

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Referensi Perancangan**

Sebagai pendukung proses perancangan buku ilustrasi aksara Jawa menggunakan gaya anime sebagai upaya pengenalan warisan budaya lokal maka dibutuhkan teori dan konsep yang relevan sehingga dapat dipertanggung jawabkan.

##### **2.1.1 Perancangan Buku Ilustrasi Aksara Jawa Dengan Teknik Digital Vektor Sebagai Media Pembelajaran Anak Kelas 3 Sekolah Dasar.**

Referensi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian terdahulu yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Aksara Jawa Dengan Teknik Digital Vektor Sebagai Media Pembelajaran Anak Kelas 3 Sekolah Dasar”.



Gambar 2.1 Karakter Ajisaka  
(Sumber : <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3796>)

Penelitian yang disusun oleh Heny Miftachu Rosidiyanti, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya tahun 2018 ini bertujuan untuk merancang buku ilustrasi aksara Jawa dengan teknik vektor yang dimana diperuntukkan sebagai media diantaranya

adalah teori mengenai ilustrasi, pembelajaran untuk siswa kelas 3 sekolah dasar. Lalu dalam penelitian tersebut menggunakan kajian teori yang diantaranya adalah teori mengenai ilustrasi, sejarah Aksara Jawa, media pembelajaran, tipografi serta karakteristik media cetak [8]. Perancangan buku ilustrasi ini dilengkapi dengan karakter utama yaitu Ajisaka, sebagai penemu atau pencipta huruf aksara Jawa itu sendiri yang dibuat menggunakan gaya gambar vektor, dengan hasil akhir yang berwujud buku ilustrasi yang akan digunakan sebagai salah satu media pembelajaran anak atau siswa kelas 3 sekolah dasar.

Dari penelitian ini, peneliti juga menggunakan beberapa teori yang relevan terhadap penelitian yang akan dibuat, yaitu teori ilustrasi, sejarah Aksara Jawa serta dengan media yang sama yaitu buku ilustrasi, namun peneliti menggunakan gaya ilustrasi atau gaya gambar yang berbeda yaitu dengan menggunakan gaya gambar *anime* atau kartun Jepang yang diharapkan memberi ciri khas tersendiri terhadap penelitian yang akan dibuat ini dan menjadi pembeda terhadap penelitian sebelumnya.

### **2.1.2 Perancangan Buku Ilustrasi Pepatah Bahasa Jawa Untuk Anak Usia 9-12 tahun.**

Perancangan yang disusun oleh Virgin Virginal Bauty Agustaf pada tahun 2013 dari program studi DII Desain Komunikasi Visual Universitas Sebelas Maret yang ditujukan untuk anak usia 9-12 tahun ini dilakukan untuk membantu mengenalkan pepatah dalam Bahasa Jawa dalam bentuk buku ilustrasi jenaka agar lebih mudah dicerna dan dipahami oleh anak. Dalam penelitian ini unsur yang terdapat dalam buku ilustrasi tersebut meliputi gambar, *layout*, dan media pendukungnya seperti poster, pembatas buku, *x-banner*, stiker dan *merchandise* lainnya yaitu *mug*, *t-shirt*, dan *pin*.

Tujuan perancangan ini adalah untuk membantu kesulitan orang tua dalam memberikan edukasi tentang Aksara Jawa yang sudah mulai ditinggalkan oleh masyarakat Jawa dengan mengaplikasikannya dalam bentuk buku ilustrasi tersebut agar mudah dipahami dan menarik bagi anak-anak [9]. Dalam buku ilustrasi tersebut terdapat teori atau teknik yang digunakan, yaitu dengan menggunakan teknik manual yang diaplikasikan menggunakan komputer sebagai tahap kedua yang dimana hasil atau *output* penelitian tersebut akan dicetak menjadi sebuah buku ilustrasi.

Sebagai salah satu referensi yang dipakai peneliti, penelitian tentang perancangan buku ilustrasi pepatah Jawa untuk anak usia 9 - 12 tahun ini dipilih karena penelitian sebelumnya yaitu mengambil pepatah Jawa, namun peneliti disini mengambil Huruf Aksara Jawa yang dijadikan buku ilustrasi.

