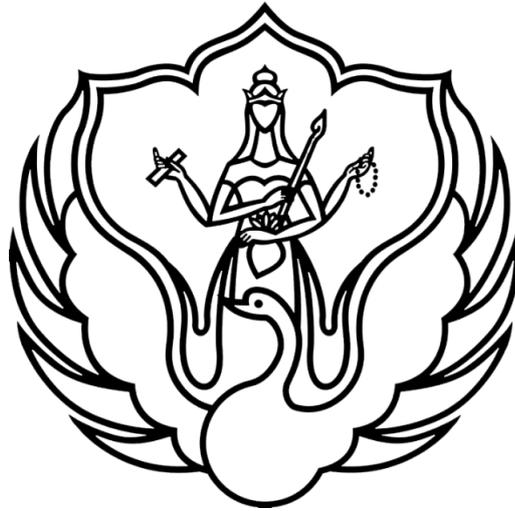


JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
SERAT AJIPAMASA “SASANA PRAHASPATI”**



PERANCANGAN

Salsabiilaa Maura Handaru

NIM 1512388024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

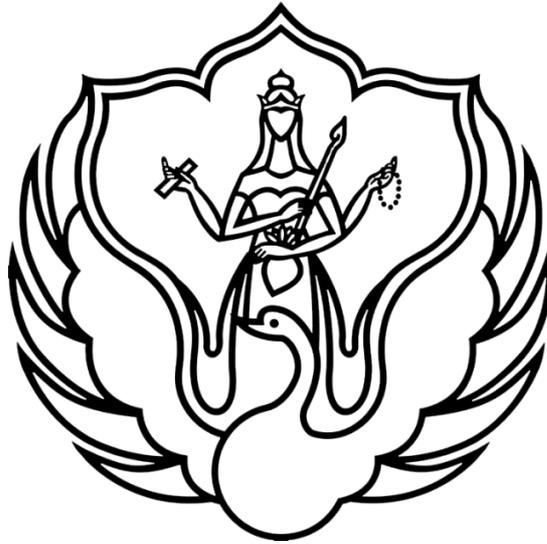
FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2020

JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
SERAT AJIPAMASA “SASANA PRAHASPATI”**



PERANCANGAN

Salsabiilaa Maura Handaru

NIM 1512388024

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

2020

Jurnal Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SERAT AJIPAMASA “SASANA PRAHASPATI”, diajukan oleh Salsabiilaa Maura Handaru, NIM 1512388024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 06 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SERAT AJIPAMASA

“SASANA PRAHASPATI”

Oleh: Salsabiilaa Maura Handaru

NIM: 1512388024

Serat Ajipamasa merupakan salah satu naskah kuno karya pujangga besar R. Ng. Ranggawarsita yang dibuat pada tahun 1862. Terdapat episode yang cukup menarik dalam Serat Ajipamasa yaitu kisah pengembaraan Sasana di kayangan Jin yang dipimpin oleh Prahaspati. Kisah yang terjalin dalam bentuk tembang Macapat ini mengandung nilai berkehidupan (*lakuning ngaurip*) terkait etika, moral, adat istiadat, dan budi pekerti yang penting untuk diketahui, dipelajari, maupun disosialisasikan kembali pada masyarakat luas karena dianggap masih kontekstual dengan persoalan masyarakat zaman sekarang. Sebagai bentuk apresiasi terhadap warisan leluhur tersebut, disusunlah sebuah perancangan buku ilustrasi yang mengadaptasi cerita Serat Ajipamasa berjudul “Sasana Prahaspati”. Buku ilustrasi ini bekerja sebagai transformasi visual naskah Serat Ajipamasa. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis data 5W+1H dalam menemukan permasalahan dan menentukan solusi desain. Hasil perancangan menunjukkan bahwa buku ilustrasi dapat turut berperan dalam pembinaan dan pemajuan kebudayaan daerah di tengah dinamika perkembangan masyarakat. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi wahana baru untuk menghidupkan kembali karya Ranggawarsita serta mampu memicu kesalingkenalan antar ragam kebudayaan daerah.

Kata kunci: Serat Ajipamasa, alih wahana, buku ilustrasi, pemajuan kebudayaan

ABSTRACT

SERAT AJIPAMASA ILLUSTRATED BOOK DESIGN

“SASANA PRAHASPATI”

By: Salsabiilaa Maura Handaru

NIM: 1512388024

Serat Ajipamasa is one of the ancient manuscripts by the great poet by R. Ng. Ranggawarsita which was made in 1862. There is a quite interesting episode within Serat Ajipamasa, namely the tale of the adventure of Sasana in the Jin spirit realm led by Prahapati. The story is intertwined in the form of Macapat piece which contains values of life (lakuning ngaurip) related to ethics, morals, customs, and character which are important to be realized, learned and to be re-socialized to the society for it is still considered to be contextual with nowadays society's matters. As a form of appreciation towards the legacy, it has been compiled an illustrated book design which adapts the story of Serat Ajipamasa entitled “Sasana Prahapati”. The illustrated book works as visual transformation mode of Serat Ajipamasa script. The designing process uses qualitative methods with 5W+1H data analytics approach in problems identification and determines design solution. The result of the design shows the illustrated book can play a role in the development and the advancement of local culture in the midst of the dynamic societal growth. The design is expected to be R. Ng. Ranggawarsita's artwork's innovative way of revitalization and also be able to ignite mutual acquaintance between various cultural diversities.

