

ALIH WAHANA RELIEF TANTRI KAMANDAKA CANDI JAGO DALAM BUKU CERITA BERGAMBAR

Wisnu Adisukma

Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta
Email: wisnuadi@isi-ska.ac.id

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Riwayat Artikel : Diterima : 11 Januari 2025 Disetujui : 27 April 2025</p> <p>Kata Kunci : Alih Wahana, Candi Jago, Cerita Bergambar, Relief Tantri Kamandaka</p>	<p>Buku cerita bergambar dengan pesan moral dan etika untuk pembaca anak-anak menjadi tujuan penelitian, melibatkan alih wahana dari relief tantri Kamandaka di Candi Jago, Tumpang, Malang, Jawa Timur. Relief candi, salah satu tradisi sastra Indonesia, tampaknya kehilangan daya tariknya bagi generasi muda, terutama anak-anak. Dimungkinkan oleh invasi budaya asing di Indonesia dan menjamurnya perangkat teknologi seperti <i>smartphone</i>, yang telah menjadi candu dan bagi anak-anak kini. Relief candi menyimpan pengetahuan budaya asli Nusantara yang bermanfaat bagi generasi saat ini, itulah sebabnya upaya pelestarian diperlukan. Hal ini dilakukan dengan mengalihwahanakan sejumlah cerita dari relief tantri Kamandaka di Candi Jago menjadi buku bergambar.</p>
ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Article History : <i>Received : January 11, 2025</i> <i>Accepted : April 27, 2025</i></p> <p>Keywords: <i>Jago Temple, Picture Story, Tatri Kamandaka Relief, Transferring rides.</i></p>	<p>Storybooks with moral and ethical messages for children's readers are the goal of the research, involving the transfer of vehicles from the relief of the Kamandaka tantri in Jago Temple, Tumpang, Malang, East Java. Temple reliefs, one of Indonesia's literary traditions, seem to have lost their appeal to the younger generation, especially children. It was made possible by the invasion of foreign cultures in Indonesia and the proliferation of technological devices such as smartphones, which have become addictive and for children today. The temple reliefs store the original cultural knowledge of the archipelago that is useful for the current generation, which is why preservation efforts are needed. This is done by translating a number of stories from the relief of the Kamandaka tantri in Jago Temple into picture books.</p>

A. PENDAHULUAN

Menurut Ayatrohaedi (1981), relief cerita hewan yang diukir di candi merupakan ornamen hias yang memiliki tujuan ganda, selain untuk mempercantik bangunan juga memberikan makna tertentu. Relief adalah gambar yang diwakili melalui ukiran-ukiran. Relief candi biasanya memiliki makna yang lebih dalam. Biasanya, pelajaran moral yang disampaikan oleh relief cerita dimaksudkan untuk mendidik orang-orang di era tersebut tentang moralitas, tetapi mereka juga dapat berfungsi sebagai instruksi moral bagi orang-orang saat ini, terutama generasi muda muda. Menurut Pramono Atmadi (1979: 198), ungkapan pada relief candi erat kaitannya dengan aspek-aspek yang ada di masyarakat, termasuk unsur-unsur yang ada saat ini dan yang ada di masa lalu.

Candi Jawa Timur seperti Candi Jago dihiasi berbagai elemen dekoratif, representasi binatang, ataupun cerita binatang yang tergambar dalam relief. Cerita hewan berfungsi sebagai sarana untuk pelajaran moral untuk dikomunikasikan kepada khalayak yang dituju, yaitu orang-orang pada masa itu. Hewan simbolik yang melambangkan matahari, kekuatan, kedamaian, kesucian, keabadian, atau

hewan yang merupakan kendaraan Tuhan, seperti sapi Dewa Siwa, burung merak Dewa Kartikeya, putra Siwa dan Parvati, angsa Dewa Brahma, dan lain-lain, biasanya digunakan sebagai objek dalam relief hewan atau relief cerita hewan. Namun di candi Jago, relief binatang yang dikenal dengan tantri Kamdaka merupakan cerita yang memiliki pesan moral berkaitan ajaran kebaikan pembentuk budi pekerti pada pendidikan wawasan budaya Nusantara masa lampau.

Melalui penelitian, penulisan, dan pengenalan kepada generasi muda dan masyarakat, diperlukan metode untuk melestarikannya. Pelajaran moral yang ditemukan dalam cerita hewan yang digambarkan dalam relief candi, salah satunya cerita tantri Kamandaka yang diukir pada relief Candi Jago di Tumpang, Malang. Pelajaran-pelajaran ini menekankan pentingnya kebaikan, bantuan, solidaritas, dan kebajikan, daripada keangkuhan, keserakahan, dan ketidakjujuran.