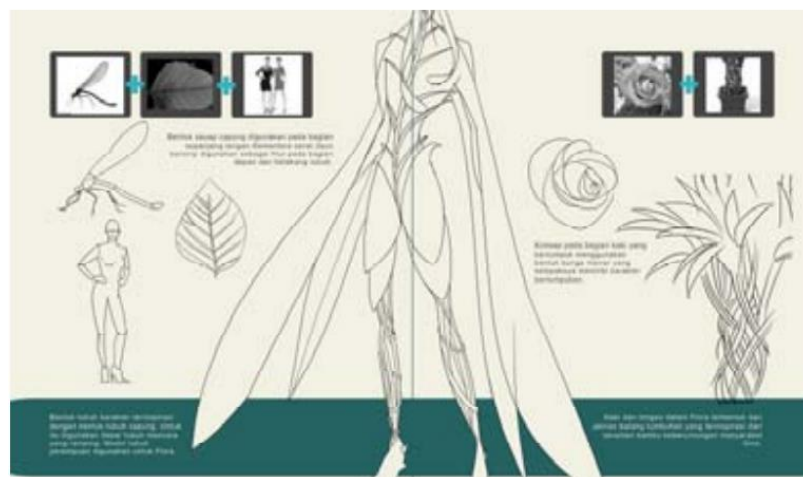
### **2.1.3 Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital.**

Perancangan yang dibuat oleh Melissa Ruyattman pada tahun 2013 ini dibuat untuk memberikan referensi untuk mendesain sebuah karakter fiksi agar memahami konsep dan sumber yang dirancang untuk membuat sebuah ilustrasi. Urgensi dari perancangan yang telah dibuat adalah untuk memberikan sebuah dorongan serta mempersiapkan diri untuk masa depan khususnya dalam industri kreatif. Dalam perancangan ini, digunakan gaya ilustrasi yang mengacu pada kombinasi atau gabungan dari gaya *western* atau barat, serta *manga* atau *anime* dari Jepang. Serta dalam teknik yang digunakan untuk visualisasinya adalah dengan teknik *blocking* atau *cell-shading* yang cenderung membentuk karakter kartun [10].

Hasil dari perancangan ini adalah sebuah buku panduan yang dirancang guna memberikan referensi secara lengkap untuk membuat sebuah karakter yang dirancang dengan menggunakan

bahasa Indonesia. Dalam perancangan ini tahap yang digunakan adalah dengan membuat sketsa dasar, mulai dari bentuk tubuh, kostum, serta properti yang digunakan untuk membuat suatu karakter fiksi tersebut.

Alasan peneliti menggunakan penelitian ini sebagai referensi adalah karena dalam perancangan yang akan dibuat, yaitu buku ilustrasi dengan gaya *anime* ini memiliki karakter fiksi untuk mengenalkan aksara Jawa yang akan dibuat dalam sebuah buku ilustrasi pengenalan aksara Jawa yang dimana sebuah karakter tersebut harus dirancang sedemikian rupa agar karakter yang dihasilkan memiliki ciri khas tersendiri. Dan dalam penelitian ini, gaya ilustrasi yang digunakan sama-sama bergayakan *anime* meski ada percampuran antara *western*. Lalu dengan penelitian tentang buku panduan ini, diharapkan mampu menjadi salah satu acuan peneliti untuk membuat sebuah desain karakter yang dapat menarik perhatian anak-anak[10].



Gambar 2.2 Sketsa Perancangan Buku Panduan  
(Sumber : <https://media.neliti.com>)



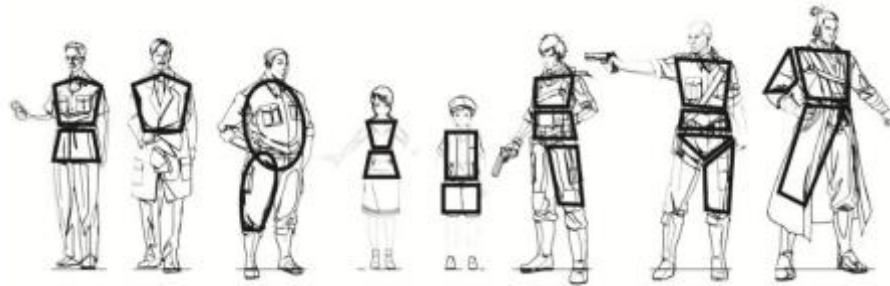
Gambar 2.3 Digital Perancangan Buku Panduan  
(Sumber : <https://media.neliti.com>)

