

# PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MAKHLUK-MAKHLUK MITOLOGIS NUSANTARA ‘TAMBO MARU’

Moh. Isa Pramana Koesoemadinata  
Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom Bandung

Radhi Beskin  
*dronacarya@yahoo.co.id* | Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom Bandung

## Abstrak

Kebudayaan masyarakat Indonesia seringkali terintegrasi dengan kepercayaan masyarakat terhadap alam gaib, kesaktian, roh, makhluk-makhluk gaib dan para dewa. Ilmu tentang bentuk sastra yang mengandung konsepsi dan dongeng suci mengenai kehidupan dewa dan makhluk halus dalam suatu kebudayaan disebut Mitologi. Banyak nilai budaya, nilai moral serta kearifan lokal yang dapat dipetik dari mitologi Nusantara, khususnya makhluk-makhluk gaib, namun sangat disayangkan tidak disadari oleh masyarakat umum. Selain itu masih kurang media tentang makhluk mitologi Nusantara untuk anak-anak sehingga kurang dikenal oleh anak-anak. Agar mitologi Nusantara tetap terjaga sebagai warisan budaya, akan lebih baik jika anak usia dini belajar dan mengetahui tentang makhluk mitologi Nusantara. Berdasarkan fenomena tersebut maka penulis melakukan perancangan buku ilustrasi tentang makhluk-makhluk mitologis Nusantara. Melalui metode observasi, studi pustaka, wawancara ahli dan analisis matriks dilakukan untuk mendapatkan informasi dan membentuk sebuah landasan teori, perancangan buku ilustrasi dilakukan karena memiliki daya tarik bagi anak, selain itu diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memberi edukasi kepada anak usia dini tentang nilai-nilai kebudayaan, khususnya kearifan lokal di balik mitologi Nusantara.

**Kata kunci:** Kebudayaan, Mitologi, Buku Ilustrasi, Nusantara

## Abstract

*Indonesian culture oftenly integrated with traditional belief towards other realm, magical powers, spirits, supranatural beings, gods and goddesses. The knowledge of literary forms containing conceptions and the sacred tales about gods and spirits within culture is called Mythology. Many cultural values, morals and local wisdom that can be learned from the mythology of Nusantara archipelago, particularly supernatural beings, but unfortunately unrealized by most people, but less media to introduce creatures of Indonesian mythology to children and stories of mythological creatures were less known by children. In order to make the Nusantara Mythology keep everlasting it would be better if children learn and know it earlier. Based on those phenomenon, through the methods of observation, literature study, interviews and matrix analysis to get information and build a theoritical foundation, then the author designs illustrated book of Nusantara Mythological creatures. Illustrated book is chossen due its appealing effect towards children, beside that hopefully it can increase knowledge and educate children about cultural values particularly local wisdom beneath Nusantara Mythology since early ages.*

**Keywords:** Culture, Mythology, Illustration Book, Nusantara

## PENDAHULUAN

Istilah kebudayaan (*culture*) berasal dari Bahasa latin yakni *cultura* dari kata dasar *colere* yang berarti berkembang tumbuh. Sedangkan secara harfiah kebudayaan berasal dari Bahasa Sansekerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* yang merupakan hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Kebudayaan merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan aspek kehidupan manusia yang dimiliki bersama. Indonesia adalah negara yang kaya akan ragam budaya dan tradisi di tiap daerahnya, masyarakat Indonesia sendiri juga tak terlepas dari kebudayaannya, contohnya seperti kepercayaan, tarian, rumah adat, pakaian, senjata dan pola hidup.

Kebudayaan memiliki dasar kata yaitu budaya yang berarti pikiran, akal budi, hasil. Menurut ilmu Antropologi yang disampaikan oleh Koentjaraningrat (1994), Kebudayaan adalah seluruh kemampuan manusia yang didasarkan pada pemikirannya, tercermin pada perilaku dan pada benda-benda hasil karya mereka, yang diperoleh dengan cara belajar. Dengan itu berarti kebudayaan adalah hasil dari ciptaan manusia.

