

ANALISIS DESAIN KARAKTER MAKHLUK *FOLKLORE* DARI JEPANG DALAM BUKU CERITA ANAK BERGAMBAR

Angelica Naomi Tjoantara¹, Dianing Ratri², Riama Maslan³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Teknologi Bandung
corresponding author email: angelicanaomi96@gmail.com¹

Abstrak

Indonesia memiliki berbagai jenis makhluk mitologi dalam cerita rakyat yang merupakan bagian dari budaya Indonesia. Karakter makhluk mitologi ini kerap diceritakan dalam cerita rakyat yang sampai sekarang diadaptasi menjadi berbagai format kontemporer salah satunya ke dalam buku cerita anak. Namun, pengaplikasian karakter dalam cerita rakyat tersebut cenderung kuno dan monoton dari buku satu ke buku lainnya. Sebagai perbandingannya, Jepang yang juga memiliki berbagai macam karakter budaya dalam cerita rakyatnya dapat mengadaptasi karakter makhluk mitologi tersebut ke dalam cerita dengan tema yang lebih kontemporer. Untuk itu, penulis melakukan kajian mengenai desain karakter makhluk *folklore* dalam buku cerita anak Jepang yang memuat tema kontemporer. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan memahami elemen dalam membangun desain karakter berdasarkan makhluk mitologi dan membuat suatu konsep berdasarkan hal tersebut. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus karakter desain dalam buku anak Jepang dengan tema *folklore* kontemporer. Kemudian peneliti membandingkan dengan desain referensi aslinya menggunakan teori manga matriks dan RWD (Ruang, Waktu, Datar). Hasil dari penelitian ini kemudian dapat digunakan sebagai acuan bagi ilustrator maupun penulis cerita untuk lebih menggunakan karakter dari tradisi dan budaya Indonesia ke dalam bentuk cerita sebagai salah satu upaya pelestarian budaya dan cerita rakyat di Indonesia.

Kata Kunci: desain karakter, buku bergambar, cerita rakyat kontemporer, makhluk mitologi

Abstract

Indonesia has varieties of mythological creatures based on the local Indonesian folktales. Nowadays these characters are often introduced inside stories, games, or other contemporary media and one of them is children's picture books. Sadly, the implementation of these cultural characters were monotonous and redundant from one book to another. As a case study, Japan has similar cultures regarding folktale with Indonesia and has implemented the essence of those characters into more contemporary themed stories. From these findings, the writer delivered qualitative research to study Japanese picture book's character designs with contemporary themes. The purpose of this research is to identify and understand the elements in building character designs based on mythological creatures and create a concept based on them. The research uses a qualitative method with a case study approach to character designs in Japanese children's books with the theme of contemporary folklore. Then the researcher compared it with the original reference design using matrix manga theory and RWD. Findings from this research may be used as reference for both Indonesian writer and illustrator to create stories and designs based on Indonesian's characters from folktales as a way to preserve Indonesian's folktales.

Keywords: character design, contemporary folktale, mythological creature, picture book

1. PENDAHULUAN

Folklore atau cerita rakyat atau sering disebut mitos merupakan cerita yang pada umumnya tidak diketahui asal mulanya, khas dari suatu tradisi budaya verbal. *Folklore* memuat hal-hal berkaitan dengan budaya spesifik tersebut, mengenai asal mula suatu hal, kepercayaan, posisi dari suatu hal di dalam dunia, maupun suatu pesan atau tujuan (Leeming, 2001). Berkaitan dengan cerita rakyat, tradisi sebagai kearifan lokal memiliki fungsi dan makna sebagai: 1) pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan, 2) petuah, kepercayaan dan pantangan, 3) sosial, etika dan moral (Sartini, 2004). Proses penyampaian *folklore* secara verbal dan turun temurun tersebut kini juga disampaikan melalui media ilustrasi dalam bentuk buku cerita bergambar. Ilustrasi digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan dari suatu cerita, memiliki kemampuan untuk menyampaikan banyak interpretasi yang kemudian ditanggapi oleh pengamat melalui imajinasi mereka (Hermanto, 2019).

Berkaitan dengan cerita rakyat dan karakter budaya yang khas, Jepang memiliki keberagaman desain karakter budaya dan *folklore* yang kemudian diimplementasikan sebagai tokoh dalam buku cerita bergambar. Seperti halnya dengan cerita rakyat Indonesia, dalam cerita rakyat Jepang terdapat karakter tradisi yang diilustrasikan sebagaimana aslinya dalam legenda seperti *Kappa*, *tanuki*, dan berbagai karakter mitos lainnya. Ilustrasi dan cerita rakyat mengenai karakter Jepang sangatlah khas, bahkan telah diterjemahkan ke berbagai daerah di negara lain.

Jepang dikenal sebagai negara dengan kekhasan makhluk mitologi dan cerita rakyatnya. Karakter dari cerita rakyat seperti siluman rubah, berbagai jenis hantu Jepang atau disebut sebagai *yokai*, kepercayaan mengenai dewa dan lain-lain membangun identitas nasional yang kuat. Karakter-karakter ini banyak diterapkan ke dalam media-media konvensional seperti kartun animasi atau *anime*, komik, maskot dan media-media lain. Contohnya adalah animasi dan game *Yokai Watch*, *Natsume Yuujinchou* dan sebagainya. Penerapan yang harmonis ini membuat keberlangsungan budaya tradisional yang terkesan kuno dapat bisa eksis di era modern. Salah satu penerapan karakter dalam cerita rakyat Jepang ke media konvensional adalah sebagai karakter dalam buku cerita anak bergambar. Karakter dalam cerita rakyat Jepang seperti *Kitsune*, kucing legenda, *Momotaro*, dan *yokai* sangat banyak diadaptasi menjadi buku cerita anak dan telah diterjemahkan ke berbagai bahasa internasional.