Cerita binatang dalam relief cerita binatang tantri Kamandaka yang terpatat pada relief di candi Jago yang berada di Tumpang, Malang, mengandung pesan moral nilai kebaikan, nilai tolong menolong, nilai kesetiakawanan, nilai kebajikan lawan dari kesombongan, tipu daya, keserakahan, perlu dilestarikan dengan penelitian dan dikembangkan melalui tulisan tulisan serta dikenalkan pada generasi muda dan masyarakat.

Alih wahana relief tantri Kamandaka di candi Jago menjadi buku cerita bergambar, didasarkan pada pertimbangan peningkatan budaya literasi dan adaptasi teknologi yang wajib ditanamkan pada pendidikan anak masa kini khususnya dalam program pemerintah Merdeka Belajar. Selain buku cerita bergambar diharapkan lebih mampu memaparkan dan menjelaskan kepada anak-anak, atau peran orangtua dalam menanamkan pendidikan moral dan budi pekerti kepada anak. Dapat pula menjadi sarana kedekatan orang tua dengan anak melalui kegiatan dongeng sebelum tidur yang kini makin terkikis, sehingga menjadikan kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak di masa kini.

B. METODE

Perancangan buku cerita bergambar, secara keseluruhan dibingkai melalui metodologi R&D (Penelitian dan Pengembangan) yang sering diterapkan pada produk di industri teknik, termasuk TIK/ICT. Proses manufaktur, estetika/komunikasi visual, dan konten merupakan trikotomi komponen desain yang diperhitungkan (Harto, 2012: 3). Berikut prosedur yang digunakan untuk mendapatkan data dari objek/subjek penelitian: (1) Relief Tantri Kamandaka candi Jago; (2) wisatawan dan pengunjung candi Jago; dan (3) anak-anak yang merupakan target audiens sebagai generasi penerus budaya nusantara; (4) Budayawan atau ilmuwan yang memahami relief pada tantri Kamandaka di Candi Jago; dan (5) ilustrator yang akrab dengan karakteristik nusantara untuk membuat buku bergambar.

a. Observasi

Salah satu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan informasi untuk laporan adalah observasi, yang dilakukan dengan pengamatan langsung. Salah satu tindakan yang dilakukan adalah melakukan survei ke candi Jago, Tumpang, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Sumber data utama untuk informasi tentang bahasa visual yang digunakan oleh relief adalah relief Tantri Kamandaka dari candi Jago, yang menjadi subjek penelitian. Secara keseluruhan, pendekatan survei/observasi dan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data. Selanjutnya, salah satu cerita yang disorot, yaitu relief tantri Kamandaka, yang memiliki hingga 17 panel di candi Jago.

b. Dokumentasi

Proses pendokumentasian didapatkan melalui beberapa foto yang dijadikan referensi cerita bergambar melalui alih wahana dari relief Tantri Kamandaka di candi Jago. Telaah dokumen didapatkan melalui referensi berkaitan dengan candi Jago ataupun literatur tentang cerita tantri kamandaka.

c. Wawancara

Salah satu cara untuk mendapatkan informasi adalah melalui percakapan langsung dengan narasumber, atau wawancara. Pengunjung relief Tantri Kamandaka Candi Jago (subjek penelitian) juga dijadikan sumber data utama untuk mengumpulkan informasi tentang bagaimana wisatawan

bereaksi terhadap informasi tentang sejarah relief tersebut (memerlukan analisis). Metode wawancara digunakan untuk memperoleh data. Sebagai informan kunci data kebutuhan dan pancan (analisis kebutuhan) mengenai evolusi atau keadaan relief Tantri Kamandaka di Candi Jago, dilakukan wawancara dengan pakar budaya yang akrab dengan relief Tantri Kamandaka Candi Jago dan ilustrator yang akrab dengan karakteristik ilustrasi nusantara (subjek penelitian).

d. Pengumpulan Data dari Literatur

Informasi dari studi literatur meliputi catatan sejarah dan referensi cerita relief Tantri Kamandaka di Candi Jago, serta potensi penggunaan bahan buku bergambar yang dimaksudkan sebagai bahan promosi kunjungan ke Candi Jago. Data akan dikumpulkan melalui relief candi Jago menggunakan cerita tantri Kamandaka dan ilustrasi referensi dari buku, internet, dan materi tertulis lainnya. Sejumlah referensi mengenai proses pembuatan buku narasi bertema nusantara juga akan disediakan, beserta informasi tertulis tentang candi Jago dan kisah Tantri Kamandaka.