Keyakinan atau kepercayaan rakyat seringkali terintegrasi dengan kebudayaan. Membahas mengenai kepercayaan rakyat sangatlah luas meliputi berbagai aspek yang dapat bersifat gaib yang jauh dari jangkauan masyarakat itu sendiri. Kepercayaan rakyat, atau sering kali disebut takhyul, adalah kepercayaan yang bagi orang barat dianggap tidak berdasarkan logika sehingga tidak bisa dipertanggungjawabkan. Ahli folklor modern menggunakan kata istilah kepercayaan rakyat dari pada takhyul. Pada zaman sekarang kepercayaan rakyat dianggap tidak modern dan bodoh atau dipandang rendah dan sudah tidak dianggap penting lagi. Sikap ini menurut para ahli folklor tidak dapat dibenarkan, dalam kenyataannya dapat dikatakan bahwa tidak ada orang yang bagaimanapun modernnya, dapat bebas dari takhyul, baik dalam hal kepercayaan maupun dalam hal kelakuannya dikatakan Brunvand, folklorist amerika dalam Danandjaja (1991:154)

Di Indonesia, masyarakat sudah sering mendengar cerita mengenai alam gaib atau kepercayaan masyarakat terhadap para dewa, kekuatan sakti, roh maupun makhluk-makhluk gaib dan alam gaib. Ini berkaitan dengan ilmu tentang bentuk sastra yang mengandung konsepsi dan dongeng suci mengenai kehidupan dewa dan makhluk halus dalam suatu kebudayaan yang disebut Mitologi (sumber: kbpi.web.id). Setiap daerah mempunyai cerita ataupun kepercayaan mitologis dan masing-masing memiliki ciri khas tersendiri, salah satunya Panglima Burung, dalam masyarakat Dayak. Panglima Burung disebut-sebut sebagai makhluk yang sakti, agung, kesatria dan berwibawa. Selain itu, panglima burung juga sosok yang tenang, penyabar dan tidak suka membuat keonaran, walaupun sosok yang diagungkan. Panglima Burung tidak tinggal di istana atau bangunan mewah, ia diyakini hanya bersembunyi dan bertapa di gunung dan menyatu dengan alam sekitar. Hal itulah yang membuat mitologi di Nusantara memiliki nilai-nilai budaya dan kearifan lokal dan menjadikan setiap daerah di Indonesia menjadi khas akan berbagai cerita mitologinya yang mempunyai makna tersendiri, yang bisa kita jadikan contoh yang baik dalam kehidupan kita.

Sangat disayangkan bahwa banyak dari makhluk mitologis yang kurang terkenal yang memiliki beragam kisah menarik yang dapat dijadikan pelajaran tetapi kurang dipublikasikan. Kebanyakan data tertulis, dan media *online* lebih menyajikan konotasi negatif, hanya menampilkan sisi buruk mitologi atau membuat cerita menyeramkan dan menakutkan kepada pembaca. Sehingga ada kecenderungan dari pihak tertentu untuk melupakan atau menghapuskan keberadaan makhluk mitologis. Berbeda halnya di kalangan anak-anak, makhluk-makhluk mitologis dari luar negeri sering kali ditampilkan sebagai sebuah hiburan dalam bentuk film animasi dan buku ilustrasi. Makhluk-makhluk mitologis tersebut dikemas dengan menarik sehingga anak-anak di Indonesia cenderung lebih menyukai dan mengetahui makhluk mitologi dari luar negeri dari pada makhluk mitologi Nusantara.

Mitologi di Nusantara diharapkan tetap terjaga sebagai warisan budaya, lestari, populer dan tidak dilupakan oleh generasi muda, dengan mengenalkan pada anak di usia dini. Karena usia dini adalah fase anak sedang berada dalam rasa ingin tahu yang tinggi dan imajinasi yang berkembang. Dalam perancangan tugas akhir ini penulis memilih media buku ilustrasi, karena buku ilustrasi dapat memberikan pengalaman yang lebih nyata ketimbang melihat media digital yang setidaknya berdampak pada perkembangan mata anak dan perkembangan sosial anak selain itu buku ilustrasi juga menarik perhatian dan meningkatkan minat untuk membaca dan belajar, dan yang terpenting menanamkan cinta buku pada anak. Dengan perancangan buku ilustrasi makhluk-makhluk mitologis, penulis berharap dapat menambah pengetahuan dan memberi edukasi kepada anak usia dini tentang nilai-nilai kebudayaan khususnya kearifan lokal pada mitologi Nusantara.

