

PERANCANGAN NOVEL GRAFIS “PARARATON” YANG DIADAPTASI DARI KISAH KEN AROK

¹Jazuli Abdin Munib, ²Andi Cahyo Widiatmoko

¹²Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Sebelas Maret Surakarta

¹jazuliabdin@staff.uns.ac.id

²andi.cahyo.w@gmail.com

Abstract

The graphic novel “PARARATON” is an adaptation of Ken Arok's story as the king of Singasari. In it tells the story of the journey before and after becoming a king, tells the journey in introducing his life history so that it can be known again by young people. An attractive novel graphic design is needed with a style that is tailored to the target audience and can foster a sense of pride in having a character who is respected by the community at a time when this kingdom is sustainable. Ken Arok's life, which has a long story, is made shorter by taking the main scene and focusing on the story of the triumph of becoming a Singasari king. This research is taken from several historical sources of royal stories and historical sources from the genealogy of Ken Arok folklore in Indonesia which are widely known to the public.

Keywords: Graphic Novel, Ken Arok, Pararaton, Singasari

Abstrak

Novel Grafis “PARARATON” merupakan adaptasi dari cerita Ken Arok sebagai raja Singasari. Didalamnya menceritakan kisah perjalanan sebelum dan setelah menjadi seorang raja, mengisahkan perjalanan dalam memperkenalkan riwayat hidupnya agar dapat dikenal kembali oleh anak muda. Diperlukan rancangan novel grafis yang menarik dengan style yang disesuaikan dengan target audiens serta dapat menumbuhkan rasa kebanggaan mempunyai seorang tokoh yang disegani masyarakat pada waktu kerajaan ini lestari. Kehidupan Ken Arok yang mempunyai kisah Panjang dibuat lebih singkat dengan mengambil adegan utama dan fokus cerita kejayaan menjadi seorang raja Singasari. Penelitian ini diambil dari beberapa sumber sejarah cerita kerajaan dan sumber sejarah dari silsilah cerita rakyat Ken Arok di Indonesia yang telah dikenal masyarakat secara luas.

Kata Kunci: Novel Grafis, Ken Arok, Pararaton, Singasari

PENDAHULUAN

Novel grafis hampir sama dengan cerita komik, dengan tampilan dan visual sedikit berbeda, umumnya ditujukan bagi pembaca dewasa dan beberapa segmen yang lebih luas seperti anak-anak dan dewasa, semuatergantungan dari style dan bentuk visual karakter yang dimunculkan, remaja dan anak-anak lebih menyukai tampilan yang lebih banyak gambar dan karakter, dalam perkembangan komik, visual secara

keseluruhan harus dirancangan secara menarik dan mempunyai gaya visual, gaya gambar, alur cerita, sinopsis dan material komik yang sesuai dengan konsep awal dan disesuaikan dengan umur pembaca. Untuk gaya Novel Grafis sendiri juga sama seperti komik, kesesuaian visual diselaraskan dengan audiens, tidak hanya anak-anak yang menyukainya, namun juga anak muda. Kesesuaian style karakter harus selaras dengan umur target audien, hanya saja untuk Novel grafis umumnya ditujukan

bagi pembaca dengan umur remaja dan dewasa.

Komik dan Novel Grafis semakin lama semakin mencari karakter dan jenis cerita baru untuk dikembangkan. Perkembangan berbagai genre dan jenis cerita yang mempunyai muatan budaya dan cerita dengan karakter yang menarik.

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 berbaur 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 remaja dan dewasa serta bukan untuk dikonsumsi oleh anak-anak walaupun gaya visualnya beragam 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".

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. Sebenarnya banyak cerita sejarah yang berkembang di masyarakat Indonesia selain Singhasari dan Majapahit namun 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 dalam penelitian ini adalah sebagai berikut; 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? Dengan tujuan penelitian untuk; 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.

