

# **PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR PENGENALAN DESA- DESA KUNO UNTUK REMAJA DI GIANYAR**

Ida Bagus Gede Megadhita Manuaba, Cokorda Alit Artawan, I Wayan Agus Eka  
Cahyadi

Institut Seni Indonesia Denpasar  
Jl. Nusa Indah Telp. 0361-227316 Fax. 0361-236100 e-mail:  
[gusega09071999@gmail.com](mailto:gusega09071999@gmail.com)

## **ABSTRAK**

Buku cerita bergambar merupakan salah satu media yang tepat sebagai pelestarian sejarah. Konsep dalam buku cerita bergambar yaitu mengusung edukasi sejarah dan terciptanya suatu daerah desa-desa kuno, pada buku cerita bergambar agar dapat tersampaikan yang menarik minat baca dari target audiences. Maya Danawa Antaka menceritakan tentang perjalanan Raja Maya Danawa hingga beliau meninggal yang melawan Dewa Indra hingga melewati wilayah hingga saat ini masih dinamai menurut kejadian yang beliau alami pada saat perjalanan melarikan diri dari kejaran Dewa Indra cakupan wilayah dilewati terbentuk menjadi kesatuan wilayah Tampaksiring. Adapun tokoh yang terdapat dalam buku cerita bergambar Maya Danawa Antaka yaitu sebagai berikut : Maya Danawa, Dewa Indra, Para Dewa dan Prajurit, perubahan (pemurtian) Maya Danawa.

Metode perancangan melalui metode observasi, kepustakaan dan wawancara . Perancangan komunikasi visual buku cerita bergambar Maya Danawa Antaka menggunakan konsep Rwa Bhineda atau keseimbangan dari dua kutub yang berbeda menjadi satu kesatuan yang selalu berdampingan satu sama lain di gambarkan dengan menggunakan gaya visual surealisme dikombinasikan dengan tradisi Bali, Beberapa bagian cerita akan menggunakan ilustrasi surealisme dimana di kombinasikan dengan unsur tradisi Penggambaran kombinasi ini akan disesuaikan bertujuan agar tetap memiliki kesatuan serta keunikan dalam keseluruhan ceritanya. Selain perancangan buku cerita bergambar yang berjudul “Maya Danawa Antaka” penulis juga merancang media pendukung yang diantaranya Tote bag, Akun Instagram, T-shirt, Peta Desa Kuno dan Katalog Karya. Perancangan media tersebut bukan hanya sebagai media pendukung dari media utama yaitu buku cerita bergambar tetapi juga sebagai peranan memberikan informasi salah satu since yang berada di media utama.

Kata Kunci : *Cerita Bergambar, Sejarah, Desa Kuno*

## ABSTRACT

Illustrated story books is one of the media that is appropriate as for historic preservation. The concepts in the book illustrated story that carries the educational history and creation an area of ancient villages, on the illustrated story books that can be conveyed interest to reading from the target audiences. Maya Danawa Antaka tells about the journey of the King of the Maya Danawa until he died against the Dewa Indra to pass through the region to this day is still named after the incident that he was a natural at the time of the journey escape from the pursuit of the God Indra of the coverage area bypassed formed into the unity of the territory of Tampaksiring. The figures contained in the book the illustrated story of the Maya Danawa Antaka are as follows: Maya Danawa, the Dewa Indra, The Gods and Warriors, the change Maya Danawa.

Design method through the method of observation, literature and interviews. Visual communication design illustrated story of the books Maya Danawa Antaka using the concept of Rwa Bhineda or balance of the two different into a single unit that is always next to each other in the draw by using the visual style of surrealism combined with Balinese tradition, Some parts of the story will use the illustration of surrealism which combine with usnsur the tradition of the Depiction of this combination will be adjusted aims to maintain the unity and uniqueness in the whole story. In addition to the design illustrated story books titled “Maya Danawa Antaka” the author also designed supporting media that include Tote bag, Account Instagram, T-shirt, a Map of the Ancient Village and Catalog of Works. Media Design not only as a medium of support from the major media that is illustrated story books but also as a role of providing information on one since who are in the mainstream media

Keywords: *Picture Stories, History, Ancient Village*

## PENDAHULUAN

Bali memiliki wilayah desa-desa kuno yang sangat banyak sarat dengan sejarah masa lampau yang sangat kaya akan nilai-nilai budaya adiluhung, hampir setiap wilayah di Bali memiliki sejarah dan budaya yang unik dan beraneka ragam. Gianyar salah satu daerah kabupaten di tengah pulau Bali yang terkenal dengan seni dan budaya serta pariwisata yang berkembang sangat pesat. Gianyar sendiri dibagi menjadi 7 wilayah kecamatan yaitu Sukawati, Belahbatuh, Tampaksiring, Gianyar, Tegalalang, Payangan dan Ubud masing masing kecamatan di Gianyar memiliki warisan sejarah dan mitos tentang terbentuknya nama-nama desa kuno. Salah satunya Tampaksiring sebagai kecamatan dengan peradaban desa-desa kuno yang memiliki sejarah dan mitos yang sangat menarik untuk di ulas, Namun catatan kapan daerah ini bernama Tampaksiring belum ada secara pasti dari sumber-sumber tercatat.