Data literatur digunakan untuk memperkuat saat pembuatan *storyboard* saat penyusunan buku ilustrasi cerita tantri kamandaka. Namun tetap dilakukan improvisasi dalam pembuatan agar alur cerita dapat diterima dan dipahami dengan mudah oleh target *audience*, yaitu anak-anak. Sebab sasaran utama adalah anak-anak Indonesia masa kini, selain untuk mengenalkan cerita tantri kamandaka, khususnya yang bersumber dari relief candi Jago. Hal lainnya lebih memahami kepada anak-anak masa kini bahwasanya leluhur pada masa lampau telah menanamkan ajaran moral dan budi pekerti melalui cerita yang mudah terpahami, sungguh ajaran ringan namun langsung mengena bagi yang mampu memahaminya.

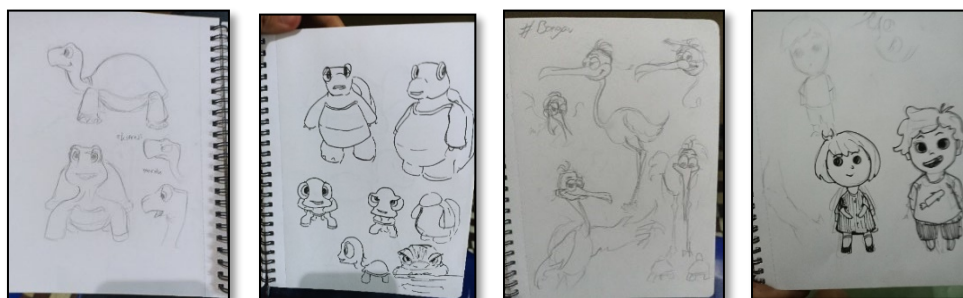


Gambar 1. Relief Cerita Tantri Kamandaka di Candi Jago
(Foto: Wisnu Adisukma)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Brainstorming Karakter

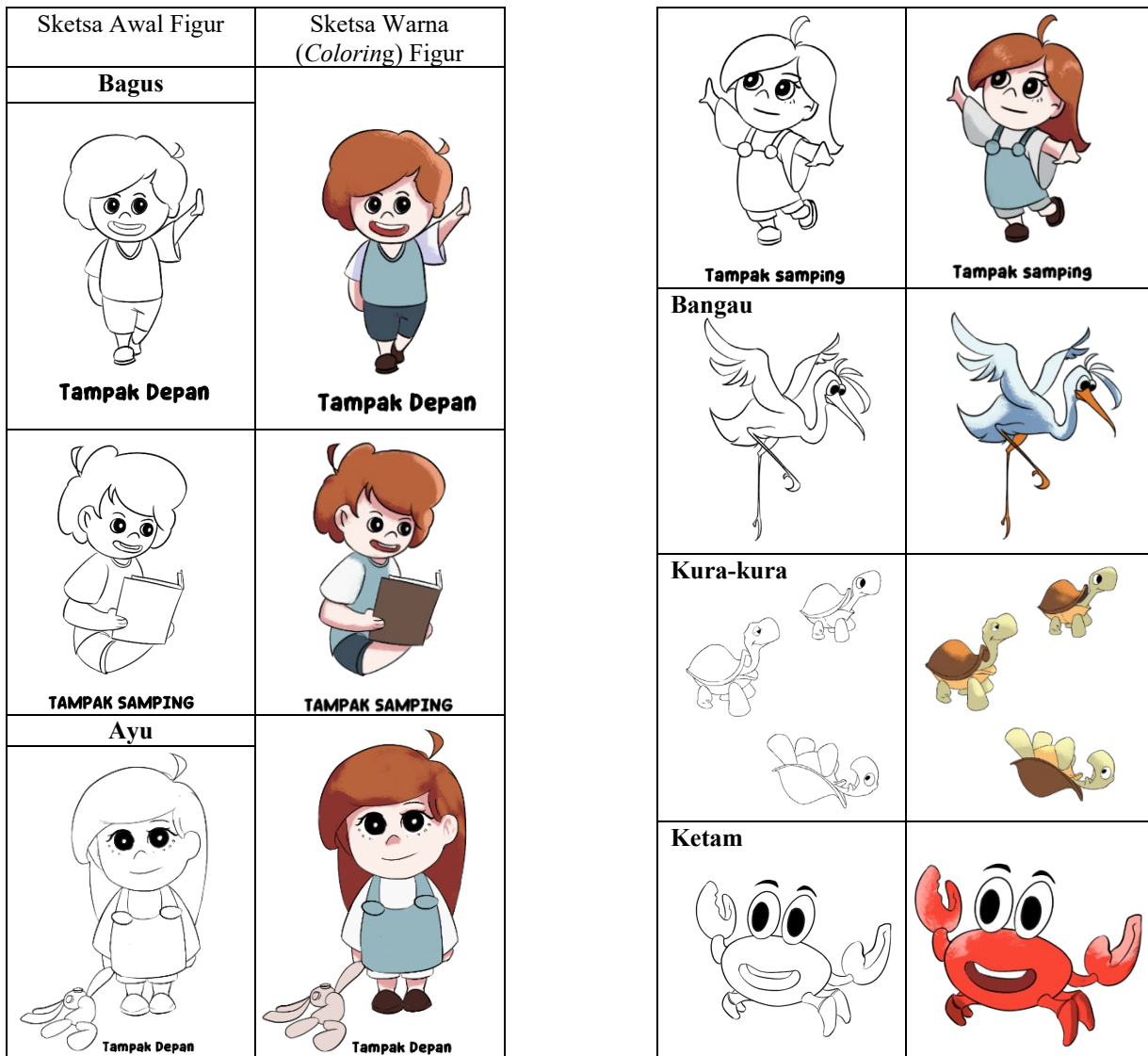
Secara umum, brainstorming merupakan proses dimana anggota kelompok menghasilkan ide sendiri dan kemudian mencoba memecahkan masalah melalui solusi yang dikonkretkan. Karakter diambil dari tokoh utama yang digambarkan pada relief, yaitu kura-kura, bangau, dan ketam. Namun dalam pewujudan tokoh tidak mengikuti bentuk pada relief, penulis lebih melakukan improvisasi menyesuaikan target *audience* yaitu anak-anak. Kemudian dilakukan penambahan karakter anak untuk menguatkan bahwa target utama buku ilustrasi adalah anak-anak.