Pada cerita rakyat Indonesia, terdapat karakter makhluk *folklore* seperti Reog, Barong, Naga dan lain-lain yang sebelumnya diceritakan melalui budaya sendratari maupun legenda secara oral, kini juga diilustrasikan ke dalam bentuk buku cerita. Penelitian sebelumnya mengenai topik *folklore* telah dilakukan oleh Danandjaja. Dalam tulisan beliau mengenai studi komparasi mengenai *folklore* Jepang dan Indonesia, beliau menjelaskan bahwa motivasi Jepang dan Indonesia dalam melakukan studi mengenai *folklore* adalah untuk menemukan identitas nasionalnya. Namun, berlainan dengan Jepang yang memiliki budaya homogen, budaya Indonesia terdiri dari dua jenis budaya; kebudayaan nasional dan kebudayaan etnis sehingga kebudayaan Indonesia sebagai budaya nasional masih dalam tahap formatif (Danandjaja, 1995). Di Indonesia,

implementasi karakter dalam *folklore* tersebut masih sangat terbatas dalam narasi cerita rakyat aslinya yang terkesan monoton. Untuk itu perlu dilakukan suatu studi untuk mengidentifikasi desain karakter dan visual dalam ilustrasi buku cerita anak bergambar Jepang dengan tema *folklore* untuk dapat diterapkan buku anak Indonesia.

Buku cerita anak Jepang memiliki cara yang unik dalam mengilustrasikan dan menarasikan karakter cerita rakyat mereka dalam nuansa konvensional atau sesuai dengan kondisi lingkungan di masa sekarang. Indonesia di lain pihak memiliki berbagai karakter dan tokoh dari *folklore* namun perkembangan buku cerita bergambar bertema *folklore* masih terbatas menjadi kumpulan cerita rakyat yang sama dan berulang. Hal ini penulis amati dari banyaknya tersedia buku kumpulan cerita rakyat yang diterbitkan dari berbagai penerbit di Toko Buku Gramedia, seperti Buku Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara terbitan Erlangga pada tahun 2016, Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara oleh Agnes Bemoe yang diterbitkan oleh Grasindo pada 2018, Cerita Rakyat Nusantara yang terbitan Elex Media Komputindo pada tahun 2014, dan 2021 dan masih banyak lagi. Kajian ini disusun untuk mengetahui perubahan dan pertimbangan dalam mengilustrasikan makhluk *folklore* Jepang dari ilustrasi aslinya ke versi buku cerita anak bergambar sehingga kemudian dapat diterapkan ke karakter *folklore* Indonesia.

Buku anak merupakan salah satu media untuk menyalurkan nilai-nilai budaya, keseharian, dan moral terhadap anak. Menurut Cianciolo dalam AygülAygün, buku cerita bergambar merupakan bagian dari literatur anak yang sesuai dengan persepsi, ketertarikan, emosi, pemikiran, dan dunia imajinasi anak untuk mengarahkan anak memiliki kebiasaan untuk membaca (AygülAygün & OyaAbacı, 2014). Menurut IKAPI setelah melakukan riset terhadap penjualan TB Gramedia sebagai toko buku terbesar di Indonesia, penjualan buku anak termasuk ke dalam peringkat tertinggi pada periode 2013-2014 (Maru et al., 2018). Berdasarkan hal ini dapat diasumsikan bahwa peminat buku cerita anak di Indonesia cukup besar dan buku cerita anak berpotensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak.

Buku cerita bergambar adalah salah satu bentuk media buku anak yang memiliki persentase ilustrasi lebih dominan dibandingkan dengan teks. Buku anak sebagai media belajar telah banyak diteliti dan dikaji sebagai salah satu media analog yang baik dalam menyampaikan pesan dan informasi ke anak. Penelitian mengenai efektivitas buku anak bergambar dalam menumbuhkan rasa kasih sayang dan kebaikan pada anak telah dilakukan oleh Retnowati, dkk. Beliau melakukan tes menggunakan perbandingan respon anak-anak berumur 5-6 tahun sebelum dan setelah mendengarkan cerita menggunakan buku bergambar dalam selang waktu dua minggu. Hasil penelitian beliau menunjukkan bahwa memang terdapat peningkatan nilai kebaikan berdasarkan data observasi yang kemudian dikuantifikasi menjadi persentase sebelum dan sesudah melakukan eksperimen menggunakan buku cerita anak (Retnowati, Mini, Salim, & Saleh, 2018).

Pada buku cerita bergambar terdapat tokoh atau karakter dengan sifat dan cirinya yang telah dibangun untuk membentuk narasi dalam cerita, hal ini juga berlaku dalam cerita rakyat. Tokoh dalam cerita rakyat merupakan salah satu aset budaya yang menjaga keberlangsungan dan keterkaitan antara cerita dengan pembacanya. Melalui tokoh dalam suatu cerita, pengamat khususnya anak dapat lebih mengenal mengenai cerita rakyat asal tokoh tersebut, lebih merasa dekat dengan budaya yang khas dari daerahnya dan mempelajari nilai-nilai sikap yang dilakukan oleh karakter tersebut.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus merupakan suatu pendekatan yang dilakukan peneliti untuk mengkaji satu atau beberapa jenis kasus secara langsung melalui suatu sistematis terstruktur. Kajian ini menggunakan data yang terkumpul dari berbagai sumber seperti observasi, wawancara, dokumen, artikel dan lain-lain untuk memperdalam analisis (Cresswell, 2013). Penelitian ini fokus ke analisis visual dari desain karakter dan narasi karakter tersebut yang didapatkan melalui pencarian artefak data buku cerita anak Jepang dengan tema kontemporer berupa gambar melalui internet maupun video.