Keberadaan desa Tampaksiring sangat erat kaitannya dengan mitos beredar di masyarakat tentang penguasa pada era kerajaan Bedahulu yang bernama Maya Danawa. beliau adalah seorang raja yang bertahta di kerajaan Bedahulu Bali. Selain beliau memiliki kekuasaan sebagai seorang raja. Cerita yang berkembang sejak lama Beliau juga dikisahkan memiliki kesaktian bahkan dikatakan beliau sangat sakti, namun kesaktian beliau digunakan untuk berbuat adarma atau menganut ajaran ke kiri. Pada masa saat itu rakyat tidak diperbolehkan melakukan persembahyangan ke Pura Besakih melainkan harus menyembah rajanya sendiri yaitu Maya Danawa. Keadaan rakyat Bali sangat menderita, tidak tentram, dan kacau balau, untuk mengatasi hal itu maka para Dewa Nawa Sanga mengadakan pesamuan agung di Besakih. Hasil dari pesamuan tersebut di sampaikan kepada Shang Hyang Pasupati maka diutuslah Dewa Indra untuk memerangi Maya Danawa yang telah banyak melakukan kekacauan serta menentang ajaran darma (Agama). Pada saat raja Maya Danawa memimpin Kerajaan Bedaluhu belum diketahui kapan waktu yang jelas saat beliau memimpin. Tetapi kepemimpinan beliau sudah tercantum dalam babad Danawantaka dan Usana Bali. Cerita Maya Danawa sangat erat kaitannya dengan terciptanya nama Tampaksiring. Nama dari setiap

desa dan wilayah di Tampaksiring hampir semuanya memiliki nama yang unik terkait dengan sejarah dan keberadaan perang Maya Danawa melawan Dewa Indra.

Wilayah yang konon pernah di lewati Maya Danawa yaitu Tampaksiring yang berupa pijakan sisi luar kaki di tanah atau dengan bagian samping dari kaki Maya Danawa. Karan jejak kaki Maya Danawa yang terus diikuti oleh Dewa Indra dan hari pun menjelang gelap hingga larut malam pengepungan dihentikan untuk istirahat atau anguling, maka tempat ini sekarang dikenal dengan nama pura gulingan. Pada saat pasukan Dewa Indra sedang tertidur Maya Danawa mengatur siasat dengan menciptakan air beracun setelah terbangun dari tidur pasukan Dewa Indra merasakan haus dan mendapati air yang mengalir atau air mala/ beracun dan menyebabkan pasukan dari Dewa Indra keracunan. Dewa Indra merasa sedih melihat keadaan yang menimpa prajuritnya kemudian beliau berpindah untuk menenangkan pikiran tibalah beliau di tempat yang dipenuhi dengan pohon cemara. Disanalah beliau bersemedi dan mendapatkan pawisik menciptakan air penawar racun dan kini air ini disebut dengan Tirtha Empul. perjalanan yang dilakukan Maya Danawa sangatlah Panjang melintasi wilayah yang tercipta diberi nama hingga saat ini dan akhir dari peperangan Dewa Indra untuk membunuh Maya Danawa yaitu pada saat Maya Danawa ingin melarikan diri lagi dan Dewa Indra sendiri dengansigap melepaskan panah badjranya dan terpenggalah kepala dari Maya Danawa dan tempat ini dinamakan Tanah Pegat. Darah dari Maya Danawa mengalir ke sungai hingga berwarna merah, dari darah Maya Danawa yang mengalir membuat sungai itu tidak boleh digunakan selama 1850 tahun oleh manusia walaupun digunakan sebagai yadnya maupun digunakan sehari hari. dan sungai yang berisikan mala dari Maya Danawa dikenal dengan nama Tukad Petanu yang berarti suara yang masih ada atau nu dalam Bahasa Bali. Tempat dikuburnya Maya Danawa yaitu dinamai Dusun Taulan. (Sejarah Raja Udayana Dan Ratu Mahendra Data Cikal Bakal Kerajaan Majapahit) 2018 : 24.

Dari cerita Maya Danawa sebagai acuan taerdatap cerita menarik terkait keberadaan desa

kuno yang menjadi saksi peristiwa dari matinya Maya Danawa disini penekanan dari desa kuno tersebut sangat diperlukan karna remaja yang menjadi target cerita bergambar ini banyak yang belum mengetahui dari adanya desa-desa kuno di wilayah Tampaksiring yang sebagian besar sudah ada dari zaman kerajaan bertahtanya Maya Danawa. Hampir di setiap penamaan desa-desa kuno di tampaksiring mempunyai kisah dan sejarah yang unik dan menarik serta bagaimana situasi di saat nama desa-desa itu terbentuk. Maka dari itu penting untuk diketahui sebagai sarana edukasi kepada target sasaran bagaimana kita melestarikan desa-desa kuno dan belajar banyak dari cerita Maya Danawa.

Berbekal dari pengalaman, mengamati, dan wawancara terhadap tokoh penglingsir dari setiap desa kuno di wilayah Tampaksiring, maka disini penulis memiliki keinginan untuk menuangkan cerita tersebut ke dalam sebuah buku cerita bergambar yang memfokuskan tentang Maya Danawa Antaka dan pengenalan desa-desa kuno di wilayah Tampaksiring. dari fenomena dia atas, dan pemahaman tentang cerita Maya Danawa dan terbentuknya desa kuno di Tampaksiring di harapkan menjadi buku cerita bergambar yang bisa menarik minat remaja agar tidak termakan oleh zaman dan bisa menjadi arsip desa yang berguna untuk menambah arsip desa untuk perkembangan yang semakin maju.