Gambar 2. Sket karya
(Oleh: Wisnu Adisukma)

B. Sketsa dan Coloring

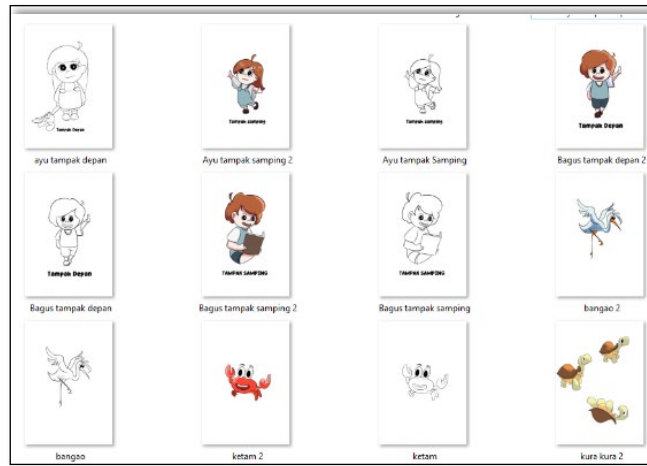
Sketsa memiliki berbagai fungsi, seperti mendokumentasikan apapun yang diamati seniman, menghasilkan ide untuk diterapkan nanti, atau berfungsi sebagai deskripsi ringkas tentang suatu konsep, ide, atau gagasan saat mewarnai. Sedangkan pengertian pewarnaan, sebagaimana tercantum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), merupakan tindakan, prosedur, atau proses pewarnaan. *Software* yang digunakan untuk pewarnaan objek adalah *Clip Studio Paint*.



Gambar 3. Sket dan coloring karya
(Oleh: Wisnu Adisukma)

C. Proses Pengumpulan Objek

Pengumpulan objek adalah proses pengumpulan observasi atau pengukuran yang sistematis untuk tujuan, dan lain sebagainya. Pengumpulan objek yang dimaksud disini adalah penyusunan beberapa karakter dilihat dari beberapa sisi dan objek kunci untuk digunakan dalam penyusunan *storyboard*. Setelah objek utama dihasilkan, kemudian dikumpulkan dalam satu folder untuk mempermudah penyusunan karakter objek dalam alur cerita.