Batasan penelitian ini hanya mencakup karakter desain dalam buku anak Jepang dengan tema *folklore* kontemporer atau cerita rakyat yang mengalami modifikasi pada bagian ceritanya (tidak berdasarkan legenda atau cerita rakyat referensi aslinya). Makhluk dalam cerita rakyat yang dianalisis hanyalah makhluk yang tidak memiliki bentuk manusia atau lebih cenderung berwujud hewan atau monster. Hal ini penulis lakukan untuk membedakan jenis cerita rakyat ini dengan jenis cerita rakyat yang bercerita tentang manusia maupun dewa dan lebih dapat mengeksplorasi kreativitas ilustrator kontemporer dalam mendesain ulang karakter tersebut.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan memahami elemen dalam membangun desain karakter berdasarkan makhluk mitologi dan membuat suatu konsep berdasarkan hal tersebut. Hal ini kemudian agar dapat diterapkan ke makhluk mitologis yang berasal dari Indonesia sebagai karakter dalam buku cerita anak bergambar. Langkah yang dilakukan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah:

1. Mengumpulkan Data. Penulis mengumpulkan data melalui internet mengenai buku anak Jepang yang bertema cerita rakyat kontemporer dan karakter utamanya adalah makhluk mitologi. Karena keterbatasan penulis dalam mengakses buku fisik, penulis memanfaatkan situs bilibili dan youtube yang sering digunakan oleh pendongeng untuk menggunggah video *read aloud* atau mendongeng cerita-cerita tersebut. Penulis juga mengumpulkan data berupa deskripsi dan gambar referensi asli dari karakter desain makhluk mitologi tersebut untuk dapat digunakan sebagai perbandingan dengan desain dalam buku anak
2. Analisis Data. Desain-desain karakter tersebut kemudian penulis bandingkan dengan desain referensi aslinya menggunakan teori manga matriks dan RWD.

Tabel 1. Teori dalam penelitian dan penggunaannya
[Source: Dokumentasi Penulis]

Teori	Aplikasi dalam Analisis
Teori RWD (Ruang, Waktu, Datar) oleh Primadi Tabrani	Menganalisis aspek ilustrasi dalam buku anak, membaca gambar melalui perspektif anak
Teori <i>Manga-Matrix</i> oleh Tsukamoto	Menentukan elemen-elemen dalam merancang desain karakter dalam buku anak meliputi bentuk, warna, ornamen, kostum dan sifat/narasi karakter Membandingkan desain dari referensi asli dengan yang diilustrasikan dalam buku anak kontemporer

2.1 Gambar Anak dalam Dunia Ilustrasi Buku Anak

Anak memiliki cara yang unik dan menarik dalam mengelaborasi imajinasi mereka dalam bentuk gambar. Hedegaard dalam Utami menjelaskan bahwa motif anak dalam berkreasi muncul dari berbagai interaksi sosial yang terjadi dalam keseharian mereka (Utami, Flear, & Li, 2021). Cara anak dalam menggambar dijelaskan oleh Tabrani dengan istilah STP/RWD. Sistem ini menganalisis cara melihat suatu gambar dari anak yang tidak terbatas pada gambar yang terlihat dalam suatu media tertentu. Dalam satu gambar anak terdapat banyak eksplorasi atau cerita yang tersimpan di dalamnya (*image way*).

Tabrani dalam Ahmad & Soo-Min (2009) menjelaskan bahwa terdapat beberapa model dalam *image way* yang dapat digunakan untuk membaca ilustrasi dalam buku cerita anak, sebagai berikut:

- a) Ilustrasi dengan lapisan-lapisan gambar yaitu terdapat beberapa lapisan kejadian dalam suatu gambar dan posisinya dalam suatu media. Gambar yang berada paling depan terjadi lebih dahulu dari gambar yang berada di belakang.
- b) Objek yang sama diilustrasikan berkali-kali di dalam satu media untuk menunjukkan waktu dan pergerakan objek.
- c) Ukuran menegaskan peran dari suatu objek yaitu apabila diilustrasikan berukuran lebih besar dari lingkungannya, maka objek tersebut dianggap penting.
- d) Penampilan yang detail dan berkarakter yaitu apabila suatu objek memiliki peran penting dalam ilustrasi, maka objek tersebut akan digambarkan dengan lebih detail dan berkarakter.
- e) Mode x-ray yaitu apabila suatu objek yang penting berada di dalam objek lain, maka objek penting tersebut akan digambarkan dalam mode x-ray. Objek di luarnya digambarkan menjadi transparan.
- f) *Dream time* yaitu menggabungkan berbagai adegan dari waktu dan tempat yang berbeda untuk menjelaskan bahwa keseluruhan cerita berkaitan dengan adegan-adegan tersebut.
- g) Luar angkasa yaitu objek-objek digambarkan seolah-olah beterbangan di langit dalam berbagai ukuran.

2.2 Desain Karakter dalam Teori Manga Matriks

Dalam media ilustrasi dan bacaan untuk anak baik animasi, film maupun buku cerita, karakter utama berperan sebagai pemberi arah cerita sehingga pesan media tersebut dapat disampaikan dengan baik. Apabila diterapkan dengan baik, karakter kartun memiliki sifat menghibur, dapat digunakan sebagai media untuk memberi instruksi, dan dapat digunakan sebagai model untuk mengembangkan kepribadian anak (Köse & Arian, 2020). Selain melalui penampilan fisik, suatu karakter dapat diidentifikasi dari tata cara bicaranya, bahasa tubuh, gestur dan sebagainya (Purwaningsih, 2018). John Kricfalusi dan Eric Noble dalam Purwaningsih (2018) menyatakan bahwa karakter desain yang baik harus memiliki enam aspek fundamental yaitu: 1) *functional*, 2) estetika, 3) dapat dikenali, 4) memiliki kepribadian, 5) orisinal, dan 6) dapat dipercaya.

