



Arty 5 (2) (2014)

Arty: Journal of Visual Arts

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly>

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR RAMAYANA SEBAGAI MEDIA PENYAMPAI PESAN MORAL BAGI GENERASI MUDA

Robert Ardy Susetyo[✉] Supatmo, Eko Haryanto.

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Mei 2016

Disetujui Juli 2016

Dipublikasikan Juli 2016

Keywords:

Storybook; puppet;

Ramayana; illustration.

Abstrak

Cerita wayang memiliki banyak sekali nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan contoh yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah kisah Ramayana. Ilustrasi merupakan salah satu elemen yang digunakan sebagai materi dalam buku cerita bergambar. Tujuan proyek studi ini adalah untuk menghasilkan rancangan (*dummy*) buku cerita bergambar kisah Ramayana yang berfungsi sebagai media penyampai pesan moral bagi generasi muda. Proses pembuatan proyek studi ini melalui tahapan-tahapan yaitu pencarian ide, penetapan tujuan, analisis khalayak sasaran, pra produksi, meliputi perancangan konten buku cerita bergambar, penggambaran karakter, pembuatan *storyline*, produksi, meliputi pembuatan sket, proses pewarnaan, *layout* dan pemberian teks, konsultasi karya, *print out* dan *finishing* dan *pasca* produksi. Rancangan buku cerita bergambar ini berisi halaman 60, yang terdiri dari cover, halaman pembuka, *prolog*, pengenalan karakter, *sequence* cerita dan profil penulis. Hasil cetak menggunakan bahan kertas Ivory 260 gsm pada cover dan kertas Fancy Millennium Gold 230 gsm pada isi buku. Kertas berukuran 22 x 29,7 cm. Dalam pembuatan keseluruhan karya memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain, antara lain elemen visual yang dominan berupa ilustrasi. Teknik berkarya dilakukan mulai dari pembuatan sketsa *layout* dan ilustrasi yang akan diterapkan dengan menggunakan pensil di atas kertas, selanjutnya mentransfer sketsa tersebut ke dalam komputer dengan *scanner*. Kemudian dilakukan proses pewarnaan dengan menggunakan *software* Adobe Photosop CS6 dan selanjutnya *dilayout* dan memberikan teks narasi. Kemudian dicetak dan dijilid menjadi sebuah buku cerita bergambar "Mahakisah Ramayana" yang berfungsi sebagai media penyampai pesan moral bagi generasi muda.

Abstract

Puppet story has so many noble values that can be used as a good example in our daily lives. One of them is the story of Ramayana. Illustration is one element that is used as a material in picture books. The purpose of this research project is to produce a design (dummy) Ramayana tale picture book that serves as a medium conveys a moral message for the younger generation. The process of making a study project through stages namely the search for ideas, goal setting, analysis of the target audience, pre- production, including designing content picture books, portrayal of characters, storyline creation , production, includes a sketch, coloring process, layout and captioning, consultation paper, print out and finishing and post-production. The design of the picture-book contains 60 pages , consisting of cover, the opening page, a prologue, an introduction of characters, sequence of stories and the author's profile. The printout uses material Ivory paper 260 gsm for cover and Fancy gold millennium paper 230 gsm. for content of the book. Paper measuring 22 x 29.7 cm. In making the whole work pay attention to the elements and principles of design, among other visual elements of the dominant form of illustration. Work flow is start from making a sketch of the layout and illustrations that will be applied using a pencil on paper, then transfer these sketches into a computer with a scanner. Then do the coloring process by using software Adobe Photoshop CS6 and then layout process and provide narrative text. Kemudian printed and bound into a picture book "Mahakisah Ramayana" that serves as a medium conveys a moral message for the younger generation.

© 2016 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-7516

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: Robert.ardy@gmail.com

PENDAHULUAN

Wayang merupakan salah satu warisan peninggalan nenek moyang bangsa Indonesia, yang di dalamnya terkandung berbagai ajaran baik dalam kehidupan. Terdapat bermacam-macam jenis wayang, antara lain wayang kulit, wayang beber, wayang orang dan wayang golek. Cerita wayang memiliki banyak sekali nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan contoh yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Kisah-kisah tauladan yang ada pada tokoh wayang dapat menjadi contoh yang baik. Salah satunya adalah kisah Ramayana.

Ramayana berasal dari bahasa Sanskerta, dari kata *Rama* dan *Ayana* yang berarti "Perjalanan Rama". Ramayana adalah sebuah cerita/kisah kepahlawanan dari India yang ditulis oleh Walmiki dan merupakan bagian penting dari ajaran Hindu kuna. Wiracarita ini terbagi menjadi 7 kanda, yaitu *Balakanda*, *Ayodyakanda*, *Aranyakanda*, *Kishkindhakanda*, *Sudrakanda*, *Yuddhakanda*, *Uttarakanda* (<http://id.wikipedia.org/wiki/Ramayana>).

Ramayana bukan hanya cerita biasa, Ramayana berisi ajaran bijak Hindu kuna dan menyajikan kebaikan untuk kesadaran manusia akan pentingnya hidup dalam kebajikan di dunia ini, seperti sifat kasih sayang kepada sesama, tolong menolong, semangat pantang menyerah, kebijaksanaan, kesabaran, kepahlawanan, keberanian dan rela berkorban.

Seiring dengan perjalanan waktu minat terhadap wayang perlahan-lahan berkurang karena perkembangan zaman yang penuh dengan teknologi canggih. Hal ini bisa dilihat dari sepi penonton saat diadakan pertunjukan wayang. Generasi muda saat ini mulai meninggalkan cerita Ramayana dan lebih menyukai menonton film bioskop dan bermain *video games* atau membaca cergam, komik dan novel. Bahkan saat ini banyak generasi muda sangat mengidolakan tokoh-tokoh superhero luar negeri yang lebih modern dari pada menonton wayang atau bahkan untuk sekadar membaca buku cerita Ramayana. Padahal kalau mereka mau membaca, sebenarnya ceritanya sangat menarik dan memberi inspirasi tentang nilai-nilai kepahlawanan dan kebajikan yang sangat kental di dalamnya. Kurangnya kesadaran masyarakat dan secara khusus generasi muda untuk melestarikan kebudayaan tradisional Indonesia, jika hal ini dibiarkan begitu saja maka lama-kelamaan kebudayaan tersebut akan hilang dan tergeser oleh kemajuan zaman.

Beranjak dari pernyataan di atas perlu adanya suatu media yang dapat mengabadikan dan menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam kisah Ramayana bagi generasi muda melalui visualisasi yang lebih menarik, modern dan bersifat imajinatif sehingga mereka tertarik untuk mengenal lebih jauh tokoh-tokoh dalam cerita pewayangan dan kisah-kisah yang ada di dalamnya.