Alasan penulis mengangkat cerita Maya Danawa Antakan dan pengenalan desa kuno, yaitu untuk menyampaikan kepada remaja khususnya di Gianyar tentang sejarah dari cerita Maya Danawa bergerilia dikarnakan kejaran dari Dewa Indra dan saat belia terbunuh. Selain itu, Tujuan lainnya yaitu untuk memberikan edukasi terciptanya nama nama desa kuno yang ada di Tampaksiring. Alasan semakin menarik minat untuk mengangkat cerita ini yaitu dimana cerita ini pernah di angkat tetapi belum menunjukkan detail dari cerita Maya Danawa yang mati dan juga belum sepenuhnya tau bahwa perjalanan Maya Danawa juga sebagai awal terciptanya nama dari desa kuno yang ada di Tampaksiring maka buku cerita ini akan dirancang dengan data yang semaksimal mungkin. Sehingga meningkatkan minat baca dan ketertarikan bagi remaja di Gianyar untuk membaca dengan rent

usia mulai dari 12 tahun hingga 22 tahun melalui media buku cerita bergambar. Selain itu juga buku cerita ini akan dibuat secara bilingual terdiri dari Bahasa Indonesia dan Inggris karena wilayah Tampaksiring merupakan destinasi wisata selain remaja di Gianyar agar wisatawan asing juga dapat menikmatinya. dikarnakan buku ini kedepanya agar bisa sebagai asset desa yang memberikan bayangan Tampaksiring pada masa lampau. Dan cikal bakal nama desa kuno di wilayah Tampaksiring.

Konsep yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar ini adalah konsep edukasi sejarah, dimana di dalam buku cerita bergambar Maya Danawa Antakan dan pengenalan sejarah dan pengetahuan tentang terjadinya pembentukan suatu daerah dan penamaan dari daerah desa-desa kuno. perancangan buku cerita bergambar ini dengan menggabungkan ilustrasi tradisi bali dengan surealisme. Teknik tradisi akan di aplikasikan pada pembuatan ornamen Bali. Sedangkan pada teknik surealisme akan ditekan kan pada bentuk bentuk tertentu pada ilustrasi untuk memberikan kesan bentuk pada keserbabisaan mimpi dengan volume yang berpariasi dan sangat jauh dari aslinya tergantung dari imajinasi. Sehingga akan menciptakan konsep baru dengan cara menggabungkan kedua Teknik yang berbeda tersebut. Di perlukan media untuk perancangan buku cerita bergambar yang sesuai untuk target sasaran, Peran Desain Komunikasi Visual dalam pembuatan perancangan buku cerita bergambar untuk memberikan informasi tentang Maya Danawa Antakan dan pengenalan desa-desa kuno di wilayah Tampaksiring melalui buku cerita bergambar.

Sebagai suatu ungkapan nilai kreatif buku cerita bergambar ini bukan sebatas menceritakan cerita matinya maya danawa seperti apa yang diceritakan biasanya, namun mengungkap sudut lain terjkait dengan simbol-simbul dibalik cerita tersebut bagaimana pengungkapan dari sumber kuat yang mengetahui tentang bagaimana pemaknaan yang mendalam terkain dengan pemaknaan Maya Danawa. Maya yang berarti tidak nyata atau memiliki kemampuan nyuti rupa akibat menerima anugrah dari sakti / dewi durga

karena memiliki idiologi berbeda di zamannya yang menyembah sakti isma. Danawa berarti Danua dikarenakan Maya Danawa merupakan putra Dewi Danu, sehingga dari nilai yang berbeda ini akan muncul aspek kreatif sebagai nilai khas dari Buku Cerita Bergambar.

Desain Komunikasi Visual adalah penyampaian pesan dengan menggunakan Bahasa, visual yang disampaikan dengan menggunakan media di desain untuk menginformasikan, mengubah, mempengaruhi target audience sesuai tujuan yang di inginkan. Desain komunikasi visual memiliki beberapa elemen yaitu warna, ilustrasi, teks, dan tipografi. (Rakhmat Supriyono: Desain Komunikasi visual, 09). di Bali sudah banyak kemajuan yang di alami terlebih lagi dalam bidang grafis banyak ide-ide yang di miliki oleh desainer muda yang berawal dari imajinasi dan sumber kreatif berupa buku, referensi internet dan media sosial yang semakin maju. Serta didukung oleh keluarga, lingkungan, maupun pengalaman pribadi. Sumber kreatif tersebut sebagai pondasi pijakan awal dari proses penciptaan desain. Sehingga munculnya pengalaman dan keinginan menuangkan dalam bentuk desain. Lingkungan sangat berpengaruh bagi budaya manusia, maka dari cerita matinya Maya Danawa dan pengenalan desa-desa kuno di wilayah Tampaksiring sehingga memotivasi desainer yang lahir di tanah tersebut untuk menciptakan sebuah desain yang terinspirasi dari kekayaan budaya dan sejarah yang nantinya bisa menjadi asset berharga bagi tanah kelahiran penulis.

## **METODE PERANCANGAN**

Dalam penyusunan skripsi karya ini di butuhkan data menjadi dua jenis data yaitu data primer dan skunder.

Data Primer yaitu berupa hasil teks wawancara yang diperoleh melalui wawancara dengan informasi yang dijadikan sampel penelitian (Raharja,dkk,2009 : 54). Untuk dalam perancangan ini Data primer yang di butuhkan bersumber dari penglingsir Tampaksiring dan perejuru dari desa desa kuno dan pemangku sebagai penanggung

jawab desa dilakukan dengan wawancara observasi.

Data sekunder yaitu data yang sudah tersedia dan dapat diperoleh dengan cara membaca, melihat, atau mendengarkan (Raharja, dkk, 2009: 54). Data sekunder yang diperlukan oleh perancang adalah informasi terkait dengan obyek, dan disertakan data visual berbentuk gambar hasil dokumentasi dari tema yang akan di angkat.

## **ANALISIS DATA**

Menurut Sugiyono (2016:6) metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat dikembangkan, dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengatasi masalah. Metode penelitian dapat dibagi menjadi 3 yaitu metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode research dan development. Metode yang penulis gunakan dalam metode analisis data yaitu analisis kualitatif yaitu merupakan analisis yang di dasarkan pada adanya hubungan sematic antar variable yang sedang di teliti. Tujuannya adalah agar peneliti makna variabel-variabel sehingga dapat digunakan untuk menjawab masalah yang dirumuskan dalam penelitian. (Sarwono dan Lubis 2007: 110). Data kualitatif di peroleh dari membandingkan data dari lapangan dan data yang di peroleh dari wawancara terhadap salah satu tokoh pengelingsir Tampaksiring, selain itu peran dari ratu pedanda sebagai tokoh agama untuk memperkuat data-data yang diperoleh penulis.

