

**PERANCANGAN NOVEL GRAFIS “PARARATON”
YANG DIADAPTASI DARI NOVEL
KARYA WID KUSUMA**

Andi Cahyo Widiatmoko

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Sastra dan Seni Rupa

Universitas Sebelas Maret Surakarta

Ngrancah RT 09 RW 02 Pusporenggo, Musuk, Boyolali

andi.cahyo.w@gmail.com - 085227744096

Pembimbing I: Drs. Bedjo Riyanto, M.Hum.

Pembimbing II: Jazuli Abdin Munib S.Sn

Abstract:

Andi Cahyo Widiatmoko. 2014. This final project entitled Designing Graphic Novel of “PARARATON” through Visual Communication Design. The problem studied is how to design Graphic Novel of “PARARATON” creative, effective in order to be accepted by young people in particular and the general public. The main purpose of the design of this novel is to introduce Ken Arok’s life history before and after he became the king of Singasari. Therefore needed to design appearance and layout of the contents of novel that can be targeted to foster a sense of pride in young children to know one of folklore in Indonesia. People should know the life background of Ken Arok before and after he became the king of Singasari. It is important because Ken Arok was one of known folklore in Indonesia that must be preserved.

Keywords : novel graphic, folklore, visual communication design

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Sebenarnya novel grafis dan komik tidak ada bedanya hanya saja bobot maupun panjang cerita dari novel grafis merunut ke novel. Namun belakangan banyak penerbit yang menggunakan istilah ini semata-mata untuk mendongkrak penjualan komik-komik mereka. Novel grafis yang tengah hangat di Indonesia, “*The White Lama*” karya Jodorowsky dan Bess, terbitan Humanoids/Gramedia Pustaka Utama (GPU) dan “*Buddha*” karya Osamu Tezuka terbitan Kepustakaan Populer Gramedia (KPG). Novel grafis umumnya ditujukan bagi pembaca dewasa. Jadi tidak benar jika komik hanya bacaan untuk anak-anak, meskipun memang benar anak-anak lebih senang dan lebih mudah membaca gambar daripada tulisan. Tapi sejak dulu komik sudah terbagi

dalam beberapa segmen. Seiring dengan berkembangnya waktu dan perkembangan komik itu sendiri, komik dan pengertian harfiahnya (lucu dan jenaka) menjadi semakin kurang tepat. Komik-komik yang terbit mulai bervariasi dari segi jenis, gaya dan target audiencenya. Seperti film yang dapat merambah berbagai genre dan jenis cerita, komik pun semakin lama semakin mencari karakter dan jenis cerita baru untuk dikembangkan.

Sebagai “novel gambar” karya yang dikategorikan ke dalam graphic novel biasanya ditujukan untuk target audience dewasa. Hal ini disebabkan karena muatannya terlalu berat yang tentunya isi dari ceritanya kurang sesuai dengan cara pikir anak-anak. Jadi bisa dibedakan antara komik yang dibuat untuk segmen anak-anak biasanya isi

ceritanya lebih bersifat imajinatif atau hal-hal yang berbau lucu bisa divisualkan dengan gaya gambar yang lucu maupun gaya penggambaran yang lebih dewasa namun isi cerita tetap merunut pada pola pikir anak-anak. Sedangkan *graphic novel* isi ceritanya sudah tentu untuk segmen dewasa dan bukan untuk dikonsumsi oleh anak-anak walaupun gaya visualnya bisa dengan gaya penggambaran yang memang berat atau pun gaya gambar yang kekanak-kanakan.

Serat Pararaton, atau dalam bahasa Kawi disebut sebagai Kitab Raja-Raja, adalah sebuah kitab naskah sastra Jawa pertengahan yang digubah dalam bahasa Jawa Kawi. Naskah ini cukup singkat, berupa 32 halaman seukuran folio yang terdiri dari 1126 baris. Isinya adalah sejarah raja-raja Singhasari dan Majapahit di Jawa Timur. Kitab ini juga dikenal dengan nama "Pustaka Raja", yang dalam bahasa sansekerta juga berarti "Kitab Raja-Raja".