Dalam mendesain karakter, Tsukamoto memaparkan mengenai teori manga matriks yang mengimplementasikan unsur-unsur dari berbagai karakter untuk membentuk suatu karakter baru. Teori ini juga dapat digunakan untuk menganalisis desain karakter yang mengalami adaptasi visual dari desain klasik ke desain kontemporer. Tsukamoto dalam Iskandar & Nurusholih (2019) menjelaskan bahwa terdapat tiga matriks dalam mendesain suatu karakter:

- 1) *Form Matrix* adalah matriks perancangan karakter baru melalui penggabungan elemen-elemen dari karakter lain sebagai referensinya. Penggunaan berbagai bentuk, elemen, dan struktur untuk membentuk karakter yang berbeda dari karakter referensinya. Contoh: menggabungkan ekor ikan dengan manusia untuk membentuk karakter puteri duyung.
- 2) *Costume Matrix* adalah matriks perancangan karakter baru melalui penambahan maupun pengurangan kostum atau ornamen yang sesuai dengan tema dari karakter tersebut. Kostum tersebut kemudian akan membantu menentukan sifat, tema dan tipe dari karakter yang dirancang.
- 3) *Personality Matrix* adalah metode matrix yang memanfaatkan perpaduan sifat dan *personality* untuk membentuk karakter dengan sifat baru.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut buku *The Book of Yokai*, terdapat beberapa yokai ternama Jepang yang telah sering diadaptasi menjadi film animasi Jepang (*anime*), maskot, maupun buku cerita anak di antaranya adalah *Kappa*, *Kitsune*, *Bakeneko*, *Tengu*, *Oni*, dan sebagainya. Setiap makhluk halus tersebut memiliki ciri yang identik dan bernaung dalam legenda maupun daerahnya masing-masing di Jepang. Penulis kemudian mencari artefak buku cerita anak dari internet yang menggunakan karakter dari makhluk-makhluk tersebut.

Berdasarkan studi literatur dan pencarian varian buku anak bergambar Jepang dengan makhluk mitologi berdasarkan *folklore* sebagai tokoh utamanya, penulis menemukan beberapa judul sebagai berikut.

- 1) *Kappa Chapu Chapu*. Bercerita tentang perjalanan (*travelogue*) seekor *Kappa* di hutan pada saat hujan sedang berlangsung. Penulis mengakses cerita ini melalui situs bilibili.com, *channel* 小池環熏, memuat cerita dalam bentuk *read-aloud*.

- 2) *Kappa Koinobori*. Bercerita tentang sebuah keluarga *Kappa* dan festival *koinobori* di desanya. Penulis mengakses cerita ini melalui situs youtube.com pada channel 藤見学, memuat cerita dalam bentuk *read-aloud*.
- 3) *Bakeneko Zoro Zoro*. Bercerita tentang seorang anak dan kucing peliharaannya yang ternyata adalah seekor *Bakeneko* dan petualangan mereka dalam dunia *Bakeneko*.
- 4) *Bakekurabe*. Bercerita tentang Siluman Rubah yang gemar menipu dan Siluman Rakun yang cerdas dalam mengatasi tipuan Rubah.

Berdasarkan judul-judul tersebut, penulis kemudian mengategorikan pemeran utama dalam cerita yang kemudian akan dianalisis sebagai berikut: [1] *Kappa*, [2] *Bakeneko*, [3] *Kitsune*, dan [4] *Tanuki*.

3.1. Analisis Desain Karakter *Folklore* dalam Buku Anak Bergambar Jepang

1) *Kappa*. *Kappa* adalah salah satu *Yokai* yang paling terkenal di Jepang. Sebagai makhluk folklore yang ceritanya diwariskan secara turun temurun, terdapat beberapa anggapan dan persepsi mengenai *Kappa*.

Menurut *The Book of Yokai*, *Kappa* atau juga disebut *Kawatari* adalah *Yokai* yang diasosiasikan dengan air seperti sungai, kolam maupun rawa. Berbagai daerah di Jepang memiliki legenda dan kepercayaan yang berbeda-beda mengenai *Kappa*. Secara umum persepsi mengenai *Kappa* adalah bersisik, berlendir, berwarna kehijauan, kaki dan tangan berselaput, dan memiliki tempurung kura-kura di bagian punggungnya. Ukurannya menyerupai anak-anak namun proporsinya sangat terdistorsi (Foster, 2015).

Tabel 8. Perbandingan Matriks Bentuk dan Kostum Karakter *Kappa*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Tanda	Ilustrasi dalam <i>Folklore</i>	Ilustrasi dalam Buku Anak Bergambar	
Ilustrasi	 <p>Gambar 7. Ilustrasi <i>Kappa</i> oleh Shinonome Kijin [Sumber: <i>The Book of Yokai</i>]</p>	 <p>Gambar 8. Ilustrasi <i>Kappa</i> oleh Kouji Oguma [Sumber: Bilibili 小池環熏]</p>	 <p>Gambar 9. Ilustrasi <i>Kappa</i> oleh Takahashi Yamamoto [Sumber: Youtube 藤見学園]</p>
Bentuk Tubuh	Ramping, membungkuk. Menyerupai monyet, katak raksasa maupun kura-kura (Foster, 2015)	Bulat, pendek dan berbadan tegak. Menyerupai katak dan kura-kura berukuran kecil	Beraneka ragam, memiliki telinga