Latar Belakang Pemilihan Karya

Buku cerita bergambar merupakan salah satu karya seni yang dapat dijadikan sebagai media komunikasi yang kuat karena dalam buku cerita bergambar terdapat ilustrasi yang berkaitan dengan cerita yang ingin disampaikan yang disertai dengan narasi mengenai cerita tersebut, dengan demikian para pembaca dapat dengan mudah menerima informasi atau pesan yang hendak disampaikan melalui buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk pendidikan, sarana untuk *advertising* dan sebagai sarana hiburan, hal tersebut ditunjang dengan bentuknya yang relatif mudah untuk dibawa kemana-mana sehingga informasi yang berada di dalam buku dapat dinikmati di berbagai tempat. Selain sebagai media komunikasi, sebuah buku cerita bergambar juga dapat berfungsi sebagai benda koleksi, karena buku cerita bergambar adalah karya seni yang terdiri antara teks dan ilustrasi yang dipadupadankan secara baik dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

Memvisualisasikan kisah Ramayana ke dalam buku cerita bergambar dapat menjadi sarana untuk mengabadikan dan menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam kisah Ramayana bagi masyarakat dan secara khusus bagi generasi muda, karena dalam buku cerita bergambar dapat memvisualisasikan cerita Ramayana secara tertulis dan dengan disertai ilustrasi mengenai cerita yang disampaikan.

Tujuan proyek studi ini adalah untuk menghasilkan rancangan (*dummy*) buku cerita bergambar kisah Ramayana yang berfungsi sebagai media penyampai pesan moral bagi generasi muda. Buku cerita ini diharapkan dapat menarik minat generasi muda untuk mempelajari lebih dalam mengenai kisah Ramayana.

Tinjauan Buku Cerita Bergambar

Cerita bergambar adalah perpaduan gambar dan teks yang berbaaur menjadi satu kesatuan yang mengandung keindahan dan cerita yang bermakna, menggabungkan tekstualitas dan visualitas yang berbentuk sastra garis tekstual yang visualisasi ilusif (Widodo, 2013: 4; Syakir, 2006).

Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman (<http://id.wikipedia.org/wiki/buku>).

Dari pengertian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa buku cerita bergambar adalah sebuah cerita berbentuk buku terdapat gambar sebagai perwakilan cerita yang saling berkaitan. Selain ada gambar dalam buku cerita tersebut juga terdapat narasi yang menjelaskan tentang waktu, tempat, dan situasi yang mewakili cerita yang ditampilkan oleh gambar di atasnya. Buku cerita bergambar merupakan perpaduan karya visual dan verbal dalam satu kesatuan komposisi.

Fungsi Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar merupakan salah satu karya seni ilustrasi yang dapat dijadikan sebagai media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi yang bisa dimanfaatkan dari buku cerita bergambar menurut Islami (2010:7) antara lain: Pendidikan, buku cerita bergambar untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. (2) *Advertising*, maskot suatu produk dapat dijadikan tokoh utama dengan sifat-sifat sesuai dengan citra yang diinginkan produk atau *brand* tersebut. Sementara pembaca membaca cergam, pesan-pesan promosi produk atau *brand* dapat tersampaikan. (3) Hiburan, buku cerita bergambar sebagai sarana hiburan merupakan jenis yang paling umum dibaca oleh anak-anak dan remaja. Bahkan sebagai hiburan sekalipun. Cergam dapat memiliki muatan yang baik. Nilai-nilai seperti kesetiakawanan, persahabatan, dan pantang menyerah dapat digambarkan secara dramatis dan menggugah hati pembaca.

Prinsip-Prinsip Pengorganisasian Buku Cerita Bergambar

Untuk mewujudkan suatu karya seni yang memiliki nilai estetis maka ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan, prinsip-prinsip tersebut antara lain: Kesatuan/*Unity*, kesatuan merupakan prinsip pengorganisasian unsur rupa yang paling mendasar. Tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip desain yang lain, seperti keseimbangan, kesebandingan, irama, dan lainnya adalah untuk mewujudkan kesatuan yang padu atau kesetuhan (Sunaryo, 2002:31). (2) Keserasian/*Harmony*, keserasian merupakan unsur desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu sama lain, serta terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan. Susunan yang harmonis menunjukkan adanya keserasian dalam raut dan garis, ukuran warna-warna, dan tekstur (Sunaryo, 2002:32). (3) Irama/*Rhythm*, irama merupakan pengaturan unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya. Perulangan yang teratur itu dapat mengenai jarak bagian-bagian, raut, warna, ukuran, dan arah yang ditata (Sunaryo, 2002:35). (4) Dominasi, dominasi merupakan pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan. Dengan peran yang menonjol pada bagian itu maka menjadi pusat perhatian (*center of interest*) dan merupakan tekanan (*emphasis*), karena itu menjadi bagian yang penting dan yang diutamakan (Sunaryo, 2002:36). (5) Keseimbangan/*Balance*, merupakan prinsip desain berkaitan dengan pengaturan 'bobot' akibat 'gaya berat' dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga dalam keadaan seimbang. Tidak adanya keseimbangan dalam suatu komposisi, akan membuat perasaan tidak tenang dan keutuhan komposisi akan terganggu, begitu pula sebaliknya. (6) Kesebandingan/*Proportion*, kesebandingan berarti hubungan antar bagian atau antara bagian terhadap keseluruhannya. pengaturan hubungan yang dimaksud, bertalian dengan ukuran seperti besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian atau tinggi rendahnya bagian. Tujuan pengaturan kesebandingan adalah agar dicapai kesesuaian dan keseimbangan, sehingga

diperoleh kesatuan yang memuaskan (Sunaryo, 2002:40-41).

