

**PERANCANGAN *SILENT GRAPHIC NOVEL*  
LEGENDA MAHAMERU**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

**Muhammad Budi Sulistiyo**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2013**

NO	4.390/H/5/2014
DI AD	
TERIMA	21 Jan 2014

**PERANCANGAN *SILENT GRAPHIC NOVEL*  
LEGENDA MAHAMERU**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

**Muhammad Budi Sulistiyo**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2013**

**PERANCANGAN *SILENT GRAPHIC NOVEL*  
LEGENDA MAHAMERU**

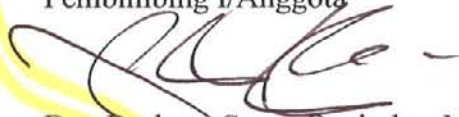


Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2013

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

**PERANCANGAN *SILENT GRAPHIC NOVEL* LEGENDA MAHAMERU** diajukan oleh Muhammad Budi Sulistiyo, NIM 081 1662 024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 25 November 2013 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn  
NIP. 19650522 199203 1003

Pembimbing II/Anggota



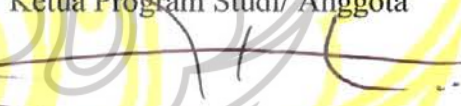
Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn  
NIP. 19720909 200812 1001

Cognate/Anggota



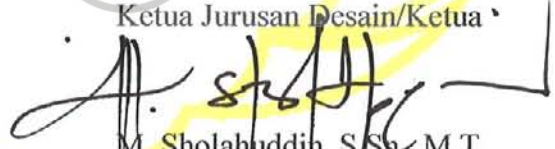
Drs. Aznar Zacky  
NIP. 1970807 198503 1003

Ketua Program Studi/ Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.  
NIP. 19650209 199512 1001

Ketua Jurusan Desain/Ketua



M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NIP 19701019 199903 1001

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul PERANCANGAN SILENT GRAPHIC NOVEL LEGENDA MAHAMERU merupakan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari penulis sendiri, Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan memaparkan sumber secara jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, Desember 2013

Penulis



Karya ini saya persembahkan untuk para pelestari budaya





*There's no time left for losing  
When you stand, they fall*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat yang dilimpahkan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan *Silent Graphic Novel* Legenda Mahameru”, sebagai salah satu syarat kelulusan pada Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan serta perancangan tugas akhir ini, meskipun belum sempurna namun penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk dapat lebih baik lagi kedepannya.

Perancangan ini tidak mungkin selesai tanpa bantuan berbagai pihak, dan pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn sebagai dosen pembimbing pertama yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing penulis dengan berbagai saran, masukan serta berbagai petunjuk dalam menyelesaikan laporan ini.
2. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn sebagai dosen pembimbing kedua yang telah bersedia mengarahkan perancangan ke arah yang baik, sehingga dapat terselesaikannya karya perancangan yang maksimal.
3. Seluruh tim penguji, Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn, Bapak Drs. Hartono Karnadi M.Sn serta Bapak M. Sholahuddin, S.Sn. MT. yang telah memberi masukan yang sangat membangun pada perancangan ini.
4. Orang tua serta saudara-saudara yang selalu mendukung sejak awal hingga akhir, dan selalu membantu selama pengerjaan tugas akhir.
5. Teman-teman angkatan 2008 yang banyak membantu dalam perancangan serta memberi informasi penting selama berlangsungnya tugas akhir.



6. Teman-teman karib yang telah membantu proses pengerjaan dan dukungan yang tak henti-hentinya hingga akhir.
7. Seluruh staf pengajar DKV ISI Yogyakarta yang telah membangun penulis menjadi pribadi yang lebih berwawasan luas dalam dunia desain dan berkesenian.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberi banyak dukungan dan bantuan selama ini.

Akhir kata, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih dan semoga laporan ini bermanfaat bagi kita bersama.

Yogyakarta, Desember 2013

Penulis



## ABSTRAK

Gambar telah menjadi media komunikasi jauh sebelum huruf muncul. Gambar memberi banyak makna dan arti didalamnya, berbeda orang yang melihat bisa berbeda pula tafsirannya. Namun dengan susunan alur yang baik, gambar bisa menjadi sebuah rangkaian kisah yang bisa dinikmati walau masih menimbulkan perbedaan tafsir pada tiap individu yang melihatnya.

Novel grafis, sebagai sebuah media yang menyatukan kumpulan gambar menjadi sebuah cerita mulai berkembang menjadi sebuah karya yang terlalu penuh dengan kata-kata. Pada kemunculannya, novel grafis merupakan sebuah kumpulan gambar tanpa kata, gambarlah yang menjadi kunci jalannya cerita, seperti namanya, sebuah novel yang diceritakan dengan grafis, bukan kata-kata.

Gambar dan novel grafis memiliki kesamaan dalam budaya lokal Indonesia khususnya di Jawa, yaitu relief pada candi yang menceritakan kisah-kisah epos dengan bahasa gambar. Jawa di masa lalu merupakan pusat peradaban dan kesenian di Nusantara. Banyaknya kerajaan yang megah serta candi-candi dengan reliefnya yang indah. Candi merupakan sebuah bangunan keagamaan yang dibangun meniru bentuk Mahameru, dan kisah yang menceritakan awal mula semua gunung, peradaban dan candi tertulis pada sebuah kitab Hindu, Serat Tantu Panggelaran.

Percampuran budaya klasik dan modern merupakan sebuah perpaduan yang bagus untuk menceritakan kembali kisah-kisah yang indah, sekaligus menjadi sebuah media yang tepat untuk menjaring pembaca muda untuk lebih mengenal legenda tanah Jawa dengan bahasa gambar sebagai bahasa utama untuk memunculkan sensasi membaca kisah pada relief candi yang belum pernah dilakukan sebelumnya.