Novel grafis adalah istilah yang digunakan untuk karya visual berupa ilustrasi dan tampilan grafis yang berbasis dari bentuk komik dengan panjang cerita dan konsep cerita yang lebih kompleks, biasanya konsep novel grafis ditujukan untuk pembaca yang lebih dewasa, paling tidak remaja yang menginjak dewasa, berkisar umur diatas 15 tahun. Istilah itu juga umum ditujukan 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 orisinal novel grafis. (Eisner 3-4).

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.

Jazuli Abdin Munib, Andi Cahyo Widiatmoko, **PERANCANGAN NOVEL GRAFIS
"PARARATON" YANG DIADAPTASI DARI KISAH KEN AROK**

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.

METODE PENELITIAN

Perancangan Novel Grafis "Pararaton" ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Dalam perancangan ini, proses pengumpulan data yang digunakan adalah Pengumpulan data menggunakan studi kepustakaan terhadap literatur yang berkaitan dengan penelitian, dan dilakukan pula pengumpulan data melalui proses penyebaran kuisioner kepada responden untuk mengetahui sejarah dan penggambaran media yang menyesuaikan dengan target audience.

Analisa objek materi komunikasi dari Novel Grafis "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.

Sebuah karya besar yang hingga hari ini masih dijadikan rujukan utama para sejarawan dalam mempelajari sejarah Kerajaan Singhasari dan Majapahit. Bertutur tentang perjalanan hidup sang putra dewa yang lahir sebagai kasta sudra bernama Ken Arok. Novel ini adalah pemiksian menarik dari karya legendaris Serat Pararaton atau Kitab Raja-Raja. Di mana dengan segala liku-likunya yang menarik akhirnya sanggup menjadikan dirinya sosok besar yang karismatik, menjadi

pendiri dan sekaligus raja Kerajaan Singhasari 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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Komik sebagai inspirasi gaya visual yang dituangkan dalam wujud novel grafis adalah wujud ilustrasi bentuk komik, ini memiliki ambisi sastra atau ambisi artistik yang tinggi. Kata komik di depan novel grafis merupakan penjelasan 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.

Istilah Graphic Novel sering digunakan pada berbagai bentuk ilustrasi komik, khususnya 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 berbaur 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.

Konsep Perancangan

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.

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 bentuk dan unsur judul (headline) dan teks (bodycopy). Headline merupakan kekuatan utama dari iklan yang ingin disampaikan, 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

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9, / ()!?

2) Calligraph421 BT

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll

Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv

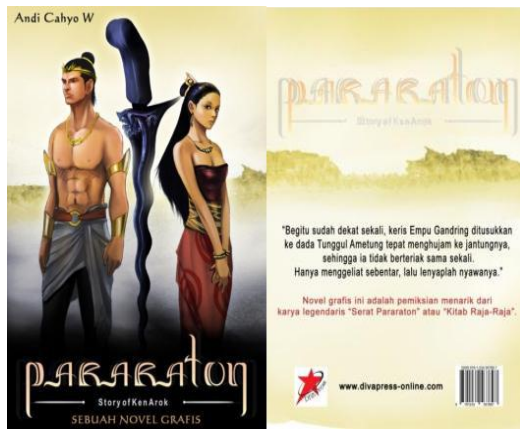
Ww Xx Yy Zz

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9., / ()!?