Tanda	Ilustrasi dalam <i>Folklore</i>	Ilustrasi dalam Buku Anak Bergambar	
Warna	Berwarna nuansa hijau menyerupai warna rawa, cenderung berwarna gelap sebagai bentuk kamuflase di daerah rawa	Berwarna hijau kekuningan terang dengan warna rona merah wajah dan kecokelatan di bagian tempurung	Berwarna nuansa hijau kekuningan dengan detail warna pakaian berwarna warni
Bentuk Wajah	Wajah menyerupai paruh yang tajam	Wajah membulat dengan kesan kartun. Detail diminimalisir	Wajah seperti manusia dengan detail hidung dan mulut
Tempurung	Terdapat tempurung di bagian punggung yang digambarkan detail	Tempurung digambarkan sederhana hanya aksan dan tidak menonjol	Detail seperti tempurung kura-kura dengan warna kecokelatan
Tangan dan Kaki	Tangan dan kaki ramping dengan jari-jari tajam dengan detail selaput di antara jari	Tangan dan kaki pendek menyerupai kura-kura darat/katak tanpa selaput. Tiga jari di setiap tangan dan kaki	Tangan dan kaki seperti manusia dengan detail jari berjumlah 5 dalam satu tangan dan kaki.
Cawan	Terdapat cawan di bagian atas kepala	Terdapat cawan berwarna biru muda di atas kepala	Terdapat cawan berwarna coklat muda di atas kepala
Detail Rambut	Rambut digambarkan berantakan dan kasar, dengan berbagai ukuran panjang tidak teratur	Rambut digambarkan seperti potongan rambut anak laki-laki Jepang (potongan rambut mangkok), detail ruas rambut rapi menyerupai poni	Rambut digambarkan seperti rambut manusia, rapi, bervariasi bagi individu satu dan lainnya


Tabel 9. Perbandingan matriks kepribadian karakter *Kappa*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

<i>Book of Yokai</i>	<i>Kappa Chappu Chappu</i>	<i>Kappa no Koinobori</i>
Sebagai penanda alam yang bersih dan sehat	Sebagai penanda alam yang bersih dan sehat	Sebagai penanda alam yang bersih dan sehat
Licik dan penuh tipu muslihat	Ramah dan pemalu	Ceria dan bersemangat
Dikenal sebagai hantu penarik kuda dan kereta ke dalam air	Bersosialisasi dengan karakter lain dalam cerita	Memiliki berbagai macam watak, diperlakukan seperti manusia
Dikenal sebagai penenggelam anak-anak dan memakan organ mereka melalui anus	Narasi cerita berada dalam nuansa <i>Kappa</i> kecil berjalan di hutan di saat hujan datang. Eksplorasi karakter <i>Kappa</i> seperti anak-anak yang riang bermain	Menggambarkan keseharian di lingkungan dunia <i>Kappa</i> dan dalam festival Koinobori
Memiliki kemampuan untuk bernegosiasi dengan manusia		Digambarkan sangat ekspresif (mimik wajah)

Berdasarkan perbandingan tersebut dapat diketahui bahwa elemen-elemen dalam bentuk dan kostum dari desain karakter *Kappa* dalam buku anak bergambar masih sesuai dengan ilustrasi *Kappa* dalam legenda. Namun terdapat penyesuaian seperti simplifikasi dari bagian tubuh *Kappa* baik ukuran maupun ornamennya sehingga figur *Kappa* menjadi terkesan lebih ramah dan berwatak baik. Pengurangan ini juga terlihat pada bentuk ujung rambut, jari maupun paruh *Kappa* yang digambarkan menjadi lebih tumpul dan melingkar. Perwatakan *Kappa* dalam buku anak berbeda dengan narasi legenda. *Kappa* dalam buku anak bersifat damai dan ramah, memiliki karakteristik yang baik dan merupakan makhluk dengan wujud lembut dan ceria sedangkan dalam legenda *Kappa* memiliki sifat seperti monster yang licik.

2) **Kitsune.** *Kitsune* atau dalam konteks mitologi Jepang dikenal sebagai siluman rubah adalah makhluk yang memiliki kemampuan magis untuk mengubah bentuknya menjadi benda lain, atau dapat merasuki tubuh manusia. Dalam *Book of Yokai*, dideskripsikan bahwa *Kitsune* memiliki fitur seperti rubah merah pada umumnya (*Vulpes vulpes*). *Kitsune* juga dideskripsikan memiliki penampilan yang penuh tipu muslihat, memiliki aura elegan dan mistis. Di beberapa daerah *Kitsune* memang dikenal sebagai *Yokai* berbahaya, namun di daerah lain dianggap sebagai makhluk pengikut dari Dewa *Inari* sehingga banyak terdapat patung rubah di dalam kuil-kuil *Inari* di Jepang (Foster, 2015).

