DIVAGATRA
E-ISSN 2776-656X
https://ojs.unikom.ac.id/index.php/divagatra
Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain
Vol. 01 No. 02 (Oktober 2021) Hal. 214-225

Desain Ilustrasi Tokoh Suryaputra Karna Mahabharata

Ryan Fattah Ash Shiddiq H[1], Deni Albar[2]
[1,2]Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Bandung
Email: [1]ryanfattah.dkv@mahasiswa.unikom.ac.id, [2]deni.albar@email.unikom.ac.id

Abstrak: Nilai positif kehidupan terkandung dalam budaya dan karya sastra yang mengandung nilai kehidupan dan juga ilmu pengetahuan yang berpengaruh dalam kehidupan manusia hingga saat ini. Mahabharata merupakan salah satu dari dua karya sastra kuno yang berasal dari India, selain dari Ramayana, adapun beberapa versi dari cerita Mahabharata ini. Mahabharata menceritakan kisah konflik para Pandawa lima dengan saudara sepupu Pandawa yaitu 100 Korawa, mengenai sengketa hak pemerintahan istana Hasstinapura. Suryaputra Karna adalah salah satu kesatria yang ada di dalam cerita Mahabharata dan berperan penting terhadap jalan ceritanya. Makna kehidupan yang dapat diambil sangatlah banyak di dalam perjalanan hidup Karna, perancangan ini mendeskripsikan makna kepahlawanan yang dimiliki oleh Suryaputra Karna di dalam cerita Mahabharata. Kesimpulan yang didapatkan dari perancangan ini, menceritakan perjalanan Karna yang melalui banyak cobaan, fitnah, dan lainnya yang pada akhirnya memperlihatkan nilai tokoh yang dimiliki Karna sebagai antagonis yang dapat menjadi tokoh yang lebih baik dan menyelamatkan atau menyelesaikan masalah yang ada. Pentingnya tujuan perancangan ini bertujuan untuk melestarikan tokoh Karna dan cerita rakyat yang dapat diadaptasi menjadi media lainnya dan dapat mudah diterima oleh kalangan remaja saat ini.

Kata kunci: Karna, tokoh, Mahabharata, nilai, cerita rakyat.

Abstract: *The positive values of life are embodied in culture and literary works that contain life values and also knowledge that has an influence on human life until now. Mahabharata is one of two ancient literary works originating from India, apart from Ramayana, as for several versions of this Mahabharata story. Mahabharata tells the story of the conflicts of the five Pandavas with Pandawa cousins namely 100 Kauravas, regarding the dispute over the rights of the Hasstinapura court government. Suryaputra Karna is one of the knights in the Mahabharata story and plays an important role in the storyline. The meaning of life that can be taken very much in the journey of life Karna, this design describes the meaning of heroism owned by Suryaputra Karna in the Mahabharata story. The conclusion obtained from this design, tells Karna's journey through many trials, slanders, and others that ultimately show the value of the character owned by Karna as an antagonist who can become a better figure and save or solve existing problems. The importance of the purpose of this design aims to preserve Karna characters and folklore that can be adapted into other media and can be easily accepted by teenagers today.*

Keywords: *Karna, character, Mahabharata, values, folklore.*

CC BY SA

PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu bangsa yang sangat memegang teguh budaya dan nilai kehidupan di dalamnya. Nilai terdapat pada diri manusia sesuai dengan sifat dan kehidupan yang dijalaninya. Nilai adalah seperangkat keyakinan atau perasaan yang diyakini sebagai suatu identitas yang memberikan corak yang khusus kepada pola pemikiran, perasaan, keterikatan maupun perilaku (Mangguali, 2007). Nilai menjadi tolak ukur dalam diri manusia yang menyangkut baik dan buruk. Nilai menjadi konsep yang digunakan di dalam masyarakat yang sudah ada dan digunakan dalam kehidupan. Nilai-nilai kehidupan yang ada di dalam masyarakat dapat berupa nilai manusiawi yang bertujuan untuk memanusiakan diri dalam lingkungan yang dapat berbentuk fisik maupun nilai positif kehidupan terkandung dalam budaya dan karya sastra yang mengandung nilai kehidupan dan juga ilmu pengetahuan yang berpengaruh dalam kehidupan manusia hingga saat ini.