*Keyword: Silent, Graphic Novel, Visual Language*

## DAFTAR ISI

Halaman judul .....	
Halaman Pengesahan .....	i
Persembahan .....	ii
Motto.....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Abstrak.....	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Judul Perancangan.....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	1
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Tujuan Perancangan .....	5
E. Manfaat Perancangan.....	6
F. Lingkup Perancangan.....	6
G. Tinjauan Pustaka .....	6
H. Metode Perancangan .....	8
1. Metode Pengumpulan Data .....	8
2. Metode Analisis Data .....	8
I. Skematika Perancangan .....	10
J. Lampiran.....	11
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....</b>	<b>13</b>
A. Identifikasi.....	13
1. Identifikasi Tentang <i>Silent Graphic Novel</i> .....	13
a. Pengertian <i>Silent Graphic Novel</i> .....	13

b. Fungsi dan Peranan Novel Grafis .....	14
c. Sejarah Novel Grafis.....	15
d. Sejarah <i>Silent Graphic Novel</i> .....	17
e. <i>Silent Graphic Novel</i> di Indonesia .....	20
f. Gaya dan Element <i>Silent Graphic Novel</i> .....	22
1.) <i>Visual Style</i> .....	22
2.) <i>Layout</i> .....	23
3.) <i>Text Balance</i> .....	24
4.) <i>Image Balance</i> .....	24
5.) <i>Supporting Work</i> .....	24
g. Tema Visualisasi.....	25
1.) Gaya Visualisasi .....	25
a.) Realisme .....	25
b.) Surrealisme .....	26
2.) Jenis Warna.....	27
a.) Warna Monochromatic.....	27
b.) Warna Monotone .....	28
2. Identifikasi Tentang Legenda Mahameru.....	28
a. Pengertian Legenda.....	28
b. Jenis-jenis Legenda.....	28
c. Tinjauan tentang Mahameru .....	29
1.) Gunung Mahameru .....	29
a.) Letak dan Kondisi .....	30
b.) Status Taman Nasional .....	30
c.) Mahameru dalam Hindu.....	31
d.) Sekilas tentang Legenda Mahameru .....	32
3. Identifikasi Tentang Komunikasi Nonverbal .....	34
a. Pengertian Komunikasi Nonverbal .....	34
b. Fungsi Komunikasi Nonverbal .....	34

c. Klasifikasi Pesan Nonverbal .....	35
1.) Ekspresi Wajah .....	35
2.) Gerakan Mata .....	35
3.) Gerakan Tubuh .....	36
4.) Isyarat Tangan .....	36
5.) Haptika (Sentuhan) .....	37
6.) Penampilan Fisik .....	37
4. Identifikasi Tentang <i>Silent Graphic Novel</i> Legenda Mahameru .....	38
B. Identifikasi Buku <i>Silent Graphic Novel</i> Pesaing .....	40
1. Tinjauan Aspek Bentuk .....	40
2. Tinjauan Aspek Ide Cerita .....	41
3. Tinjauan Aspek Visual .....	41
4. Tinjauan Aspek Isi Pesan .....	42
5. Data Visual .....	42
C. Analisis .....	43
1. Analisis <i>Silent Graphic Novel</i> dan Dampaknya .....	43
2. Analisis Profil Pembaca <i>Silent Graphic Novel</i> .....	44
a. Demografis .....	44
b. Geografis .....	44
c. Psikografis .....	45
d. Perilaku .....	45
3. Analisis Profil Pembaca <i>Silent Graphic Novel The Arrival</i> .....	46
a. Demografis .....	46
b. Geografis .....	47
c. Psikografis .....	47
d. Perilaku .....	48
4. Analisis <i>Unique Selling Point</i> (USP) .....	48
a. USP <i>Silent Graphic Novel</i> .....	48
b. USP <i>The Arrival</i> .....	49

D. Kesimpulan.....	49
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>51</b>
A. Konsep Kreatif .....	51
1. Tujuan Kreatif .....	51
2. Strategi Kreatif .....	52
a. Target Audience.....	52
b. Format dan Ukuran Buku Novel Grafis.....	52
c. Tema dan Isi Cerita .....	52
d. Isi Pesan.....	52
1.) Nilai Kegotong-royongan.....	52
2.) Nilai Kesetiaan .....	53
3.) Nilai Kesabaran, Keikhlasan dan Berkemauan Keras .....	53
4.) Nilai Kearifan (Kebijaksanaan).....	53
5.) Nilai Budaya dalam hubungan Manusia dengan Alam .....	53
6.) Nilai Kasih Sayang (Kesetiaan).....	53
e. Gaya Visual.....	53
1.) Gaya Visual Novel Grafis.....	53
2.) Gaya Visual Kover .....	54
f. Teknik Visualisasi .....	54
1.) Teknik Visualisasi Novel Grafis.....	54
2.) Teknik Visualisasi Kover .....	55
g. Teknik Cetak.....	55
h. Media Pendukung .....	55
1.) Poster .....	55
2.) Standing Banner .....	55
3. Program Kreatif.....	55
a. Judul Buku .....	55
b. Deskripsi Karakter .....	56