Keywords: Serat Ajipamasa, mode shifting, illustrated book, cultural advancement

A. LATAR BELAKANG

Serat merupakan salah satu arsip kekayaan intelektual Jawa yang tertulis dalam bentuk naskah kuno atau manuskrip. Serat sebagai sebagian besar ditulis oleh pujangga menggunakan aksara dan bahasa Jawa yang diperindah dan disajikan dalam bentuk Pupuh. Pupuh adalah lagu tradisional yang terikat oleh aturan tulis tertentu dan biasanya disampaikan melalui metrum tembang Macapat.

Salah satu naskah Serat yang disampaikan melalui tembang macapat yaitu Serat Ajipamasa karya pujangga besar Raden Ngabehi Ranggawarsita tahun 1862 Masehi. Karya sastra Jawa baru ini berisi kisah keteladanan dari perjalanan kelana para tokoh cerita di berbagai daerah. Kata Ajipamasa berarti "raja di antara para raja" yang merujuk pada gelar tokoh utama Prabu Kusumawicitra, Maharaja Bathara Ajipamasa. Serat Ajipamasa terdiri dari 55 pupuh yang masing-masing berperan layaknya episode yang merangkai segala peristiwa dari tiap tokoh dalam Serat Ajipamasa.

Terdapat episode yang cukup menarik dalam Serat Ajipamasa yaitu kisah pertemuan Sasana dan Prahaspati. Kisah ini tertulis pada pupuh XIV Gambuh dan pupuh XVI Pocung yang berisi perjalanan Sasana mencari orang yang pantas dijadikan tempat mengabdikan namun ia justru tersesat dalam kayangan jin. Cerita Sasana dan Prahaspati memberi banyak ajaran dalam berkehidupan (*lakuning ngaurip*) baik etika, moral, adat istiadat, dan budi pekerti.

Ajaran yang terkandung dalam serat ini dinilai penting untuk disosialisasikan kembali karena sangat kontekstual dengan persoalan masyarakat. Salah satu nilai kehidupan yang terkandung ialah tuntunan untuk mengidentifikasi segala bentuk informasi yang baik maupun yang tidak benar asal usulnya atau hoaks. Berita hoaks kini marak bertebaran dalam masyarakat dan kian bertambah. Menurut Siaran Pers No. 69/HM/KOMINFO/04/2019 pada Senin 1 April 2019, Kementerian Komunikasi dan Informatika berhasil mengidentifikasi 1.224 kasus hoaks sejak bulan Agustus 2018 hingga Maret

2019 (kominfo.go.id, 4 April 2019). Temuan isu hoaks itu tersebar ke berbagai bidang kehidupan mulai dari politik, kesehatan, pemerintahan, pendidikan, agama, ekonomi, sosial, dan lain-lain.

Pada sisi lain apresiasi maupun penghayatan Serat Ajipamasa bagi generasi muda masih cenderung kurang. Kecenderungan tersebut disebabkan tidak banyak generasi muda yang mengenal dan memahami bahasa sastra Jawa, khususnya Serat. Naskah kuno yang mengandung nilai budaya luhur ini kondisi fisiknya yang kian memprihatinkan. Adapun proyek penerbitan buku alih bahasa naskah kuno juga dinilai masih kurang efektif karena kebanyakan hanya tersimpan di rak buku perpustakaan dengan minim pembaca. Dengan demikian nilai-nilai budaya yang terkandung menjadi sia-sia adanya.

Merespon realita tersebut, maka diperlukan upaya untuk meningkatkan apresiasi dan penghayatan sastra Jawa melalui proses alih wahana. Kaitannya dalam konteks pengalihwahanaan Serat Ajipamasa, naskah Serat tidak hanya dapat dialihkan dari bahasa Jawa ke bahasa lain, namun ia juga dapat bertransformasi menjadi karya lain sesuai dengan wahananya yang baru. Wahana baru Serat Ajipamasa dapat dieksplorasi melalui media desain komunikasi visual berupa perancangan buku ilustrasi.

Buku ilustrasi dapat mengkomunikasikan tema, abstraksi, makna, dan menjelaskan cerita melalui aransemen bahasa visual. Bahasa visual dalam ilustrasi dapat menyampaikan ide yang merepresentasikan konsep pengarang cerita (Wigan, 2009: 256). Perancangan ini diharapkan dapat menjadi wahana baru untuk menghidupkan kembali karya Ranggawarsita serta mampu mendorong upaya pemajuan kebudayaan daerah di tengah dinamika perkembangan masyarakat.

B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang buku ilustrasi Serat Ajipamasa “Sasana Prahaspati” yang komunikatif dan efektif?

C. TUJUAN PERANCANGAN

Perancangan ini bertujuan untuk mengalihwahkan Serat Ajipamasa ke dalam sajian buku ilustrasi sebagai upaya pelestarian kesusastraan Jawa.

D. BATASAN MASALAH

Perancangan ini berpedoman pada naskah Serat Ajipamasa yang sudah ditransliterasikan oleh Soetomo W.E. et al tahun 1993. Ruang lingkup yang diprioritaskan dalam karya alih wahana ini adalah pupuh XIV Gambuh bait ke 34-50 dan XV Pocung bait 1-63.

E. METODE PERANCANGAN

Prosedur perancangan ini dilakukan secara kualitatif yaitu dengan mengumpulkan data melalui berbagai sumber untuk menjawab rumusan masalah.