Ramayana

Cerita Ramayana adalah cerita kepahlawanan yang biasa disebut dengan *epos* atau *wiracarita*. *Wiracarita* Ramayana berasal dari kebudayaan Hindu yang sarat dengan ajaran agama. Ramayana disusun dari 200 SM hingga 200 M. Ramayana adalah sebuah cerita *epos* atau *wiracarita* dari India yang ditulis oleh Walmiki (Valmiki). Ramayana terdiri dari 24.000 sloka (bait) dan terbagi menjadi 7 kanda, yaitu *Balakanda*, *Ayodyakandha*, *Aranyakanda*, *Kishkindhakanda*, *Sudrakanda*, *Yuddhakanda*, *Uttarakanda* (Moehkardi, 2011: 2). Dalam Warsito (1976: 94-95) 7 kanda tersebut adalah : *Balakanda*, bagian ini menceritakan kisah Rama waktu masih kecil. Bagian ini penuh dengan cerita ajaib atau *mithe* dari kaum Brahmana. Ceritanya hampir seperti kisah Mahabrata. (2) *Ayodyakandha*, menceritakan keadaan istana Ayodya. Rama dan Sinta berangkat ke hutan untuk hidup dalam pengasingan selama 14 tahun. Ayah Rama meninggal dunia karena kesedihannya. Barata, adik Rama mencoba menghalangi Rama untuk berangkat ke hutan akan tetapi usahanya gagal. Rama menyerahkan sepasang selop kepada Barata sebagai tanda bahwa Barata memerintah istana Ayodya atas perintah Rama. (3) *Aranyakanda*, bagian ini menceritakan pengalaman Rama selama perjalanan. Penculikan Sinta oleh Rawana. Pertempuran Jatayu dengan Rawana untuk menolong Sinta, tetapi usaha Jatayu gagal. (4) *Kishkindhakanda*, bagian ini menceritakan mengenai Sugriwa meminta pertolongan pada Rama untuk mengambil kembali tahta kerajaan dan permaisurinya yang diambil oleh Subali (saudara kembar Sugriwa). Sesudah mengalahkan Subali, Sugriwa berjanji membantu Rama untuk mencari Sinta. Anoman disertai pasukan kera, berangkat mencari Sinta. (5) *Sudrakanda*, bagian ini menjelaskan mengenai pertemuan Anoman dengan Sinta untuk menyampaikan pesan Rama. (6) *Yuddhakanda*, bagian ini berisi cerita pertempuran besar antar Rama dan Rahwana. Wibisana (saudara Rahwana) bersama dengan 4 raksasa berbalik ikut membela Rama. Keberpihakan mereka disebabkan karena Rahwana tidak mau mendengar nasehat mereka. (7) *Uttarakanda*, bagian ini membicarakan Rama dan Sinta, mereka kembali ke Ayodya. Rakyat Ayodya merasa kurang percaya kepada Sinta yang pernah diculik oleh Rahwana. Rama

mengadakan upacara bagi Sinta untuk bakar diri di dalam hutan Walmiki. Sinta masuk dalam api kurban dan hilang ditelan bumi. Kemudian Rama hidup sebagai pertapa di hutan Walmiki.

Tokoh dalam Kisah Ramayana

Dalam *wiracarita* Ramayana terdapat banyak tokoh yang bermunculan. Berikut dibawah ini merupakan tokoh utama dalam *wiracarita* Ramayana: Rama, ia adalah putra Raja Ayodhya, Dasharatha. Rama merupakan seorang pangeran yang mempunyai sifat yang baik hati dan selalu melindungi rakyatnya. (2) Sinta, istri Rama dan putri Raja Janaka. Sinta mempunyai wajah yang sangat cantik. Ia mengikuti suaminya mengembara, dalam perjalanan ia diculik oleh Rahwana. Rama menyelamatkannya dengan mengalahkan Rahwana. (3) Lesmana, ia adalah adik Rama, memilih untuk pergi mengembara dengan Rama dan Sinta. (4) Subali, ia adalah kakak dari Sugriwa, ia seorang pendeta wanara berdarah putih yang tinggal di puncak gunung Sunyapringga. Ia mempunyai ilmu kesaktian yang bisa membuatnya tidak bisa mati, kesaktian itu bernama Aji Pancasona. (5) Sugriwa, ia adalah seorang raja kera dan merupakan seekor wanara. Ia tinggal di kerajaan Kiskenda. Ia adalah teman Rama. Ia membantu Rama memerangi Rahwana untuk menyelamatkan Sinta. (6) Anoman, ia putra Batara Bayu dan Anjani, Ia juga merupakan keponakan dari Subali dan Sugriwa. Anoman mempunyai kekuatan yang sangat luar biasa. Ia mempunyai hati yang baik, rela berkorban demi membantu Rama untuk menemukan Sinta. (7) Rahwana, ia adalah raja raksasa dari Kerajaan Alengka, Ia putra sulung Begawan Wisrawa dengan Dewi Sukesi. Rahwana memiliki sifat yang dianggap sebagai lambang angkara murka, serakah dan tamak. (8) Kumbakarna, ia adik Rahwana. Kumbakarna merupakan seorang raksasa yang bersifat perwira dan sering menyadarkan perbuatan kakaknya yang salah. Ia memiliki suatu kelemahan, yaitu tidur selama enam bulan, dan selama ia menjalani masa tidur, ia tidak mampu mengerahkan seluruh kekuatannya. (9) Sarpakenaka, ia adalah adik Rahwana. Ia merupakan seorang raksasa wanita, ia tinggal di Yanasthana. Ia dianggap sebagai sumber permusuhan antara Rama dan Rahwana

Sinopsis Kisah Ramayana

Sinopsis kisah Ramayana berdasarkan buku Ramayana karya Sunardi D.M. (Sunardi, 1992) dikisahkan di kerajaan Mantili yang dipimpin Prabu Janaka sedang berlangsung sayembara, yaitu sayembara mengangkat dan menarik Gandewa raksasa dan siapa saja yang dapat mengangkat dan menarik Gandewa raksasa tersebut akan dijodohkan dengan putri Prabu Janaka yang bernama Sinta. Banyak raja dan kesatria yang mengikuti sayembara tersebut, namun semuanya gagal, hingga akhirnya Rama yang merupakan putra dari Prabu Dasarata berhasil mengangkat dan menarik Gandewa raksasa dan memenangkan sayembara tersebut. Setelah sayembara tersebut berakhir Rama dan Sinta menikah.

Pada suatu hari Prabu Dasarata yang merasa diri sudah puas memegang tahta kerajaan Ayodya bermaksud ingin menyerahkan kekuasaannya kepada Rama. Rama dianggap mampu menerima tugas berat tersebut. Hingga akhirnya tiba waktu dimana Rama diangkat menjadi raja Ayodya dan Prabu Dasarata menjadi bagawan. Mendengar berita tersebut Dewi Kekayi marah, karena Prabu Dasarata pernah berjanji kepada Dewi Kekayi bahwa yang akan menjadi adalah Raden Barata. Dewi Kekayi juga meminta agar Rama meninggalkan istana dan masuk ke hutan. Mendengar ini Prabu Dasarata tertegun, ia tidak menolak dan memenuhi semua permintaan Dewi Kekayi, begitu juga Rama, ia memenuhi apa yang diperintahkan ayahnya padanya untuk meninggalkan istana dan masuk ke hutan.