Dalam sebuah cerita folklor, terdapat nilai-nilai untuk menjadi panduan hidup manusia di dunia. Salah satu folklor yang sangat terkenal dikalangan masyarakat berasalah dari cerita Mahabharata. Mahabharata merupakan salah satu dari dua karya sastra kuno yang berasal dari India, selain dari Ramayana. Inti dari cerita Mahabharata adalah perseteruan antara kubu Pandawa dan Kurawa. Cerita Mahabharata menceritakan kisah konflik para Pandawa lima dengan saudara sepupu Pandawa yaitu 100 Kurawa, mengenai sengketa hak pemerintahan tanah negara Astina. Berkat media yang berkembang, terdapat salah satu komik yang menceritakan tentang kisah hidup awal Suryaputra Karna hingga menjadi raja Angga dan juga perseteruan dengan para Pandawa lima. Komik tersebut berjudul "Dipati Karna", karya dari R. A. Kosasih pada tahun 1977. R. A. Kosasih adalah salah satu terkenal yang ada di Indonesia dan memiliki sebutan 'Bapak Komik Indonesia'. Dalam banyaknya karya tentang Mahabharata, adapun beberapa tokoh yang dimuat dalam karya R. A Kosasih ini, salah satunya adalah Dipati Karna. Karna adalah sosok yang penting dalam cerita Mahabharata yang menjadi lawan dari Arjuna, meskipun begitu Karna adalah seorang pahlawan karena mempunyai rasa kebajikan yang tinggi, contohnya pada bagian cerita saat Karna melepaskan baju perang yang diberikan dewa Surya dan diberikan kepada Brahmana yang membutuhkan.

Menurut jurnal Sanyal (2015), Suryaputra Karna diceritakan sebagai pahlawan yang tragis di dalam Mahabharata, dikarenakan Karna memiliki kasta yang rendah. Sebenarnya Karna adalah anak dari dewa yang dibuang atau diasingkan. Dengan berjalannya Karna di Mahabharata hingga akhir, Karna tetap memegang teguh jiwa ksatrianya di dalam perang, meskipun melawan Pandawa lima dan adiknya sendiri yaitu Arjuna (Gambar 1).

Menurut Alwisol (2019), karakter merupakan penggambaran dari tingkah laku seseorang yang dilakukan dengan cara memperlihatkan serta menonjolkan sebuah nilai, baik itu benar maupun nilai yang salah secara implisit dan eksplisit. Karakter berbeda dengan kepribadian yang di dalamnya dan tidak menyangkut nilai sama sekali. Nilai yang dimiliki sebuah tokoh dalam cerita rakyat sangat berpengaruh,

khususnya orang-orang yang memegang teguh budaya. Sebuah tokoh sering dijadikan patokan nilai secara turun temurun dalam masyarakat “Folklor adalah cerminan diri manusia. Oleh karena itu, mengungkap folklor sama halnya menyelami misteri indah manusia.” (Endaswara, 2009). Selain dari nilai yang dimiliki oleh sebuah tokoh cerita rakyat, kepribadian tokoh sering disangkut pautkan dengan takdir yang menimpanya di dalam cerita. Kepribadian dapat didefinisikan sebagai beberapa karakteristik yang dapat berubah dan terorganisir, dimiliki oleh seseorang secara unik yang memengaruhi kognitif, motivasi, dan perilaku dalam berbagai situasi (Shekhar, 2011).

Gambar 1. Ilustrasi Kematian Karna
Sumber: http://www.findmessages.com/seventeenth-day-of-mahabharata-the-detailed-story-of-karnas-death) (2020)

Melihat masyarakat khususnya remaja masih sedikit mengetahui akan tokoh Surypautra Karna dalam cerita Mahabharata, serta kurangnya media saat ini yang dapat melestarikan cerita folklor Mahabharata, membuat masyarakat tidak mengetahui nilai yang ada dalam cerita tersebut. Nilai dalam cerita budaya, folklor atau epos dapat menjadi contoh yang baik dalam kehidupan manusia dan kehidupan bermasyarakat. Selain itu, cerita folklor yang berbentuk lisan dalam waktu yang lama akan dilupakan dan akan membuat cerita semakin terpecah belah serta salah menilaikan cerita tersebut. Untuk itu, cerita folklor seperti Mahabharata harus banyak diketahui meskipun dengan majunya perkembangan zaman, agar tetap menjadi contoh yang baik bagi masyarakat dan juga agar dapat dilestarikan dalam waktu yang lama. Solusi yang didapat untuk perancangan ini adalah, membuat kembali cerita tokoh Suryaputra Karna dalam bentuk media dan gaya visual saat ini agar membuat masyarakat yang belum tahu menjadi tertarik. serta yang sudah mengetahui Mahabharata, agar lebih mengetahui nilai kebaikan dari pihak yang lain dan menjadi lebih kritis dalam menilai. Selain itu, agar dapat melestarikan cerita Mahabharata ini.