## 2.2 Referensi Visual

### 2.2.1 Visualisasi Desain Karakter Tokoh Dalam Film Animasi “Battle Of Surabaya”

Perancangan yang dibuat oleh Rika Okta Maulida pada tahun 2019 dari program studi Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Surakarta ini yang berfokus pada penelitian tentang perancangan dan visualisasi tokoh dalam film animasi “*Battle Of Surabaya*”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan prosedur yang disajikan dengan data riset yang diubah menjadi tulisan, yang didalamnya akan memaparkan tentang strategi desain karakter, properti serta ekspresi [11].

Hasil dari penelitian ini adalah melihat hasil dari perancangan ilustrasi atau visualisasi karakter yang ada dalam film animasi “*Battle Of Surabaya*” yang dimana peneliti mengambil perancangan tersebut sebagai contoh atau referensi visual yang akan dipakai untuk perancangan buku ilustrasi yang akan dibuat. Berikut adalah hasil dari penelitian yang sudah dibuat, yang akan dijadikan referensi :



Gambar 2.4 Karakter tokoh “Battle Of Surabaya”  
(Sumber : <http://repository.isi-ska.ac.id>)

Nama Tokoh	Karakter Desain	Character Shape	Penjelasan
Yumna			Tokoh Yumna memiliki bentuk <i>shape</i> kotak namun bagian bawahnya memiliki ukuran lebih kecil, dikarenakan Yumna adalah tokoh perempuan feminim, sehingga dalam pembentukannya bagian pinggang lebih terlihat kecil, berbeda jika tokoh tersebut adalah perempuan yang berbadan besar.
Musa			Karakter Musa digambar dengan <i>shape</i> kotak, dan <i>shape</i> tersebut menggambarkan bentuk tubuh yang masih natural di mana bentuk tubuh yang dimiliki oleh anak kecil. Seperti yang dikatakan oleh <i>Director Battle of Surabaya</i> , Aryanto Yuniawan, “yang model model kotak kotak ini kan menunjukan kekuatan, jadi gitu”. Jadi <i>shape</i> kotak lebih ke pada tokoh yang memiliki semangat dan kekuatan.

Gambar 2.5 Karakter Musa dan Yumna “Battle Of Surabaya”  
(Sumber : <http://repository.isi-ska.ac.id>)

Alasan peneliti mengambil referensi tersebut karena dalam penelitian ini digunakan metode-metode untuk membuat sebuah karakter yang akan dirancang agar sesuai dengan karakteristik yang akan digunakan. Diatas adalah contoh dari *shape* yang ada dalam film “*Battle Of Surabaya*” yang akan dijadikan patokan untuk menggambar *anime* dengan gaya *kids* yang dapat menarik perhatian anak.

### 2.2.2 Perancangan Board Game Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4.

Dalam jurnal yang dibuat oleh Anggun Fajarizka, R. Eka Rizkiantono pada tahun 2016 ini melakukan dirancang untuk mengetahui tingkat pemahaman anak terhadap huruf Aksara Jawa dengan melalui penyebaran kuesioner kepada target audience di Surabaya serta melakukan wawancara mendalam terhadap pengajar Bahasa Jawa.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa jenis serta sumber data tersebut dibagi menjadi beberapa yaitu : data primer, sekunder, strategi komunikasi serta konsep visual yang akan digunakan dalam penelitian tersebut yang menghasilkan sebuah perancangan *board game* huruf *hanacaraka* dalam media pembelajaran anak sekolah dasar [12].

Dari hasil penelitian tersebut peneliti akan menggunakan konsep visual yang dapat menarik perhatian anak dengan menggunakan warna-warna cerah yang melambangkan keceriaan. Maka dari itu peneliti menjadikan perancangan ini sebagai referensi yang akan digunakan nantinya namun dengan gaya gambar yang berbeda.