Rama dan Sinta disertai Lesmana adiknya, pergi meninggalkan istana dan masuk ke hutan, Rama, Sinta dan Lesmana menjalani aktivitas sehari-hari di hutan Dandaka. Pada suatu saat Rama, Sinta dan Lesmana berjalan-jalan di hutan Dandaka dan tiba-tiba mereka bertemu dengan Sarpakenaka. Sarpakenaka merupakan adik dari Prabu Rahwana. Sarpakenaka mencoba menggoda Rama dan Lesmana namun justru Lesmana marah dan memotong hidung Sarpakenaka, setelah kejadian tersebut Sarpakenaka melaporkan kejadian tersebut kepada Rahwana. Sehingga membuat Rahwana berniat untuk membalas dendam.

Rahwana menyiapkan siasat untuk membalas dendam, Rahwana mengintai mereka bertiga, khususnya Sinta. Rahwana ingin menculik Sinta untuk dibawa ke

istananya dan dijadikan istri, dengan siasatnya Rahwana mengubah seorang bawahannya bernama Marica menjadi kijang kencana. Dengan tujuan memancing Rama pergi memburu kijang itu.

Setelah melihat kijang tersebut, Sinta meminta Rama untuk menangkapnya. Rama berusaha mengejar kijang seorang diri. Karena sudah ditinggal cukup lama berburu, Sinta mulai mencemaskan Rama, maka meminta Lesmana untuk mencarinya. Sebelum meninggalkan Sinta seorang diri Lesmana tidak lupa membuat lingkaran perlindungan untuk menjaga keselamatan Sinta. Setelah kepergian Lesmana, Rahwana mulai beraksi untuk menculik Sinta dengan berubah menjadi kakek tua, dan pada akhirnya ia berhasil mengelabui dan menculik Sinta. Selanjutnya Sinta dibawa pergi ke negeri Alengka.

Saat dalam perjalanan menuju Alengka, Rahwana dihadang oleh Jatayu yang ingin menyelamatkan Sinta. Kemudian terjadi pertempuran dengan Rahwana, namun dalam pertempuran itu Jatayu kalah. Rama bertemu dengan Lesmana dan kembali ketempat semula, namun Sinta sudah tidak ada di tempat.

Saat mencari Sinta, Rama dan Lesmana bertemu dengan Jatayu yang terluka parah, dan Jatayu menceritakan bahwa Rahwana yang menculik Sinta. Setelah itu mereka berdua pergi ke Alengka. Saat itu di ditempat lain Sugriwa sedang bersemedi di gunung Reksamuka untuk mempersiapkan diri melawan Subali. Ketika sedang bersemedi Sugriwa mendengar suara yang menyuruhnya untuk menjemput Rama dan Lesmana, karena mereka yang akan membantunya mengalahkan Subali. Mendengar suara tersebut Sugriwa segera memerintahkan Anoman untuk berangkat menjemput Rama dan Lesmana. Tidak membutuhkan waktu lama bagi Anoman untuk menemukan keberadaan Rama dan Lesmana. Anoman mengajak Rama dan Lesmana untuk menemui pamannya yang bernama Sugriwa. Rama dan Lesmana bertemu dengan Sugriwa, lantas Sugriwa menceritakan kegelisahan yang dihadapinya. Setelah menceritakan kegelisahannya Sugriwa dan Rama berangkat menuju Guakiskenda untuk bertarung melawan Subali. Terjadi pertarungan sengit antara Sugriwa dengan Subali. Sugriwa terdesak dan kemudian Rama membantu dengan melepaskan panahnya ke arah Subali dan akhirnya Subali meninggal dunia. Setelah

kejadian Sugriwa, Anoman beserta seluruh pasukannya berjanji untuk membantu Rama menyelamatkan Sinta dan menyerang kerajaan Alengka yang dipimpin Rahwana. Rahwana mengutus pasukannya untuk menghadapi Rama, namun pasukan Rahwana justru mengalami kekalahan. Rahwana mencoba membangunkan adiknya yang bernama Kumbakarna, untuk membantunya. Kumbakarna yang maju ke medan perang dengan rasa terpaksa harus mengalami kekalahan dan gugur. Setelah itu terjadi pertempuran antara Rama dan Rahwana. Pada akhirnya Rahwana berhasil dikalahkan oleh Rama, hingga akhirnya Sinta berhasil diselamatkan.

Pesan Moral yang Terkandung dalam Kisah Ramayana

Dalam *wiracarita* Ramayana terdapat nilai moral yang dapat diperoleh dan patut dicontoh untuk dijadikan pelajaran. Berikut adalah pesan moral dalam kisah Ramayana yang patut dicontoh, diantaranya: Kesetiaan, menurut kamus besar bahasa Indonesia kesetiaan adalah berpegang teguh pada janji dan pendirian, keteguhan hati, dan ketaatan dalam persahabatan, dan perhambaan. (2) Kerukunan, menurut Suseno (2001: 40) kerukunan menuntut agar individu memomorduakan kepentingan pribadi, atau jika perlu, individu harus melepaskan kepentingannya demi kesepakatan bersama, rasa kasih sayang merupakan prasyarat terjalinya kehidupan yang rukun. (3) Gotong royong, Menurut Suseno (2010: 50) gotong royong dimaksudkan untuk dua macam hal. Pertama untuk saling membantu dan yang kedua untuk melakukan pekerjaan bersama demi kepentingan bersama. (4) Musyawarah, yaitu proses pengambilan keputusan bersama dengan maksud mencapai keputusan atas penyelesaian masalah, perundingan, perembukan. (5) Perjuangan dan semangat pantang menyerah, menurut definisi dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, perjuangan memiliki pengertian berusaha sekuat tenaga untuk sesuatu, berusaha penuh kesukaran dan bahaya. Sedangkan semangat pantang menyerah atau tidak putus asa berarti terus berjuang meskipun menghadapi berbagai rintangan. (6) Kebijaksanaan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti selalu menggunakan akal budinya (pengalaman dan pengetahuannya), arif, tajam pikiran, pandai

dan hati-hati (cermat, teliti, dsb.) apabila menghadapi kesulitan. (7) Kesabaran, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kesabaran berarti tahan menghadapi cobaan (tidak lekas marah, tidak lekas putus asa, tidak lekas patah hati). (8) Keberanian, berarti mempunyai hati yang mantap dan rasa percaya diri yang besar dalam menghadapi bahaya dan kesulitan. (9) Rela berkorban, berarti bersedia mengorbankan dirinya bagi kepentingan orang lain.