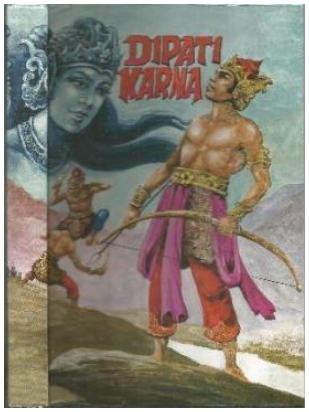
METODE

Adapun metode tujuan komunikasi dan strategi kreatif yang akan dilakukan. Pendekatan visual disesuaikan dengan ketertarikan khalayak sasaran yaitu remajaa akhir pada usia 17-25 tahun, serta trend masyarakat pada media hiburan saat ini secara umum. Penggambaran tokoh mempertimbangkan selera masyarakat khsusnya anak dan remaja, tetapi keseluruhan visual tetap mengacu pada objek yang dipahami secara umum. Serta penggunaan bentuk wajah dan seluruh badan, dipertimbangkan memenuhi selera khalayak sasaran, tetapi tetap mengacu pada kepentingan tokoh dalam cerita. Salah satu contoh referensi visual tokoh Karna yang diadaptasi melalui media yang berbeda (Gambar 2).

Gambar 2. Konsep Desain Karakter Karna
Sumber: (https://www.deviantart.com/govindmelitte/art/Karna-4-Fate-Apocrypha-364602461) (2020)

Objek Penelitian

Adapun salah satu adaptasi cerita Mahabharata, khususnya tokoh Karna di Indonesia. Adaptasi tersebut berbentuk komik yang berjudul Dipati Karna buatan R.A Kosasih pada tahun 1977 (Gambar 3). Komik ini menjadi objek penelitian dan juga perancangan yang akan dilakukan.



Gambar 3. *Cover* Komik Dipati Karna
Sumber: Data Pribadi (2020)

Prosedur Pengambilan Data

Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan observasi deskriptif terhadap karya komik 'Dipati Karna', untuk kemudian memisahkan kejadian dan visual tokoh dan setelah itu dikomparasi dengan visual adaptasi yang sudah ada. Hal ini bertujuan untuk memudahkan proses pemisahan tanda visual, visual untuk penokohan karakter seperti yang dikatakan menurut (Vaughan, 2011) karya memiliki elemen yang terkandung di dalamnya yaitu gambar, teks, suara, video, dan animasi. Sedangkan dalam komik, karya dapat dibedah dalam elemen gambar serta teks.

Tahapan Pembedahan Objek Penelitian

Setelah mendapatkan data yang sudah diinginkan, tahapan pembedahan tokoh pada komik dilakukan dengan diadaptasi menjadi visual yang baru dan dapat diterima oleh masyarakat, khususnya remaja saat ini. Visual yang akan dibuat menggunakan acuan referensi ilustrasi sebelumya yang sudah mengadaptasi tokoh-tokoh yang ada dalam berbagai media. Selain itu, visual akan merepresentasikan bagaimana tokoh tersebut dalam cerita Mahabharata.

Metode Analisa

Khalayak sasaran adalah suatu tujuan kelompok tertentu dalam masyarakat yang menjadi sasaran komunikasi (Kamus Besar Bahasa Indonesia versi 5). Untuk itu, penulis melakukan analisa terhadap target audiens dan juga strategi perancangan yang akan digunakan.

Adapun target audiens setelah melakukan analisa kuesioner, yaitu: Remaja SMA/SMK sederajat di Indonesia rata-rata berusia 17 tahun, oleh karena itu target paling muda untuk khalayak sasaran, serta umur 22 tahun untuk umur yang paling tinggi. Usia ini dipilih karena, sejak umur 17 tahun keatas dinilai dapat menerima konten-konten sensitif seperti kekerasan fisik maupun seksual serta pembunuhan. Selain itu, umur 17 tahun sudah dinilai dapat memulai pencarian jati diri serta sangat sering bersentuhan dengan literasi, dongeng maupun novel. Kelompok usia ini dinilai sebagai semiindependen hingga independen dari segi ekonomis, dapat diartikan sudah menghasilkan atau dapat memanajemen keuangan sendiri (Santrock, 2003) .