Gambar 2.6 Penggunaan Warna Ceria

(Sumber : <https://core.ac.uk/reader/291473450>)

### 2.3 Orisinilitas Karya

Berdasarkan referensi perancangan sebelumnya yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Aksara Jawa Dengan Teknik Digital Vektor Sebagai Media Pembelajaran Anak Kelas 3 Sekolah Dasar”, “Perancangan Buku Ilustrasi Pepatah Bahasa Jawa Untuk Anak Usia 9-12 Tahun”, dan “Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi Secara Digital” terdapat perbedaan terhadap perancangan yang dibuat penulis, yaitu secara objek, tujuan, target dan serta metode analisis yang digunakan.

Lalu berdasarkan referensi visual dari “Visualisasi Desain Karakter Tokoh Dalam Film Animasi ‘Battle of Surabaya’” dan “Perancangan Board Game

Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4” terdapat perbedaan terhadap perancangan penulis, yaitu dari gaya gambar, warna yang digunakan serta alur cerita dan hasil karya dari penulis yaitu buku ilustrasi.

## **2.4 Dasar Teori**

### **2.4.1 Ilustrasi**

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual tulisan tersebut lebih mudah dicerna. Ilustrasi dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan tampilannya [13], yaitu :

1. Naturalis, adalah gambar ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna yang sama sesuai dengan keadaan yang nyata dari alam tanpa adanya pengurangan atau penambahan lainnya.
2. Dekoratif, adalah gambar ilustrasi yang dapat berfungsi sebagai penghias atau menghiasi sesuatu dengan bentuk yang lebih disederhanakan dan bahkan dilebih-lebihkan.
3. Kartun atau animasi/*anime*, adalah gambar ilustrasi yang bentuknya lucu dan memiliki ciri khas tertentu dari setiap karakternya, contohnya terdapat dalam buku majalah anak, komik ataupun buku cerita bergambar lainnya.
4. Karikatur, adalah gambar ilustrasi yang berupa sebuah kritik atau sindiran yang dimana gaya gambarnya mengalami penyimpangan bentuk dari proporsi tubuh aslinya, biasanya dapat ditemukan dalam koran-koran ataupun majalah.
5. Cerita bergambar, adalah gambar ilustrasi sejenis komik yang ditambahkan dengan tulisan atau keterangan pada gambarnya dan memiliki alur cerita dari berbagai sudut pandang.



### 2.4.2 Gaya Ilustrasi Anime

Sejarah *anime* atau dunia animasi Jepang berkembang pada awal abad 20-an dan pada tahun 1917 publikasi pertama film animasi Jepang secara resmi dimulai. Film animasi layar lebar pertama yang berjudul “Momotaro Divine Sea Warriors” dirilis pada tahun 1944, dan pada tahun resmi dimulai. 1963 “Astro Boy” menjadi salah satu *anime* pertama yang populer, setelah itu, pada era 80-an banyak *anime* yang bergenre *mecha* atau robot seperti “Gundam”. Lalu pada tahun 2002 karya milik Hayao Miyazaki dari Studio Ghibli yang berjudul “Spirited Away” menjadi film animasi terbaik dalam ajang “Academy Awards” yang membuat *anime* semakin banyak digemari dan terkenal di seluruh dunia.

Bentuk atau *artstyle* dari *anime* adalah gaya ilustrasi yang digunakan atau dipakai dan lahir dari negeri sakura atau Jepang. Gaya ilustrasi *anime* ini menjadi populer dan banyak diminati oleh kalangan masyarakat, khususnya anak muda dan tidak menutup kemungkinan orang dewasa juga menyukai *artstyle anime* ini. Perkembangan zaman yang semakin maju dan masuknya budaya luar ke Indonesia semakin membuat gaya ilustrasi ini tersebar luas, ditambah dengan produksi film atau *movie* yang bergayakan *anime* ini yang semakin gencar dan ramai di masyarakat. *Anime* yang saat ini menjadi komoditas internasional semakin menarik banyak perhatian karena *visual* yang bisa dibilang bagus dibandingkan dengan kartun dari budaya barat [14].

Gaya gambar *anime* atau manga Jepang selalu berubah-ubah mengikuti jaman dan menyesuaikan dengan tren yang ada pada saat itu. Seperti gambar berikut, bisa dilihat perbedaan pada gaya gambar *anime* pada tahun 1990-an dengan 2010-an.