1.) Bathara Guru.....	56
2.) Bathara Brahma .....	57
3.) Bathara Wisnu .....	57
4.) Manusia .....	58
c. Sinopsis.....	59
1.) Mahadewa.....	59
2.) Manusa.....	59
3.) Mandaragiri .....	60
4.) Mahameru .....	60
d. <i>Storyline</i> .....	60
e. Gaya Layout.....	85
f. Tone Warna .....	85
1.) Tone Warna Novel Grafis.....	85
2.) Tone Warna Kover .....	86
g. Tipografi .....	86
h. Sampul Depan dan Belakang.....	86
i. Finishing.....	87
<b>BAB IV STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>88</b>
<b>A. DATA VISUAL .....</b>	<b>88</b>
1. Data Visual Setting.....	88
a. Data Visual Bangunan Candi.....	88
b. Data Visual Bangunan Rumah.....	89
c. Data Visual Mahameru .....	91
d. Data Visual Gunung .....	92
e. Data Visual Setting Jawa Kuno .....	93
2. Data Visual Tokoh.....	94
a. Data Visual Dewa Hindu .....	94
1.) Data Visual Dewa Siwa.....	95

2.) Data Visual Dewa Brahma .....	96
3.) Data Visual Dewa Wisnu .....	97
b. Data Visual Pandai Besi .....	98
c. Data Visual Pembangun Rumah .....	99
d. Data Visual Pemuda dan Anak-anak Jawa .....	100
e. Data Visual Gadis Jawa .....	101
f. Data Visual Hewan Jelmaan.....	103
1.) Data Visual Kura-kura.....	103
2.) Data Visual Ular .....	104
B. Studi Visual .....	105
1. Studi Gaya Visual.....	105
2. Studi Warna .....	106
3. Studi Desain Karakter .....	106
a. Studi Karakter Bathara Guru/Siwa .....	106
1.) Penjaringan Ide Visual.....	107
2.) Desain Akhir Karakter Bathara Guru .....	108
b. Studi Karakter Bathara Brahma.....	109
1.) Penjaringan Ide Visual.....	109
2.) Desain Akhir Karakter Bathara Brahma.....	110
c. Studi Karakter Bathara Wisnu .....	111
1.) Penjaringan Ide Visual.....	111
2.) Desain Akhir Karakter Bathara Wisnu.....	112
d. Studi Karakter Manusia Laki-laki/Adam.....	113
1.) Penjaringan Ide Visual.....	113
2.) Desain Akhir Karakter Manusia Laki-laki/Adam .....	114
e. Studi Karakter Manusia Wanita/Hawa .....	115
1.) Penjaringan Ide Visual.....	115
2.) Desain Akhir Karakter Manusia Wanita/Hawa .....	116
f. Studi Karakter Anak.....	117



1.) Penjaringan Ide Visual.....	117
2.) Desain Akhir Karakter Anak .....	118
g. Studi Karakter Kura-kura Raksasa .....	119
1.) Penjaringan Ide Visual.....	119
2.) Desain Akhir Karakter Kura-kura Raksasa .....	120
h. Studi Karakter Ular Raksasa.....	121
1.) Penjaringan Ide Visual.....	121
2.) Desain Akhir Karakter Ular Raksasa.....	122
4. Studi Visual Bentuk Panel.....	122
a. Studi Panel .....	122
5. Studi Visual Tipografi .....	124
a. Karakter Huruf.....	125
1.) Serif .....	125
2.) Aksara Kawi.....	125
b. Perancangan Tipografi.....	126
1.) Bentuk Dasar .....	126
a.) Aksara Latin Serif .....	126
b.) Aksara Kawi.....	126
2.) Gaya Visual .....	127
3.) Bentuk Rancangan.....	127
a.) Sketsa Proses.....	127
b.) Final Desain .....	128
6. Desain Frame.....	129
a. Penjaringan Ide Visual.....	129
b. Final Desain Frame.....	129
7. Desain Kover .....	130
a. Sketsa Kasar.....	130
b. Final Desain.....	132
8. Layout Halaman .....	133

a. Sketsa Kasar Layout Halaman .....	133
b. Layout Hasil Arsir .....	145
c. Final Desain Layout Halaman .....	155
9. Media Pendukung.....	202
a. Poster.....	202
b. Standing Banner.....	203
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>204</b>
A. Kesimpulan.....	204
B. Saran .....	205
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>206</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Skematika Perancangan.....	10
Gambar 02. <i>Silent graphic novel Arzach, Moebius (1974)</i> .....	11
Gambar 03. Pameran <i>Silent Witness</i> di Inggris (2010).....	11
Gambar 04. Karya Pameran <i>Silent Witness</i> di Inggris (2010).....	12
Gambar 05. <i>Silent graphic novel The Arrival, Shaun Tan (2007)</i> .....	12
Gambar 06. ' <i>A Contract with God</i> ' karya Will Eisner.....	15
Gambar 07. ' <i>Maus</i> ' karya Art Spiegelman.....	16
Gambar 08. <i>Silent graphic novel</i> dari Frans Masareel ' <i>A Passionate Journey</i> '.....	18
Gambar 09. Pameran ' <i>Silent Witness</i> '.....	19
Gambar 10. Relief pada Candi Borobudur.....	21
Gambar 11. Lembar Wayang Beber.....	22
Gambar 12. Realisme dalam komik ' <i>Blueberry</i> ' karya Jean Giraud.....	26
Gambar 13. Surrealisme karya Vladimir Kush berjudul ' <i>Fauna in La Mancha</i> '.....	27
Gambar 14. TNBTS.....	31
Gambar 15. Meru Agung.....	32
Gambar 16. Gaya yang digunakan pada ' <i>The Arrival</i> '.....	42
Gambar 17. Bentuk kemasan hardcover dari cover depan ' <i>The Arrival</i> '.....	43
Gambar 18. Bentuk candi di Jawa Timur, candi Singosari, candi Jawi dan candi Wringinlawang.....	88
Gambar 19. Bentuk candi di Jawa Tengah, candi Prambanan dan candi Gedong Songo.....	88
Gambar 20. Model rumah pada jaman kerajaan Majapahit.....	89
Gambar 21. Replika model rumah pada jaman kerajaan Majapahit.....	90
Gambar 22. Replika model rumah pada jaman kerajaan Majapahit.....	90
Gambar 23. Model Mahameru dalam kebudayaan India dan Asia.....	91
Gambar 24. Bentuk taman keagamaan dengan pohon bodhi.....	91
Gambar 25. Bentuk gunung dari berbagai negara.....	92