Tujuan dan Pendekatan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan ini adalah untuk menginformasikan kepada masyarakat khususnya khalayak sasaran, cerita dari tokoh Surypautra Karna dalam Mahabharata dan nilai-nilai kepahlawanan yang terkandung didalamnya, sehingga menjadi sebuah pembelajaran akan penilaian sifat manusia bagi masyarakat. Dengan mengetahui tokoh Suryaputra Karna dalam Mahabharata, masyarakat akan dapat lebih baik berfikir kritis dalam menilai sifat seseorang. Agar perancangan mengenai cerita kepahlawanan tokoh Suryaputra Karna dalam Mahabharata ini lebih efektif, maka diperlukan sebuah pendekatan komunikasi terhadap khalayak

sasaran, sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Dalam perancangan ini menggunakan 2 buah pendekatan, yaitu pendekatan visual dan pendekatan verbal.

Pendekatan visual yang digunakan adalah style gambar kartun dan komik jepang, seperti karya Akira Ishida, pada komik Fate/Apocrypha dan lainnya. Dalam perancangan chapter book ini akan menampilkan elemen-elemen khas dari cerita Mahabharata aslinya, agar masyarakat dapat lebih mengetahui nilai yang terkandung dari elemen yang ditampilkan (Gambar 2).

Dalam penyampaian informasi dari perancangan mengenai cerita kepahlawanan Suryaputra Karna dalam Mahabharata, pendekatan verbal yang digunakan yaitu menggunakan bahasa Indonesia non-formal yang dicampur sedikit bahasa sanskrit India yang sudah diterjemahkan (contoh: Brahmastra). Hal ini dikarenakan bahasa Indonesia merupakan bahasa yang lebih umum dengan masyarakat, sehingga pesan yang akan disampaikan dari buku cerita perancangan informasi ini bisa diterima dan dimengerti oleh para remaja, sedangkan penggunaan bahasa sanskrit India yang sudah diterjemahkan adalah sebagai aksen dikarenakan Mahabharata berasal dari India, serta agar tidak ada salah penggunaan arti dari kata yang sudah ada.

Mandatory

Perancangan media informasi cerita kepahlawanan Suryaputra Karna dalam Mahabharata, salah satunya bekerja sama dengan lembaga Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat untuk mempublikasikan media informasi ini. Lembaga ini merupakan dinas yang ada di provinsi Jawa Barat, dengan tujuan untuk melestarikan aset budaya yang sudah ada, oleh karena itu, akan sesuai jika lembaga tersebut dijadikan mandatory media informasi cerita kepahlawanan Suryaputra Karna dalam Mahabharata. Setelah itu, Perancangan media informasi cerita kepahlawanan Suryaputra Karna dapat bekerja sama dengan salah satu penerbit terkenal di Indonesia yaitu Gramedia Pustaka Utama (GPU).

Strategi Kreatif dan Media

Sebagai suatu cerita epos atau folklor yang berhubungan dengan agama Hindu, cerita tokoh Suryaputra Karna dalam Mahabharata ini perlu dilakukan terobosan media, agar menjadi pengingat dan pengetahuan bagi masyarakat. Kurangnya pendekatan visual dan media yang digunakan pada saat ini untuk cerita Suryaputra Karna, maka dipilihlah media buku cerita bergambar atau *chapter book* dengan visual yang disesuaikan dengan minat maysarakat secara umum saat ini. Sehingga, masyarakat dapat mengerti dan mengetahui nilai yang ada dalam cerita epos, bersamaan dengan dijadikannya cerita menjadi hiburan yang dapat menghibur masyarakat. Kelebihan dari media ini adalah, untuk meningkatkan literasi remaja Indonesia agar lebih gemar membaca, dengan seringnya membaca, maka mudahnya pengetahuan untuk masuk. Untuk menambahkan sarana hiburan, ditambahkanlah gambar atau visual yang menarik untuk lebih menghidupkan isi cerita dan mudah dinikmati.