Gambar 2.7 *Style Anime*  
(Sumber: <https://www.risamedia.com/>)

Dalam tulisan yang dikutip dari *creativebloq.com* yang berjudul “*How To Draw a Character at Different Ages*” yang diambil dari seorang ilustrator bernama Ilya Kushinov tersebut menjelaskan bahwa karakter yang dibuat agar dapat dikenali dengan mudah yaitu dilihat dari ukuran atau proporsi tubuh yang dibuat untuk karakter tersebut. Ilya membagi karakter tersebut menjadi tiga (3) yaitu : *adolescence* (adalah usia remaja dimana ekspresinya selalu menunjukkan amarah serta dengan tubuh yang ramping), *an infant* (adalah anak-anak, dimana ekspresinya menunjukkan senyuman), dan *adulthood* (adalah masa dewasa, dimana tubuhnya lebih tinggi dan ekspresinya lebih halus) [6].

Ada pula *genre* lengkap atau jenis yang terdapat dalam sebuah *anime*, diantaranya adalah :

1. *Action*, adalah jenis *anime* yang menceritakan tentang aksi atau pertarungan pada karakternya.
2. *Adventure*, atau petualangan yang dimana alurnya bertujuan untuk menyelesaikan suatu misi.
3. *Mecha*, adalah jenis *anime* yang berhubungan dengan robot.
4. *Drama*, dimana alurnya menjelaskan tentang situasi secara kompleks dan emosional.
5. *Fantasy*, yang menceritakan tentang suatu khayalan atau hal yang *imajinatif*.
6. *School life*, yang alurnya menceritakan tentang sekolah.
7. *Slice of life*, adalah *anime* yang menceritakan tentang kehidupan sehari-hari dan memiliki nilai kehidupan atau sosial.

8. *Historical*, adalah *anime* yang menceritakan tentang sejarah ataupun masa lalu.
9. *Shoujo*, adalah *anime* yang ditujukan untuk perempuan remaja.
10. *Kids*, *anime* yang ditujukan untuk anak-anak tetapi tidak menutup kemungkinan untuk dilihat oleh remaja atau dewasa.

Dari *genre* diatas *anime kids* termasuk salah satu *genre anime* yang dikhususkan untuk anak-anak, namun tokoh pemain di *genre* ini tidak hanya anak-anak, remajapun ada [5]. Biasanya *genre anime kids* memiliki alur cerita yang ringan dan lebih *simple* serta mudah dimengerti oleh anak-anak karena sifatnya yang menyenangkan.