Gambar 4. *Folding file*
(Oleh: Wisnu Adisukma)

D. Proses pembuatan gambar ilustrasi



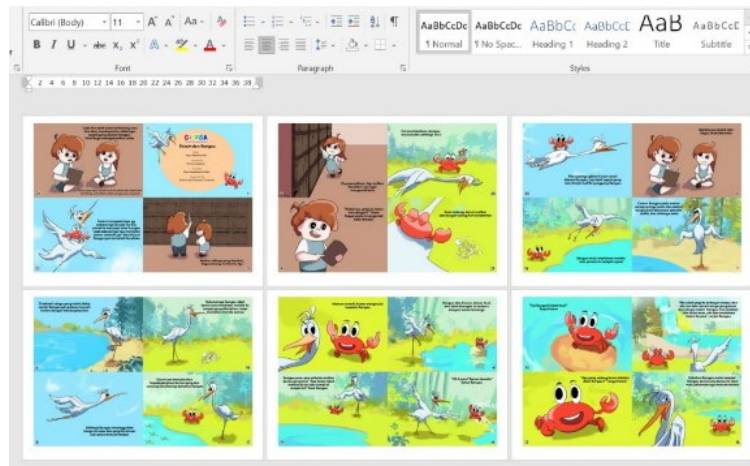
Gambar 5. Pembuatan gambar ilustrasi
(Oleh: Wisnu Adisukma)

Gambar ilustrasi disusun sesuai *story board* yang kemudain diberikan warna yang disukai anak-anak, selain mampu menarik dan menghidupkan karakter pada gambar ilustrasi melalui pertimbangan *center of interest*. Proses pembuatan gambar ilustrasi menggunakan *software Clip Studio Paint*. Pemilihan *clip studio paint* dibandingkan *adobe photoshop* lebih pada pertimbangan ukuran aplikasi yang ringan, sehingga berdampak pada cepatnya proses pengerjaan namun hasil yang didapatkan tidak berbeda dengan *adobe photoshop*, justru beberapa *tools* yang ditampilkan pada *space bar* sudah dihadirkan pada satu tampilan. Sehingga tidak perlu membuka banyak akses *tools* saat pengerjaan. Selain karena menggunakan pen tablet, sehingga lebih mempercepat dalam penyelesaian gambar ilustrasi.

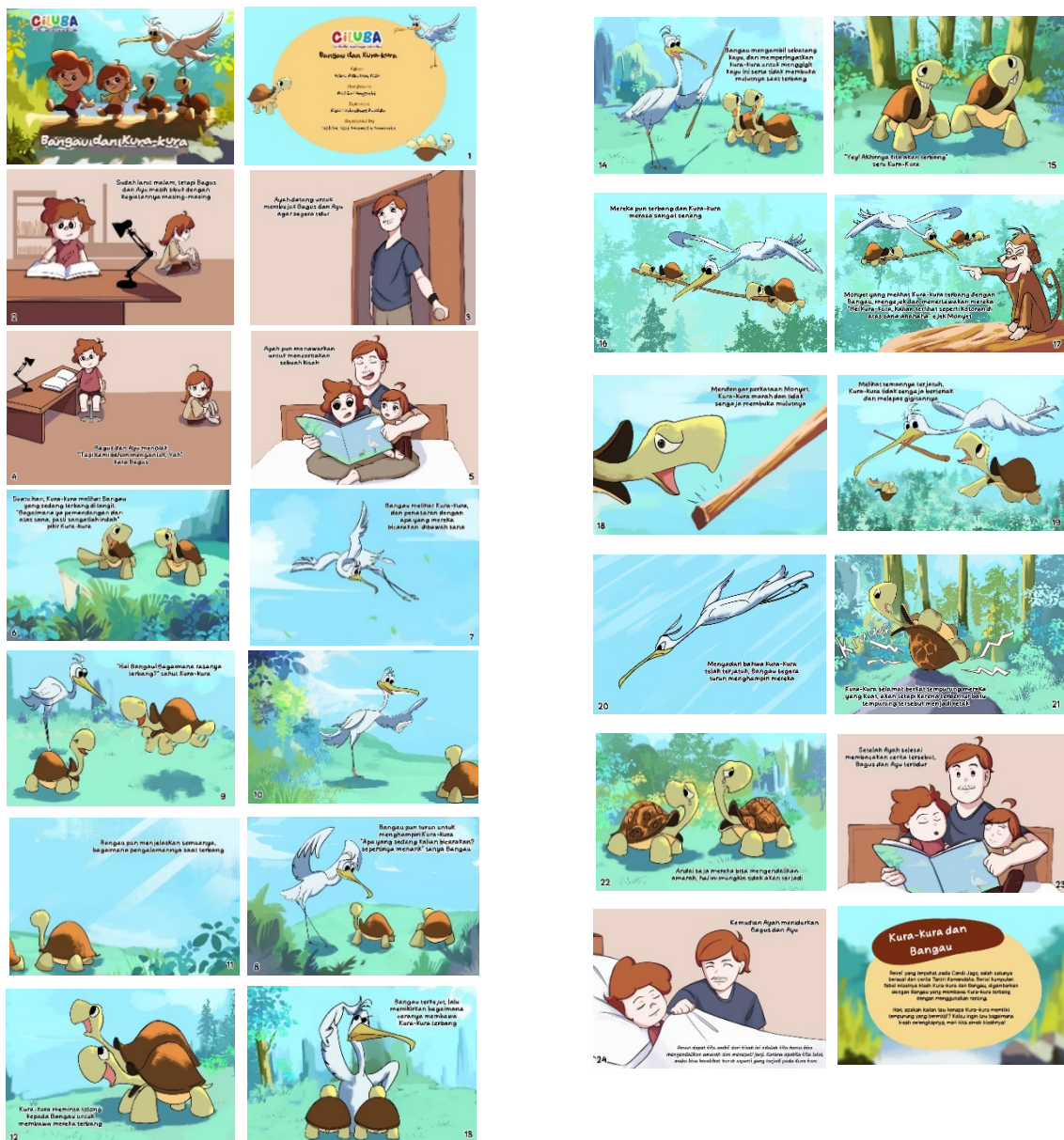
Cerita bergambar diberikan nama Ciluba yang merupakan akronim atas Cerita Ilustrasi Bagus dan Ayu. Pemilihan tokoh Bagus dan Ayu merupakan pemilihan yang paling mudah untuk tokoh anak laki-laki dan perempuan. Karakter Bagus dan Ayu diambil dari bahasa Jawa yang berarti tampan dan cantik.