1. Sumber Data

a. Data Visual

Sumber data visual merupakan data berupa citra atau gambar yang bersumber dari hasil observasi tempat, kunjungan ke museum, serta berbagai literatur yang diperoleh dari buku maupun internet.

b. Data Verbal

Data verbal dalam perancangan ini bersumber dari proses wawancara langsung maupun tidak langsung melalui sambungan internet, dan kunjungan kajian literasi Serat.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

Data Primer yang digunakan dalam perancangan ini meliputi transliterasi naskah Serat Ajipamasa, buku kesusastraan Jawa, serta referensi pustaka relevan lain yang diakui validitas dan kredibilitasnya.

b. Data Sekunder

1) Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap naskah Serat Ajipamasa

koleksi perpustakaan-perpustakaan di museum, kemudian pengamatan terhadap acara reaktualisasi naskah macapat yang diselenggarakan Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta di Museum Sonobudoyo, serta observasi yang dilakukan terhadap kegiatan seni macapat di Yogyakarta.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan kepada peneliti dan pengkaji literasi Jawa, kurator Wayang Museum Sonobudoyo, dan pegiat seni Macapat di Daerah Istimewa Yogyakarta.

3) Internet

Sumber internet digunakan untuk memperoleh data yang tidak bisa diakses melalui buku atau wawancara guna meningkatkan efisiensi perancangan.

3. Metode Analisis Data

a. *What* (Apa)

Merupakan analisis yang menjawab rancangan apa yang hendak disajikan kepada target sasaran.

b. *Why* (Kenapa)

Mencakup penjelasan mengenai urgensi pelaksanaan perancangan.

c. *Who* (Siapa)

Menjabarkan mengenai siapa target sasaran perancangan.

d. *Where and When* (Kapan dan dimana)

Poin ini menjelaskan tentang posisi perancangan terhadap ruang dan waktu.

e. *How* (Bagaimana)

How menjawab pertanyaan bagaimana perancangan tersebut diproduksi dan bagaimana agar dapat diakses target sasaran.

F. ANALISIS DATA

1. Apa – *What*

Perancangan ini berusaha mengalihwahkan karya sastra Jawa, khususnya Serat Ajipamasa menjadi karya buku ilustrasi. Karya ini dirancang agar karya sastra Jawa dapat tampil lebih komunikatif dengan bantuan ilustrasi dan pengolahan naskah Serat yang disederhanakan penyampaiannya bagi target sasaran.

2. Mengapa – *Why*

Terdapat beberapa alasan yang melandasi dipilihnya Serat Ajipamasa sebagai acuan alih wahana mengingat banyaknya kesusastraan Jawa lainnya yang masih terbuka luas sebagai lahan garap perancangan. Alasan tersebut didasarkan pada tingkat kompleksitas bahasa yang digunakan, isi cerita, serta keterkaitannya dengan zaman sekarang. Serat Ajipamasa dipilih karena merupakan kesusastraan Jawa Baru dengan penggunaan bahasa relatif masih dapat dipahami oleh masyarakat Jawa saat ini meskipun terdapat beberapa kosakata kuno. Isi cerita dalam petikan Serat Ajipamasa karya pujangga besar Ranggawarsita berusia lebih dari 150 tahun yang lalu ini juga masih relevan dengan dinamika sosial masyarakat zaman sekarang.

Ditinjau dari segi pemilihan medianya, buku ilustrasi menjadi sarana alih wahana yang memungkinkan terciptanya interaksi secara lebih intens karena bersifat fisik sehingga memungkinkan pengguna untuk mengalami pengalaman inderawi jangka panjang dalam menanamkan nilai-nilai luhur kebudayaan Jawa.

3. Siapa – *Who*

Analisis sasaran perancangan ini menggunakan metode VALS atau *Values and Lifestyles* yang merumuskan sistem kategorisasi psikografis masyarakat berdasarkan gaya hidup dan nilai serta aspirasi yang dianut (Stone, 2010: 75). Perancangan ini diarahkan pada kalangan masyarakat kategori *achievers*. Audiens merupakan masyarakat yang menyukai keberagaman, berpikiran terbuka terhadap perubahan, peka pada kemajuan teknologi, tidak konservatif, berorientasi pada citra diri, preventif, dan merupakan konsumen aktif. Audiens sebagai konsumen aktif memiliki hasrat

yang tinggi untuk mengoleksi barang yang disukainya. Audiens juga memiliki motivasi yang kuat untuk menjadi unik dan memiliki ketertarikan yang besar terhadap minat dan hobinya, dalam kasus perancangan ini yaitu buku, musik, seni, sastra, budaya, dan tradisi.

4. Kapan – *When*

Pelaksanaan perancangan dilaksanakan selama dua semester pada periode tahun 2018/2019 yang terdiri dari proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Kegiatan dimulai sejak inisiasi proyek berupa riset kemudian dilaksanakan pengembangan strategi dan eksplorasi kreatif hingga eksekusi dan pendistribusian buku ilustrasi.

5. Dimana – *Where*

Perancangan ini akan dilaksanakan di kota Yogyakarta karena merupakan lokasi strategis untuk dapat menggali, menemukani, dan mendapatkan solusi atas permasalahan seputar upaya pemajuan budaya khususnya karya sastra Jawa berupa Serat. Kota Yogyakarta menawarkan berbagai data baik verbal maupun visual yang relatif mudah untuk diakses karena terdapat banyak tokoh masyarakat yang aktif di bidang pelestarian sastra serta tempat-tempat strategis lainnya.

6. Bagaimana – *How*

Tahapan perancangan ini diawali dari mengidentifikasi tujuan perancangan kemudian melakukan serangkaian penelitian untuk menemukani permasalahan, selanjutnya dilakukan proses penerjemahan ide untuk dapat memahami, mengembangkan strategi, dan mengeksplorasi pendekatan perancangan, terakhir dilaksanakan produksi final dengan mengeksekusi perancangan hingga peluncuran buku. Lebih lanjut pendistribusian karya nantinya akan bekerjasama dengan instansi-instansi kebudayaan, perpustakaan daerah, maupun komunitas.