Gambar 26. Bentuk gunung yang ada di Jawa.....	91
Gambar 27. Bentuk dataran berumput .....	93
Gambar 28. Bentuk dataran berumput .....	93
Gambar 29. Dewa-dewa hindu dalam lukisan kuno .....	94
Gambar 30. Dewa-dewa hindu dalam lukisan modern .....	94
Gambar 31. Siwa Mahadewa dalam kebudayaan India .....	95
Gambar 32. Siwa Bathara Guru dalam Museum Candi Prambanan.....	95
Gambar 33. Bathara Brahma dalam kebudayaan India.....	96
Gambar 34. Bathara Brahma dalam kebudayaan Jawa .....	96
Gambar 35. Bathara Wisnu dalam kebudayaan India.....	97
Gambar 36. Bathara Wisnu dalam kebudayaan Jawa .....	97
Gambar 37. Pandai besi tradisional Bali .....	98
Gambar 38. Pandai besi tradisional Jawa.....	98
Gambar 39. Pekerja pembangun rumah.....	99
Gambar 40. Pekerja pembangun rumah.....	99
Gambar 41. Pemuda Jawa dan pakaian tempo dulu.....	100
Gambar 42. Anak-anak Jawa .....	100
Gambar 43. Wanita Jawa tempo dulu .....	101
Gambar 44. Model pakaian wanita jaman kerajaan hindu di Jawa.....	102
Gambar 45. Kura-kura daerah tropis.....	103
Gambar 46. Wadah air berbentuk kura-kura.....	103
Gambar 47. Ular daerah tropis .....	104
Gambar 48. Ular daerah tropis .....	104
Gambar 49. Gaya arsir yang digunakan.....	105
Gambar 50. Warna sephia dan penerapannya.....	106
Gambar 51. Sketsa dan Alternatif Siwa Bathara Guru .....	107
Gambar 52. Desain karakter Siwa Bathara Guru.....	108
Gambar 53. Sketsa dan Alternatif Bathara Brahma.....	109
Gambar 54. Desain karakter Bathara Brahma.....	110

Gambar 55. Sketsa dan Alternatif Bathara Wisnu .....	111
Gambar 56. Desain karakter Bathara Wisnu.....	112
Gambar 57. Sketsa dan Alternatif (manusia laki-laki).....	113
Gambar 58. Desain karakter (manusia laki-laki) .....	114
Gambar 59. Sketsa dan Alternatif (manusia wanita) .....	115
Gambar 60. Desain karakter (manusia wanita).....	116
Gambar 61. Sketsa dan Alternatif Anak .....	117
Gambar 62. Desain karakter Anak .....	118
Gambar 63. Sketsa dan Alternatif Kura-kura Raksasa.....	119
Gambar 64. Desain karakter Kura-kura Raksasa .....	120
Gambar 65. Sketsa dan Alternatif Ular Raksasa.....	121
Gambar 66. Desain karakter Ular Raksasa .....	122
Gambar 67. Bentuk dasar pada layout panel perancangan dan arah bacanya.....	123
Gambar 68. Bentuk fleksibel panel.....	124
Gambar 69. Bentuk dasar dan ciri utama karakter huruf serif .....	125
Gambar 70. Contoh sebuah rangkaian kata dalam aksara kawi.....	125
Gambar 71. Bentuk dasar dan ciri utama karakter huruf kawi .....	126
Gambar 72. Proses perancangan tipografi dengan menggabungkan unsur dalam aksara kawi.....	127
Gambar 73. Desain final tipografi.....	128
Gambar 74. Sketsa penjaringan ide desain frame .....	129
Gambar 75. Final desain motif frame .....	129
Gambar 76. Bentuk final frame secara utuh.....	130
Gambar 77. Alternatif sketsa untuk desain kover .....	130
Gambar 78. Contoh jenis buku dengan kover kulit yang sudah usang .....	131
Gambar 79. Jenis tekstur yang akan digunakan dalam perancangan .....	131
Gambar 80. Desain final kover depan dan belakang.....	132
Gambar 81. Sketsa kasar layout .....	133
Gambar 82. Raw Scan Layout .....	145

Gambar 83. Layout hasil <i>rendering</i> digital .....	155
Gambar 84. Poster .....	202
Gambar 85. Standing Banner .....	203





## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. JUDUL**

Perancangan *Silent Graphic Novel* Legenda Mahameru.

#### **B. LATAR BELAKANG MASALAH**

Indonesia memiliki sejarah bahasa visual yang sangat kuat, banyak contoh nyata yang dapat ditemukan ialah relief kisah yang terdapat pada sebagian besar candi di Indonesia, khususnya candi Borobudur di pulau Jawa. Kisah pada relief candi merupakan gambaran dari kitab tertulis pada masa lalu, kisah tentang keagungan seorang raja, kemegahan sebuah peradaban, maupun romansa yang menyentuh hati. Tanpa sepele kata tertulis dalam kemegahan karya di panel-panel relief candi, namun alur cerita dan kisah dibaliknya masih bisa dinikmati bagi orang yang mau benar-benar memperhatikan susunan gambar dan apa-apa saja yang terdapat pada karya tersebut. Bahasa gambar bisa mengandung makna dan isi yang lebih banyak bila dibandingkan bahasa verbal, terlebih untuk menceritakan sebuah khayal dan dongeng sehingga bisa menceritakan kisah tersebut dengan bahasa tiap individu tanpa terbatas.