E. *Setter* dan *lay outing* sebelum cetak

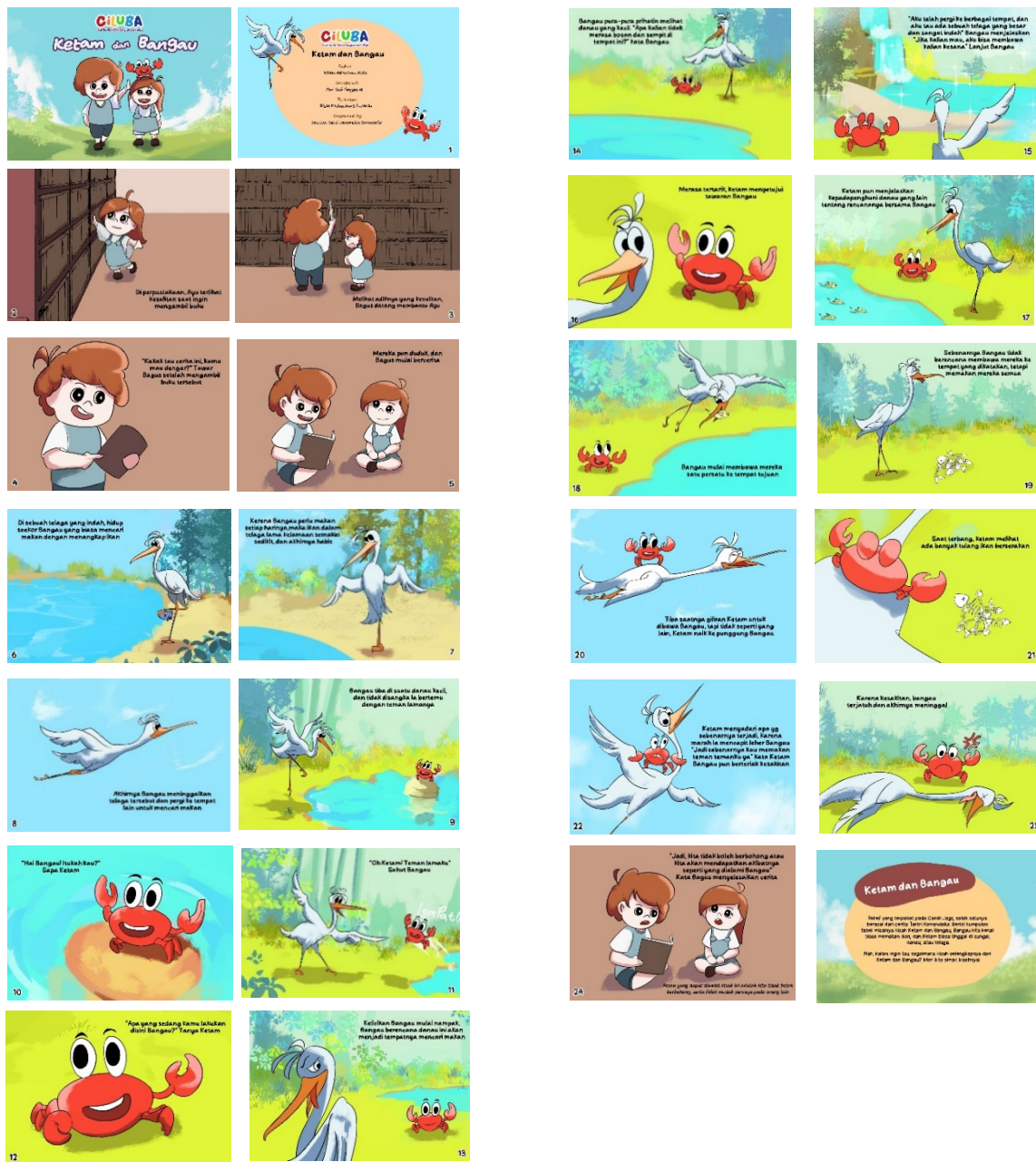
Saat seluruh gambar ilustrasi selesai dikerjakan, kemudian dilakukan proses *setting* agar saat proses penyetakan lebih mudah dalam proses *checking*. *Setting* dan *layouting* awal dilakukan menggunakan *microsoft word* untuk menentukan penataan halaman, dan halaman sebaliknya. Sehingga kesalahan saat dicetak bolak balik dapat dimimalisasi. Sebelum kemudian dipindahkan ke *corel Draw* untuk *setting* dan *layouting* lanjut sebelum naik cetak.