Sebenarnya banyak cerita sejarah yang berkembang di masyarakat Indonesia. Pararaton atau kisah tentang Ken Arok adalah salah satu cerita yang cukup megah, di mana dalam cerita ini terdapat pula sejarah raja-raja Singhasari dan Majapahit. Penulis tertarik untuk menyajikan kisah tersebut dalam bentuk novel grafis. Selain itu, seperti cerita sejarah lainnya, kisah yang terdapat pada Pararaton ini sarat dengan pesan moral, misalnya bagaimana sulitnya menjaga kepercayaan seseorang, refleksi kehidupan nyata dimana orang baik dan jahat akan selalu ada di dunia nyata, dan lain sebagainya. Dalam perancangan novel grafis ini penulis mengambil salah satu cerita dari tokoh cerita Singhasari dan Majapahit itu, yaitu Ken Arok. Penulis mengambil cerita Pararaton sebagai bahan perancangan buku ini karena dalam cerita itu terkandung pesan moral bagi remaja.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang novel grafis tentang sejarah dalam lakon Pararaton agar bisa menarik minat remaja untuk lebih mengetahui tentang sejarah?
2. Bagaimana merancang media promosi yang tepat agar remaja tertarik dengan novel grafis Pararaton?

Tujuan

1. Merancang novel grafis tentang sejarah dalam lakon Pararaton agar bisa menarik minat remaja untuk lebih mengetahui tentang sejarah.
2. Merancang media promosi yang tepat agar remaja tertarik dengan novel grafis Pararaton.

Metode Penelitian

Perancangan Novel Grafis "Pararaton" ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Pengumpulan data menggunakan metode Studi Pustaka dan Kuesioner.

KAJIAN TEORI

Novel Grafis

Novel grafis adalah istilah yang digunakan untuk suatu karya visual grafis yang berbasis komik dengan panjang cerita dan konsep cerita yang lebih kompleks, dan biasanya ditujukan untuk pembaca yang lebih dewasa. Istilah itu juga umum dtujukan untuk suatu karya-karya komik pendek yang diterbitkan sekaligus dalam satu edisi gabungan. Suatu karya novel grafis yang diterbitkan sekali dan tidak melalui media seperti majalah atau surat kabar disebut karya orisinil novel grafis. (Eisner 3-4)

Menurut Koran Tempo edisi Februari, 2006; Komik novel grafis adalah komik yang memiliki ambisi sastra atau ambisi artistik yang tinggi. Kata komik di depan novel grafis merupakan penegas bahwa novel grafis itu dikemas dalam bentuk

komik. Jadi novel grafis dalam pengertiannya adalah “novel” yang mengacu kepada ambisi sastra yang tertuang kedalam alur, gaya bercerita, gaya bahasa dan penokohnya, sedangkan kata grafis mengacu pada kekuatan artistik yang tinggi dari sebuah visual yang tertuang dalam gaya gambar komposisi, dan warnanya.

Novel grafis menggunakan gambar berpanel sebagai cara untuk bercerita, sebagaimana komik pada umumnya. Sebagaimana *Art Spiegelmann*, yang menyebutkan komiknya dengan sebutan *commix*, dimana ia menggunakan istilah *mix* sebagai unsur yang menjelaskan karakter komik tersebut yang merupakan campuran jenis gaya penggambaran, cerita dan target audience yang berbeda, Will Eisner (1992) membuat suatu istilah baru yang disebut *Graphic Novel* atau Novel Gambar.

Istilah *Graphic Novel* ini kemudian sering digunakan pada berbagai komik, khususnya pada komik –komik yang memiliki tujuan khusus, memiliki gaya penceritaan yang berat, atau memiliki hal unik yang ingin ditonjolkan dalam segi visualnya sendiri. Contoh beberapa *Graphic Novel* antara lain, *V for vendetta*, *Batman*, *Dark Knight Return* (DC Comics), *Arkham Asylum* (DC Comics), *Marvels* (Marvel Comics) dan *Sin City* karya Frank Miller. *Graphic Novel* biasanya memiliki keunikan dalam gayanya, baik dalam susunan panel, gaya pewarnaan hingga khususnya penceritaan. Hal ini menyebabkan istilah *graphic novel* memiliki kesan lebih berseni atau lebih serius dibandingkan istilah komik walaupun sebenarnya *graphic novel* sendiri masuk kedalam kategori komik. *Graphic novels* memang ditujukan untuk komik-komik yang memiliki muatan berbeda dan lebih dalam serta merupakan literatur penggabungan karya tulis dan karya seni rupa.