## PEMBAHASAN

Mitologi merupakan sebuah ilmu yang mengkaji tentang mitos misalnya mitologi perbandingan, maupun sebuah himpunan atau koleksi mitos misalnya mitologi Inka. Menurut Bascom dalam Danandjaja (1986 : 50 ). Buku dalam bidang studi tertentu yang merupakan buku standar yang disusun oleh pakar dalam bidangnya untuk maksud-maksud dan tujuan instruksional yang dilengkapi dengan sarana pengajaran yang serasi dan mudah dipahami oleh pemakainya disekolah maupun diperguruan tinggi sehingga dapat menunjang sesuatu program pengajaran (Tarigan, 1986: 11-13). Kemudian Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atau suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi secara lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, dan karikatur. (Kusrianto,2007:140). Selain itu menurut Menurut Smith (1985) dalam Sutopo (2002:174) mengatakan bahwa proses mengatur

hal atau pembuatan layout adalah merangkaikan unsur tertentu menjadi susunan yang baik, sehingga mencapai tujuan. Pada teori warna, merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat (Kusrianto, 2009:46).

Observasi dilakukan penulis dengan melakukan pengamatan langsung di toko buku Gramedia Trans Studio Mall. Wawancara terstruktur dan tidak terstruktur dilakukan kepada pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung, Psikolog anak, pemerhati Budaya, Editor dan Ilustrator. Studi pustaka dilakukan sesuai dengan artikel, buku sejarah, jurnal atau referensi lain baik media cetak maupun media online yang menyangkut tentang makhluk mitologi Nusantara. Analisis matriks digunakan untuk melihat perbandingan dari beberapa buku makhluk mitologis yang sudah ada untuk melihat kekurangan dan kelebihan sehingga mendapat kesimpulan yang akan digunakan sebagai dasar perancangan buku makhluk mitologis Nusantara yang dibuat penulis.

## Konsep Pesan

Konsep pesan yang disampaikan pada perancangan buku ilustrasi ini adalah untuk menambah pengetahuan dan memberikan edukasi tentang makhluk mitologi Nusantara. Buku ini ditujukan kepada anak-anak pada usia 7-11 tahun, agar mereka sadar bahwa makhluk mitologi Nusantara dalam konteks cerita rakyat memiliki nilai budaya yang perlu dilestarikan juga sarat akan pesan moral yang dapat dijadikan pelajaran dalam perubahan sikap dan perilaku anak untuk dapat diterapkan dalam keseharian, seperti tidak baik terburu-buru, tidak baik bermain diluar ketika malam, jangan bersikap iri dan dengki dan bersikap sabar ketika mendapat masalah. Penyampaian pesan tersebut dikemas dalam kalimat yang singkat dan bahasa sederhana sehingga membuat anak mudah untuk mengerti maksud dari setiap cerita.

### **Konsep Kreatif**

Konsep kreatif dalam buku ilustrasi ini adalah perancangan karakter yang dapat menjadi daya tarik kepada khalayak sasaran yaitu anak-anak. Makhluk mitologis yang diangkat menjadi cerita adalah yang memiliki ciri khas namun kurang dikenal, hal ini bertujuan untuk mengangkat keberadaan cerita mereka.

### **Konsep Media**

Media yang digunakan dalam perancangan ini adalah buku ilustrasi 2 dimensi, karena buku ilustrasi anak memiliki banyak manfaat, diantaranya dapat membantu perkembangan emosi anak, membantu anak belajar tentang dunia dan keberadaannya, belajar tentang orang lain, memperoleh kesenangan dan mengapresiasi keindahan dan menstimulus imajinasi. Buku ilustrasi ini memiliki judul "Tambo Maru" dengan ukuran 21 cm x 29,7 cm menggunakan bahan kertas art paper 100 gr sebanyak 92 halaman.