Pijakan perancangan ini tidak menggunakan naskah induk (*babon*) melainkan menggunakan versi transkripsi yang terjangkau oleh perancang. Transkripsi tersebut kemudian dicermati dan dipahami kemudian disortir untuk kemudian dilakukan pengembangan cerita menjadi karya ilustrasi. Proses penafsiran isi transkripsi Serat Ajipamasa dilakukan dengan

penyimpanan naskah transkripsi dengan pengkaji literasi Jawa dan membandingkan dengan naskah pembandingnya (*Serat Piwulang Ngawula*). Sedangkan proses penerjemahan teks naskah, perancangan ini bekerjasama dengan peneliti ahli dari Balai Pelestarian Nilai Budaya DIY. Batas pertanggungjawaban penuturan kembali cerita dalam Serat Ajipamasa adalah berupa kegiatan mengalihbahasakan naskah berbahasa Jawa ke dalam bahasa Indonesia.

G. KESIMPULAN ANALISIS

Sejauh ini pengamatan terhadap perkembangan naskah Serat Ajipamasa masih berwujud buku teks verbal tanpa ilustrasi. Berdasarkan tinjauan pustaka Serat Ajipamasa, belum ada orang yang mengubahnya menjadi karya visual. Kebanyakan masih berupa terjemahan latin yang cenderung kurang atraktif karena tidak memiliki daya tarik visual. Adapun hasil karya desain yang mengadaptasi dari Serat atau naskah kuno Jawa tergolong masih sedikit. Ditemukan beberapa kekurangan diantaranya belum disertai tembang yang bersangkutan dan masih kurang inovasi kepada pembaca atau penikmat karya untuk bisa mengetahui isi naskah tersebut. Oleh karena itu, nilai-nilai luhur dalam teks tradisi khususnya Serat Ajipamasa perlu digali dan disosialisasikan melalui sebuah proses pengalihwahanaan media bertutur berupa karya ilustrasi.

H. KONSEP MEDIA

1. Tujuan Media

Tujuan media adalah untuk melakukan segala upaya efektif yang mungkin dilakukan untuk mengomunikasikan perancangan.

2. Strategi Media

Penentuan strategi media ditentukan berdasarkan kriteria demografis, psikografis, dan etnografis target sasaran diantaranya:

a. Demografis

Audiens merupakan pria dan wanita, baik individu maupun komunitas yang tersebar di Daerah Istimewa Yogyakarta, Jawa Tengah, maupun Jawa Timur. Audiens termasuk golongan usia produktif, sudah bekerja

(memiliki penghasilan sendiri), dan telah berkeluarga (orang tua dari siswa TK - SD).

b. Psikografis

Audiens menyukai keberagaman, berpikiran terbuka terhadap perubahan, preventif, dan merupakan konsumen aktif. Audiens juga memiliki motivasi yang kuat untuk menjadi unik dan memiliki ketertarikan yang besar terhadap minat dan hobinya seperti buku, musik, seni, sastra, dan budaya Jawa.

c. Etnografis

Target audiens dapat berasal dari multi etnis di Indonesia.

Berdasarkan kategori tersebut, dapat dipetakan bahwa strategi media perancangan ini terdiri atas media cetak (fisik) dan digital (*online*) dengan rincian sebagai berikut:

a. Media Utama

Media utama perancangan ini adalah buku ilustrasi cetak. Buku cetak memiliki kelebihan pada unsur interaksi fisik. Lembaran halaman buku mampu memuat beragam informasi yang dapat dengan nyaman untuk dibaca berulang kali dengan durasi lama. Buku yang bersifat fisik ini juga dapat menjadi barang koleksi. Media ini juga memiliki kekurangan diantaranya membutuhkan perawatan fisik dan mobilitasnya yang terbatas.

b. Media Pendukung

1) Poster

Media poster dirancang menjadi versi cetak dan digital. Versi cetak berguna untuk disebarakan secara fisik, sedangkan poster digital diperuntukkan untuk persebaran secara *online*.

2) *Merchandise*

Merchandise atau barang-barang unik yang dapat dijadikan koleksi tambahan bagi pembaca. *Merchandise* yang dirancang antara lain kaos, totebag, dan stiker.

3. Program Media

Perancangan ini dapat diakses secara umum melalui perpustakaan daerah serta dapat dijadikan koleksi pribadi. Adapun acara (*event*) yang relevan

untuk publikasi perancangan ini yaitu seperti Pasar Sastra pada *Jogja Literacy Festival*, Pasar Buku pada Festival Kebudayaan Yogyakarta, dan lain sebagainya.

I. KONSEP KREATIF

1. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif perancangan ini yaitu mengalihwahkan isi cerita naskah Serat Ajipamasa agar dapat dipahami secara jelas dan komunikatif.