Cerita tokoh Suryaputra Karna yang akan dijadikan *chapter book* ini diadaptasi dari buku komik Dipati Karna buatan R.A. Kosasih, serta penambahan dari versi Mahabharata lainnya. Karya hasil adaptasi telah menjadi sebuah karya baru yang utuh, meskipun sering ditemui beberapa komponen yang sama dengan karya sebelumnya. Karya hasil adaptasi dengan karya asli (karya yang diadaptasi) memiliki nilai yang sama (Boggs, 1991: 219-25). Oleh karena itu, adapun perbedaan konten dan isi yang bertujuan untuk menarik perhatian masyarakat saat ini.

Pada perancangan *chapter book* ini, akan dibuat strategi kreatif yang bertujuan agar karya lebih menarik dan tidak membosankan. Penggambaran tokoh yang ada dalam cerita disesuaikan dengan kesukaan khalayak sasaran. Seiring dengan perkemgan zaman, tokoh yang diciptakan pada masa lalu, disesuaikan agar beradaptasi dengan selera atau gaya visual masa kini. Artinya, tokoh cerita tetap menyesuaikan dengan latar zaman dalam cerita, tetapi dapat diterima oleh masyarakat zaman sekarang.

Media adalah wahana untuk menyampaikan pesan-pesan periklanan (Jefkins, 1997). Bentuk media bervariasi, antara mendia cetak seperti poster, *billboard*, *flyer*, banner dan lainnya. Sedangkan media digital contohnya seperti Facebook, Instagram, Twitter dan lainnya. Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah *chapter book*. Penentuan ini didasarkan dari kuesioner berdasarkan target sasaran, dengan pendapat bahwa cerita Mahabharata banyak diketahui dalam dongeng, menurut hasil dari data kuesioner. Disimpulkan bahwa *chapter book* sudah menjadi identitas bagi media cerita seperti legenda atau *folklore*. Selain itu, dengan *chapter book*, dapat menggambarkan cerita dengan visualisasi masa kini pada setiap tokoh dan kejadiannya dengan unik dan konsisten, serta dapat menciptakan identitas yang mudah diingat oleh khalayak sasaran.

Copywriting

Secara umum *copywriting* merupakan cara penulisan yang membuat pembaca memberikan respon yang kita inginkan. Dalam pemberian *copywriting* pada perancangan ini menggunakan metode mind mapping. Mind mapping merupakan cara baru untuk mencatat ide maupun gagasan pikiran, mind mapping dibuat untuk mempermudah penggalian ide yang berkaitan dengan objek dan juga subjek dari permasalahan.

Surya dan Savitri adalah dua nama yang digunakan untuk menyebut matahari dalam nyanyian Veda. Terkadang satu nama digunakan secara eksklusif, terkadang mereka digunakan secara bergantian, serta terkadang mereka digunakan seolah-olah mereka mewakili objek yang sangat berbeda. Seharusnya Savitri mengacu pada matahari ketika tidak terlihat, sementara Surya merujuk kepadanya ketika ia terlihat oleh para penyembah (Wilkins, 1913). Surya dalam bahasa sanskrit adalah salah satu dewa dalam agama Hindu yang berarti matahari. Karna adalah anak dari dewa surya (matahari), oleh karena itu judul bernamakan “Suryaputra Karna” yang berarti anak Surya.

Menurut jurnal Sanyal (2015) Ekalavya dan Karna adalah tokoh yang paling manusiawi dalam seluruh epik (Mahabharata ataupun Ramayana) tanpa campur tangan kekuatan ilahi (Divine) dalam hidup mereka. Dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa, tokoh Suryaputra Karna memiliki nilai kemanusiaan dalam dirinya, sedangkan Mahabharata adalah sebuah folklor yang menceritakan tentang nilai agama dan kedewataan. Oleh karena itu, diberi judul "Kemanusiaan Dalam Era Kedewataan".

Copywriting pada perancangan digunakan untuk menjadi pengiring judul untuk media perancangan, judul untuk media perancangan yang akan dibuat dari tokoh Karna yang akan digambarkan dalam perancangan adalah "Suryaputra Karna: Kemanusian Dalam Era Kedewataan".