Kisah-kisah dalam kitab kuno maupun cerita rakyat sering disebut sebagai mitos, namun beberapa diantaranya disebut legenda. Barthes (2007: 347-350), menyebutkan dua jenis mitos, yaitu mitos "Sayap Kanan" dan mitos "Sayap Kiri". Bagi kelompok yang tidak percaya terhadap mitos, maka mitos hanya akan dianggap sebagai cerita atau legenda. Namun bagi kelompok yang percaya, mitos dianggap sebagai sebuah hubungan antara manusia dengan alam semesta dan Tuhan. Legenda adalah sebuah yang menceritakan sebuah kejadian besar yang pernah terjadi di masa lalu, hanya saja bukti kebenarannya tidak bisa seutuhnya dipertanggungjawabkan karena telah mengalami pergeseran dan percampuran antara kisah nyata dan kisah khayal. Banyak situs bersejarah di tanah air yang

memiliki sejumlah legenda dan mitos tentang bagaimana mereka bisa terbentuk, tidak hanya bangunan namun juga banyak situs alam yang memiliki legenda yang sangat kuat dan menarik untuk diceritakan. Tapi beberapa diantaranya mulai terlupakan oleh zaman walau telah tertulis dalam kitab. Mahameru merupakan salah satu dari tempat yang mulai terlupakan legendanya, tidak banyak orang yang mengetahui apa kisah di balik gunung terbesar di pulau Jawa tersebut. Kemegahannya dan peninggalan sejarah disekitar gunung tersebut membuktikan betapa diagungkannya gunung tersebut dimasa lalu.

Legenda Mahameru merupakan sebuah kisah yang dipaparkan di dalam kitab Tantu Panggelaran, sebuah kitab Jawa kuno yang menceritakan tentang asal mula kehidupan di pulau Jawa dan gunung-gunung suci yang ada di dalamnya. Di dalam kitab tersebut diceritakan bagaimana para dewa bergotong-royong menyeimbangkan dan memaku pulau Jawa yang kacau-balau dan tidak stabil dengan memindahkan puncak gunung Meru ke tanah Jawa agar bisa dihuni oleh manusia, dan bagaimana Dewa Wisnu memerintahkan para dewa lain untuk menyebarkan ilmu pengetahuan, bahasa, dan kedamaian di tanah Jawa. Isi pesan dari kitab ini memiliki nilai edukasi untuk menjawab pertanyaan manusia yang hidup pada masa itu, seperti; bagaimana bisa ada gempa, bagaimana bisa ada kehidupan dan peradaban, dan bagaimana bisa ada bahasa di tanah Jawa. Di dalamnya juga dituliskan bagaimana kerjasama dan gotong royong bisa menjadi senjata ampuh untuk menjalin persatuan, dan sikap bijaksana yang bisa membawa perubahan pada peradaban. Sangat disayangkan bila tidak ada generasi muda yang mengenali kisah ini dan makna kearifan lokal di dalamnya dimasa mendatang, karena bisa menjadikan mereka kehilangan jati diri sebagai putra bangsa yang memiliki nilai-nilai sosial dan budi pekerti yang baik seperti yang diajarkan dalam kisah-kisah Jawa (wikipedia : Tantu Panggelaran).

Seluruh kisah tersebut tertulis dengan indah dalam teks Kawi, yaitu aksara Jawa kuno yang memiliki kemiripan dengan bahasa Bali. Tidak ada yang tahu apakah kisah ini pernah direliefkan pada dinding candi kuno di sekitar Mahameru



atau tidak. Indiria Maharsi (2010: 33), mengatakan bahwa relief pada candi merupakan cikal bakal komik Indonesia. Hal yang sama juga terdapat pada lembaran Wayang Beber yang panelnya mirip dengan relief pada candi. Gambar-gambar yang tersusun pada panel yang saling berurutan menandakan bahwa pada saat itu prinsip-prinsip pada komik modern sudah mulai digunakan. Yang membedakannya dengan komik modern ialah tidak adanya sepatah kata pun yang tertulis di dalam panel-panel relief tersebut. Namun dalam perkembangan komik modern, konten cerita dalam komik yang lebih serius dan dramatis seperti Legenda Mahameru ini masuk dalam kategori novel grafis (Will Eisner, 1978 dalam Indiria Maharsi, 2010: 18). Dalam menkomunikasikan pesan bahasa agar dapat dimengerti oleh masyarakat luas maka tidak bisa membuat sebuah pose pergerakan yang sembarangan karena bisa disalahtafsirkan oleh sebagian orang, maka dari itu digunakan sistem sandi bersama. Sarbaugh (1979), mengatakan bahwa “tanpa adanya sistem bersama demikian, komunikasi menjadi tidak mungkin”. Karena sebuah gestur tubuh bisa memberi beragam arti tergantung dimana akan menggunakan simbol tersebut.