2. Strategi Kreatif

Strategi kreatif perancangan ini menggunakan gambar ilustrasi sebagai wahana eksplorasi baru dari Serat Ajipamasa. Guna menciptakan ilustrasi yang jelas, pengolahan strategi kreatif perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

a. Format

Perancangan ini digarap lewat berkas digital yang kemudian diekspor dalam format *Portable Document Format* (.pdf) sehingga menjadi dokumen publikasi siap cetak.

b. Jenis Buku

Buku ilustrasi ini berjenis cerita gambar (*picture book*) bergenre fiksi untuk golongan pembaca lanjut.

c. Gaya Penulisan Naskah

Gaya penulisan naskah buku ini adalah naratif menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Jawa. Naskah memuat dialog antar tokoh dengan sudut pandang orang ketiga. Penulisan naskah dialihbahasakan menjadi bahasa Indonesia agar dapat dipahami oleh masyarakat luas.

d. Gaya Visual

Gaya visual yang diterapkan adalah ilustrasi editorial yang terdiri dari fragmen gambar. Ilustrasi editorial mengandung konsep, metafora, simbolisasi, bahkan menawarkan sudut pandang alternatif yang merangkum dan menyampaikan makna dibalik teks.

e. Teknik Visualisasi

Visualisasi perancangan ini dikerjakan dengan teknik digital berbasis

vektor (*flat illustration*). Ilustrasi vektor memiliki kekhasan pada bidang berwarna blok hampir tak beroutline pada rincian visualisasinya sehingga memberi kesan sederhana. Teknik ini sekaligus menjadi kekhasan yang mewakili zaman modern sehingga membentuk corak keunikan tersendiri antara ilustrasi (*renggan wadana*) khas naskah kuno dengan *renggan wadana* “zaman now”.

3. Program Kreatif

a. Sinopsis Cerita

Sasana Prahapati berisi kisah perjalanan kelana Sang Sasana untuk mengabdikan pada *wong kang luwih*, artinya orang yang mempunyai kelebihan dari sesamanya dan *wong kang agung luhur*, yaitu orang yang agung atau luhur. Ia tersesat sampai di Kayangan makhluk halus. Ia mengira Raja Gandarwa (Prahapati) itulah orang yang harus dijadikan tempatnya mengabdikan. Di sini Sang Sasana diminta menyembuhkan wabah di kayangan itu. Sang Sasana mengatakan tidak dapat, tetapi Raja Gandarwa mengatakan sarananya, yakni ia harus makan hidangan yang disajikan. Setelah ia makan hidangan itu wabah pun lenyap. Sasana lalu diberi wejangan *lakuning ngaurip* atau laku dalam kehidupan ini dan juga diberi sarana mengabdikan.

b. Teknis

Buku ilustrasi ini berukuran 18,2cm x 21,2 cm. Format buku ilustrasi dicetak *portrait* atau vertikal. Jumlah halaman isi buku sebanyak 64 halaman belum termasuk sampul. Perancangan ini menggunakan teknik cetak digital menggunakan mesin printer laser, *full color*, dicetak bolak-balik menggunakan kertas *Matte Paper* 150 gram, dijilid buku lem dengan *finishing* sampul hard cover laminasi doff.

c. Tema Buku

Buku ini bertemakan *Santri Lelana* yaitu kisah pengembaraan seorang tokoh yang mendapatkan ilmu pengetahuan dari pengalaman perjalanannya.

d. Judul Buku

Judul “Sasana Prahapati” merujuk pada kedua nama tokoh utama

dalam cerita yaitu Sang Sasana dan Prahaspati. Kata “*sasana*” dalam bahasa Jawa dapat dimaknai sebagai “*enggon, papan, palinggihan, piwulang, pituduh*” yang berarti tempat, persinggahan, pelajaran, dan petuah. Judul ini dapat pula diartikan sebagai “Rumah Tinggal (milik) Prahaspati” atau pun “Petuah (dari) Prahaspati”.

e. Isi Buku

1) Pendahuluan

Mencakup informasi legalitas, hak cipta, dedikasi, dan prakata.

2) Inti

Mencakup isi cerita sesuai naskah cerita dari transkripsi Serat Ajipamasa. Pada adegan penting terdapat halaman tembang disertai terjemahan, tangga nada Jawa (*titilaras*), dan fitur tambahan berupa kode unik (*QR Code*) yang memuat tautan video lirik *online*.

3) Penutup

Berisikan glosarium yang memuat data rincian karakter dalam cerita, ucapan terima kasih, dan profil penulis.

4) Lain-lain: Video Lirik Tembang

Video lirik berisikan audio tembang dalam naskah cerita disertai animasi lirik yang bergerak sesuai irama lagu. Terdapat 3 buah video yang masing-masing disertai terjemahannya antara lain 2 video Macapat Pocung dan 1 video Sekar Ageng Bremara Krasa. Video ini bersifat seni vokal dengan irama bebas, tanpa diiringi instrumen. Tangga nada yang digunakan adalah pentatonis dengan laras Slendro.

f. Karakter

Konsep perancangan karakter terinspirasi dari Wayang Wong Gaya Yogyakarta. Wayang Wong atau wayang orang mampu mengungkap ekspresi kepribadian tokoh melalui gestur dan atribut yang melekat padanya. Selain itu, perancangan karakter juga terinspirasi dari Wayang Kulit Setanan koleksi Museum Negeri Sonobudoyo Yogyakarta.

1) Karakter Utama: Sasana

Sasana merupakan pria lajang usia pertengahan 30 tahun yang memiliki kepribadian introvert, sederhana, tulus, pekerja keras, independen, dan

teguh. Sasana memiliki visi dan keyakinan kuat yang tidak dapat diganggu gugat sehingga sudut pandangnya sulit diterima oleh orang lain. Hal ini menjadikan timbulnya kesalahpahaman dalam menyikapi persoalan.

2) Karakter Sekunder: Prahaspati

Prahaspati adalah sosok yang ekstrovert, intuitif, dominan, dan menyukai aktivitas artistik. Prahaspati merupakan figur yang ekspresif, penuh suka ria, dan enerjik. Ia seorang penyusun strategi dan mampu menentukan tindakan yang tepat di momen yang tepat.

3) Karakter Pendukung: Ajar Sarabasata

Ajar Sarabasata memiliki kepribadian yang membumi, spiritual, dan sangat konseptual. Pikirannya penuh dengan hal abstrak. Ia memiliki pendirian dan intuisi yang sangat kuat.