Gambar 6. Proses Setting dan layouting
(Oleh: Wisnu Adisukma)



Gambar 7. Hasil jadi cerita Bangau dan Kura-kura
(Oleh: Wisnu Adisukma)



Gambar 8. Hasil jadi cerita Ketam dan Bangau
(Oleh: Wisnu Adisukma)

F. Proses Penyetakan dan Uji Materi Pada Target Audience

Setelah proses *setting* dan *layouting* kemudian dilakukan pencetakan. Proses pencetakan tidak dilakukan sendiri oleh penulis sebab keterbatasan alat serta bahan untuk buku ilustrasi. Material bahan yang digunakan adalah *art papper* 250 gram, dan kemudian dilakukan laminasi agar kertas tidak mudah rusak karena cuaca, sehingga akan lebih awet. Selain juga hasil setelah proses laminasi, hasil gambar akan seolah lebih hidup dan *glossy*.



Gambar 9. Hasil Cetakan
(Foto: Wisnu Adisukma)

Begitu hasil cetakan jadi, kemudian diujikan kepada anak-anak berkaitan pemahaman akan cerita dan ketertarikan pada hasil gambar ilustrasi yang terinspirasi dari cerita Tantri Kamandaka Candi Jago. Bersyukur, ternyata anak-anak mudah memahami isi cerita dan menyukai gambar serta tampilan ilustrasi yang dihasilkan. Bahkan sempat ada yang memberikan ide agar buku ilustrasi diperbanyak sebab mampu menjadi sumber penghasilan dari hasil penjualan buku ataupun royalti.



Gambar 10. Uji materi pada *target audience*
(Foto: Wisnu Adisukma)

G. PENUTUP

Seniman meletakkan relief cerita di dinding candi sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan publik. Relief cerita pada dinding candi seringkali menceritakan kisah-kisah religius, keberanian, dan cinta. Candi Jago merupakan salah satu candi di Kabupaten Malang Jawa Timur yang melestarikan sejarah budaya secara signifikan. Candi Jago merupakan bangunan dengan bentuk yang khas dan memiliki berbagai cerita yang menarik pada dinding candinya. Tidak ada serat atau prasasti di daun tal (ron tal atau lidah Jawa menjadi lontar) Candi Jago yang akan menjelaskan keberadaan candi atau relief pada panel dinding bangunan. Dengan demikian, interpretasi saat ini semata-mata berasal dari pendukung budaya atau temuan pengungkapan peneliti.