Dari teori yang telah di jabarkan penulis membandingkan data dengan teori desain. dan sehingga dapat suatu hasil untuk sebagai menjawab permasalahan dasar landasan perancangan Buku Cerita Bergambar “Maya Danawa Antaka” yang berguna sebagai pengenalan desa desa kuno untuk remaja di Gianyar.

## **KONSEP PERANCANGAN**

Dalam konsep kreatif penulis akan membicarakan garis besar bagaimana perancangan ini akan dibuat sehingga segalanya memiliki kepastian sehingga terdapat jaminan efektifitas

dalam berkarya. Konsep kreatif adalah dasar perancangan media, sebuah media yang didasari dengan konsep media yang telah diperhitungkan maka akan menghasilkan media dengan kualitas yang maksimal (refrensi). Perancang komunikasi visual buku cerita bergambar Maya Danawa Antaka menggunakan konsep Rwa Bhineda atau keseimbangan dari dua kutub yang berbeda menjadi satu kesatuan yang selalu berdampingan satu sama lain yang di gambarkan dengan menggunakan gaya visual surealisme dikombinasikan dengan tradisi Bali, beberapa bagian cerita akan menggunakan ilustrasi surealisme dimana di kombinasikan dengan unsur tradisi. Pengertian surealisme

Tradisi adalah pada acuan tertentu mengedepankan karakter tokohnya dengan gaya surealisme, pada kesempatan lain juga mengungkapkan nilai atau gaya tradisional Bali pada karakter tertentu kemudian akan disatukan menjadi satu identitas baru surealis tradisi yang di gambarkan melalui imajinasi dan kebebasan yang mengandung unsur tradisi menjadi satu kesatuan dalam pengaplikasiannya. Yang nantinya pada cerita bergambar Maya Danawa Antaka ini akan menceritakan latar waktu di masa lampau belum diketahui serta dikaitkan dengan cerita rakyat yang beredar secara turun temurun dengan menggunakan ilustrasi surealis dan tidak luput dari karakter tokoh sesuai cerita selain itu juga akan mengenalkan keberadaan dari desa-desa kuno di Kawasan Tampaksiring. Gaya surealis dengan mengungkap beberapa karakter tokoh utama dikombinasikan tradisi Bali dalam hiasan atau ornament sebagai pelengkap hiasan pada karakter, dalam tahap pewarnaan akan dikombinasikan dengan warna ornament dan latar waktu yaitu masa lampau. Penggambaran kombinasi surealisme dan tradisi akan disesuaikan bertujuan agar tetap memiliki kesatuan serta keutikan dalam keseluruhan ceritanya.

Selain buku cerita bergambar Maya Danawa Antaka sebagai media utama diperlukan juga perancangan media pendukung dan promosi. Dalam hal ini yaitu bertujuan untuk membuat media yang inovatif sehingga dalam tampilan cerita bergambar terlihat lebih menarik dan bisa bersaing di pasaran. Berikut merupakan media

komunikasi visual yang akan dirancang sebagai media pendukung dan promosi buku cerita bergambar Maya Danawa Antaka.

Adapun beberapa program kreatif yang digunakan dalam pembuatan buku cerita Maya Danawa Antaka ini adalah sebagai berikut:

### **1. Judul Cergam**

Judul yang digunakan dalam pembuatan cergam ini adalah “Maya Danawa Antaka” dengan sub judul “Pengenalan Desa-Desa Kuno”. Judul ini dipilih karena mampu mewakili dari inti cerita serta dengan sub judul yang memberikan kesan makna dibalik cerita.

### **2. Sinopsis**

Maya Danawa Antaka merupakan buku cerita yang menceritakan tentang peperangan idiologi yang terjadi antara penyembah sakti isma dan siwa sidanta dimana dari penyembah sakti isma yaitu Maya Danwa sendiri sehingga beliau mempunyai kekuatan nyuti rupa dan penyembah siwa sidanta yaitu Dewa Indra, Maya Danawa Antaka diceritakan perjalanan dan terbunuhnya Raja Maya Danwa. Maya Danawa adalah seorang raja yang bertahta di kerajaan Bedahulu Bali. Selain beliau memiliki kekuasaan sebagai seorang raja. Cerita yang berkembang sejak lama Beliau juga dikisahkan memiliki kesaktian bahkan dikatakan beliau sangat sakti, namun kesaktian beliau digunakan untuk berbuat adarma atau menganut ajaran ke kiri. Pada masa saat itu rakyat tidak diperbolehkan melakukan persembahyangan ke Pura Besakih melainkan harus menyembah rajanya sendiri yaitu Maya Danawa. Keadaan rakyat Bali sangat menderita, tidak tentram, dan kacau balau, untuk mengatasi hal itu maka para Dewa Nawa Sanga mengadakan pesamuan agung di Besakih. Hasil dari pesamuan tersebut di sampaikan kepada Shang Hyang Pasupati maka diutuslah Dewa Indra untuk memerangi Maya Danawa yang telah banyak melakukan kekacauan serta menentang ajaran darma (Agama). Pada saat raja Maya Danawa memimpin Kerajaan Bedaluhu belum diketahui kapan waktu yang jelas saat beliau memimpin. Tetapi kepemimpinan beliau sudah tercantum dalam babad Danawantaka dan Usana Bali. Cerita Maya Danawa sangat erat kaitanya

dengan terciptanya nama Tampaksiring. Nama dari setiap desa dan wilayah di Tampaksiring hampir semuanya memiliki nama yang unik terkait dengan

sejarah dan keberadaan perang Maya Danawa melawan Dewa Indra.

