



Arty 12 (2) 2023

Arty: Jurnal Seni Rupa

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

Picture Storybook Design Inspired by The Kinnara-Kinnari Reliefs at Borobudur Temple

Perancangan Buku Cerita Bergambar Terinspirasi dari Relief Kinnara-Kinnari di Candi Borobudur.

Saputra, Widya ; Maya

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima : Maret 2023

Disetujui : April 2023

Dipublikasikan :
Juli 2023

Keywords:

**Picture Storybook,
design, Kinnara and
Kinnari, Borobudur
Relief's**

Abstrak

Dongeng merupakan bagian penting di dalam budaya banyak negara dan tidak jarang digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai moral kepada anak-anak. Dongeng dan jataka memiliki hubungan yang erat karena keduanya memiliki komponen cerita rakyat dan mengandung nilai-nilai moral. Karena itulah dongeng menjadi inspirasi dalam perancangan buku ilustrasi, yaitu dongeng dari relief jataka kinnara dan kinnari di Candi Borobudur. Metode pembuatan karya terdiri dari : (1)Pra Produksi yang berisi tahapan awal dalam pembuatan suatu karya yang melibatkan persiapan dan perencanaan sebelum produksi utama dimulai, (2)Produksi berisi tahapan pembuatan karya berupa buku ilustrasi, dan (3)Pasca Produksi yang meliputi proses penyajian karya dalam hal ini dengan mengadakan pameran. Karya buku berjudul Raja Bhallatiya dan Kinnara-Kinnari berukuran 20x20 cm yang berisi 38 halaman dengan isi 19 ilustrasi cerita dicetak dengan Teknik berantai atau penggunaan satu ilustrasi dalam dua lembar secara bersambung menggunakan kertas Art Paper 120 di bagian isi dan Art Paper 260 pada bagian sampul buku. Ilustrasi dibuat dengan teknik digital menggunakan *software* Clip Studio Paint versi 1.8.0, dan di *layout* menggunakan *software* Adobe Illustrator 2018. Buku cerita ini berisi tentang Kisah yang ada di relief Bhallatiya, dimana bercerita tentang tokoh Raja bernama Bhallatiya yang bertemu dengan dua sosok setengah manusia dan setengah burung bernama Kinnara dan Kinnari. Selanjutnya karya ilustrasi dianalisis menggunakan analisis aspek estetika, naratif dan penyajian buku. Buku ilustrasi ini memiliki potensi untuk mengenalkan anak-anak tentang cerita Jataka dan menggali makna serta pesan moral yang terkandung dalam cerita tersebut. Melalui penggunaan gambar visual dan teks naratif yang mudah dimengerti, buku ilustrasi ini dapat menarik minat anak-anak dan memberikan pengalaman membaca yang menarik. Diharapkan buku ilustrasi ini dapat memberikan manfaat edukatif dan menginspirasi anak-anak. Selain itu buku ini dapat dijadikan sebagai arsip ataupun bahan rujukan oleh Lembaga dan para pembaca yang membutuhkan.

Abstract

Fairy tales are an important part of the culture of many countries and are often used to teach moral values to children. Fairy tales and jataka have a close relationship because both have components of folklore and contain moral values. That is why fairy tales became the inspiration for designing an illustrated book, namely tales from the reliefs of the Jataka Kinnara and Kinnari at Borobudur Temple. The method of making works consists of: (1) Pre-Production which contains the initial stages in making a work which involves preparation and planning before the main production begins, (2) Production contains the stages of making works in the form of illustrated books, and (3) Post-Production which includes the process presentation of work in this case by holding exhibitions. The book entitled Raja Bhallatiya and Kinnara-Kinnari measuring 20x20 cm containing 38 pages with 19 story illustrations printed using a chain technique or using one illustration on two sheets in a row using Art Paper 120 on the contents and Art Paper 260 on the cover of the book. Illustrations are made using digital techniques using Clip Studio Paint software version 1.8.0, and layout using Adobe Illustrator 2018 software. This story book contains stories in the reliefs of Bhallatiya, which tells the story of a Raja character named Bhallatiya who meets two half-human figures and half birds named Kinnara and Kinnari. Furthermore, the illustrative work is analyzed using the analysis of aesthetic

aspects, narrative and presentation of the book. This illustrated book has the potential to introduce children to Jataka stories and explore the meaning and moral messages contained in the story. Through the use of easy-to-understand visual images and narrative text, this illustrated book can engage children and provide an engaging reading experience. It is hoped that this illustrated book can provide educational benefits and inspire children. In addition, books can now be used as archives or reference material by the Institute and readers who need them.