Rancangan Visual

Menurut Soedarso (1990) Ilustrasi adalah suatu karya dari seni lukis atau seni yang berbentuk gambar yang diabadikan untuk memiliki kepentingan lain, yang bisa mempengaruhi dalam mengiringi suatu pengertian (h.1). Dalam perancangan ini ilustrasi merupakan elemen yang paling berpengaruh untuk menarik minat pembaca. Penilaian yang melibatkan aspek kognitif terhadap gambar, menyebabkan penilaian terhadap komoditas menjadi berbeda-beda dalam menilai sebuah tampilan (Albar, D. 2010). Sebab itu visual tidak dapat hanya untuk dilihat saja, tapi memiliki nilai masing-masing yang ada di dalamnya. Sehingga, gaya ilustrasi yang akan digunakan dalam perancangan chapter book Suryaputra Karna ini adalah kartun Gaya ilustrasi kartun dipilih karena penggambarannya yang sering digunakan dalam media hiburan saat ini, serta lebih mudah diteema oleh remaja hingga dewasa awal. Selain itu, gaya ilustrasi kartun akan lebih mudah membuat pembaca merasa familiar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil perancangan dan pembahasan bagaimana adaptasi visual tokoh Karna dalam Mahabharata terbentuk. Analisis visual menggunakan beberapa referensi yang sudah mengadaptasi tokoh Karna dalam Mahabharata.

Format Desain

Dalam perancangan *chapter book* Suryaputra Karna, akan diaplikasikan ke dalam media *Chapter book* dibuat dalam ukuran 13,5 cm x 20 cm, menggunakan bahan kertas *ArtPaper* sekitar 120-150 gsm dan penjilidan *softcover*, hal ini digunakan agar buku dapat bertahan lebih lama dan kualitas ilustrasi menjadi lebih baik. Ukuran ini merupakan ukuran yang biasa digunakan untuk cerita bergambar, agar teks dan ilustrasi dapat terlihat dengan cukup jelas dan mudah dibawa.

Tata Letak

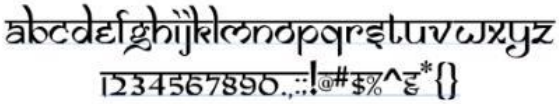
Dalam merancang sesuatu, tata letak merupakan hal yang sangatlah penting. Layout atau tata letak adalah metode penempatan teks yang digabungkan dengan gambar di dalam sebuah desain. Elemen-elemen tersebut diatur sedemikan rupa sehingga akan membuat suatu bentuk yang baru dan menarik sehingga dapat diterima dengan baik oleh pembaca (Ambrose & Harris, 2005). Pada perancangan *chapter book* Suryaputra Karna, tata letak disesuaikan agar pembaca mendapatkan kenyamanan dan kejelasan ketika membacanya, sehingga informasi dan pesan yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik. Adapun penempatan ilustrasi dan teks yang akan digunakan (Gambar 4).

Gambar 4. *Layout Chapter Book*
Sumber: Data Pribadi (2020)

Tipografi

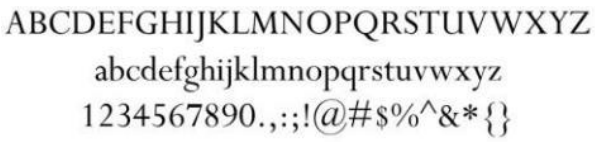
Menurut Sihombing (2001) Tipografi merupakan elemen visual yang sangat penting dalam perancangan untuk membuat sebuah pesan yang dapat disampaikan dengan sangat baik dan tidak terjadinya miskonsepsi makna. Adapun huruf-huruf yang digunakan sebagai berikut:

Font Samarkan, desainer oleh Titivillus Foundry, lisensi sebagai shareware (dengan cara donasi), Dirilis pada tahun 1993, 1995 *copyright* oleh Titivillus Foundry (Gambar 5). Sebagai cerita yang berdasarkan dari negara India dan lekat akan dengan budaya Hindu serta bahasa sanskerta, penggunaan jenis font untuk judul dan hal yang penting lainnya, serta tidak terlalu banyak digunakan untuk teks, dalam perancangan ini menggunakan font Samarkan. *Font* ini dipilih karena tingkat kedekaatan bentuk *font* mirip dengan sanskerta, agar dapat menjadi salah satu ciri bahwa cerita ini berdasarkan dari India.



Gambar 5. *Font* Samarkan
Sumber: Data Pribadi (2020)

Font Perpetua, dibuat oleh Eric Gill dan dikembangkan oleh perusahaan British Monotype Corporation, memiliki lisensi gratis dan bebas untuk digunakan dimana saja (Gambar 6). *Font* ini digunakan untuk *bodytext* pada media cerita Suryaputra Karna secara keseluruhan. Font ini dipilih karena memiliki tingkat keterbacaan yang cukup jelas, membuat mata pembaca tidak mudah lelah saat membaca teks cerita yang cukup banyak.