Wilayah yang konon pernah di lewati Maya Danawa yaitu Tampaksiring yang berupa pijakan sisi luar kaki di tanah atau dengan bagian samping dari kaki Maya Danawa. Karan jejak kaki Maya Danawa yang terus diikuti oleh Dewa Indra dan hari pun menjelang gelap hingga larut malam pengepungan dihentikan untuk istirahat atau anguling, maka tempat ini sekarang dikenal dengan nama pura gulingan. Pada saat pasukan dewa indra sedang tertidur Maya Danawa mengatur siasat dengan menciptakan air beracun setelah terbangun dari tidur pasukan Dewa Indra merasakan haus dan mendapati air yang mengalir atau air mala/ beracun dan menyebabkan pasukan dari dewa indra keracunan. Dewa Indra merasa sedih melihat keadaan yang menimpa prajuritnya kemudian beliau berpindah untuk menenangkan pikiran tibalah beliau di tempat yang dipenuhi dengan pohon cemara. Disanalah beliau bersemedi dan mendapatkan pawisik menciptakan air penawar racun dan kini air ini disebut dengan Tirta empul. perjalanan yang dilakukan Maya Danawa sangatlah Panjang melintasi wilayah yang tercipta diberi nama hingga saat ini dan akhir dari peperangan Dewa Indra untuk membunuh Maya Danawa yaitu pada saat mayadenawa ingin melarikan diri lagi dan dewa indra sendiri dengan sigap melepaskan panah badjranya dan terpenggalah kepala dari Maya Danawa dan tempat ini dinamakan tanah pegat. Darah dari Maya Danawa mengalir ke sungai hingga berwarna merah, dari darah Maya Danawa yang mengalir membuat sungai itu tidak boleh digunakan selama 1850 tahun oleh manusia walaupun digunakan sebagai yadnya maupun digunakan sehari-hari. dan sungai yang berisikan mala dari Maya Danawa dikenal dengan nama tukad petanu yang berarti suara yang masih ada atau nu dalam Bahasa Bali. Tempat dikuburnya Maya Danawa yaitu dinamai dusun taulan. (Sejarah Raja Udayana Dan Ratu Mahendra Data Cikal Bakal Kerajaan Majapahit) 2018: 24.

### 3. Story Line

#### Page 1

Pada era kerajaan pada zaman dahulu di Bali Bagian tengah terdapat sebuah kerajaan besar yang dipimpin oleh Raja Maya Danawa di kerajaan Bedahulu, Bali. Raja Maya Danawa merupakan seorang raja yang sangat amat sakit, namun kesaktian beliau tidak digunakan untuk perbuatan yang baik melainkan lebih terhadap perbuatan adharma.

#### Page 2

Raja Maya Danawa memerintahkan rakyatnya untuk menyembah dirinya, yang sehingga membuat para dewa melakukan Samuan Agung (rapat) di Pura Agung Besakih untuk mengatasi permasalahan tersebut.

#### Page 3

Hasil dari samuan agung mengutus Dewa Indra untuk mengatasi permasalahan yang ada.

#### Page 4

Dewa indra melakukan peperangan dengan Raja Maya Danawa yang menyebabkan pertumpahan darah dan mayat bertumpukan seperti gunung (Sawa Gunung). Maka desa tersebut dinamai dengan desa Sawa Gunung.

#### Page 5

Raja Mayadenawa dan pasukanya berlari, namun pasukan dari Dewa Indra menghadang para prajurit kerajaan sehingga tempat tersebut kini dinamai dengan sebutan Cagahan yang berasal dari "Cegah"

#### Page 6

Raja mayadenawa bersembunyi di hutan yang banyak terdapat pohon dapidap. Daerah tersebut kini dinamai dengan Dusun Dapidap.

#### Page 7

Setelah itu Raja Maya Danawa menyamar menjadi daun kelapa muda (busung) yang kini tempat tersebut dinamai dengan Dusun Belusung (daun Kelapa Muda).

### **Page 8**

Raja Maya Danawa terus berlarian dan menyamar menjadi seekor ayam brumbun (ayam warna-warni) yang kini daerah tersebut diberi nama dengan sebutan Dusun Mancawarna (warna-warni).

### **Page 9**

Raja Maya Danawa mengelabui Dewa Indra dengan meninggalkan jejak kaki dengan posisi yang miring. Yang kini daerah tersebut dinamai dengan sebutan Tampaksiring.

### **Page 10**

Hari mulai gelap Dewa Indra menghentikan pengejaran Raja Maya Danawa dan mengistirahatkan pasukanya yang kini tempat tersebut dinamai dengan Pura Pegulingan yang diambil dari kata istirahat (Anguling).

### **Page 11**

Raja Maya Danawa memanfaatkan kesempatan tersebut dengan mengatur siasat membuat air beracun (Tirta Cetik).

### **Page 12**

Karena haus pasukan Dewa Indra meminum air beracun tersebut dan merasa kesakitan, lalu Dewa Indra membuat penawar racun dengan membuat air suci yang bernama Tirta Empul. Lalu Dewa Indra meminta pasukanya untuk meminum air tersebut guna untuk menangkal racun dari Raja Maya Danawa.

### **Page 13**

Setelah semua pasukan Dewa Indra sembuh dari penyakitnya, Dewa Indra melakukan perundingan dengan pasukanya untuk melakukan siasat balik melawan Raja Maya Danawa. Tempat perundingan tersebut kini dinamai dengan Pura Semut di Desa Maniktawang.