Sebagai “novel gambar” karya yang dikategorikan ke dalam *graphic novel*

biasanya ditujukan untuk target audience dewasa. Hal ini disebabkan karena muatannya terlalu berat yang tentunya isi dari ceritanya kurang sesuai dengan cara pikir anak-anak. Jadi bisa dibedakan antara komik yang dibuat untuk segmen anak-anak biasanya isi ceritanya lebih bersifat imajinatif atau hal-hal yang berbau lucu bisa divisualkan dengan gaya gambar yang lucu maupun gaya penggambaran yang lebih dewasa namun isi cerita tetap merunut pada pola pikir anak-anak. Sedangkan *graphic novel* isi ceritanya sudah tentu untuk segmen dewasa dan bukan untuk dikonsumsi oleh anak-anak walaupun gaya visualnya bisa dengan gaya penggambaran yang memang berat atau pun gaya gambar yang kekanak-kanakan.

IDENTIFIKASI DATA

Kisah Pararaton

Serat Pararaton, atau Pararaton (bahasa Kawi: "Kitab Raja-Raja"), adalah sebuah kitab naskah Sastra Jawa Pertengahan yang digubah dalam bahasa Jawa Kawi. Naskah ini cukup singkat, berupa 32 halaman seukuran folio yang terdiri dari 1126 baris. Isinya adalah sejarah raja-raja Singhasari dan Majapahit di Jawa Timur. Kitab ini juga dikenal dengan nama "Pustaka Raja", yang dalam bahasa Sanskerta juga berarti "kitab raja-raja". Tidak terdapat catatan yang menunjukkan siapa penulis Pararaton.

Pararaton diawali dengan cerita mengenai inkarnasi Ken Arok, yaitu tokoh pendiri kerajaan Singhasari (1222–1292). Selanjutnya hampir setengah kitab membahas bagaimana Ken Arok meniti perjalanan hidupnya, sampai ia menjadi raja di tahun 1222. Penggambaran pada naskah bagian ini cenderung bersifat mitologis. Cerita kemudian dilanjutkan dengan bagian-bagian naratif pendek, yang diatur dalam urutan kronologis.

Banyak kejadian yang tercatat di sini diberikan penanggalan. Mendekati bagian akhir, penjelasan mengenai sejarah menjadi semakin pendek dan bercampur dengan informasi mengenai silsilah berbagai anggota keluarga kerajaan Majapahit.

Penekanan atas pentingnya kisah Ken Arok bukan saja dinyatakan melalui panjangnya cerita, melainkan juga melalui judul alternatif yang ditawarkan dalam naskah ini, yaitu: "Serat Pararaton atau Katuturanira Ken Angrok", atau "Kitab Raja-Raja atau Cerita Mengenai Ken Angrok". Mengingat tarikh yang tertua yang terdapat pada lembaran-lembaran naskah adalah 1522 Saka (atau 1600 Masehi), diperkirakan bahwa bagian terakhir dari teks naskah telah dituliskan antara tahun 1481 dan 1600, dimana kemungkinan besar lebih mendekati tahun pertama daripada tahun kedua.

Novel Pararaton Karya Wid Kusuma

Novel ini adalah pemiksian menarik dari karya legendaris *Serat Pararaton* atau *Kitab Raja-Raja*. Sebuah karya besar yang hingga hari ini masih dijadikan rujukan utama para sejarawan dalam mempelajari sejarah Kerajaan Singasari dan Majapahit.

Bertutur tentang perjalanan hidup sang putra dewa yang lahir sebagai kasta sudra bernama Ken Arok. Di mana dengan segala liku-likunya yang menarik akhirnya sanggup menjadikan dirinya sosok besar yang karismatik, menjadi pendiri dan sekaligus raja Kerajaan Singasari dengan kekuasaan yang demikian luas.

Dan sepak terjangnya yang paling heboh adalah ketika ia berhasil mencuri hati Ken Dedes, permaisuri cantik Akuwu Tunggul Ametung sang pembuka jalan takdir untuk Ken Arok menjadi raja Jawa yang disegani, yang kemudian berakhir

dengan pembunuhan Tunggul Ametung sendiri.