© 2023 Universitas Negeri Semarang

Alamat korespondensi:
Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
Email : nawang@unnes.ac.id

ISSN 2252-7516
E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Dongeng adalah jenis cerita fiksi yang diceritakan secara lisan dan diwariskan dari generasi ke generasi. Menurut Yowono (2007 : 27) dongeng adalah cerita tentang sesuatu yang tidak masuk akal, tidak benar terjadi, dan bersifat fantastik atau khayal. Dongeng dibuat tidak hanya untuk menghibur orang, tetapi juga untuk memberi mereka pelajaran tentang kehidupan, etika, dan cara berpikir yang baik. Dongeng dan jataka memiliki hubungan yang erat karena keduanya memiliki komponen cerita rakyat dan mengandung nilai-nilai moral, klaim Wardani (2019) dalam artikel jurnal ilmiahnya berjudul "Korelasi Cerita Rakyat Jawa dengan Jataka dalam Kitab Carita Waruga Guru". Jataka sendiri adalah cerita tentang Sang Boddhisattva yang mengalami kelahiran berulang kali dalam berbagai wujudnya untuk membantu manusia mencapai pencerahan. Dalam cerita-cerita ini, Boddhisattva selalu mencontohkan kebenaran dan ajaran tentang kehidupan yang baik kepada siapa pun, baik dalam wujud manusia maupun hewan. Cerita-cerita Jataka ini mengilhami dan memberikan contoh tentang karakter kehidupan yang baik bagi manusia. (Sehati, dkk. 2020), cerita-cerita jataka tersebut banyak terdapat pada relief-relief candi, terutama pada candi Borobudur. Relief menurut (Sukendar dkk., 1999; Munandar, 2013) diartikan sebagai ornamen yang dipahat pada karya arsitektur yang sakral. Meskipun relief di candi-candi, terutama Candi Borobudur, memiliki keindahan seni yang menakjubkan, banyak orang, terutama wisatawan yang belum memahami makna dan pesan dari relief-relief tersebut. Untuk memancing minat orang, terutama anak-anak terhadap isi cerita dan pesan dalam relief-relief

tersebut, maka penulis merancang sebuah buku cerita berilustrasi yang terinspirasi dari relief Kinnara-Kinnari di Candi Borobudur. Menurut J. B. Kristanto (2017), Relief Kinnara-Kinnari menggambarkan pasangan dewa-dewi dengan kepala dan sayap burung.

Muharrar (2003: 2) mendefinisikan ilustrasi sebagai gambar atau alat bantu yang membuat sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas, lebih bermanfaat atau menarik, sedangkan dalam arti luas ilustrasi didefinisikan pula sebagai gambar yang bercerita. Ilustrasi dalam buku anak-anak memainkan peran penting dalam membuat buku menjadi menarik, menyenangkan, dan efektif sebagai media pembelajaran. Buku ini diharapkan dapat memperkenalkan cerita relief Kinnara-Kinnari serta budaya Indonesia kepada anak-anak, meningkatkan apresiasi seni, dan memperkaya pemahaman tentang warisan budaya Indonesia.

METODE BERKARYA

Dalam bidang desain, terutama desain ilustrasi buku, terdapat beragam media yang digunakan. Saat ini, teknologi komputer semakin terintegrasi dengan dunia desain, sehingga banyak software yang dapat membantu dalam pekerjaan desain ilustrasi buku. Oleh karena itu, teknik ilustrasi dengan menggunakan teknologi digital menjadi semakin populer di kalangan ilustrator masa kini. Dalam proyek studi ini, akan dijelaskan mengenai alat, bahan, dan teknik yang digunakan dalam berkarya ilustrasi buku dengan teknik digital.

1. Hardware (Perangkat Keras)
 - a. Laptop Acer Swift SF314-54G
 - b. Pen Tablet Huion Kamvas 13
 - c. Mouse

d. Flashdisk (perangkat Lunak)

