akan memudahkan dalam memperkenalkan cerita bergambar Kurma Awatara ini. Selain di posting pada akun instagram @cergam_kurmaawatara juga di posting

pada akun instagram yang menerima endorse seperti @infodenpasar, dll.



Gambar 2. Desain Final Akun Instagram
(Sumber : Dokumen Pribadi)

3. Motion Graphic

Motion Graphic dirancang sebagai media pendukung untuk mempromosikan cerita bergambar Kurma Awatara yang nantinya akan di unggah di media sosial seperti instagram, agar terlihat menarik karena ada gerakan-gerakan kecil pada *motion graphic* dan akan ditampilkan informasi mengenai buku cerita bergambar Kurma Awatara.



Gambar 3. Desain Final Motion Graphic
(Sumber : Dokumen Pribadi)

4. Roll Banner

Roll Baner dipilih karena diperlukan saat buku cerita bergambar Kurma Awatara sudah diterbitkan, yang didalamnya memuat berbagai informasi tentang buku tersebut, selain itu Roll Baner sangat mudah di pasang dan cocok

diletakkan di dalam ruangan. *Roll Baner* ini akan diletakan di toko tempat peluncuran buku cerita bergambar Kurma Awatara.



Gambar 4. Desain Final *Roll Banner*
(Sumber : Dokumen Pribadi)

5. Tote Bag

Tote Bag dipilih sebagai merchandise karena saat ini penggunaan plastik sudah dikurangi, sehingga sarana yang paling cocok digunakan untuk membawa buku ataupun barang lain tote bag sangat dibutuhkan, selain itu tote bag juga dapat sebagai media promosi dari buku cerita bergambar Kurma Awatara.



Gambar 5. Desain Final *Tote Bag*
(Sumber : Dokumen Pribadi)

6. Katalog Karya

Katalog karya diperlukan sebagai media yang memuat media-media yang dibuat dalam perancangan buku cerita bergambar Kurma Awatara.



Gambar 6. Desain Final Katalog karya
(Sumber : Dokumen Pribadi)

SIMPULAN

Cerita bergambar atau cergam merupakan sebuah media yang tepat digunakan dalam melestarikan cerita mitologi Hindu karena dengan kombinasi visual dan verbal yang menarik akan menambah minat baca dari seseorang, terutama anak dan mampu memicu imajinasi dari pembaca.

Pada pelestarian cerita mitologi Kurma Awatara ini dibutuhkan juga beberapa media pendukung. Media pendukung yang perlu dirancang untuk mendukung cerita Kurma Awatara yaitu Roll Banner, Tote Bag, Akun Instagram dan *Motion Graphic*. Pemilihan media tersebut berdasarkan fungsinya masing-masing yang mampu mendukung media utama. Sehingga media utama dapat dikenal oleh kalayak sasaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Hadi, Sutrisno, 1987. *Metodologi Reseach*. Jakarta : Rineka Cipta
- Kartono, Kartini. 1980. "*Pengantar Metodologi Riset Sosial*". Alumni Bandung.

- Moh. Nazir. (1998). "*Metode Penelitian*". Ghalia Indonesia. Jakarta.
- Moleong, Lexy J. 2001. "*Metodologi Penelitian Kualitatif*". Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. 2004. "*Metode dan Teknik Menyusun Tesis*". Cetakan Pertama. Bandung : Alfabeta.
- Sangadji, Etta Mamang dan Sopiah. 2010. "*Metodologi Penelitian*". ANDI. Yogyakarta.
- Sarwono, Jonathan. & Harry Lubis. (2007). "*Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*". Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Sudjana, Nana, dan Rifai, Ahmad. 2002. "*Media Pengajaran*". Bandung". Sinarbaru.
- Sugiyono. 2011. "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*". Bandung: Alfabeta.
- Umar, Husein. 2003. "*Metodologi Penelitian: Aplikasi dalam Pemasaran*". Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Internet (Artikel)

<http://pontianak.tribunnews.com/2018/09/29/deretan-gempa-yang-terjadi-di-indonesia-tahun-2018-ratusan-ribu-orang-jadi-korban>, diakses tanggal : 17/10/2018