4) Karakter Pendukung: Aneka Jin

Karakter Aneka Jin mengadaptasi dari koleksi Wayang Setanan Museum Sonobudoyo. Setan yang dipilih adalah setan yang berbentuk unik, abstrak, tidak sempurna, dan tubuh tidak proporsional. Diantaranya Raja Gandarwa, Bolot, Wewe Gidrah, Glemboh, Nyai Keplek, Dhengen Pasiyung, Peri, Peri, Cik Nonong, Bebutan, dan Setan Culi.

g. Tipografi



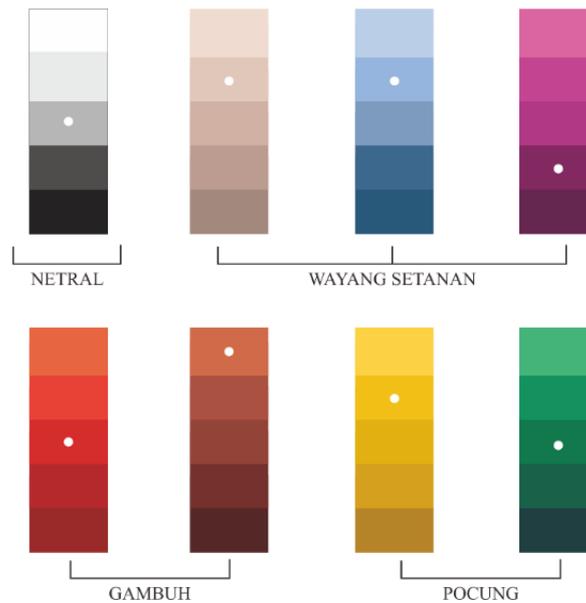
Gambar 1. Font Upakarti Serong sebagai judul buku ilustrasi Sasana Prahaspati (Sumber: Dok. Maura, 2019)

Tipografi untuk judul cerita adalah Upakarti Serong yang tergolong dalam jenis huruf Display. Sedangkan tipografi isi cerita menggunakan font Old Standard TT berjenis serif atau berkait yang dimiringkan (*italic*) untuk memberikan kesan klasik dan memudahkan pembaca untuk membaca teks.

Sasana Prahapati
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

Gambar 2. Font Old Standard TT sebagai teks naskah buku ilustrasi Sasana Prahapati
(Sumber: Dok. Maura, 2019)

h. Warna



Gambar 3. Palet warna Sasana Prahapati
(Sumber: Dok. Maura, 2019)

1) Netral

Meliputi warna harmonis dari hitam sampai putih. Digunakan untuk membangun ruang kosong dan sebagai penyeimbang warna.

2) Wayang Setanan

Meliputi warna krem, biru, dan ungu sesuai dengan warna tubuh wayang Setanan.

3) Gambuh

Meliputi harmonisasi warna merah yang merepresentasikan tembang Gambuh dengan watak mantap, tidak ragu-ragu, tekad bulat, dan semangat.

4) Pocung

Diasosiasikan dengan warna kuning dan hijau. Kuning melambangkan kegembiraan, kebahagiaan, humor, dan pencerahan sebagaimana tembang Pocung yang memiliki watak jenaka. Selain itu hijau juga

merepresentasikan kesan natural.

i. *Gaya Layout*

Layout yang diterapkan antara lain halaman (*single-page spreads*) dan lembaran (*double-page spreads*). *Double-page spreads layout* tampil pada momen yang menekankan unsur lokasi. Sedangkan *single -page spreads layout* berlaku untuk konten ilustrasi yang berbeda antara halaman kiri dan kanan.

j. *Naskah dan Storyline*

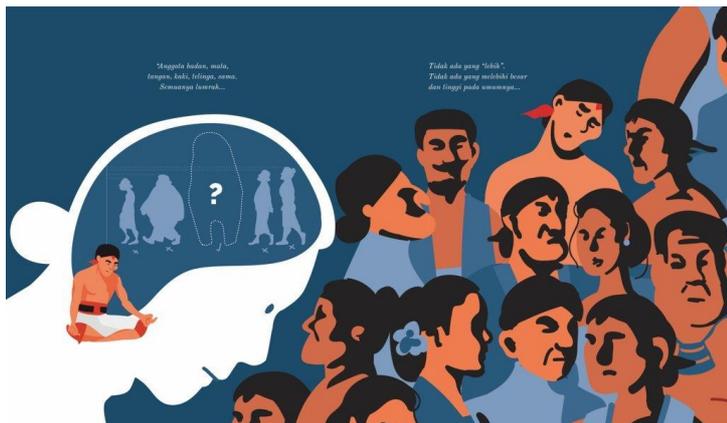
Naskah dan *storyline* berisi konten buku ilustrasi yang terdiri dari unsur visual dan verbal. Manifestasi kedua unsur ini mengacu secara ketat terhadap naskah dan alur cerita dalam Serat Ajipamasa berwujud tembang Gambuh (G) dan Pocung (P). Proses pembuatan konten diawali dengan penyortiran naskah tembang kemudian dilakukan serangkaian pemilihan momen, adegan, sudut pengambilan gambar (*framing*), penentuan gestur, bahasa tubuh, pilihan kata, dan penentuan alur cerita. Penyortiran tembang berfokus pada aksi dan momen yang berlangsung sehingga tidak menutup kemungkinan 2-4 bait tembang digabungkan menjadi satu sajian adegan ilustrasi. Ada pula bait tembang yang tidak divisualisasikan karena memiliki kesamaan arti dengan bait sebelumnya. Proses penyortiran inilah poin krusial dalam penentuan konten yang harus dilihat oleh pembaca.