e. Printer

2. Software

a. Clip Studio Paint versi 1.8.0

b. Adobe Illustrator CC 2018

c. Microsoft Word

BAHAN

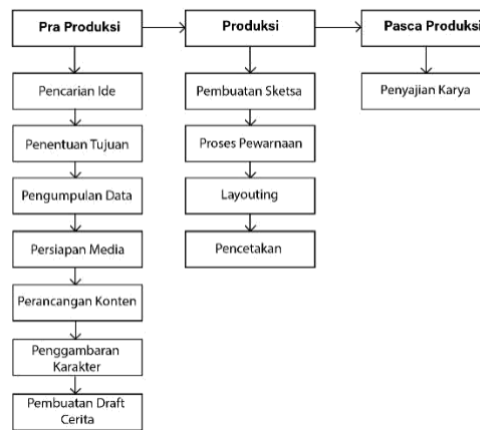
Kertas CTS 150, 190, 230

TEKNIK BERKARYA

Teknik berkarya buku ilustrasi dari Raja Bhallatiya dan Kinnara-Kinnari dilakukan dengan beberapa tahapan. Proses pembuatan sketsa dikerjakan secara digital dengan menggambar menggunakan pen tablet Huion Kamvas 13 menggunakan Software Clip Studio Paint. Kemudian sketsa disempurnakan detailnya dan dilakukan proses pewarnaan dasar untuk mempermudah langkah selanjutnya. Tahapan berikutnya adalah penyempurnaan detail objek, pewarnaan dasar, pewarnaan lanjutan seperti penambahan gradasi, dan pencahayaan, yang juga dilakukan dengan menggunakan software Clip Studio Paint. Sedangkan untuk penambahan teks pada cerita dan Layouting menggunakan software Adobe Illustrator 2018.

PROSES BERKARYA

Dalam pembuatan buku ilustrasi cerita anak tentunya penulis melalui tahapan-tahapan yang dirancang secara sistematis agar dapat menghasilkan produk yang baik serta meminimalisir kesalahan selama proses pembuatan, berikut ini skema tabel dari produksi buku cerita Raja Bhallatiya dan Kinnara-Kinnari :



Tabel 1. Proses Berkarya

1. Tahap Pra Produksi

- a. Pencarian Ide
- b. Penentuan Tujuan
- c. Pengumpulan Data
- d. Persiapan Media
- e. Perancangan Konten
- f. Penggambaran Karakter
- g. Pembuatan Draft Cerita

2. Tahap Produksi

- a. Pembuatan Sketsa
- b. Proses Pewarnaan
- c. *Layouting*
- d. Pencetakan

3. Tahap Pasca Produksi

- a. Penyajian Karya

HASIL DAN

PEMBAHASAN

Penganalisisan karya ilustrasi menggunakan unsur dan prinsip seni rupa menurut Sunaryo, (2002). Unsur seni rupa terdiri dari garis, raut, warna, gelap terang, dan tekstur. Sedangkan Prinsip seni rupa terdiri dari irama / rhythm, Dominasi / Domination, keseimbangan / Balance, pusat perhatian/ Point of interest, dan kesatuan /Unity.

COVER BUKU



Gambar 1. Cover buku

Sumber : Dok. Pribadi (2023)

Spesifikasi Karya :

Ukuran	: 40cm x 20 cm
Jenis	: Cover Buku
Media	: Digital Painting
Tahun	: 2023

Deskripsi Karya

a. Sampul depan buku ini menampilkan ilustrasi Raja Bhallatiya yang berdiri di balik semak-semak, sedang melihat ke arah Kinnara dan Kinnari yang sedang terbang dengan bentuk setengah manusia dan setengah burung. Warna background adalah nuansa awan di sore hari, dengan perpaduan warna jingga muda dan sedikit sentuhan warna merah muda. Sampul dihiasi dengan ilustrasi gambar awan dan kupu-kupu berwarna putih. Judul buku "Raja Bhallatiya dan Kinnara-kinnari" tertera menggunakan font Accio Dollaro-Reguler, dengan dekorasi garis horizontal bergelombang setelah kata "dan". Teks "Kisah Jataka" dan nama penulis "Widya Maya. S" menggunakan font Monserrat-Bold.

b. Sampul belakang buku cerita memiliki warna background jingga dengan aksent tambahan warna merah muda yang serupa dengan sampul bagian depan. Ilustrasi awan dan kupu-kupu berwarna putih digunakan sebagai dekorasi untuk menciptakan suasana awan sore hari. Teks judul yang sama dengan sampul depan, yaitu

"Raja Bhallatiya dan Kinnara-kinnari," menggunakan font Accio Dollaro-Reguler. Teks sinopsis menggunakan font Short Stack dan ditempatkan di dalam sebuah text box berwarna putih sedikit transparan dengan bentuk kotak. Text box ini diberi hiasan garis/border berwarna coklat tua di bagian atas dan bawahnya.