Pengertian Generasi muda

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, generasi adalah: (1) sekalian orang yang kira-kira sama waktu hidupnya; angkatan; turunan; (2) masa orang-orang satu angkatan hidup. Sartono Kartadiharjo mengemukakan bahwa generasi adalah ditinjau dari dimensi waktu, semua yang ada pada lokasi sosial itu dapat dipandang sebagai generasi (<http://jasapembuatanweb.co.id>, 21 Oktober 2013). Generasi menurut Auguste Comte adalah jangka waktu kehidupan sosial manusia yang didasarkan pada dorongan keterikatan pada pokok-pokok pikiran yang asasi (<http://jasapembuatanweb.co.id>, 21 Oktober 2013). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia generasi muda adalah: kelompok (golongan, kaum) muda. Dalam <http://jasapembuatanweb.co.id> dituliskan bahwa generasi muda adalah mereka yang berusia 12-15 tahun (remaja) dan 15-30 tahun (pemuda).

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa generasi muda adalah golongan manusia yang berusia 12-30 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan fisik dan non fisik seperti jasmani, emosi, pola pikirannya dan sebagainya.

METODE BERKARYA

Bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan karya ini adalah: (1) Kertas gambar HVS 80 gsm ukuran A4, digunakan untuk membuat *rough sketch layout* dan untuk membuat *rough sketch* ilustrasi yang akan diterapkan dalam buku cerita bergambar. (2) Kertas Ivory dan Fancy Millennium Gold, kertas Ivory 260 gsm digunakan untuk mencetak *cover* buku dan kertas Fancy Millennium Gold 230 gsm untuk isi buku.

Alat-alat yang di digunakan dalam proses pembuatan karya buku cerita bergambar

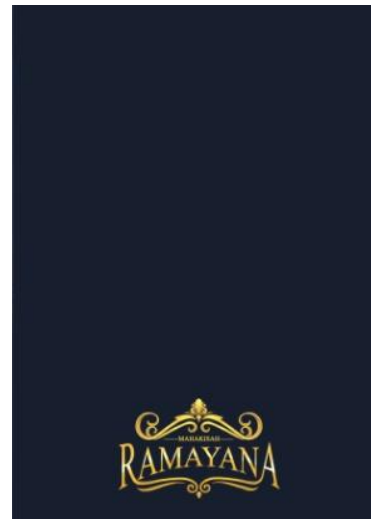
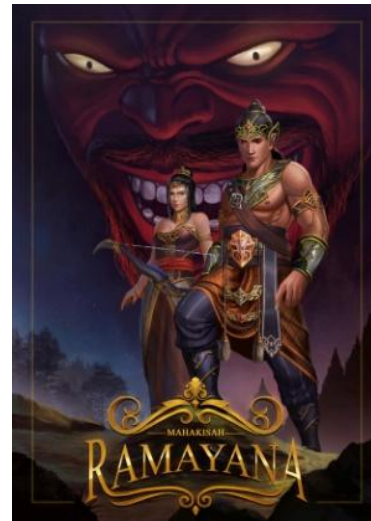
Ramayana ini adalah sebagai berikut: (1)Pencil, digunakan untuk membuat sketsa layout dan gambar yang akan dibuat. (2) Penghapus, karet penghapus digunakan untuk menghapus sketsa apabila terjadi kesalahan. (3) Laptop, digunakan untuk menjalankan *software* grafis yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar. Laptop yang digunakan adalah tipe Dell Vostro 1080. (4) *Pen tablet*, sebuah alat bantu untuk menggambar secara digital. *Pen tablet* terdiri dari tablet digital dan sebuah kursor berbentuk sebuah pena. *Pen tablet* yang digunakan adalah tipe intuos 5. (5) *Mouse optical*, digunakan untuk menggerakkan *cursor* dalam komputer. (6) *Scanner*, digunakan untuk mengubah gambar tangan menjadi gambar digital agar dapat diolah di komputer. (7) *Printer*, alat pencetak gambar dan tulisan. Alat ini digunakan dalam mencetak gambar yang telah diolah menggunakan program Adobe Photoshop CS6. (8) *Flashdisk*, digunakan untuk menyimpan atau *backup* file hasil karya yang akan di cetak. (9) *Software*, dalam merancang buku cerita bergambar Ramayana, perangkat lunak yang digunakan adalah Windows 7 Home Premium dan Adobe Photoshop CS6.

Teknik berkarya buku cerita bergambar Ramayana dilakukan dengan beberapa tahapan. Mulai dari pembuatan sketsa *layout* dan ilustrasi yang akan diterapkan dengan menggunakan pensil di atas kertas, selanjutnya mentransfer sketsa tersebut ke dalam komputer dengan *scanner*. Kemudian dilakukan proses pewarnaan. Pada proses pewarnaan dilakukan dengan menggunakan *software* Adobe Photosop CS6. Kemudian *dilayout* dan memberikan penambahan teks narasi. Selanjutnya disusun sesuai urutan halaman dan kemudian dicetak dan dijilid menjadi sebuah buku cerita.

DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

Pada bagian ini dideskripsikan dan dianalisis karya buku cerita bergambar, yang berjudul Mahakisah Ramayana. Bahasan mencakupi spesifikasi karya, deskripsi karya dan analisis karya dalam aspek-aspek teknis, perupaaan grafis (estetis), komunikasi dan pesan-pesan moral yang terkandung di dalam cerita.

1. Cover Depan dan Belakang



Gambar 4.1.Cover depan dan belakang katalog.

Spesifikasi Karya

Media : Kertas *Ivory* 260 gsm
Judul : Cover depan dan belakang
Ukuran : 22 x 29,7 cm
Tahun : 2016

Deskripsi Karya

Karya pada halaman *cover* depan terdapat unsur teks dan unsur gambar. Pada bagian depan terdapat tokoh Rama dan Sinta yang sedang berdiri menghadap kedepan. Tokoh Rama digambarkan dengan wajah yang tampan dan tubuh atletis, mengenakan atribut dikepala, dada, lengan, pergelangan tangan dan pinggang. Terbalut stagen, kain batik dan mengenakan celana berwarna biru tua. Tokoh

Sinta digambarkan dengan wajah yang cantik dan mengenakan atribut di kepala, leher, lengan dan pergelangan tangan. Terbalut baju berwarna merah, kain batik dan kain polos. Tokoh Rama dan Sinta diilustrasikan dengan sudut pengambilan gambar dari bawah (*low angle*). Tokoh Rama berada dalam posisi berdiri dan memegang Gendewa di tangan kanannya dan posisi Sinta berada di samping kanan tokoh Rama. Pada bagian belakang terdapat wajah Rahwana yang sedang tertawa dengan kulit berwarna merah. Pada *background* terdapat batuan, tanah, rumput, pepohonan dan candi. Sedangkan pada bagian bawah terdapat teks judul buku. Selanjutnya pada *cover* belakang buku cerita bergambar Mahakisah Ramayana terdapat teks judul buku yang berada di posisi tengah bawah dengan warna jingga kekuningan serta *background* polos berwarna biru dongker.