### **Page 14**

Hasil dari perundingan membuat kesepakatan untuk membagi-bagi kelompok guna untuk dapat mempercepat pencarian Raja Maya

Danawa maka tempat ini dinamakan dengan Pura Belahan (membelah atau membagi).

### **Page 15**

Tempat persembunyian Raja Maya Danawa akhirnya ditemukan dan dikepung dari segala arah sehingga membatasi ruang gerak dari Raja Mayadenawa dan kini tempat ini dinamai dengan Dusun Bantas (Batas atau Membatasi)

### **Page 16**

Sambil mengurung Raja Maya Danawa panglima-panglima dari Dewa Indra melakukan rembuk (rapat dadakan) untuk melakukan penangkapan Raja Mayadenawa dan untuk mengakhiri peperangan, kini tempat tersebut dinamai dengan sebutan Pura Gumang.

### **Page 17**

Munculah kecurigaan dari kelompok Dewa Indra terhadap buah labu besar tersebut, dan ternyata labu besar itu merupakan tempat persembunyian Raja Maya Danawa dengan patihnya yang bernama Kalawong. Kini daerah persembunyian itu diberi nama dengan sebutan Teluk Tabu.

### **Page 18**

Peperangan terus berlanjut dan berlangsung dengan sengit antara kedua kubu, namun secara tiba-tiba Raja Maya Danawa kembali menghilang dan menyamar menjadi seekor ayam besar yang kini menjadi sebuah daerah dengan sebutan Manukaya. Kata manukaya sendiri berasal dari dua kata yang Manuk berarti "ayam" dan Kaya berarti "besar".

### **Page 19**

Penyamaran Raja Maya Danawa lagi-lagi diketahui oleh pasukan Dewa Indra dan peperanganpun semakin memanas, pasukan dari Dewa Indra terus melakukan pengintaian dan pengejaran terhadap gerak gerik Raja Maya Danawa. Daerah tersebut kini dikenal dengan nama Tegal Pengejaran.

### **Page 20**



Raja Maya Danawa bersembunyi dibalik batu besar dan Dewa Indra tidak ingin membiarkan Raja Danawa lolos dari kejarannya sehingga Dewa Indra memanah Raja Maya Danawa dan mengenai kakinya sehingga Raja Maya Danawa terpeleset dan terjatuh. Kawasan tersebut kini diberi nama dengan sebutan “Sebatu”.

#### Page 21

Pada suatu tempat Raja Maya Danawa kembali melakukan penyamaran dengan menjadi seorang bidadari yang cantik, namun dengan kekuatan yang dimiliki oleh Dewa Indra penyamaran dari Raja Maya Danawa kembali diketahui dan tempat tersebut menjadi sebuah daerah yang diberi nama dengan Dusun Kendran.

#### Page 22

Dengan keadaan terpojok Raja Maya Danawa berhasil melumpuhkan tangan dari patih Dewa Indra. Daerah ini kini dikenal dengan Dusun Sereseda. Kata dari Sereseda terdiri dari dua suku kata yaitu “Sara” dan “Seda”, Sara yang berarti panah dan Seda berarti lumpuh atau mati.

#### Page 23

Dewa Indra pun geram dan memanfaatkan keadaan yang ada dengan langsung membunuh patih dari Raja Maya Danawa yang bernama Kalawong.

#### Page 24

Raja Mayadenawa menghindari kemurkaan Dewa Indra dengan berlari, namun Raja Mayadenawa terpojok pada suatu tebing. Dewa Indra memanfaatkan kesempatan tersebut dengan mengeluarkan panah Badjra, sehingga terbunuhlah Raja Mayadenawa. Kini tempat tersebut dikenal dengan Tanah Pegat.

#### Page 25

Darah dari Raja Maya Danawa mengalir pada sebuah sungai yang mengakibatkan sungai tersebut menjadi berwarna kemerahan. (mala). Dewa Indra melarang seluruh pasukan dan seluruh penduduk pulau Bali untuk tidak menggunakan aliran air yang tercemari oleh dara Raja Maya Danawa itu selama 1700 tahun lamanya baik

digunakan untuk keperluan sehari-hari maupun untuk keperluan yadnya. Sungai tersebut dinamai dengan sebutan Sungai Petanu, kata Petanu sendiri berasal dari dua suku kata “peta” yang memiliki arti “suara” dan “Nu” yang berarti “daerah”.

#### Page 26

Jasad atau mayat dari Raja Bedahulu tersebut dikubur pada sebuah daerah yang lumayan jauh dari lokasi pembunuhan Raja Maya Danawa. Kini lokasi dari tempat penguburan jasad Raja Maya Danawa dinamai dengan Dusun Taulan.

### 4. Peran Tokoh

Terdapat beberapa tokoh dalam cerita Maya Danawa Antaka ini, baik dari segi tokoh utama maupun karakter pendukung yang menjadi satu kesatuan dalam sebuah cerita yang dapat dinilai dari penggambaran karakternya, enah itu dari sifat, penampilan dan peran karakter didalamnya cerita tersebut. Adapun tokoh dalam cerita ini dapat dideskripsikan sebagai berikut:

#### 1) Maya Danawa

Karakter Maya Danawa yaitu tokoh penting dalam cerita sebagai tokoh antagonis, karena Maya Danawa sebagai peran seorang raja yang agung dan ditakuti serta memiliki wajah yang sangar mempunyai kesaktian yang hebat. Maya Danawa adalah penganut ajaran sakti isma yang dimana menyembah sakti.



Gambar. ilustrasi Raja Maya Danawa

(Sumber: Dokumen pribadi)

#### 2) Dewa Indra

Dewa Indra merupakan tokoh yang penting berperan dalam cerita ini dikarenakan sebagai lawan dari Maya Danawa dan menganut ajaran siwa sidanta atau menyembah siwa. Dewa

Indra menjadi tokoh baik dalam cerita ini dan yang akan membunuh maya danawa.