Tabel 10. Perbandingan matriks bentuk dan kostum karakter *Kitsune*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Tanda	Ilustrasi dalam Folklore	Ilustrasi dalam Buku Anak Bergambar
Ilustrasi	 <p>Gambar 10. Ilustrasi <i>Kitsune</i> oleh Shinonome Kijin [Sumber: <i>The Book of Yokai</i>]</p>	 <p>Gambar 11. Ilustrasi <i>Kitsune</i> oleh Hiroki Takahata [Sumber: Youtube じゅんじゅんこーちゃん]</p>
Bentuk Tubuh	Bentuk tubuh menyerupai rubah (<i>Vulpes vulpes</i>)	Bentuk tubuh menyerupai rubah (<i>Vulpes vulpes</i>)
Ornamen dalam Desainnya	Memiliki ornamen api (<i>Kitsune-bi</i>) sebagai penanda siluman yang dikenal sebagai bola api misterius	<i>Shape-shifting</i> yang dilakukan menggunakan ornamen daun
Bentuk Ekor	Memiliki variasi jumlah ekor hingga sembilan ekor yang menentukan kekuatan dan umur dari <i>Yokai</i> tersebut.	Memiliki satu ekor dan digambarkan sederhana seperti rubah merah pada umumnya
Ilustrasi Kaki	Pada umumnya menggunakan empat kakinya untuk bergerak	Digambarkan berdiri menggunakan dua kaki dan menggunakan kaki depan sebagai tangan



Tabel 11. Perbandingan matriks kepribadian karakter *Kitsune*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

<i>The Book of Yokai</i>	<i>Bakekurade</i>
Licik dan Jahat	Jenaka dan Usil
Penuh tipu muslihat	Lincih
<i>Seductive</i>	Penuh rasa ingin tahu
Cerdik	

Berdasarkan perbandingan tersebut, dapat diketahui bahwa *Kitsune* memiliki bentuk, kostum, dan karakteristik yaitu menyerupai rubah, memiliki berbagai kemampuan magis salah satunya berubah bentuk dan memiliki sifat gemar menipu. Namun, karakter dalam buku cerita anak dibuat lebih jenaka, bersifat *anthropometric*, dan menghibur, sedangkan dalam legenda disebutkan bahwa *Kitsune* melakukan tipu muslihat untuk memangsa manusia. Desain dalam buku anak juga lebih sederhana dan menampilkan ciri rubah pada umumnya. Penambahan ornamen daun digunakan untuk menunjukkan kemampuan *Kitsune* dalam melakukan *shape shifting*.

- 3) **Tanuki.** Dalam buku *Bakekurade* terdapat juga karakter utama lain yaitu *Tanuki* atau rakun. Dalam perkembangan cerita rakyatnya, *tanuki* dan *kitsune* satu sama lain saling melengkapi dan diadaptasi ke dalam buku-buku cerita sebagai satu kesatuan karena kepribadian mereka yang berbeda namun sama-sama memiliki kemampuan untuk berubah bentuk. Rakun dalam dunia manusia dan *yokai* memiliki kesamaan dalam ciri fisik. Apabila berubah bentuk, *tanuki* cenderung bersifat jenaka dan mengambil sosok biksu atau sosok lain yang tidak bersifat seduktif (Foster, 2015).

Tabel 12. Perbandingan Matriks Bentuk dan Kostum Karakter *Tanuki*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Tanda	Ilustrasi dalam Folklore	Ilustrasi dalam Buku Anak Bergambar
Ilustrasi	 <p>Gambar 12. Ilustrasi <i>Tanuki</i> oleh Shinonome Kijin [Sumber: <i>The Book of Yokai</i>]</p>	 <p>Gambar 13. Ilustrasi <i>Tanuki</i> oleh Hiroki Takahata [Sumber: Youtube じゅんじゅんこーちゃん]</p>

Tanda	Ilustrasi dalam Folklore	Ilustrasi dalam Buku Anak Bergambar
Bentuk tubuh	Memiliki perut yang besar dengan deskripsi warna seperti rakun pada umumnya yaitu abu, hitam dan putih	Digambarkan dalam tiga warna yaitu coklat, hitam, dan putih
	Berperawakan seperti rakun pada umumnya namun ukurannya lebih besar, kepala digambarkan lebih kecil dan detail	Berperawakan seperti rakun tapi fituranya disederhanakan seperti bentuk kepala, telinga, ekor, tangan, kaki, dan perutnya.
Ornamen dalam Desainnya	Membawa ornamen seperti cangkir <i>sake</i> atau ornamen lain yang digunakan untuk makan (sumpit) dan minum	Tidak membawa ornamen
	Menggunakan pakaian manusia pembeda antara <i>yokai</i> dengan rakun	Mengenakan bandana kecil yang mengikat leher
Bentuk Ekor	Memiliki ekor yang besar dan membulat	Memiliki ekor yang besar dan membulat



Tabel 13. Perbandingan matriks kepribadian karakter *Tanuki*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

<i>The Book of Yokai</i>	<i>Bakekurade</i>
<i>Trickster</i> atau penipu	Rendah hati
Cerdik	Cerdik
Jenaka	

Berdasarkan perbandingan tersebut, dapat diketahui bahwa *Tanuki* memiliki bentuk, kostum, dan karakteristik yaitu menyerupai rakun pada umumnya. *Tanuki* digambarkan *antropomorphus* dan mampu berubah bentuk seperti legendanya. Namun, dalam karakter buku anak, *Tanuki* memiliki sifat rendah hati dan kesan ramah yang berbeda dengan mitosnya sebagai penipu, menyaingi *Kitsune*. Selain itu, penggambaran karakter yang tidak terlalu detail dan mempertahankan kesan komikal membuat kesan ramah lebih terlihat.

- 4) **Bakeneko.** Kucing merupakan hewan yang sering diidentikkan dengan hal-hal mistis di berbagai negara, salah satunya adalah Jepang. Bakeneko atau *monster cat* memiliki karakteristik yang mirip dengan kucing liar biasa namun sifat *Yokai* yang dimilikinya direlasikan dengan rentang umurnya yang sangat panjang dan kemampuannya untuk melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukan oleh kucing pada umumnya. Hal itu seperti berperilaku jenaka, mengenakan handuk di bagian kepalanya maupun menirukan suara manusia (Foster, 2015).