KONSEP PERANCANGAN

Buku novel grafis "Pararaton" ini dirancang untuk para pembaca remaja. Maka dari itu dalam perancangan buku novel grafis ini harus disesuaikan dengan target remaja, yaitu dari segi karakteristik tokoh, layout yang ditampilkan, penentuan *tone* warna yang disukai remaja, gaya bahasa yang disampaikan dan *typography*-nya.

Ilustrasi yang digunakan adalah berupa *artwork digital painting* yang di gunakan untuk memperkuat cerita yang ingin disampaikan. Dalam penyampain cerita pada buku novel grafis "Pararaton" ini menggunakan strategi verbal dan strategi non verbal.

1. Strategi Verbal

Dalam strategi verbal harus memiliki unsur judul (*headline*) dan teks (*bodycopy*). *Headline* merupakan kekuatan utama dari iklan yang ingin di sampaikan, karena dengan judul (*headline*) yang menarik maka akan menarik perhatian para khalayak sehingga pesan yang ingin di sampaikan akan lebih mudah masuk dalam benak khalayak.

Untuk mendukung judul, maka di perlukan *bodycopy* yang berguna untuk menjelaskan judul (*headline*) sehingga dapat menyampaikan pesan yang sesuai. Dalam *bodycopy*, berisi cerita Pararaton itu yang sudah mengalami penyederhanaan bahasa karena harus disesuaikan dengan remaja. Di harapkan dengan penyusunan *bodycopy* yang tepat dapat menembak psiko-sosial remaja yaitu lewat emosinya (aspek afektif), tingkat intelektualnya (aspek kognitif), serta kebiasaan serta kemauan untuk bertindak (aspek visional), sehingga pesan yang di sampaikan dapat mencapai *positioning* yang diinginkan.

2. Strategi Non Verbal

a. Ilustrasi

Ilustrasi berfungsi untuk memperjelas atau menerangkan pesan atau cerita yang sekaligus sebagai daya tarik bagi audience. Ilustrasi juga dapat mendukung pesan agar lebih bisa masuk ke dalam benak khalayak.

b. Tipografi

Tipografi yang digunakan pada buku ini antara lain :

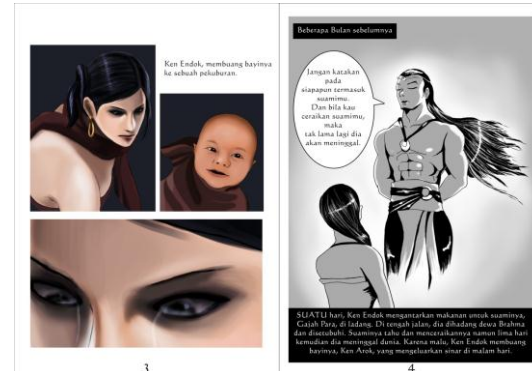
1) Arial (Bold)

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh
Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp
Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww
Xx Yy Zz
0123456789 .,/()!?

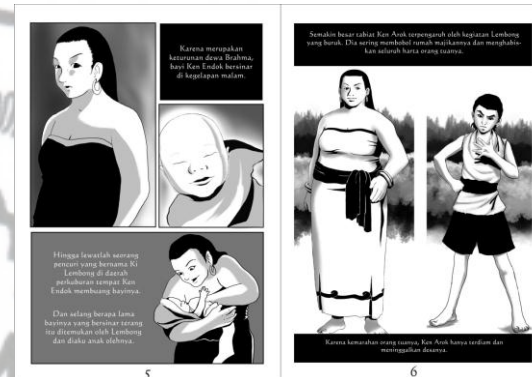
2) Calligraph42r BT

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789 .,/()!?