Analisis Karya

Cover depan buku cerita menampilkan ilustrasi Raja Bhallatiya dari belakang, sedang melihat Kinnara dan Kinnari yang terbang. Analisis menggunakan unsur-unsur seni rupa meliputi garis lengkung, raut organik, warna-warna cerah, gradasi gelap terang, tekstur, dan penataan objek yang menciptakan kesatuan dan ruang visual.

Pada cover belakang, unsur seni rupa berupa garis lengkung dominan terlihat pada ilustrasi awan, kupu-kupu, dan textbox sinopsis. Penggunaan warna yang senada dengan sampul depan, terutama nuansa senja, juga menciptakan kesatuan antara kedua bagian sampul. Prinsip seni rupa seperti irama, dominasi, keseimbangan, pusat perhatian, dan kesatuan terlihat dalam pengaturan dan komposisi elemen-elemen di bagian belakang sampul. Teks sinopsis sebagai point of interest diletakkan di tengah menggunakan textbox untuk menyeimbangkan area kosong dan ilustrasi awan sebagai background.

ILUSTRASI

1. Ilustrasi Hal 1-2



Gambar 2. Ilustrasi hal 1-2

Sumber: Dok. Pribadi (2023)

Spesifikasi Karya

Ukuran : 40cm x 20 cm
 Jenis : Halaman 1-2
 Media : Digital Painting
 Tahun : 2023

Deskripsi Karya

Pada halaman 1 dan 2, buku berisi ilustrasi suasana kerajaan Benares dengan istana, gerbang, pepohonan, bebungaan, pegunungan, jalanan, dan burung-burung di langit. Penulis ingin menggambarkan suasana kerajaan pada zaman dahulu melalui bentuk istana yang megah dan menarik. Ilustrasi dari atas pepohonan menunjukkan kebesaran istana dan bangunan lainnya, dengan dekorasi warna jingga terang untuk meningkatkan kesan kemegahan. Tugu gerbang yang besar memberi kesan pembaca akan memasuki kawasan kerajaan dalam alur cerita. Bebungaan dan burung-burung di langit menambahkan kesan hangat dan ramah dalam suasana kerajaan. Latar belakang pegunungan menggambarkan lokasi istana di pegunungan Himalaya-India.

Analisis Aspek Estetik

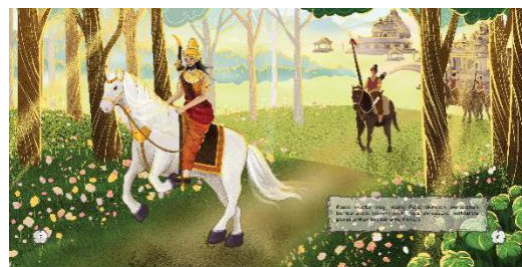
Analisis diawali dengan menggunakan unsur seni rupa, unsur garis lengkung paling banyak digunakan pada ilustrasi. Garis lurus terdapat pada gambar tombak dan istana. Raut organik mendominasi karena banyaknya penggunaan garis lengkung, raut geometris terdapat pada penggambaran tombak dan istana.

Warna menggunakan nuansa warna hangat dan kekuningan. Unsur gelap terang ada penggunaan warna gradasi dan efek Unsur tekstur terdapat pada

gambar dekorasi bangunan istana, pepohonan dan rerumputan.

Selanjutnya Analisis menggunakan prinsip-prinsip seni rupa. Prinsip irama terlihat melalui pengaturan rerumputan dan bebungaan yang memberikan kesan gerak dan keterpaduan. Prinsip dominasi warna hijau muncul dari banyaknya pepohonan dan rerumputan, menciptakan nuansa hijau kekuningan untuk menggambarkan suasana kerajaan Benares. Prinsip keseimbangan tercermin melalui peletakkan objek dengan memperhatikan proporsi dan perspektif. Pusat perhatian ditujukan pada bangunan istana. Prinsip kesatuan muncul melalui penataan objek yang seimbang, termasuk penambahan bebungaan di sisi kanan dan gambar burung di langit. Teks narasi cerita ditempatkan dengan baik di bagian kiri bawah untuk menjaga keseimbangan visual. Penggunaan pemandangan pegunungan sebagai background belakang istana memberikan kesan luas dan jauh sesuai setting cerita di pegunungan Himalaya-India.