Tabel 14. Perbandingan matriks bentuk dan kostum karakter *Bakeneko*
 [Sumber: Dokumentasi Penulis]

Tanda	Ilustrasi dalam Folklore	Ilustrasi dalam Buku Anak Bergambar
Ilustrasi	 <p>Gambar 14. Onoe Kikugoro II as the <i>Cat-Witch of Okabe</i>, Ichimura Uzaemon XII as Inaba No Suke and Mimasu Gennosuke as Shirasuka Juemon from the play <i>Gojusan Tsugi</i> karya Utagawa Kuniyoshi (1835) [Sumber: Fune Arts Museums of San Francisco diakses melalui https://art.famsf.org/]</p>	 <p>Gambar 15. Ilustrasi <i>Bakeneko</i> oleh Ayako Ishiguro [Sumber: Bilibili 小池環熏]</p>
Bentuk dan Struktur Tubuh	Digambarkan realistis. Bentuk tubuh kurus namun terlihat kuat karena badan yang besar dan rahang yang tajam	Digambarkan dengan gaya yang lebih komikal dan sederhana. Bentuk dasar badan adalah lingkaran.
	Sering digambarkan menyerupai perawakan manusia (dapat berdiri dengan dua kaki)	Pada saat menjadi <i>bakeneko</i> , dapat berdiri menggunakan dua kaki
Detail Mata	Bulu mata tajam dan mencuat panjang, mata tampak kontras	Mata digambarkan berbentuk komikal seperti segi tiga
	Pupil mata berwarna hitam besar melingkar dengan sklera kuning terang. Terdapat beberapa lapisan detail pupil mata	Pupil mata berwarna hitam tajam dan kecil, sklera berwarna kuning kehijauan
Penyesuaian bentuk tubuh	Dapat mengubah bentuk ukurannya dari kecil menjadi besar dan sebaliknya	Berukuran seperti kucing pada umumnya namun dapat memperbesar badan sesuai dengan kondisi
Kemampuan berbicara bahasa manusia	Dapat berbicara menggunakan bahasa manusia	Dapat berbicara menggunakan bahasa manusia pada waktu tertentu
Warna tubuh	Memiliki berbagai macam warna seperti kucing pada umumnya (hitam, putih, jingga, maupun <i>calico</i>)	Memiliki dua warna dominan dalam tubuhnya yaitu coklat dan putih

Tanda	Ilustrasi dalam Folklore	Ilustrasi dalam Buku Anak Bergambar
Ornamen dalam Desainnya	Memiliki ornamen asap, api, atau kabut yang mengelilinginya sebagai bentuk perwujudan sosok <i>Yokai</i> , dapat terbang	Dapat terbang dan mengeluarkan api dari mulutnya
	Digambarkan menggunakan atribut manusia pada zaman Edo (menggunakan kimono, membawa kipas)	Digambarkan menggunakan sejenis syal berwarna hijau pada lehernya yang kemudian ia korbankan demi menyelamatkan anak manusia dalam cerita tersebut
Bentuk Ekor	Memiliki ekor yang berbentuk liar seperti kobaran api	Ekor seperti ekor kucing biasa namun dapat berubah menjadi berbentuk seperti kobaran api pada saat tertentu

Tabel 15. Perbandingan matriks kepribadian karakter *Bakeneko*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

<i>Book of Yokai</i>	<i>Bakeneko Zorozoro</i>
Licik dan Jahat	Cekatan dan cerdik
Penuh tipu muslihat	Pemaaf dan bersimpati terhadap manusia
Taat terhadap aturan dan perjanjian dalam kelompoknya	Pemberani
Sadis dalam keterangan dapat membunuh pemiliknya maupun manusia lain disekitarnya	Bersahabat dengan manusia majikannya walaupun sering dijahili oleh sang manusia

Berdasarkan analisis tersebut, penulis menyimpulkan bahwa terdapat persamaan dari desain karakter dalam legenda dengan ilustrasi dalam buku anak. Desain karakter disimplifikasi namun masih memiliki ciri utama yaitu penggunaan pakaian (syal), kemampuan berbicara dan mulut yang mengeluarkan api. Cerita buku anak tersebut memiliki konsep *folklore* yang sama namun kepribadian karakter *Bakeneko* diubah menjadi familiar dan ramah dengan manusia.

3.2 Analisis Ilustrasi dalam Buku Cerita menggunakan Teori Ruang Waktu Datar (RWD)

Dari lima desain karakter dalam empat cerita yang telah penulis analisis dalam subbab sebelumnya, penulis kemudian menganalisis penggunaan konsep *image way* atau ruang waktu datar (RWD) yang dijelaskan oleh Tabrani.

Tabel 16. Ilustrasi dalam Buku Cerita menggunakan Teori Ruang Waktu Datar
 [Sumber: Dokumentasi Penulis]

 <p>Gambar 16. Ilustrasi <i>Kappa</i> oleh Kouji Oguma [Sumber: Bilibili 小池環熏]</p>	<ul style="list-style-type: none"> a) Bagian yang digambarkan lebih besar adalah kepala dan wajah. b) Karakter utama digambarkan lebih detail dibandingkan lingkungan sekitarnya. c) Ilustrasi digambarkan tidak menggunakan perspektif sehingga seluruh objek terlihat jelas dalam satu <i>spread</i> buku.
 <p>Gambar 17. Ilustrasi <i>Kappa</i> oleh Takahashi Yamamoto [Sumber: Youtube 藤見学園]</p>	<ul style="list-style-type: none"> a) Proporsi karakter yang digambarkan memiliki ukuran kepala yang lebih besar proporsinya dibandingkan kepala normal. b) Latar belakang digambarkan dengan detail, menekankan lokasi dan suasana tempat kejadian cerita. c) Gambar latar dibuat menggunakan perspektif.
 <p>Gambar 18. Ilustrasi <i>Kitsune</i> dan <i>Tanuki</i> oleh Hiroki Takahata [Sumber: Youtube じゅんじゅんこーちゃん]</p>	<ul style="list-style-type: none"> a) Pada desain karakter, bagian yang digambarkan lebih besar adalah kepala. b) Ilustrasi latar tidak spesifik atau mendetail. c) Menggunakan perspektif dalam menggambarkan latar.