Contoh Halaman 3-4

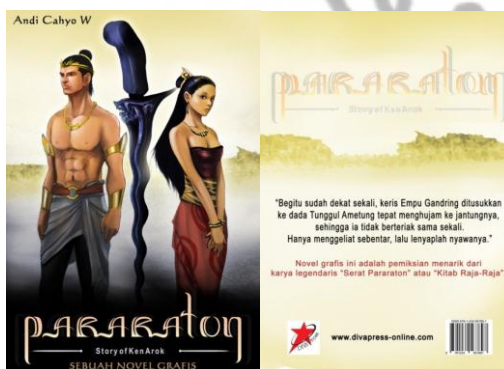


Contoh Halaman 5-6

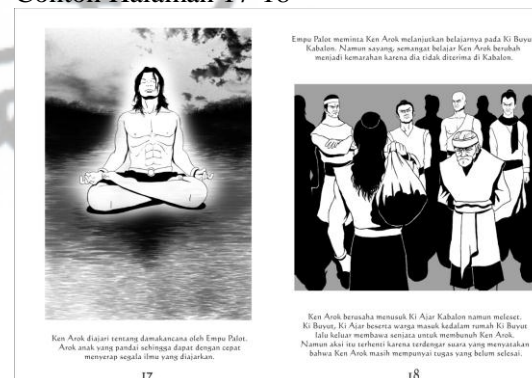


KARYA

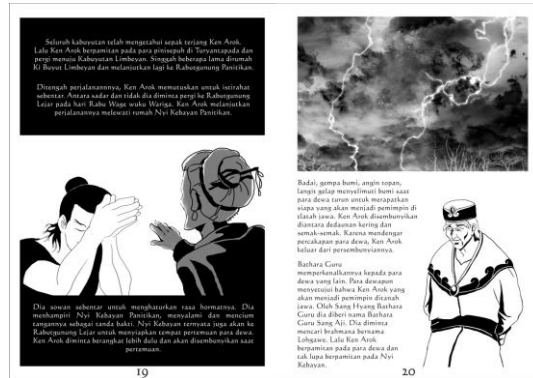
Cover Buku Novel Grafis



Contoh Halaman 17-18



Contoh Halaman 19-20



KESIMPULAN

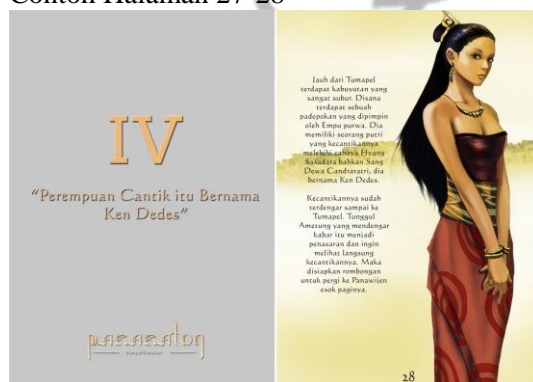
Perancangan sebuah Novel Grafis “PARARATON” ini memerlukan sebuah perencanaan yang matang, baik itu perencanaan perancangan novel grafis itu sendiri maupun perencanaan perancangan promosi yang akan dipakai agar tujuan dari perancangan dapat tercapai.

Dalam hal perancangan Novel Grafis “PARARATON”, Desain Komunikasi Visual mempunyai peran dalam mempromosikan adanya Novel Grafis, yaitu dengan merencanakan dan merancang langkah promosi yang akan digunakan. Perancangan promosi ini lebih bersifat visual dengan menggunakan beberapa media komunikasi visual yang dinilai efektif dalam menyampaikan pesan promosi Novel Grafis “PARARATON” tersebut.

Contoh Halaman 25-26



Contoh Halaman 27-28



DAFTAR PUSTAKA

- Djoko Hartanto, 2007. *Concept Magazine edisi 20 Volume 4*. Jakarta.
- Joe Sacco. 2008. *Palestina Membara: Duka Orang-Orang Terusir*. Bandung: PT. Mizan Bunaya Kreativa.
- R.M. Mangkudimedja. 1979. *Serat Pararaton Jilid 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah
- Sadiman, Arief S. dkk. 2008. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sukatman. 2012. "Mitos Asal-usul Ken Arok-Raja Singasari: Kajian Tradisi Lisan". Laporan Penelitian. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Swann. 1989. *How to design grids and use them efectively*. Thaidon: Oxford.
- Wid Kusuma. 2011. *Pararaton*. Yogyakarta: Diva Press.

Sumber Internet

- Isman H. Suryaman. *Coraline, Novel Grafis yang Mengadaptasi Karya Neil Gaiman*.
<http://bertanyaataumati.blogspot.com/2009/07/coraline-novel-grafis-yang-mengadaptasi.html>
(diakses ulang pada 06 Februari 2014)
- Ambigu Visual. *Graphic Novel*. http://ambiguvisual.blogspot.com/2011/02/proses-penciptaan-ide_5012.html
(diakses ulang pada 21 September 2011)