2. Ilustrasi Hal 7-8



Gambar 3. Ilustrasi hal 7-8

Sumber : Dok. Pribadi (2023)

Spesifikasi Karya

Ukuran : 40cm x 20 cm
 Jenis : Halaman 7-8
 Media : Digital Painting
 Tahun : 2023

Deskripsi

Karya Halaman 7 dan 8, terdapat ilustrasi kepergian Raja Bhallatiya dan para pengawalnya untuk berburu di hutan. Mereka naik kuda dan membawa panah sebagai alat berburu. Ilustrasi menunjukkan suasana jalan di tengah hutan dengan Raja dan pengawalnya di tengah, menuju hutan. Latar belakang pemandangan kerajaan dan pegunungan menandakan bahwa mereka sedang meninggalkan istana. Raja Bhallatiya menunggangi kuda putih di tengah-tengah ilustrasi, dengan panah di punggungnya sebagai tanda pergi berburu. Pengawal membawa tongkat sebagai alat bantu berburu, sesuai dengan narasi cerita. Gambar pepohonan, bunga, dan semak-semak menciptakan suasana hutan.

Analisis Aspek Estetik

Pada halaman 7 dan 8, ilustrasi dianalisis menggunakan unsur dan prinsip seni rupa. Unsur garis lengkung paling banyak digunakan sedangkan garis lurus terdapat pada penggambaran istana. Raut organik mendominasi pada penggambaran tokoh karakter, pohon, rumput, dan bunga sedangkan raut geometris digunakan pada perhiasan dan bangunan istana. Warna Hijau hangat dan cerah banyak digunakan karena latar tempat di hutan, sedangkan warna mencolok seperti warna merah digunakan pada tokoh Raja. Unsur gelap terang tercipta dengan penggunaan teknik gradasi dan efek pencahayaan sehingga memberikan kesan estetik dan dramatis. Tekstur ditambahkan pada tanah, rumput, pepohonan, pakaian, dan perhiasan.

Penempatan objek yang ditata sedemikian rupa menciptakan ilusi jarak dan efek dramatis. Teks

narasi diletakkan pada sisi kanan atas sebagai penyeimbang.

Selanjutnya analisis prinsip seni rupa. Prinsip irama tercipta karena penggunaan warna, gaya, dan tekstur yang sama, dominasi hijau sangat terasa karena penggambaran latar tempat ditengah hutan, keseimbangan objek gambar ditata sedemikian rupa dengan mempertimbangkan perspektif dan proporsi, pusat perhatian ada pada tokoh Raja yang sedang menaiki kuda putihnya karena efek warna mencolok, Prinsip kesatuan dalam ilustrasi ini menggabungkan hasil dari prinsip-prinsip seni rupa sebelumnya. Konsistensi dalam penggunaan tone warna dan penempatan objek gambar tokoh Raja Bhallatiya disusun secara selaras dengan memperhatikan perspektif dan proporsi. Penerapan prinsip keseimbangan berhasil menciptakan keselarasan dalam kesatuan ilustrasi ini.

3. Ilustrasi Hal 13-14



Gambar 3. Ilustrasi hal 13-14

Sumber : Dok. Pribadi (2023)

Spesifikasi Karya

Ukuran : 40cm x 20 cm
 Jenis : Halaman 13-14
 Media : Digital Painting
 Tahun : 2023

Deskripsi Karya

Pada halaman 13 dan 14, terdapat ilustrasi yang menggambarkan Raja Bhallatiya melihat dua sosok setengah burung dan

setengah manusia berpelukan sambil menangis di tengah hutan. Penulis menggambarkan ekspresi sedih dan menangis pada tokoh kinnara dan kinnari sesuai cerita Jataka yang diambil dari naskah asli.

Analisis Aspek Estetik

Pada halaman 13 dan 14 karya dianalisis menggunakan unsur dan prinsip seni rupa. Unsur garis lengkung banyak digunakan pada penggambaran tokoh karakter, pohon, rumput, dan bunga. Raut organik terdapat pada penggambaran tokoh Raja, Kinnara-Kinnari, pohon, dan tumbuh-tumbuhan lainnya, raut geometris terdapat pada perhiasan dan bangunan istana. Warna hijau hangat dan cerah banyak digunakan karena latar tempat berada di hutan sehingga menciptakan suasana alami, sedangkan warna mencolok seperti merah, biru dan lainnya digunakan pada tokoh karakter Raja dan Kinnara-Kinnari. Unsur gelap terang terdapat pada penggunaan gradasi warna dan efek pencahayaan pada ilustrasi untuk memberikan kesan dramatis dan nyata. Tekstur ditambahkan pada berbagai objek seperti pakaian, perhiasan tokoh, pepohonan dan tumbuh-tumbuhan. Penempatan objek ditata sedemikian rupa dengan memperhatikan proporsi dan perspektif sehingga menciptakan kesan luas pada ilustrasi.