Analisis Karya

Perancangan *cover* depandimulai dari membuat sketsa *typografi* judul buku dan gambar ilustrasi yang akan diaplikasikan pada *cover*. Sketsa dibuat dengan menggunakan pensil 2B di atas kertas HVS A4. Pensil 2B dipilih karena memiliki intensitas kehitaman yang baik dan cukup lunak jika digunakan dalam pembuatan sketsa. Selanjutnya gambar sketsa yang sudah jadi ditransfer ke dalam komputer dengan menggunakan *scanner* agar gambar menjadi *file* digital di komputer.

Gambar yang sudah menjadi *file* digital kemudian diolah dan diberi warna dengan menggunakan komputer dan *software* Adobe photoshop CS6 serta dengan alat bantu *pen tablet*. Proses yang pertama ialah memberikan warna pada gambar ilustrasi yang akan diaplikasikan pada *cover*. Proses pewarnaan dimulai dari memberikan warna dasar *grayscale*, hal tersebut dilakukan agar mempermudah dalam menentukan kedalaman pada sebuah karya (*foreground*, subyek gambar dan *background*). Selanjutnya menentukan datangnya arah cahaya, dan memberikan gelap terang pada *foreground*, subyek gambar dan *background*, kemudian memberikan detail awal pada setiap bagian dalam mode hitam putih/*grayscale*.

Setelah gambar hitam putih dirasa cukup, selanjutnya memberikan warna sesuai dengan komposisi warna yang diinginkan dan menambahkan detail pada setiap bagian sesuai dengan yang dikehendaki serta memberikan

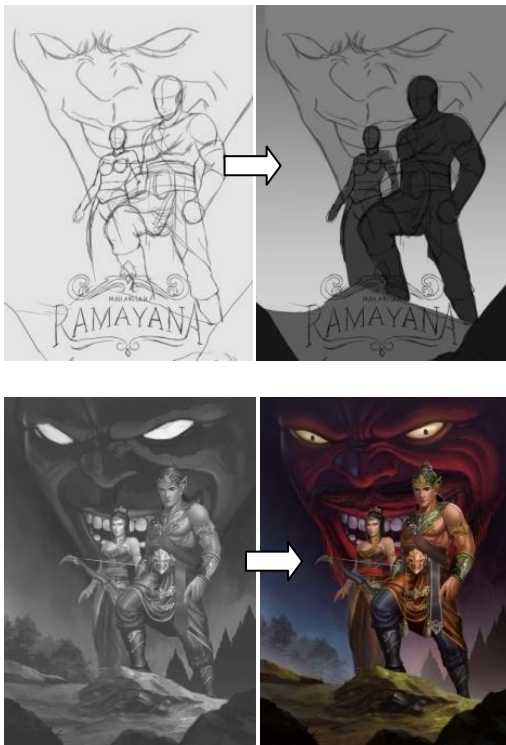
efek visual pada tokoh dan efek visual yang ditampilkan pada suasana latar. Pada pakaian dan atribut yang dikenakan oleh Rama dan Sinta dibuat dengan cukup detail dengan memberikan ornamen pada bagian-bagian tertentu. Pada bagian mahkota dan bahu sebelah kiri dari tokoh Rama diberikan efek *highlight* dengan warna putih kekuningan, dan pada bagian sebelah kanan dari tokoh Rama dan Sinta terdapat cahaya kedua berwarna biru. Pada wajah tokoh Rahwana diilustrasikan dengan mata yang melotot dengan menambahkan efek sinar dengan warna putih kekuningan yang seakan-akan muncul dari sorot matanya, serta pada bagian kanan dari tokoh Rahwana terdapat cahaya kedua dengan warna biru, untuk menambahkan kesan lebih dramatis. Selanjutnya menambahkan detail dan memberikan efek sehingga terwujud suasana yang diinginkan pada latar. Pada bagian *foreground* batuan dan rumput dibuat dengan warna gelap dan memberikan efek *blur* agar kesan jarak lebih terasa. Selanjutnya pada bagian antara obyek tanah dengan pepohonan dan candi terdapat warna gradasi putih sebagai efek kabut untuk memberikan kesan jarak.

Setelah proses pembuatan gambar ilustrasi untuk *cover* depan selesai, kemudian berlanjut pada tahap kedua yaitu tahap pemberian teks judul buku. Judul buku bertuliskan "Mahakisah Ramayana". Kata "Mahakisah" menggunakan jenis huruf Times New Roman dengan ukuran 14 pt, dan kata "Ramayana" menggunakan jenis huruf Times New Roman dan kemudian dimodifikasi. *Typografi* pada judul buku berwarna jingga kekuningan. Selanjutnya memberikan unsur garis di bagian tepi *cover* dengan *opacity* 50% dan digunakan sebagai dekorasi.

Setelah proses perancangan *cover* depan selesai, tahap selanjutnya ialah melakukan perancangan untuk *cover* belakang. Perancangan *cover* belakang dimulai dengan merancang beberapa alternatif *layout* yang akan diterapkan pada *cover* belakang. Selanjutnya menentukan *layout* yang dianggap tepat untuk diterapkan pada *cover* belakang dan kemudian membuat tampilan *cover* belakang sesuai dengan *layout* yang sudah ditentukan. Proses pembuatan *cover* belakang menggunakan komputer dengan *software* Adobe Photoshop CS6.

Pada *cover* belakang terdapat teks judul buku, teks judul buku ditempatkan di posisi

tengah bagian bawah sesuai dengan *layout* yang sudah dikehendaki. Pada teks judul buku tersebut bertuliskan “Mahakisah Ramayana”. Kata “Mahakisah” menggunakan jenis huruf Times New Roman dengan ukuran 8 pt, dan kata “Ramayana” menggunakan jenis huruf Times New Roman dan kemudian dimodifikasi. Typografi pada judul buku berwarna jingga kekuningan dan terdapat gradasi warna putih dengan *background* polos berwarna biru dongker.



Gambar 4.2 Proses pewarnaan ilustrasi cover depan

Karya pada halaman *cover* ini memiliki unsur garis yang secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam garis lurus dan lengkung. Garis lurus terdapat pada garis lurus yang berada di tepi cover depan dan pada bentuk geometris yang terdapat pada jenis font yang dipakai pada judul buku. Garis lengkung pada bentuk organis terdapat tokoh manusia, tanah, batuan, rumput, pepohonan serta candi. Pada *cover* depan ini lebih didominasi oleh garis lengkung karena gambar didominasi oleh gambar sosok manusia.