Di zaman globalisasi seperti sekarang, manusia tidak bisa mengacuhkan penggunaan bahasa visual, karena sudah merupakan bagian dari bahasa global yang dapat digunakan saat tidak bisa mengerti bahasa dari lawan bicara yang berasal dari budaya yang berbeda. Dengan latar belakang seperti inilah beberapa terobosan dalam dunia komik dan novel grafis mulai dilakukan seniman komik pada pertengahan tahun 1974. Jean Giraud “Moebius” menciptakan sebuah komik bisu berjudul “Arzach” yang mengejutkan dan menginspirasi banyak tokoh komik dunia. Beliau hanya menggunakan gambar, tanpa sepatah kata maupun kata-kata efek suara dalam komik bisunya dan hal ini ditujukan agar pembaca bisa dengan bebas mengintrepetasikan dunia dan cerita dalam karyanya tanpa keluar konteks alur cerita yang ia buat. Kekuatan bahasa gambar dalam komik tersebut membuat pembacanya merasakan sebuah kebebasan dan seolah-olah masuk ke dalam dunianya karena terhapusnya batasan-batasan cerita yang biasanya tertulis pada

balon kata, saat membaca balon kata berarti hanya mengikuti cerita yang sudah dibuat penulis tanpa bisa bebas menginterpretasikan sendiri dunia didalamnya sesuai dengan pikiran. Beberapa tahun setelahnya banyak yang mengikuti jejak Moebius dalam medium komik dan novel grafis, hal ini tidak hanya menyenangkan untuk dinikmati namun secara tidak langsung juga menghapus sekat bahasa antar negara. David A. Berona (2010) mengatakan bahwa “setiap gambar memiliki kekuatan untuk membuka dunia imajinatif yang menghibur dan instruktif”. Hal ini sudah disadari nenek moyang pada zaman dahulu dengan menggambarkan kisah dalam teks kitab ke bentuk relief candi. Mereka membuat susunan gambar tanpa ragu maknanya akan melenceng, karena gambar memiliki nilai instruktif di dalamnya yang menggiring imajinasi penikmatnya untuk tetap berada di lajur cerita utama. Hal yang sama saat membaca sebuah novel, imajinasi bebas namun masih berada dalam alur cerita.

Keberadaan *Silent Graphic Novel* sendiri mulai diperhatikan saat diselenggarakannya sebuah pameran *Silent Graphic Novel* pertama di Inggris pada tahun 2010, bertajuk *Silent Witnesses : Graphic Novel Without Words* yang menghadirkan sejumlah karya *Silent Graphic Novel* dari artis novel grafis senior dan baru dari seluruh dunia. Beberapa artis *Silent Graphic Novel* seperti Shaun Tan, Zoe Taylor, dan Max Ernst yang memang sudah dikenal karena karya novel grafis tanpa kata mereka, ikut meramaikan pameran ini. Pameran ini diselenggarakan agar masyarakat luas tahu bahwa ada sub-genre novel grafis yang memiliki konten berbeda dengan novel grafis pada umumnya, yaitu penggunaan bahasa gambar. Hal ini juga sebagai bentuk keprihatinan kurangnya atau bahkan tidak adanya buku bergambar untuk orang dewasa dimana bisa membayangkan sendiri jalan ceritanya tanpa harus terpaku pada teks naratif yang telah tersaji.

*Silent Graphic Novel* sendiri masih jarang dijumpai keberadaannya, di luar negeri tidak terlalu banyak seniman novel grafis yang membuatnya dan di Indonesia sendiri masih belum ada yang membuat *Silent Graphic Novel*. Memang bukan hal yang baru namun hal yang sangat menarik untuk diangkat, melihat latar

belakang budaya seni rupa Nusantara kuno yang mirip dengan prinsip *Silent Graphic Novel*, maka penggunaan media ini merupakan langkah yang tepat untuk membuat novel grafis dalam negeri guna mengembalikan esensinya ke bentuk semula. Kembali ke bahasa gambar tanpa kata.

### C. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang sebuah *Silent Graphic Novel* Legenda Mahameru yang komunikatif tanpa mengurangi makna dari cerita asli serta kearifan lokal di dalamnya dapat tersampaikan dengan jelas?

### D. TUJUAN PERANCANGAN

1. Mengembalikan bentuk dan esensi dari komik atau novel grafis Nusantara kepada wujud asalnya yang berupa susunan cerita gambar tanpa kata.
2. Mengenalkan kembali kisah Legenda Jawa kuno yang mulai dilupakan oleh generasi muda dengan media modern yang menarik dengan unsur asli komik Nusantara.
3. Mendidik masyarakat agar bisa menginterpretasikan cerita dalam susunan gambar tanpa kata dengan imajinasinya sendiri sehingga kemampuan terhadap bentuk, simbol dan gambar menjadi semakin terasah dan peka.
4. Menghilangkan sekat antar bahasa lewat sebuah karya cerita gambar yang menarik sehingga *audience* bisa menikmati jalan cerita dengan imajinasinya sendiri tanpa adanya kendala perbedaan istilah dan bahasa.
5. Mengajarkan budaya dan kearifan lokal yang terdapat pada kisah Legenda Mahameru yang juga berisi ilmu pengetahuan tentang alam dan peradaban di tanah Jawa.

## **E. MANFAAT PERANCANGAN**

1. Manfaat bagi mahasiswa, yaitu agar didapat sebuah rancangan *silent graphic novel* Legenda Mahameru yang menarik dan sistematis. Sehingga dapat dijadikan acuan untuk studi komik/novel grafis bisu kedepannya.
2. Manfaat bagi dunia novel grafis Indonesia, yaitu agar bisa menjadi pemicu dan pelopor pengembalian esensi komik dan novel grafis Nusantara dengan bahasa gambar. Serta memperkaya sub-genre novel grafis dalam negeri yang kurang berkembang pesat.
3. Manfaat bagi masyarakat, yaitu agar masyarakat luas dapat memahami dan mempelajari tentang ilmu dan makna dibalik cerita Legenda Mahameru. Dapat mengajarkan untuk memahami dan mengerti emosi cerita dalam bahasa gambar, sehingga dapat memberikan kontribusi kepada masyarakat luas baik dalam dan luar negeri.