Gambar. ilustrasi Dewa Indra  
(Sumber: Dokumen pribadi)

### 3) Para Dewa dan perajurit

Para Dewa dan perajurit dalam cerita ini yaitu berperan sebagai pendukung – dari setiap sin dimana yang menggambarkan tokoh perajurit dari Maya Danawa maupun Dewa Indra yang mendampingi karakter utama.



Gambar. ilustrasi para dewa dan prajurit  
(Sumber: Dokumen pribadi)

### 4) Pemurtian atau perubahan (MayaDanawa)

Pemurtian atau perubahan dalam cerita ini yaitu berupa tokoh yang menggambarkan perubahan Maya Danwa mulai dari menjadi busung, ayam, pohon dadap, labu, bidadari.



Gambar. ilustrasi simbol perubahan Maya Danawa

(Sumber: Dokumen pribadi)

## 5. Gaya Layout

Pada perancangan buku cerita bergambar Maya Danawa Antaka ini menggunakan bentuk persegi panjang dengan ukuran 29,7 cm x 21 cm (A4) resolusi 300 pixels, dengan menggunakan gaya layout sebagai berikut.

## 6. Tone Warna

Tone warna yang akan digunakan dalam pembuaan buku cerita bergambar Maya Danawa Antakan adalah menggunakan perpaduan warna primer dan skunder tersier dan warna intermedient, yang dimana akan disesuaikan dengan latar waktu dan penyinaran yang akan memberikan efek pencahayaan yang bagus.

## 7. Tipografi

Pemilihan jenis dan karakter huruf akan menentukan keberhasilan dari penyampaian pesan terhadap audient. Berikut jenis-jenis huruf yang dapat diterapkan dalam buku cerita bergambar Maya Danawa Antaka, antara lain:

### 1) Miscellaneous (Dekoratif)

Huruf dekoratif akan digunakan pada bagian judul dari buku cerita bergambar Maya Danawa Antaka, yaitu dengan memasukan unsur ornament dan aksan suralisme didalamnya.

### 2) San Serif

Huruf san serif akan digunakan pada bagian teks cerita dikarenakan huruf san serif paling mudah dan paling jelas untuk dibaca.

## 8. Finishing

Dalam tahap finishing pada buku cerita bergambar Maya Danawa Antaka akan menggunakan Teknik cetak digital pada media utama dan pendukung, menggunakan media digital. Dimana dengan Teknik cetak ini diharapkan mampu menghasilkan media yang maksimal dengan bahan yang menyesuaikan sesuai media. Pada media utama akan menggunakan kertas blues white pada bagian isi dan hard cover untuk finishing dan tidak lupa berat blues white 250 gram, dan pada bagian cover menggunakan kertas blueswhite Art paper gram.

### PROSES DESAIN

#### 1. Tokoh

Beberapa tahapan dalam penjarangan ide diantaranya sebagai berikut:

##### 1) Raja Maya Danawa

Karakter Maya Danawa yaitu tokoh penting dalam cerita sebagai tokoh antagonis, karena Maya Danawa sebagai peran seorang raja yang agung dan ditakuti serta memiliki wajah yang sangar mempunyai kesaktian yang hebat. Maya Danawa adalah penganut ajaran sakti isma yang dimana menyembah sakti.

##### 2) Dewa Indra

Dewa Indra merupakan tokoh yang penting berperan dalam cerita ini dikarenakan sebagai lawan dari Maya Danwa dan menganut ajaran siwa sidanta atau menyembah siwa. Dewa Indra menjadi tokoh baik dalam cerita ini dan yang akan membunuh maya danawa.

##### 3) Para Dewa Dan Prajurit

Para Dewa dan perajurit dalam cerita ini yaitu berperan sebagai pendukung – dari setiap sin dimana yang menggambarkan tokoh perajurit dari Maya Danawa maupun Dewa Indra yang mendampingi karakter utama.

##### 4) Pemurtian atau perubahan (Maya Danawa)

Pemurtian atau perubahan dalam cerita ini yaitu berupa tokoh yang menggambarkan

perubahan Maya Danwa mulai dari menjadi busung, ayam, pohon dadap, labu, bidadari.

#### 2. Properti



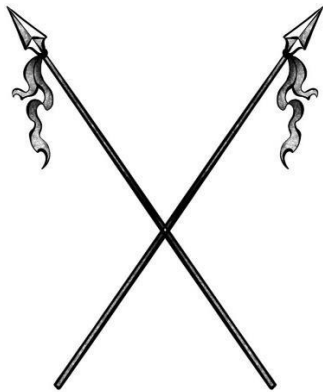
Gambar. ilustrasi Panah Baja

(Sumber: Dokumen pribadi)

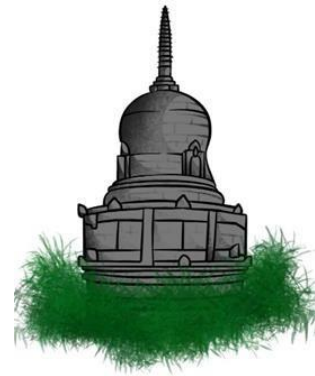


Gambar. ilustrasi golok perang

(Sumber: Dokumen pribadi)



Gambar. ilustrasi tombak perang  
(Sumber: Dokumen pribadi)



Gambar. ilustrasi Candi Pura Pegulingan  
(Sumber: Dokumen pribadi)

### 3. Arsitektur/Bangunan

Studi visual dilakukan dengan cara mengamati bagaimana bentuk serta proporsi dari Pura Mangening dan Pura Pegulingan yang kemudian dikonversi menjadi ilustrasi Pura Mangening dan Pura Pagulingan agar lebih menyatu terlihat lebih menyatu dengan objek lainya sehingga lebih menarik untuk dilihat.