Gambar 6. *Font* Perpetua
Sumber: Data Pribadi (2020)

Ilustrasi

Bentuk visualisasi dalam perancangan ini yaitu akan mengubah rangkaian cerita yang telah dirancang melalui proses penentuan storyline dari berbagai versi cerita Karna dalam Mahabharata, khususnya versi komik "Dipati Karna" karya R.A. Kosasih, untuk dijadikan sebuah media yang berisi ilustrasi dan juga teks narasi. Visualisasi akan menggunakan gaya kartun, agar dapat mudah mengambil perhatian khalayak sasaran, tetapi masih mengandung unsur makna kebudayaan. Langkah-langkah yang diambil dalam pembuatan visual untuk perancangan ini diawali dengan pembuatan sketsa ilustrasi digital maupun manual, kemudian dilanjutkan dengan proses lining menggunakan perangkat lunak komputer, setelah lining selesai adapun langkah pewarnaan dasar hingga diberikan detail, terakhir dilakukanlah color grading dan penyesuaian sebelum mulai untuk dimasukkan kedalam media. Visual yang akan dibuat menggunakan acuan referensi ilustrasi sebelunya yang sudah mengadaptasi tokoh-tokoh yang ada dalam berbagai media. Selain itu, visual akan merepresentasikan bagaimana tokoh tersebut dalam cerita Mahabharata (Gambar 7).

Sumber Referensi	Hasil Adaptasi	Keterangan
		Salah satu pengertian dalam visual: Rambut yang berwarna merah melambangkan: yang murah hati, berani, protektif, dan yang memiliki kapasitas untuk menghancurkan kejahatan (Western Oregon University, 2015)
		Salah satu pengertian dalam visual: Arjuna didominasi oleh warna putih karena putih mewakili kemurnian, kebersihan, kedamaian dan pengetahuan (Western Oregon University, 2015).

Gambar 7. Penjelasan Visual Tokoh
Sumber: Data Pribadi (2020)

KESIMPULAN

Hasil dari analisis visual dan juga penokohan sebuah karakter dalam cerita rakyat, khususnya Karna dari Mahabharata dapat diadaptasi kembali menjadi visual yang baru dan dapat berbaur dengan media hiburan saat ini. Seperti halnya desain karakter, terdapat makna-makna tersendiri yang terdapat pada adaptasi visual baru ini. Kekurangan dari penelitian ini adalah, kurangnya banyak versi adaptasi dan pengertian lebih dalam penokohan dalam karakter cerita rakyat yang sebenarnya dapat memperdalam arti dari visual yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Albar, D. (2010). PENYATUAN MANUSIA & TEKNOLOGI APLIKASI 3D (KATALOG VIRTUAL 3D). *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual, 2*(2). https://doi.org/10.33375/vslt.v2i2.1113

Alwisol (2019) *Psikologi Kepribadian Edisi Revisi (Original)*. UMM Press. ISBN: 9789797960674 Bank.

Ambrose, G., & Harris, P. (2005). *Basics design 03: Typography*. AVA Publishing.

Boggs, J. M. (1992). *Cara Menilai Sebuah Film (Diterjemahkan oleh Asrul Sani)*. Jakarta: Yayasan Citra.

Endaswara, S. (2009). *Metodologi Penelitian Folklor*. Yogyakarta: Medpress.

Jefkins, F. (1996). *Periklana*n. Terjemahan oleh Haris Munandar. 1997. Jakarta: Airlangga.

Mangguali, S., Martono, M., & Sanulita, H. (2014). Nilai Budaya dan Kepahlawanan dalam Cerita Rakyat Dayak Kanayatn pada Buku Muatan Lokal Landak 2007. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1).

Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. (Shinto B. Adelar, Trans). Jakarta: Erlangga.

Sanyal, S. (2015). Marginalized yet Empowered: A Study of Ekalavya and Karna from Mahabharata. *International Journal of English*. Department of English, University of Delhi.

Shekhar, A. (2011). *Theories of Personality and Personality Testing*.

Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam desain grafis*. Gramedia Pustaka Utama.

Soedarso, S. P. (1990). *Tinjauan seni*. Yogyakarta. Suku Dayar Sana.

Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making It Work 8th Edition*. McGraw-Hill.

Wilkins, W. J., & Wilkins, W. J. (1913). *Hindu mythology*. Thacker, Spink.