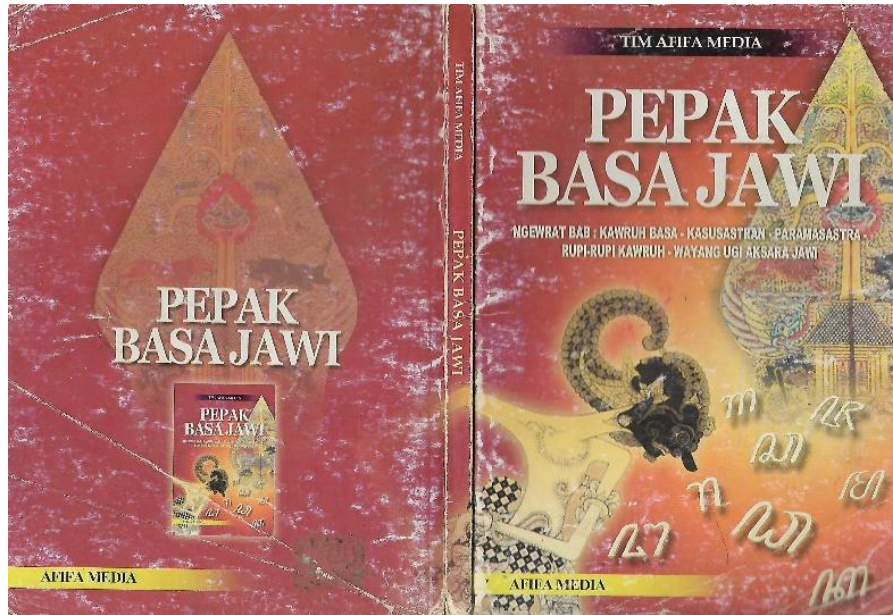
### 2.4.3 Aksara Jawa

Aksara Jawa merupakan salah satu kebudayaan Bangsa Indonesia yang bersifat *adhi luhung* yang artinya adalah tinggi mutunya atau seni yang bernilai dan wajib dipelihara [15]. Budaya Jawa memiliki filosofi yang mengajarkan tentang harmonisasi, baik dengan sang pencipta, manusia, dan alam. Hadirnya Aksara Jawa ini dapat dilihat dan dikaji dengan konsep tradisional dan konsep ilmiah.

Konsep tradisional yaitu menjelaskan tentang aksara Jawa yang diciptakan oleh seorang raja yang berkuasa di Medhang Kamulan yang bernama Aji Saka, sebagai wujud kesedihan karena kejadian yang menimpa Dora dan Sembada selaku punggawa (abdi) setianya. Mereka berdua bertempur karena memperebutkan pusaka yang dimiliki Aji Saka, namun akhirnya keduanya meninggal karena pertarungan tersebut dimana beritanya telah sampai ke telinga Aji Saka dan ia menyesal karena kesalahannya yang membuat dua punggawanya meninggal. Maka dari itu Aji Saka mengenang kisah Dora dan Sembada melalui tulisan yang disebut Aksara Jawa.

Sedangkan konsep ilmiah terwujudnya aksara Jawa ini karena adanya *local genius* dari Bangsa Indonesia karena interaksi dengan Bangsa India sejak abad ke-V. Dengan munculnya aksara maka tradisi keberaksaraan untuk menciptakan bahasa ragam tulis. Dalam sejarah peradaban etnik Jawa, tulisan tertua adalah aksara Pallawa yang ditemukan dalam bentuk prasasti dengan

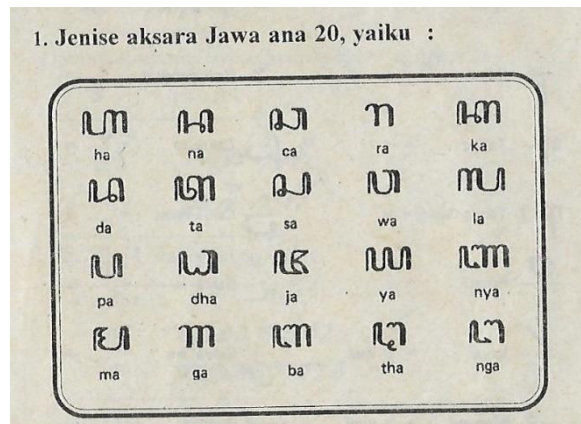
penanda waktu sebelum tahun 700 masehi, dan karya tulis tentang peleografi Jawa baru dimulai pada awal abad XIX seperti yang dilakukan oleh Rafles (1871), Stuart (1863), dan Keyzer (1863).



Gambar 2.8 Halaman depan “Buku Pepak Basa Jawi”  
(Sumber: Tim Afifa Media, 2010)

Dalam buku yang berjudul “Pepak Bahasa Jawa” terbitan Tim Afifa Media cetakan 1 tahun 2010, bab 3 halaman 155: Hanacaraka dijelaskan bahwa aksara Jawa dibagi menjadi 20 huruf, pasangan aksara Jawa, sandhangan, serta angka Jawa yang ditulis dalam bentuk huruf aksara Jawa sebagai dasar pembelajaran. Berikut adalah penjelasan aksara Jawa dalam buku “Pepak Bahasa Jawa” yang akan digunakan sebagai acuan penelitian dalam Perancangan Buku Ilustrasi Huruf Aksara Jawa Menggunakan Gaya *Anime* Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya Lokal :