Biasanya, pelajaran moral yang disampaikan melalui cerita pada relief dinding candi dimaksudkan untuk mendidik orang-orang pada era sezaman dengan keberadaan candi berkaitan tentang moralitas. Namun dapat pula berfungsi sebagai instruksi moral bagi orang-orang saat ini, terutama bagi generasi muda masa kini. Pemilihan cerita relief Tantri Kamandaka di candi Jago mempunyai keistimewaan sebab tokoh Tantri Kamandaka berisi cerita binatang yang menjelaskan

mengenai pesan moral berkaitan budi pekerti yang kini terasa makin luntur dan sirna, berganti menjadi generasi Z yang seringkali bersikap pragmatis dan oportunis. Sehingga penghadiran kisah tantri kamandaka dalam cerita bergambar anak, diharapkan mampu menumbuhkembangkan kembali budi pekerti luhur bangsa Indonesia sebagai bangsa yang santun dan penuh dengan adat istiadat serta menjunjung tinggi kesopanan.

H. DAFTAR PUSTAKA

- Alfiatul, F., Kurniawan, M. I. 2015. Literature Study of the Effectiveness of Picture Story Media in Teaching Speaking Skills for Elementary School Students. *Academia Open*, 6, pp 10–21
- Atmadi, Pramono. 1979. “Beberapa Patokan Perancangan Bangunan Candi: Penelitian melalui Ungkapan Bangunan pada Relief Candi Borobudur” *Pelita Borobudur* Seri C No. 2. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Pelita Pemugaran Candi Borobudur.
- Ayotrohaedi, Kamus Istilah Arkeologi I. 1981. Proyek Peneliian Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah. Depatemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Brandes, J.L.A. 1913. *Oud Javaansche Oorkonden Nagelaten Transcripties van Wijlan Dr.*
- Brandes, J.L.A. 1915. *Uitgegevan door Dr.N.J. Krom, VBG LX.* The Hague: Martinus.
- Damono, Sapardi Djoko. 1996. *Alih Wahana*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Lalita Gilang, Riana Maslan Sihombing, Nedina Sari, 2018. “Pengaruh Konteks Dan Ilustrasi Buku Pendidikan Karakter Terhadap Perilaku Disiplin Anak Usia Dini”, *jurnal pendidikan dan kebudayaan*, vol 8 no 1, Januari, pp 43-49.
- Iskandar, Eddy D. 1999. *Panduan Praktis Menulis Skenario*. PT Remaja Rosdakarya.
- Kramrisch, Stella. 1976. *The Hindu Temple (Volume I dan II)*. Varanasi Madras : Motial Banarsides.
- Kempers, Bernet. 1959. *Ancient Indonesian Art*. Cambridge, Massachussetts : Harvard University Press.
- Kusen. 1985. Kreativitas dan Kemandirian Seniman Jawa dalam Mengolah Pengaruh Budaya Asing: Studi Kasus tentang Gaya Seni Relief di Jawa Abad 9-15 Masehi. Yogyakarta: Proyek Penelitian dan Pengkajian Nusantara (Javanologi).
- Nurgiantoro, B. 2018. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. UGM Press.
- Ratnasari, Eka September., 2019. Eni Zubaidah. Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol 9 No 3, pp.268-269
- Siregar, Rahmah Ferdiani. 2026. “Penerapan Media Buku Cerita Bergambar (*Big Book*) Dalam Perkembangan Bahsa Anak Usia Dini Kelompok B Di RA Nurul Iman Kecamatan Pantai Cermin Kabupaten Serdang Berdagai”, *Skripsi*, pp.215
- Soekmono, R. 1990. *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia II*. Yogyakarta : Penerbit Kanisius.
- Suryaningsih, E., Fatmawati, L. 2017. Pengembangan Buku Cerita Bergambar tentang Mitigasi Bencana Erupsi Gunung Api untuk Siswa SD. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), pp 113–124.
- Sumijadi, Atmosudiro. 2006. *Khasanah Sumberdaya Arkeologi Indonesia*, Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, Pidato Pengukuhan Guru Besar.
- Ula, T. 2014. Perancangan buku Visual Permainan tradisional Sunda. *Skripsi*. Bandung: Universitas Telkom.

Widyaningsih, Heni. 2019. “Kelayakan Buku “Best Buddies English For Kindergarten (Book 2)” Sebagai Buku Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo”, *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Surakarta, pp. 8.