Ilustrasi pada halaman 13 dan 14 dianalisis dengan menggunakan prinsip-prinsip seni rupa. Prinsip irama mempertahankan konsistensi warna dan gaya gambar dari halaman sebelumnya. Prinsip dominasi menunjukkan warna hijau mendominasi latar tempat cerita di hutan, sementara Kinnara-Kinnari juga menonjol dengan warna cerah. Prinsip keseimbangan terlihat dalam

penempatan objek tokoh Kinnara-Kinnari di tengah lembar kiri dan Raja di sebelah kanan. Pusat perhatian diarahkan pada Kinnara-Kinnari dengan penempatannya yang berada di area tengah dan menggunakan warna yang berwarna-warni. Prinsip kesatuan menggabungkan semua elemen prinsip sebelumnya sehingga dapat tercipta keselarasan pada sebuah ilustrasi.

4. Ilustrasi Hal 15-16



Gambar 4. Ilustrasi hal 15-16

Sumber : Dok. Pribadi (2023)

Spesifikasi Karya

Ukuran	: 40cm x 20 cm
Jenis	: Halaman 15-16
Media	: Digital Painting
Tahun	: 2023

Deskripsi Karya

Pada halaman 15 dan 16 terdapat satu ilustrasi yang menggambarkan tokoh Raja Bhallatiya dan para pengawalinya sedang berbincang dengan tokoh Kinnara dan Kinnari di tengah hutan, tepi sungai. Ilustrasi ini terinspirasi dari relief Kinnara dan Kinnari di candi Borobudur, dengan penempatan objek yang mirip dengan relief tersebut. Tokoh Raja ditampilkan dengan sikap Anjali, menghormati Kinnara dan Kinnari sebagai sosok suci atau dewi. Tokoh Kinnara dan Kinnari sedang menjawab pertanyaan Raja dengan wajah yang menunjukkan mereka melihat ke arah Raja, dan tangan Kinnara memberikan kesan sedang menjelaskan sesuatu.

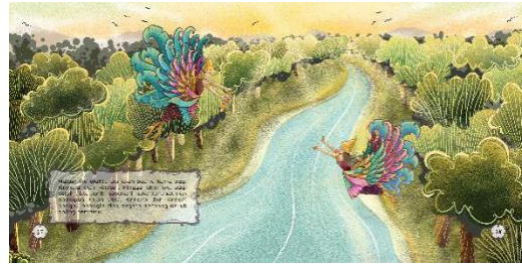
Analisis Aspek Estetik

Penggambaran cerita pada halaman 15 dan 16 secara estetis dapat dianalisis melalui unsur dan prinsip seni rupa. Unsur garis, dengan dominasi garis lengkung pada tokoh, hewan, pepohonan, dan objek lainnya. Raut organik terdapat pada penggambaran tokoh karakter, hewan dan tumbuh-tumbuhan sedangkan raut geometris terdapat pada perhiasan. Unsur warna, didominasi dengan warna hijau karena menggambarkan latar tempat di hutan dan penggunaan warna terang seperti merah, biru dll untuk menarik perhatian digunakan pada tokoh utama. Unsur gelap terang, diterapkan melalui gradasi warna dan efek pencahayaan untuk menciptakan kesan nyata dan dramatis. Unsur tekstur, ditambahkan pada berbagai objek seperti rambut, pakaian, perhiasan, dan tumbuhan. Unsur ruang, menciptakan kesan luas dan perspektif seperti pada relief kinnara-kinnari yang menjadi sumber inspirasi cerita.

selanjutnya ilustrasi dianalisis dengan menggunakan prinsip seni rupa. Prinsip irama tercipta dengan konsistensi penggunaan warna hangat seperti halaman sebelumnya dan penggunaan gaya, serta tekstur yang masih sama. Dominasi warna hijau sangat terasa karena banyak digunakan pada penggambaran suasana tempat di tengah hutan shutan. Prinsip keseimbangan terinspirasi dari relief Candi Borobudur yaitu perspektif sejajar dengan mata dan penempatan objek yang simetris sehingga seimbang seimbang. Teks narasi diletakkan di bawah ilustrasi dengan pertimbangan keseimbangan dalam ilustrasi. Prinsip pusat perhatian menekankan tokoh-tokoh utama Raja, Kinnara dan Kinnari sehingga ditempatkan secara sejajar. Prinsip kesatuan menyatukan

semua prinsip seni rupa sebelumnya sehingga menciptakan proporsi dan keseimbangan yang harmonis pada ilustrasi ini.