Gambar. ilustrasi Candi Pura Pegulingan  
(Sumber: Dokumen pribadi)

### 4. Layot Sampul Depan Dan Belakang

Gambar. Sampul depan dan belakang  
(Sumber: Dokumen pribadi)

### 5. Desain Buku Final

Gambar. Desain buku final  
(Sumber: Dokumen pribadi)

### 6. Media Pendukung

#### 1) Buku Cerita bergambar



Gambar . buku cerita bergambar  
(sumber: Dokumen Pribadi)

Buku cerita bergambar “Maya Danawa Antaka” merupakan media yang membahas secara detail isi dari cerita Raja Mayadanawa, media ini akan menjadi media pengenalan sejarah desa-desa kuno yang ada di kawasan Tampaksiring.

## 2) Sosial Media



Gambar. Desain akun instagram

(sumber: Dokumen Pribadi)

Gambar tersebut merupakan desain dari media sosial yang digunakan dalam promosi pengenalan buku cerita bergambar “Maya Danawa Antaka”. Media sosial yang akan digunakan adalah media Instagram, dikarenakan media tersebut lebih banyak digunakan sehingga dapat lebih cepat dan efektif dalam mempromosikan buku cerita bergambar ini.

## 3) T-Shirt



Gambar. desain T-Shirt

(sumber: Dokumen Pribadi)

Gambar tersebut merupakan T-Shirt buku cerita bergambar “Maya Danawa Antaka” yang dirancngn dengan ukuran 10x10 cm pada bagian depan kemudian pada bagian belakang dengan

ukuran 29,7x21 cm. fungsinya sebagai merchandise dari buku cerita bergambar “Mayadanawa Antaka”. T-shirt dicetak dengan bahan kain Catoon Combed 20s dengan teknik digital printing.

## 4) Tote Bag



Gambar. desain Tote Bag

(sumber: Dokumen Pribadi)

Gambar tersebut merupakan desain dari tote bag buku cerita bergambar “Maya Danawa Antaka” yang dirancngn dengan ukuran 30x35 cm dengan bahan kain kanvas dan dicetak dengan teknik digital printing.

## 5) Peta Desa Kuno

Gambar. desain peta kuno

(sumber: Dokumen Pribadi)

Gambar diatas merupakan gambar peta lokasi desa kuno yang ada pada zaman kerajaan raja Maya Danawa. Gambar tersebut terbuat dari kertas blues white dicetak menggunakan cetak digital ukuran dari peta ini sendiri yaitu berukuran A3 atau 29,7 cm x 42 cm.



## 6) Katalog Karya



Gambar 1. Mockup desain katalog karya

( sumber: Dokumen Pribadi)

Gambar diatas merupakan desain dari katalog karya yang akan dirancang dengan ukuran 21x14,5 cm media ini akan dirancang dengan tujuan memperkenalkan beberapa media yang dibuat sebagai media buku cerita bergambar “Maya Danawa Antaka” katalog ini akan dicetak dengan kertas blus white 250gr pada bagian sampul dan juga pada tengah katalog karya.

## KESIMPULAN

Buku ceita bergambar merupakan salah satu media yang tepat sebagai pelestarian sejarah. Konsep dalam buku cerita bergambar yaitu mengusung edukasi sejarah dan teciptanya suatu daerah desa-desa kuno,pada buku cerita bergambar agar dapat tersampaikan yang menarik minat baca dari target audiences. Maya Danawa Antaka menceritakan tentang perjalanan Raja Maya Danawa hingga beliau meninggal yang melawan Dewa Indra hingga melewati wilayah hingga saat ini masih dinamai menurut kejadian yang bliau alami pada saat perjalaan melarikan diri dari kejaran Dewa Indra cakupan wilayah dilewati terbentuk menjadi kesatuan wilayah Tampaksiring. Adapun tokoh yang terdapat dalam buku cerita bergambar Maya Danawa Antaka yaitu sebagai berikut : Maya Danawa, Dewa Indra, Para Dewa dan Prajurit, perubahan (pemurtian) Maya Danawa.

Metode perancangan melalui metode observasi, kepustakaan dan wawancara . Perancangan komunikasi visual buku cerita

bergambar Maya Danawa Antaka menggunakan konsep Rwa Bhineda atau keseimbangan dari dua kutub yang berbeda menjadi satu kesatuan yang selalu berdampingan satu sama lain di gambarkan dengan menggunakan gaya visual surealisme dikombinasikan dengan tradisi Bali, Beberapa bagian cerita akan menggunakan ilustrasi surealisme dimana di kombinasikan dengan unsur tradisi Penggambaran kombinasi ini akan disesuaikan bertujuan agar tetap memiliki kesatuan serta keunikan dalam keseluruhan ceritanya. Selain perancangan buku cerita bergambar yang berjudul “Maya Danawa Antaka” penulis juga merancang media pendukung yang diantaranya Tote bag, Akun Instagram, T-shirt, Peta Desa Kuno dan Katalog Karya. Perancnagan media tersebut bukan hanya sebagai media pendukung dari media utama yaitu buku cerita bergambar tetapi juga sebagai peranan memberikan informasi salah satu since yang berada di media utama.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adi Kusrianto. 2004. *Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis*. Yogyakarta:
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Andi. Anitah, Sri., (2008). *Strategi Pembelajaran di SD*, Jakarta: Universitas Terbuka. Bahri. 2008. *Konsep dan Definisi Konseptual*. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V. ANDI OFFSET.
- Suriyanto Rustan 2019. *Warna, Batara Imaji*.
- Rakhnat Supriyono 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori Dan Aplikasi*.