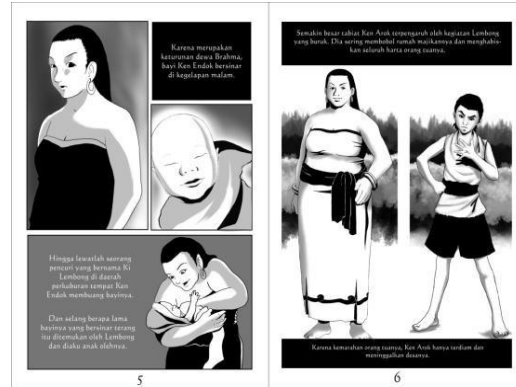
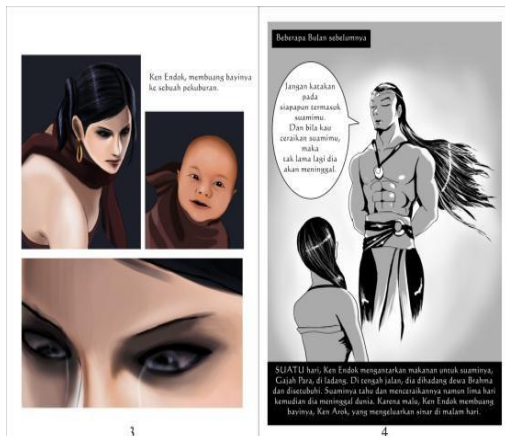
Jazuli Abdin Munib, Andi Cahyo Widiatmoko, PERANCANGAN NOVEL GRAFIS "PARARATON" YANG DIADAPTASI DARI KISAH KEN AROK

Karya Rancangan

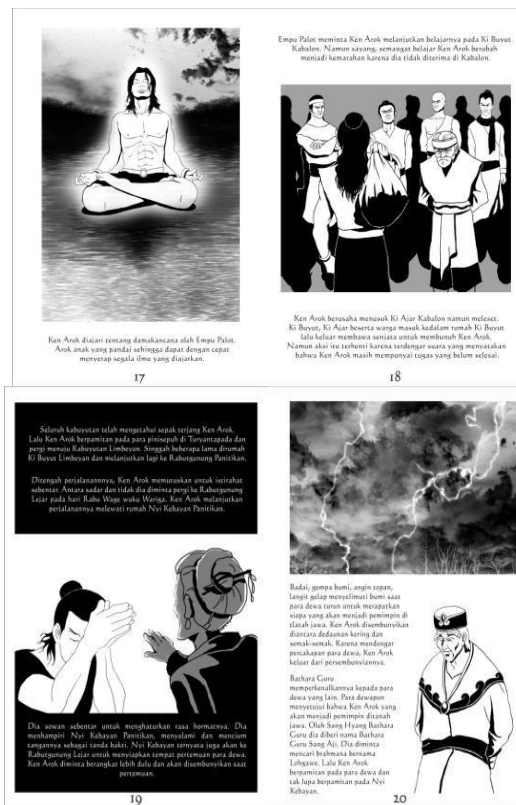
Berikut ini disajikan hasil erancangan buku novel grafis "Pararaton" sebagai berikut;



Gambar 1. Cover Buku Novel Grafis

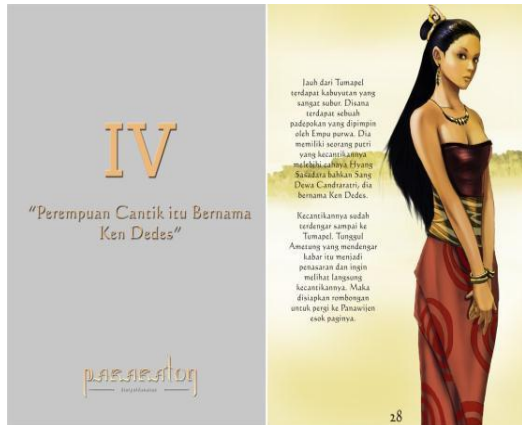


Gambar 2. Halaman 3 s.d 6 Novel Grafis



Gambar 3. Halaman 17 s.d 20 Novel Grafis





Gambar 4. Halaman 25 s.d 28 Novel Grafis

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.

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 effectively. Thailand: Oxford. Wid Kusuma. 2011. Pararaton. Yogyakarta: Diva Press.

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 ebruari 2014)

Ambigu Visual. Graphic Novel. http://ambiguvisual.blogspot.com/2011/02/proses-penciptaan-ide_5012.html (diakses ulang pada September 2011)