Permainan warna gelap terang mengekspressikan dimensi ruang. Sentuhan pendekatan gambar realistis, baik pada subyek gambar maupun *background*. Dimensi ruang yang terjadi karena penempatan yang

bertingkat baik subyek maupun *background*-nya. Gelap terang adalah unsur yang paling utama dalam karya ini, pada tokoh utama (Rama dan Sinta) dibuat dengan menggunakan *lighting* berwarna putih kekuningan dan datang dari arah kanan atas. Gelap terang pada tokoh pendukung (Rahwana) dibuat dengan menggunakan *lighting* berwarna merah dan datang dari bawah dan *lighting* kedua berwarna biru keabu-abuan yang datang dari kiri.

Warna yang digunakan dalam karya ini adalah warna jingga, kuning, merah, cokelat dan biru terdapat pada tokoh Rama yang berada di sebelah kanan, sedangkan tokoh Sinta yang berada di sebelah kiri menggunakan warna coklat kekuningan, jingga, biru, merah, ungu, biru dan abu-abu. Selanjutnya pada tokoh Rahwana menggunakan warna merah, jingga, ungu dan putih kekuningan. Warna hijau kekuningan, biru, merah, ungu, abu-abu dan putih kekuningan pada *background cover* depan dan warna biru dongker pada *background cover* belakang. Dalam karya ini menggunakan tekstur semu.

Pada cover depan menggunakan keseimbangan asimetris yaitu komposisi dalam gambar ilustrasi tidak seimbang antara bagian kanan dan kirinya, sehingga menghasilkan komposisi yang lebih dinamis. Sedangkan pada cover belakang menggunakan keseimbangan simetris. Pengaturan komposisi mempertimbangkan penerapan ruang pada subyek yang ada agar tercipta keseimbangan yang baik. Tokoh Rama dan Sinta berdiri menghadap kedepan. Tokoh Rama berada dalam posisi berdiri memegang Gendewa dan posisi Sinta berada di samping kanan tokoh Rama. Wajah tokoh Rahwana yang sedang tertawa ditempatkan pada bagian belakang tokoh utama. Selanjutnya pada *background* bawah ditampilkan tanah, rumput, batuan, pepohonan, istana dan langit. Selanjutnya teks judul buku ditempatkan pada tengah bawah. Keselarasan dalam karya ini didukung oleh bentuk-bentuk subyek dan obyek yang masih satu tema.

Point of interest yang terdapat pada karya ini adalah tokoh Rama dan Sinta serta wajah dari tokoh Rahwana yang berada di belakangnya. Irama ditampilkan pada bentuk goresan-goresan garis serta penggunaan gradasi warna terang menuju gelap atau sebaliknya. Secara keseluruhan penataan

prinsip-prinsip desain tersebut menghasilkan kesatuan yang baik.

Pada *cover* depan terdapat tokoh Rama dan Sinta sedang berdiri di tengah antara *background* istana yang berada di sebelah kanan dan pepohonan di sebelah kiri, hal ini ingin menggambarkan perjalanan Rama dan Sinta yang diusir dari istana dan pergi menuju hutan.

Tokoh Rama dan Sinta digambarkan sedang dalam posisi berdiri dengan sudut pandang pengambilan *low angle* atau pengambilan gambar dari bawah. Tujuannya adalah untuk menampilkan tokoh Rama lebih terlihat gagah, berwibawa dan kuat, serta agar tokoh Sinta terlihat anggun dan berwibawa. Tokoh Rama menunjukkan sosok yang ramah, kuat dan gagah berani yang ditunjukkan oleh ekspresi wajah, gerak dan bentuk tubuh. Tokoh Sinta menunjukkan sosok yang cantik dan baik hati yang ditunjukkan oleh ekspresi wajah dan gerak tubuh. Ekspresi wajah kedua tokoh digambarkan dengan mulut tersenyum untuk memberi kesan keramahan dari kedua tokoh. Kemudian pada pakaian yang dikenakan oleh Rama dan Sinta terdapat motif batik Parang, motif batik Parang mempunyai makna petuah untuk tidak pernah menyerah. Pada tokoh Rama dan Sinta terdapat banyak atribut yang melekat di tubuhnya. Secara keseluruhan atribut-atribut tersebut bermakna sebagai identitas sebagai pangeran dan putri kerajaan. Selanjutnya pada bagian belakang terdapat wajah dari tokoh Rahwana. Rahwana adalah tokoh antagonis yang memiliki sifat jahat dan licik yang ditunjukkan oleh ekspresi wajah dan bentuk tubuhnya. Ekspresi wajah Rahwana digambarkan dengan mulut yang tertawa dan mata melotot dengan sorot mata yang tajam untuk memberi kesan kelicikannya, warna kulit Rahwana berwarna merah dan jenggot yang lebat sebagai penggambaran sebagai seorang raksasa yang jahat. Pada *background* langit menggunakan warna biru tua untuk menunjukkan kesan malam hari dan terdapat titik-titik berwarna putih sebagai representasi bintang. Selanjutnya pada *cover* belakang terdapat *typografi* judul buku dengan *background* polos. *Typografi* pada judul buku menggunakan warna jingga kekuningan dengan gradasi warna putih. *Cover* belakang menggunakan perpaduan warna biru dongker dan warna jingga kekuningan pada teks judul agar terlihat menarik. pemilihan warna jingga kekuningan pada teks judul sebagai

representasi sebuah emas yang berkilau dan menggambarkan nilai-nilai luhur yang terdapat di dalam kisah Ramayana.