5. Ilustrasi Hal 27-28



Gambar 5. Ilustrasi hal 27-28

Sumber : Dok. Pribadi (2023)

Spesifikasi Karya

Ukuran : 40cm x 20 cm
 Jenis : Halaman 15-16
 Media : Digital Painting
 Tahun : 2023

Deskripsi Karya

Halaman 27 dan 28 menampilkan satu ilustrasi dengan tokoh Kinnara dan Kinnari yang sedang terbang, diiringi oleh pemandangan hutan dan sungai di belakangnya. Tujuan penulis dalam ilustrasi ini adalah untuk menyampaikan kesan bahagia dan suasana cerah, menggambarkan momen pertemuan kedua tokoh ini setelah badai. Pemandangan hutan dan sungai di pagi hari yang cerah digunakan sebagai latar belakang untuk menciptakan suasana yang positif. Tokoh Kinnara dan Kinnari digambarkan dengan ekspresi tersenyum dan saling mengulurkan tangan, seolah akan berpelukan.

Analisis Aspek Estetik

Pada halaman 27 dan 28, ilustrasi secara estetis dianalisis menggunakan unsur dan prinsip seni rupa. Unsur seni yang digunakan meliputi garis, raut, warna, gelap terang, tekstur, dan ruang. Garis lengkung mendominasi pada penggambaran tokoh Kinnara-Kinnari, dan tumbuh-tumbuhan. Raut organik terlihat pada

tokoh Kinnara-Kinnari, dan tumbuh-tumbuhan sedangkan raut geometris terdapat pada penggambaran perhiasan yang dikenakan para tokoh. Unsur warna hijau hangat mendominasi sebagian ilustrasi sedangkan warna terang seperti biru muda, merah muda, dan hijau toska digunakan pada tokoh Kinnara dan Kinnari untuk menonjolkan tokoh utama dan memberikan efek fokus pada tokoh Kinnara dan Kinnari. Unsur gelap terang terdapat pada penggunaan gradasi warna dan efek highlight pada ilustrasi untuk memberikan efek estetik dan dramatis pada ilustrasi. Tekstur tampak pada gambar karakter, perhiasan, kain pakaian, bulu Kinnara-Kinnari, dan tekstur pohon. Penempatan objek dan perspektif diilustrasikan untuk menciptakan kesan luas dan cerah, dengan tokoh Kinnara-Kinnari ditempatkan di area tengah dan relatif kecil, memberikan ruang lebih untuk penggambaran hutan dengan banyak pepohonan.

Analisis selanjutnya menggunakan prinsip-prinsip seni rupa. Prinsip irama dipertahankan dengan konsistensi penggunaan warna hangat sebagai tone utama, gaya gambar, dan tekstur yang masih sama dengan ilustrasi sebelumnya. Prinsip dominasi terlihat dari dominasi warna hijau pada latar belakang tokoh yang berupa pepohonan mencerminkan latar cerita di tengah hutan. Prinsip keseimbangan diterapkan dengan penataan objek gambar yang proporsional dan mempertimbangkan perspektif, termasuk penempatan tokoh Kinnara dan Kinnari di tengah ilustrasi untuk menciptakan keseimbangan. Prinsip pusat perhatian menekankan fokus pada tokoh Kinnara dan Kinnari dengan penempatan di area tengah dan penggunaan warna terang yang

mencolok pada pakaian mereka. Prinsip kesatuan menciptakan harmoni dengan menggabungkan prinsip-prinsip sebelumnya, termasuk konsistensi tone warna, penempatan objek, dan background yang sesuai dengan perspektif. Hasilnya adalah ilustrasi yang seimbang secara estetik.

Analisis Aspek Naratif

Buku Raja Bhallatiya & Kinnara-Kinnari ini menggunakan font *Short Stack* dengan ukuran font 11 pt pada seluruh halaman isi cerita menggunakan *Text box* berwarna putih dengan *opacity* 60% sebagai tempat untuk meletakkan teks narasi supaya dapat terlihat lebih jelas diantara ilustrasi. Berdasarkan analisis aspek naratif yang mencakup plot, setting (latar), tokoh (karakter), konflik, penceritaan (pengisahan), gaya bahasa, tema, tone (nada), dan resolusi dalam buku cerita "Raja Bhallatiya dan Kinnara-Kinnari," dapat disimpulkan bahwa buku ini sangat sesuai untuk anak-anak. Cerita yang terstruktur dengan baik, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, serta gambar ilustrasi yang menarik dan menggugah imajinasi, menjadikan buku ini cocok untuk pembaca anak-anak. Selain itu, tema kesetiaan dan pesan moral yang disampaikan melalui cerita ini dapat memberikan nilai edukatif yang positif bagi anak-anak. Dengan demikian, buku cerita ini mampu menyajikan pengalaman membaca yang menyenangkan dan bermanfaat bagi anak-anak.