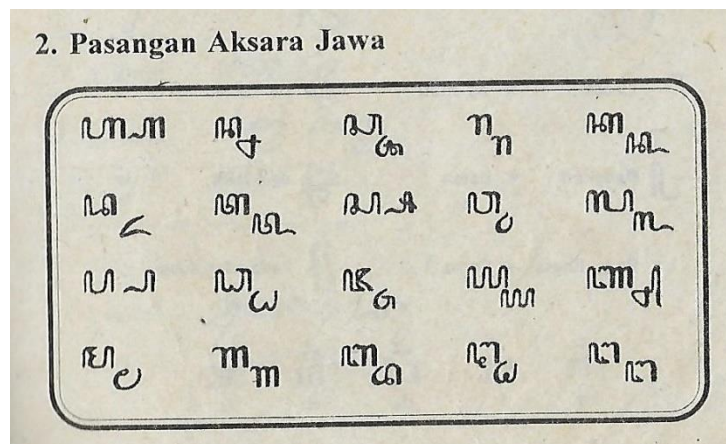
## 1. Jenis Aksara Jawa



Gambar 2.9 Jenis Aksara Jawa  
(Sumber: Tim Afifa Media, 2010: 155)

Adalah huruf aksara Jawa yang masih asli dan belum diberi *sandhangan* yang dimana terdapat 20 huruf, yang pada setiap barisnya dapat dibaca “*hanacaraka : ha na ca ra ka*” lalu baris berikutnya “*datasawala : da ta sa wa la*” dan baris lainnya yaitu “*padhajayanya : pa dha ja ya nya*” dan baris terakhir yang berbunyi “*magabathanga : ma ga ba tha nga*”.

## 2. Pasangan Aksara Jawa



Gambar 2.10 Pasangan Aksara Jawa  
(Sumber: Tim Afifa Media, 2010:155)

Dalam aksara Jawa, pada tiap kata terdapat pasangan yang berfungsi untuk mengikuti suku kata yang mati atau tertutup, yang dimana bacaannya hanya huruf konsonan tanpa huruf vokal (*a, i, u, e, o*) apabila dipasangkan dengan huruf pasangan aksara Jawa ini. Contoh : *nangka*, dalam aksara Jawa tidak ada huruf mati maka jika ditulis menjadi *na-nga-ka* digunakan huruf pasangan aksara Jawa untuk memberikan huruf mati pada bacaan *nga* agar dapat dibaca *na-ng-ka*.

### 3. Sandhangan

Adalah tanda baca pada Aksara Jawa yang berfungsi untuk merubah bunyi vokal pada huruf dasar dan huruf pasangan.



Gambar 2.11 Sandhangan Aksara Jawa  
(Sumber: Tim Afifa Media, 2010:156)

Lalu berikutnya ada *sandhangan* atau tanda baca dalam huruf aksara Jawa yang dibagi menjadi 3 yaitu :

1. Sandhangan swara
2. Sandhangan panyigeg
3. Sandhangan liya-liya

1. Tuladha maceme sandhangan swara kaya ing ngisor iki :

a. **o** : wulu = i

Tuladha :

1. kaki : ꦏꦏꦶ

2. siti : ꦱꦶꦠꦶ

b. **η---ꦂ** : taling tarung = o

Tuladha :

1. soto : ꦱꦺꦠꦺ

2. coro : ꦕꦺꦴꦫꦺ

c. **.....ꦏ** : wulu = u

1. kudu : ꦏꦸꦢꦸ

2. tuku : ꦠꦸꦏꦸ

d. **η--** : taling = e

Tuladha :

1. dede : ꦢꦺꦢꦺ

2. lele : ꦭꦺꦭꦺ

Gambar 2.12 Sandhangan Aksara Jawa (Sumber: Tim Afifa Media, 2010:157)

e. **o** : pepet = <sup>^</sup>e

Tuladha :

1. kebo : ꦏꦺꦧꦺ

2. metu : ꦩꦺꦠꦸ

2. Jenise sandhangan panyigeg wanda kaya ing ngisor iki

a. **.....** : layar = sigeg r

Tuladha :

1. pasar : ꦱꦩꦫ

2. karya : ꦏꦩꦫ

b. **.....** : wigyan = sigeg h

Tuladha :

1. gajah : ꦒꦪꦲ

2. sawah : ꦱꦮꦲ

c. **.....** : cecak = sigeg ng

Tuladha :

1. abang : ꦲꦧꦁ

2. garing : ꦒꦫꦶꦁ

Gambar 2.13 Sandhangan Aksara Jawa (Sumber: Tim Afifa Media, 2010:158)