## **F. LINGKUP PERANCANGAN**

Perancangan *Silent Graphic Novel* Legenda Mahameru ini berfokus pada pemindahan gunung Meru ke Jawa serta memperlihatkan nilai-nilai luhur dan pengetahuan yang terkandung di dalamnya dengan bahasa utama yang digunakan yaitu bahasa visual. Maka lingkup perancangan akan berfokus pada perancangan buku novel grafis sebagai media pembelajaran bahasa visual untuk generasi muda dan perancangan media pendukungnya.

## **G. TINJAUAN PUSTAKA**

### **1. Novel Grafis**

Menurut Karhus Bahasa Inggris Oxford, Novel Grafis merupakan sebuah karya narasi yang ceritanya disampaikan kepada pembaca melalui seni berurutan, baik dalam bentuk desain eksperimental maupun dalam format komik tradisional.

Istilah ini digunakan secara luas, meliputi karya non-fiksi dan cerita pendek tematis yang saling terkait serta cerita fiksi dalam sejumlah genre.

## **2. *Silent***

Menurut Kamus Bahasa Inggris Oxford, *Silent* memiliki makna “tidak membuat ataupun disertai oleh suara maupun kata-kata”

## **2. *Silent Graphic Novel***

Menurut Darren Diss, *Silent Graphic Novel* merupakan sebuah karya narasi cerita dengan hanya menggunakan bahasa gambar tanpa adanya teks kata maupun tanda kata. Baik dalam bentuk desain eksperimental maupun dalam format komik tradisional.

## **3. *Legenda***

Menurut Buku Sari Kata Bahasa Indonesia, Legenda adalah cerita rakyat jaman dahulu berkaitan dengan peristiwa dan asal-usul terjadinya suatu tempat. Menurut Buku Kajian Mitos dan Kekinian menyebutkan hal yang sama, hanya saja bukti kebenarannya tidak bisa seutuhnya dipertanggungjawabkan karena telah mengalami pergeseran dan percampuran antara kisah nyata dan kisah khayal.

Legenda biasanya mengandung nilai-nilai moral, kearifan lokal, serta ilmu pengetahuan tentang hal-hal yang terjadi di daerah asal legenda tersebut berasal.

## **4. *Mahameru***

Menurut Buku *De Tantu Panggelaran*, Mahameru memiliki arti Gunung (suci) yang Agung. Merupakan sebuah gunung terbesar dan tertinggi di pulau Jawa. Gunung ini dianggap suci oleh umat Hindu di sekitarnya dan terutama umat Hindu dari pulau Bali karena dianggap tempat bersemayamnya para Dewa. Mahameru dianggap gunung suci bagi umat di Bali karena dipercaya sebagai bapak dari semua gunung terutama gunung Agung di Bali yang sangat disucikan masyarakatnya, juga merupakan pusat peradaban pada masa itu.

Kisahny terdapat pada Serat Tantu Panggelaran, yang isinya menceritakan kisah dibalik gunung-gunung suci di tanah Jawa

## H. METODE PERANCANGAN

### 1. Metode Pengumpulan Data

#### a. Data verbal

Data verbal yang berupa informasi tekstual yang bersifat teoritis yang hubungannya dengan teori, sejarah, maupun sumber kisah. Data verbal diambil dari buku teori novel grafis, psikologi, sejarah dan serat Jawa, serta situs online.

#### b. Data visual

Data visual yang berupa dokumentasi gambar yang bersifat penguat pesan dan fakta dan hubungannya dengan tema, akan diambil dari buku maupun situs internet.

### 2. Metode Analisis Data

Analisis data digunakan untuk menentukan ketetapan konsep dalam perancangan ini, agar tercapai tujuan perancangan. Dalam perancangan *silent graphic novel* ini akan digunakan analisis 5W+1H, berikut penjabarannya :

#### a. What :

Perancangan *Silent Graphic Novel* Legenda Mahameru.

#### b. Why :

Untuk mengembalikan komik/novel grafis ke esensinya semula, sebagaimana yang telah ada di nusantara ratusan tahun lalu, yaitu penggunaan bahasa visual sebagai bahasa utama dalam bercerita.

#### c. Who :

Generasi muda dengan usia remaja 15 – 25 tahun, termasuk pelajar dan mahasiswa. Serta dewasa dengan usia 25 – 50 tahun, termasuk pegawai, pekerja, dan seniman pria dan wanita dengan kelas ekonomi menengah kebawah dan menengah keatas.

**d. Where :**

Publikasi dilakukan di Indonesia, khususnya pulau Jawa dan tidak menutup kemungkinan untuk dilakukan di mancanegara.

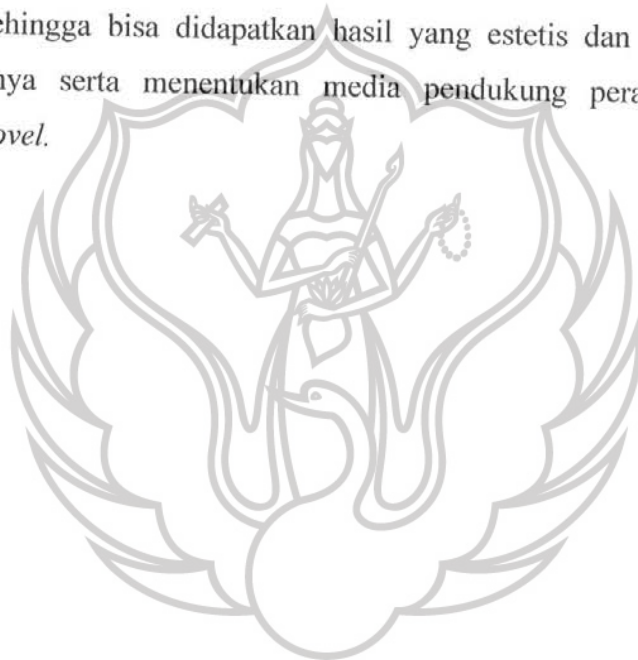
**e. When :**

Peluncuran buku dilakukan pada Hari Komik Nasional yang jatuh pada tanggal 12 Februari 2013.