4. KESIMPULAN

Berdasarkan kajian mengenai desain karakter dalam buku cerita anak Jepang dengan tema *folklore* kontemporer tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa desain karakter dalam buku anak tetap memiliki ciri-ciri yang menyerupai referensi aslinya dalam legenda. Hal yang paling ditonjolkan dan memiliki kemiripan adalah bentuk wajahnya yang menjadi poin utama penanda dari karakter tersebut. Karakter diolah memiliki bentuk yang lebih kartunis, minimalis, dengan garis-garis yang lebih lentur untuk menimbulkan kesan lembut dan ramah. Warna yang digunakan dalam meredesain karakter legenda tersebut juga cenderung mengarah ke warna cerah dan terang yang harmonis dengan warna latar tempat maupun suasana dari cerita tersebut, dibandingkan dengan warna sesuai di legenda yang cenderung lebih *earthy* dan kuno.

Dalam keseluruhan cerita, karakter memiliki peran yang penting dalam membawa pesan cerita, berbeda dengan kebanyakan legenda yang memposisikan makhluk halus sebagai pengganggu dari manusia. Karakter dalam buku anak cenderung mempertahankan salah satu ciri atau referensi dari aslinya agar tetap sesuai dengan konteks karakternya. Misalnya, *kappa* diilustrasikan tetap sebagai makhluk yang berasal dari alam dan bersimbiosis mutualisme dengan alam yang harmonis, *tanuki* dan *kitsune* yang sama-sama memiliki kemampuan untuk berubah bentuk, dan *bakeneko* yang masih memiliki kemampuan untuk berubah dari kucing rumah menjadi kucing siluman di malam hari. Karakter yang memiliki sifat jahat dalam referensi aslinya apabila diadaptasi ke cerita kontemporer cenderung memiliki sifat-sifat baik yang nilai-nilainya ingin disampaikan ke anak. Hal ini penulis amati dari karakter *kappa* yang dalam dua cerita temuan penulis memiliki karakter baik, berlainan dengan referensi aslinya. Hal tersebut juga penulis temukan dalam karakter *tanuki dan bakeneko* dalam cerita temuan penulis. Untuk itu,

temuan-temuan ini kemudian dapat dicoba dan diterapkan dalam karakter makhluk *folklore* di Indonesia untuk memperkaya variasi cerita rakyat yang menggunakan karakter bertema *folklore* sebagai salah satu cara pelestarian cerita-cerita rakyat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, H. A., & Soo-Min, L. (2009). Telling Stories using Children ' s Visual Language. *IASDR 2009: Design | Rigor & Relevance*, 1207–1214.
- AygülAygün, & OyaAbacı. (2014). Examination of illustrated story books published between the years of 2004-201for 4-8 age group children in terms of illustration, *152*, 94–99.
- Cresswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design : choosing among five approaches*. United States of America: SAGE Publications, Inc.
- Danandjaja, J. (1995). A Comparative Study of Japanese and Indonesian Folklores. *Southeast Asian Studies*, 33(3), 484–496.
- Foster, M. D. (2015). *The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore*. California: University of California Press.
- Hermanto, Y. A. L. (2019). Visual Storytelling in Folklore Children Book Illustration. In *Proceeding: International Conference on Interdisciplinary, Social Science, Business, Technology and Education (ISBTEC 2019)* (pp. 1–10).
- Iskandar, M., & Nurusholih, S. (2019). "Lacerman" Comic Character Design With Morphological Forced Connection Method (Mfc). *Balong International Journal of Design Vol.2.No.2*, 2(2), 84–93.
- Köse, S., & Arıkan, D. (2020). The Effects of Cartoon Assisted Endoscopy Preparation Package on Children ' s Fear and Anxiety Levels and Parental Satisfaction in Turkey, *53*, 72–79.
- Leeming, D. (2001). *A Dictionary of Asian Mythology*. New York: Oxford University Press, Inc.
- Maru, M. G., Tulus, A., Dukut, E. M., Liando, N., Mangare, J. G., & Mamentu, A. C. (2018). Children ' s Story Books : Introducing Cultural Hybridity , Shaping Intercultural Sensitivity for Foreign Language Young Learners (An Observation to Gramedia Books in 2017). In *Social Science, Education and Humanities Research. 1st International Conference on Social Sciences (ICSS 2018)* (Vol. 226, pp. 894–899). Atlantis Press.
- Purwaningsih, D. A. (2018). Character Design In Indonesian Animated Series : Escaping The Shadow Of Foreign. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 9(2), 48–60.
- Retnowati, G., Mini, R., Salim, A., & Saleh, A. Y. (2018). Effectiveness of Picture Story Books Reading to Increase Kindness in Children Aged 5-6 Years. *Lingua Cultura*, 12(1), 89–95.
- Sartini. (2004). Menggali Kearifan Lokal Nusantara Sebuah Kajian Filsafati. *Jurnal Filsafat*, 14, 111–120.
- Utami, A. D., Fleeer, M., & Li, L. (2021). Learning , Culture and Social Interaction An analysis of a child ' s experiences in playing a gendered character during playworld. *Learning, Culture and Social Interaction*, 28(September 2020)