J. HASIL PERANCANGAN

1. Media Utama



Gambar 4. *Mock-Up* Buku Ilustrasi
(Sumber: Dok. Maura, 2019)



*Arus arus kudu dia inggija iku,
laman ana dudu, arus ayun anglaheli,
gen ganda ram aben-aben katularan.*

*Arus karam dia arus karam
dikang, jika sudah jitu, arus
jukung nora meriam, jika kura
karam dikanggap kura kram...*

*Jika arus dia kura karam dikabali
dan dikam, dan jukung meriam
aruna yang tidak maha, jika arus
dia tidak meriam di periaman,
atagidrik.*

*Kiraga meriam arus yang
teriam, kiraga arus dia untuk
meriam waha, jika arus dia
tidak kura, jukung dikiraga.*



Gambar 6. Preview Isi Buku
(Sumber: Dok. Maura, 2019)

2. Media Pendukung: Poster Publikasi



Gambar 7. Poster Promosi dan Publikasi
(Sumber: Dok. Maura, 2019)

3. Media Pendukung: *Thumbnail Video Lirik*



Gambar 8. Thumbnail Video Lirik
(Sumber: Dok. Maura, 2019)

4. Media Pendukung: *Merchandise*



Gambar 9. Merchandise totebag dan Kaos
(Sumber: Dok. Maura, 2019)



Gambar 10. Merchandise Stiker
(Sumber: Dok. Maura, 2019)

K. KESIMPULAN

Serat Ajipamasa mengandung nilai-nilai yang sangat relevan dengan kondisi masyarakat dewasa ini sehingga penting untuk diketahui, dipelajari, maupun disosialisasikan kembali pada masyarakat luas. Terkandung wejangan bahwa orang hidup harus melihat kenyataan dan berdasarkan kenyataan itulah orang hendaknya mengatakan fakta serta tidak mengada-ada. Orang harus mengetahui baik buruk, yang buruk harus disingkiri, yang baik hendaknya ditiru, serta tidak bersikeras melihat hal-hal yang tidak diketahui atau sangat rahasia.

Kebudayaan daerah merupakan sumber potensial untuk memberikan corak dan karakteristik kepribadian bangsa. Karya desain komunikasi visual (DKV), khususnya ilustrasi dapat menjadi salah satu ruang tumbuh kembang budaya daerah. Dengan demikian diharapkan perancangan ini turut berperan dalam pembinaan dan pemajuan kebudayaan daerah, serta dapat menjadi sarana untuk memicu kesalingkenalan antar ragam kebudayaan daerah.

Perancangan ini menunjukkan bahwa ilustrasi berjenis editorial mampu bekerja dengan baik dalam proses transformasi visual sajak-sajak naskah kuno Jawa bermetrum Macapat. Ilustrasi memiliki kekuatan untuk membuka lahan imajinasi yang lebih luas untuk mengekspresikan emosi dan konsep pengarang cerita yang bersifat abstrak. Melalui perancangan buku ilustrasi “Sasana Prahaspati”, ditemukan banyak wawasan mendalam (*insight*) tentang ragam kekayaan etnografis masyarakat Jawa. Adanya unsur audio visual melalui

pemanfaatan teknologi digital juga mampu menjadi unsur inovasi yang berperan membangun familiaritas untuk memicu tingkat kepuasan audiens.

L. SARAN

Beberapa poin saran yang dapat disampaikan dari perancangan ini antara lain:

1. Perlunya pemahaman teks naskah dengan jelas sebelum proses visualisasi. Penginterpretasian naskah sebaiknya dilakukan bersama orang yang ahli di bidang naskah agar tidak salah tafsir. Apabila dapat ditemukan referensi naskah pembanding akan lebih baik lagi.
2. Kemauan dan kemampuan untuk belajar multi disiplin ilmu sangat diperlukan dalam perancangan alih wahana kesusastraan Jawa. Perancang dituntut untuk tidak hanya memiliki keahlian secara teknis, namun juga kemampuan untuk belajar mengidentifikasi sebuah permasalahan melalui berbagai perspektif. Akan lebih baik lagi apabila perancangan alih wahana dilakukan melalui kolaborasi antar disiplin ilmu untuk mencapai komunikasi yang efektif.
3. Perancang sebaiknya dapat memposisikan diri sebagai ilustrator, penulis, sekaligus sebagai pembaca. Sebagai ilustrator, diperlukan penguasaan teknis seperti pemahaman pilihan adegan, sudut pengambilan gambar, menciptakan tampilan karakter yang tampak hidup, menciptakan gagasan dan sensasi melalui kata dan gambar, dan kemampuan menggunakan perangkat grafis. Sebagai penulis, diperlukan kemampuan bercerita (*storytelling*) serta kemampuan berpikir visual. Sedangkan sebagai pembaca, perancang dituntut untuk bisa memahami siapa mereka, apa yang mereka lakukan, dan bagaimana berkomunikasi kepada mereka.
4. Dibutuhkan keterampilan dan kepekaan dalam menyikapi permasalahan, mampu berpikir secara lancar, fleksibel, dan konseptual, serta dapat dengan cepat mendefinisikan dan mengelaborasi berbagai persoalan komunikasi visual sehingga mampu memberikan solusi atas permasalahan yang terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Atmadarsana, F. (1956). *Mardawa-Swara: Theori & Praktijk*. Semarang: Penerbitan Jajasan Kanisius.
- Damono, Sapardi Joko. (2012). *Alih Wahana*. Editum.
- Fowkes, Alex. 2014. *Drawing Type: An Introduction to Illustrating Letterforms*. Massachusetts: Rockport Publishers.
- Maharsi, Indiria. (2013). *Tipografi: Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti*. Yogyakarta: CAPS.
- Maharsi, Indiria. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- McCloud, Scott. (2008). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels* atau *Membuat Komik: Rahasia Bercerita dalam Komik, Manga, dan Novel Grafis*. Terjemahan Alpha Febrianto. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Nuraini, Indah. (2011). *Tata Rias dan Busana Wayang Orang Gaya Surakarta*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Padmosoekotjo, S. (1956). *Ngengrengan Kasusastran Djawa II*. Yogyakarta: Hien Hoo Sing.
- Pamulangan Sekar KHP Kridomardawa Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat. (Tanpa Tahun). *Diktat Kumpulan Sekar-Sekar: Sekar Alit (Mocopat), Sekar Tengahan, Sekar Ageng, Lagon-Lagon Pengetan Maos Jumenenganipun Nagari Dalem Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat Methik Babad Giyanti*. Yogyakarta: Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat.
- Purwadi. (2007). *Sejarah Sastra Jawa*. Yogyakarta: Panji Pustaka Yogyakarta
- Seuling, Barbara. 2005. *How to Write a Children's Book and Get It Published: Third Edition*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Skolos, Nancy & Thomas Wedell. (2011). *Type, Image, Message: A Graphic Design Layout Workshop*. Massachusetts: Rockport Publishers.
- Soetomo, W. E., Sunjata, I.W., & Astuti, Sri Retna. (1993). *Serat Ajipamasa: Menurut Naskah Jawa Tulisan Tangan Koleksi Kyai Sadrah Suropranoto dari Desa Karangjoso, Kecamatan Butuh, Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah*. Semarang: Yayasan Studi Bahasa Jawa “Kanthil”.
- Sutton, Tina & Bride M. Whelan. (2004). *The Complete Color Harmony: Expert Color Information for Professional Color Results*. Massachusetts: Rockport Publishers.