### **Konsep Visual**

Konsep visual yang ditampilkan berdasarkan data dan analisis yang telah dilakukan, penulis akan menggunakan ilustrasi yang menarik dan permainan warna serta didukung dengan rangkaian cerita yang mudah dipahami oleh khalayak sasaran yaitu anak-anak. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya kartun karena anak-anak lebih suka penggambaran tersebut.

### **Hasil Media Utama**

Karya utama yang dirancang oleh penulis merupakan sebuah buku ilustrasi tentang makhluk-makhluk mitologis Nusantara. Buku ilustrasi ini memiliki ukuran 21 x 29,7 centimeter dengan bahan kertas art paper 100 gsm. Untuk teknik penjiilidan menggunakan softcover serta case binding.

### **KESIMPULAN**

Kesimpulan dari hasil pengamatan dan perancangan tugas akhir yang dilakukan oleh penulis yaitu; (1) cerita makhluk mitologi nusantara kurang mendapatkan perhatian dari masyarakat; (2) cerita makhluk mitologi nusantara kurang digarap oleh animator, ilustrator dalam penerapan berbagai media yaitu buku anak, permainan interaktif dan animasi sehingga banyak cerita makhluk mitologis dari luar negeri masuk ke Indonesia dan lebih diminati oleh anak-anak dan masyarakat.

Hal tersebut sangat disayangkan, sebab cerita makhluk mitologis merupakan salah satu budaya yang harus tetap dijaga agar terhindar dari kepunahan karena terlupakan yang disebabkan banyak yang tidak mengetahuinya. Untuk mengatasi hal-hal tersebut penulis membuat sebuah media yang dapat mendokumentasikan cerita makhluk mitologis nusantara sehingga dapat mencegahnya dari kepunahan yaitu berupa buku ilustrasi untuk anak-anak. Dengan adanya perancangan buku ilustrasi cerita makhluk mitologis nusantara ini diharapkan selain dapat mendokumentasikan cerita, juga sebagai buku yang dapat memberikan edukasi kepada anak tentang cerita makhluk mitologis nusantara sejak dini.



Gambar 1. Halaman Cover Depan, Cover Belakang Sumber : Data Pribadi



Gambar 2. Halaman Isi Sumber : Data Pribadi

## RUJUKAN

- Aliyah, S. 2011. *Kajian Teori Metode Storytelling Dengan Media Panggung Boneka Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak Usia Dini: Studi Eksperimen Quasi di TK Negeri Pembina Kabupaten Majalengka*. Tesis Universitas Pendidikan Indonesia.
- Danandjaja, James. 1997. *Folklor Indonesia*. Jakarta : PT Pustaka Utama graffiti.
- Desmita. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : PT Remaja Rosdakarya
- Endraswara, Suwardi. 2005. *Tradisi Lisan Jawa : Warisan Abadi Budaya Leluhur*. Yogyakarta : narasi.
- H.B. Sutopo. 2002. *Pengantar Penelitian Kualitatif*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret Press.
- Iyan, Wb. 2007. *Anatomi Buku*. Bandung : Mutiara Qolbun Salim.
- Koentjaraningrat. 1994. *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta
- Andi YogyAL.N., Syamsu Yusuf. 2000. *Psikologi Perkembangan Anak & remaja*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Rohendi Rohidi, Tjetjep. 2011. *Metode Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara Semarang
- Soewardikoen, D. 2013. *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung : CV Dinamika Komunika.
- Sudjana, D 2001. *Metode & teknik Pembelajaran partisipatif*. Bandung : Falah Production.
- Tarigan, Henry Guntur. 2009. *Pengajaran Pragmatik*. Bandung : Angkasa
- Siswanto, Wahyudi. 2008. *Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: PT Grasindo.
- Soedarso, Nick. 2014. *Perancangan Buku Ilustrasi Mahapatih Gajah Mada*. Humaniora. Vol. 5, No. 2, Oktober 2014, 561-570.