Analisis Aspek Penyajian Buku

Buku cerita berjudul: Kisah Jataka "Raja Bhallatiya & Kinnara - Kinnari", dicetak menggunakan kertas Art Paper 120 pada bagian isi, dan dijilid jenis binding menggunakan kertas cover Art Carton 260 dengan finishing laminasi glossy pada bagian sampul depan dan belakang

buku. Aspek penyajian buku dianalisis menggunakan teori dari Judith C. Halsted (2006), yaitu: Tema, bahasa, plot, karakter, ilustrasi, pesan moral, keberagaman, lingkungan, interaksi dan kesesuaian. Melalui analisis aspek naratif dengan menggunakan unsur-unsur narasi, dapat disimpulkan bahwa buku cerita "Raja Bhallatiya dan Kinnara-Kinnari" sudah sangat sesuai untuk anak-anak. Tema kesetiaan, bahasa yang familiar, plot menarik, karakter yang ekspresif, ilustrasi yang menarik, dan pesan moral yang jelas membuat cerita ini mudah dipahami dan menarik bagi anak-anak.

Keberagaman dalam cerita dan lingkungan yang mendukung pembelajaran juga memberikan nilai tambah untuk pengembangan pemahaman

dan imajinasi anak. Interaksi dengan ilustrasi dan stimulasi untuk berimajinasi dalam cerita ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, kesesuaian buku cerita ini dengan target usia anak-anak memastikan bahwa cerita ini dapat memberikan pengalaman membaca yang bermakna dan menarik bagi mereka. Oleh karena itu, buku cerita ini dianggap sangat sesuai dan relevan sebagai bahan bacaan untuk anak-anak.

PENUTUP

Perancangan Ilustrasi Buku Anak 'Raja

Bhallatiya dan Kinnara-Kinnari' terinspirasi dari relief di Candi Borobudur. Kisah jataka

Bhallatiya dipadukan dengan elemen Kinnara-Kinnari, mengisahkan tentang kasih sayang dan keharmonisan. Ilustrasi digital dengan 19 karya ukuran 20x40 cm dan ukuran buku 20x20 cm.

Memperhatikan unsur dan prinsip seni rupa untuk menciptakan ilustrasi menarik dan proporsional. Buku ini bertujuan mengenalkan sosok Kinnara-Kinnari dan pesan moral cerita

kepada anak-anak, serta menggali arti dari relief Candi Borobudur yang memiliki pesan moral kehidupan.

Meskipun berhasil membuat buku ilustrasi, ada beberapa tantangan, seperti pembatasan visualisasi dan penyesuaian cerita agar sesuai dengan target pembaca anak-anak. Penulis berharap dengan pembuatan tugas akhir ini dapat menjadi referensi dan sumbangsih bagi perkembangan seni dan budaya Indonesia dalam dunia literasi anak-anak ataupun arsip bagi lembaga.

DAFTAR PUSTAKA

- Judith C. Halsted. 2006. *Four Ways to Build More Effective Presentations for Young Children*. Young Children, Vol. 61(1), 10-16.
- Kristanto, J. B. (2017). *Candi Borobudur: Misteri, Sejarah, dan Rangkaian Upacara*. Penerbit Buku Kompas.
- Muharrar, Syakir. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi*. Paparan Bahan Ajar. Jurusan Seni Rupa dan Desain Universitas Negeri Semarang
- Munandar, A. A. (2013). *Relief Candi Borobudur: Identifikasi, Makna, dan Interpretasi*. Forum Arkeologi, 26(2), 123-137.
- Sehati, dkk. (2020). *Analisis Isi Penceritaan Jataka di Candi Borobudur: Perspektif Budaya dan Religiusitas*. Jurnal Seni Rupa dan Desain, Vol. 5(1), 27-38.
- Sunaryo. (2002). *Seni Rupa dan Estetika*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Wardani, R. (2019). *Korelasi Cerita Rakyat Jawa dengan Jataka dalam Kitab Carita Waruga Guru*. Jurnal Studi Pendidikan, 6(1), 28-42.
- Yowono. (2007). *Dongeng dalam Tradisi Jawa*. Yogyakarta: Gramedia Pustaka Utama. Hal. 27
- Zaim, M. (2018). *Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(2), 221-229.