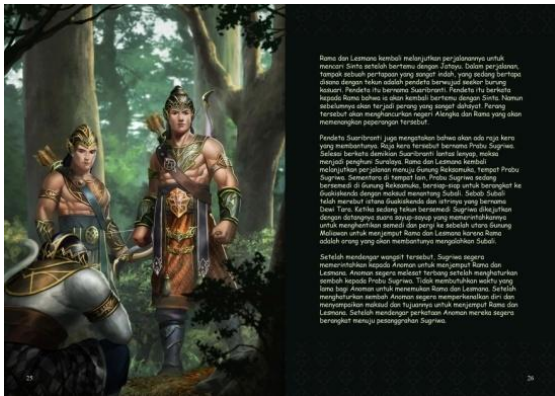
Informasi yang ada dalam karya ini merupakan informasi yang disampaikan secara visual dan verbal. Secara visual, informasi didapat melalui gambar ilustrasi yang terdapat pada *cover* depan. Ilustrasi pada *cover* depan terdiri dari dua tokoh utama (Rama dan Sinta) serta satu tokoh pendukung (Rahwana). Pemilihan tokoh Rama, Sinta dan Rahwana pada ilustrasi *cover* depan karena tokoh-tokoh tersebut merupakan representasi dari kisah Ramayana. Sedangkan informasi verbal berupa teks judul buku yang terdapat pada *cover* depan dan belakang, teks judul buku bertuliskan "Mahakisah Ramayana". Pemberian teks judul buku pada bagian depan dan belakang bertujuan agar pembaca dapat dengan mudah untuk mengenali nama judul buku

2. Halaman Buku Cerita Bagian Isi

Buku cerita bergambar Mahakisah Ramayana ini terdiri dari 58 halaman isi yang terdiri dari halaman pembuka, prolog, pengenalan karakter, *sequence* cerita dan halaman profil penulis. Ukuran buku 22 x 29,7 cm dengan bahan kertas *Fancy Millenium White Gold* 230gsm.

Rancangan buku cerita bergambar ini menggunakan 4 jenis huruf berbeda yaitu, Times New Roman pada teks judul, headline, kolofon. Gabriola pada teks prolog dan teks pengenalan karakter. Glacial Indifference pada teks profil. Comic Sans MS pada teks narasi. Pada sentuhan akhir penjiilidan buku cerita bergambar Mahakisah Ramayana menggunakan *soft cover* untuk penyajian saat pameran.

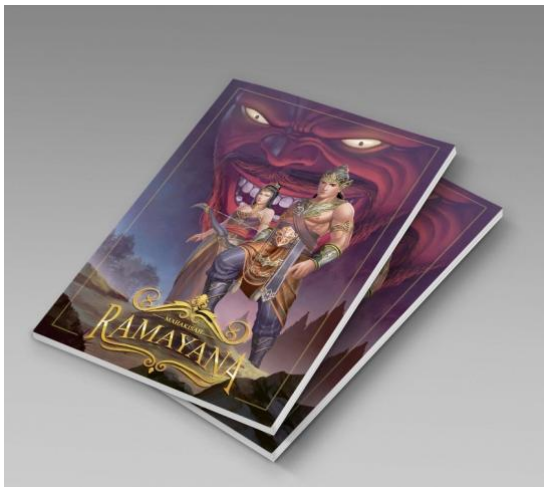
Pembuatan gambar ilustrasi dan tata letak menggunakan aplikasi Photoshop Cs6. Pada *background* teks narasi diberi ornamen geometris sebagai pemanis.



Gambar 4.2. Sequence 13

Peletakkan teks narasi bervariasi ada yang berada di bagian bawah gambar ilustrasi, samping kanan, ada juga yang berada di halaman setelah gambar ilustrasi. Karakteristik karya ilustrasi yang dibuat menggunakan pendekatan realistis.

Keseimbangan asimetris terasa di hampir seluruh halaman buku cerita baik gambar maupun peletakkan teks narasi. Informasi yang disampaikan di tiap sequence adalah berupa gambar ilustrasi dan teks narasi mengenai kisah Ramayana.



Gambar 4.3. Hasil Rancangan Buku Cerita

PENUTUP

Simpulan

Proyek Studi ini menghasilkan sebuah rancangan *dummy* buku cerita bergambar “Mahakisah Ramayana” dan menyampaikan pesan moral yang terdapat dalam kisah Ramayana bagi generasi muda. Untuk menghasilkan karya buku yang artistik dan informatif sebagai media penyampai pesan

moral bagi generasi muda, dalam pembuatan keseluruhan karya ini harus memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain, antara lain elemen visual yang dominan berupa ilustrasi yang merupakan salah satu elemen yang penting. Sebagai elemen visual, gambar ilustrasi menjadi fokus utama dalam pembuatan buku. Selain gambar ilustrasi juga didampingi unsur teks narasi guna memberikan informasi mengenai alur cerita. Gambar ilustrasi dan teks narasi kemudian diaplikasikan ke dalam layout buku cerita bergambar ini berdasarkan prinsip-prinsip desain. Dalam pembuatan karya ini menggunakan bantuan *software* Adobe Phothosop CS6. Diharapkan nantinya penyebaran karya ini akan semakin luas sehingga para generasi muda dapat menambah wawasan, pengetahuan dan mendapat manfaat dari pesan-pesan luhur yang terkandung di dalam kisah Ramayana.

Saran

Sasaran utama dari diciptakannya buku cerita bergambar ini adalah generasi muda, dengan harapan bahwa dengan adanya buku cerita ini dapat menarik minat generasi muda untuk mempelajari lebih dalam mengenai kisah Ramayana. Dengan adanya proyek studi ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi akademisi UNNES dalam bidang ilustrasi pada khususnya. Bagi ilustrator harus memperhatikan alokasi waktu penciptaan karya sehingga karya dapat selesai tepat waktu dengan hasil yang maksimal. Selain itu, melalui karya ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan motivasi kepada ilustrator lain untuk menciptakan karya dalam bentuk buku cerita dengan pemilihan tema yang berbeda dan lebih kreatif serta bervariasi lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Islami, Maulid Alam. 2010. *Perancangan Cergam Memecah Matahari*. Laporan Pengantar Proyek Tugas Akhir Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain. Universitas Komputer Indonesia.
- Moehkardi. 2011. *Sendratari Ramayana Prambanan Seni dan Sejarahnya*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia

Sunardi.1992. *Ramayana*. Jakarta: Balai Pustaka.

Sunaryo, Aryo. 2002. *Nirmana I*. Semarang: Unnes.

Suseno, Frans Magnis.1984. *Etika Jawa Sebuah Analisa Filsafati Kebijakanan Hidup Jawa*. Jakarta: Gramedia.

Syakir. 2006. "Seni Ilustrasi". *Hand Out*. Jurusan Seni Rupa, FBS UNNES.

Widodo, Muhamad Tri. 2013. *Perancangan Cerita Bergambar Ingat 3B Bukan Batuk Biasa Sebagai Media Pencegahan Penyakit TBC*. Laporan Pengantar Proyek Tugas Akhir Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa. Universitas Sebelas Maret.

<http://id.wikipedia.org/wiki/Buku> (diakses pada tanggal 24 agustus 2013)

<http://id.wikipedia.org/wiki/Ramayana> (diakses pada tanggal 23 Juni 2013)

<http://jasapembuatanweb.co.id/artikel-ilmiah/pengertian-generasi-muda> (diakses pada tanggal 21 oktober2013)