Stone, Terry Lee. (2010). *Managing the Design Process-Concept Development: An Essential Manual for the Working Designer*. Massachusetts: Rockport Publishers.

Wahyono, Parwatri, Dina Nawangningrum & Supriyanto Widodo. (1994). *Serat Piwulang Ngawula*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Wigan, Mark. (2009). *The Visual Dictionary of Illustration*. London: AVA Publishing SA.

Penelitian

Indriati, Ratna. (2011), Serat Aji Pamasa dalam Kajian Hermeneutika., Universitas Negeri Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni.

Riyadi, Slamet. (2006). Simbol-Simbol Nama Tembang Macapat. *Widyaparwa, Volume 35 No. 1, Juni 2007*: 51-68.

Subiyantoro. (2015). Buku Visual Sarwaboga: Kuliner dalam Serat Centhini. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Widodo, Sisyono Eko, Supardjo, dan Endang Tri Winarni. (2014). Illuminasi dan Ilustrasi Naskah Jawa di Perpustakaan Sana Pustaka Karaton Surakarta (Sebuah Kajian Kodikologis). *Jurnal No. 13*. Universitas Negeri Surakarta.

Yusac, Kahfi Eska. (2015). Perancangan Motion Comic Alih Wahana Rubrik Jagading Lelembut pada Majalah Mingguan Bahasa Jawa Djaka Lodang. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Jurnal Online

Tedjowirawan, Anung. (2014). Keteladanan Kepemimpinan Kusumawicitra Dari Kerajaan Kadiri - Pengging Berdasarkan Serat Ajipamasa Tahun 1862 M. *JUMANTARA. Volume 5 No. 1 April 2014*. <http://www.pnri.go.id/magazine.php?lang=en&id=JUMANTARA>. Diakses pada Rabu, 3 Oktober 2018, 18:06 WIB.

Wawancara

Hermawan, Taufik. (2018). Pengkaji Literasi Jawa. Wawancara oleh Salsabiilaa Maura Handaru, Jumat, 5 Oktober 2018, pukul 09:48 WIB.

Situs Web

<https://www.ngopibareng.id/ng0p1/imagecache/l-20180513035651obor.jpg>, diakses Desember 2019

<https://asset-a.grid.id/crop/0x0:0x0/700x465/photo/2018/13/3732593769.jpg>, diakses Desember 2019

https://awsimages.detik.net.id/customthumb/2013/09/22/1382/143205_img018612013092207171.jpg?w=780&q=90, diakses Desember 2019

<http://1.bp.blogspot.com/-ImD9f5VtJV0/UIIFvAjDfYI/AAAAAAAAACs/2IQapj1XIUM/s1600/Kumbang+dan+bunga.JPG>, diakses Desember 2019

https://media.karousel.com/media/photos/products/2016/10/24/raja_segala_minyak_pengasih_minyak_raja_bertap_emas_sukma_daya_magis_1477249191_8d764e01.jpg, diakses Desember 2019

<https://www.dayapramana.com/wp-content/uploads/2019/02/Mustika-Merah-Delima.jpg>, diakses Desember 2019

<https://www.dayapramana.com/wp-content/uploads/2019/02/Mustika-Cahaya-Kamulyan.jpg>, diakses Desember 2019

<http://cdn.differencebetween.net/wp-content/uploads/2018/04/Difference-between-Jungle-and-Forest.jpg>, diakses Desember 2019

<https://qph.fs.quoracdn.net/main-qimg-3ac2717262a8bdaa5e7c278c0d8b7a00>, diakses Desember 2019

https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRcAVTCQX6D8s8l4dPbsY9ob_wsD4KcQsBW-5H9GvAglBQwWbpK&s, diakses Desember 2019