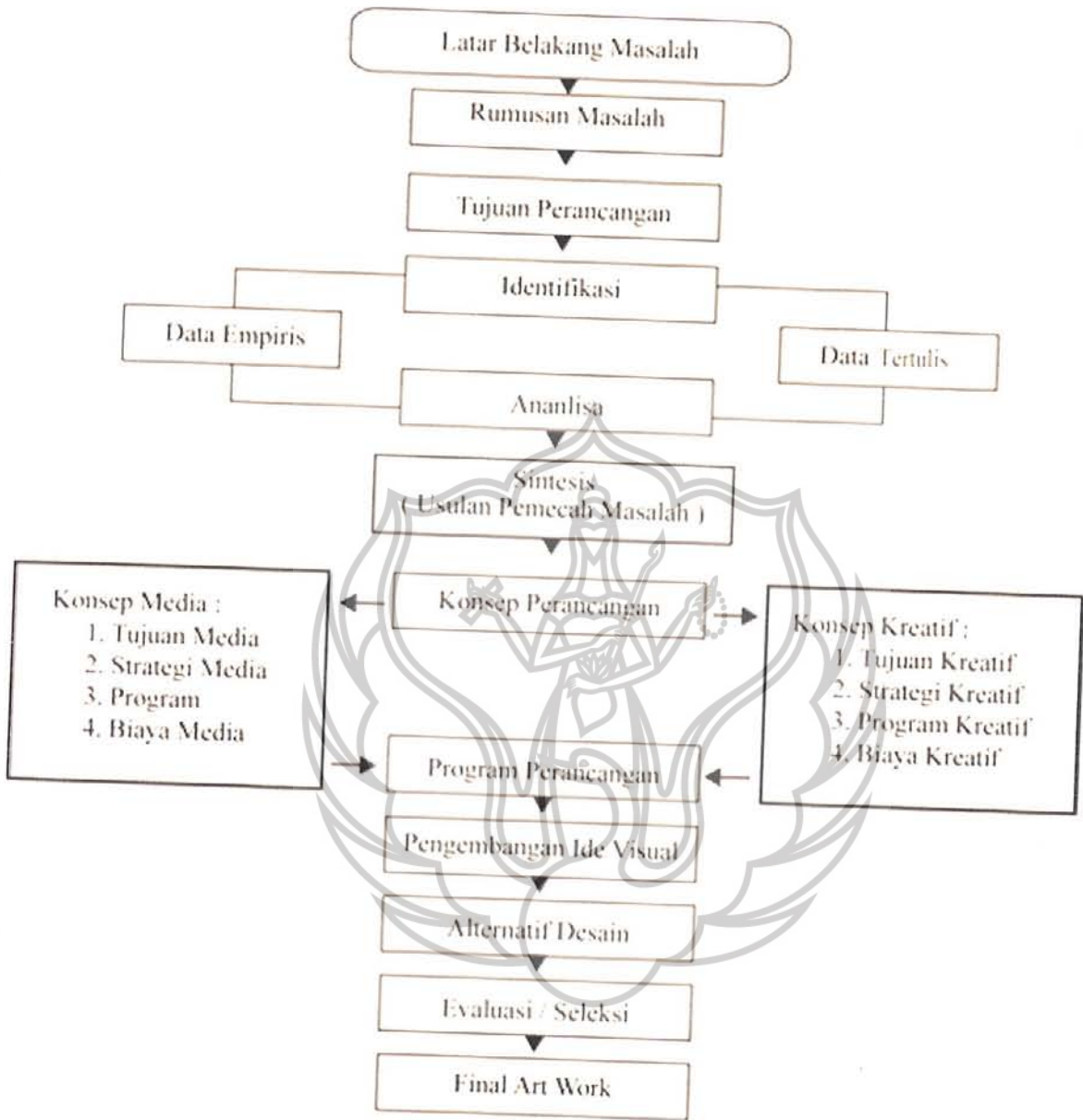
**f. How :**

Melakukan studi karakteristik masyarakat sehingga didapat bagaimana cara merancang novel grafis yang bisa langsung mengena sasaran.

Dengan melakukan observasi data visual dan membuat riset mengenai karakter sehingga bisa didapatkan hasil yang estetik dan sesuai berdasar kisah aslinya serta menentukan media pendukung perancangan *Silent Graphic Novel*.



# I. SKEMATIKA PERANCANGAN



Gambar 01. Skematika Perancangan  
(Sumber: M. Budi Sulistiyo, 2012)



**J. LAMPIRAN**



Gambar 02. Silent graphic novel Arzach, Moebius(1974).  
(Sumber: 4chan.org/hr)



Gambar 03. Pameran Silent Witnesses di Inggris (2010).  
(Sumber: silentgraphicnovels.blogspot.com)



Gambar 04. Karya Pameran Silent Witnesses di Inggris (2010).  
(Sumber: [silentgraphicnovels.blogspot.com](http://silentgraphicnovels.blogspot.com))



Gambar 05. Silent graphic novel *The Arrival*, Shaun Tan (2007).  
(Sumber : [www.shauntan.net/books/the-arrival.html](http://www.shauntan.net/books/the-arrival.html))