

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF “*PUSH PULL SPIN*” CERITA RAKYAT ASAL MULA CANDI BAJANGRATU

Alfi Indah Restuti

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
alfiindah261@yahoo.com

Nova Kristiana

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
novakristiana@unesa.ac.id

Abstrak

Berbagai peninggalan-peninggalan Kerajaan Majapahit yang disebut dengan warisan budaya terbagi menjadi dua yaitu warisan budaya bendawi dan warisan budaya tak bendawi. Menggabungkan kedua jenis warisan budaya tersebut, yaitu cerita rakyat yang berkaitan dengan salah satu cagar budaya Kerajaan Majapahit (Candi Bajangratu) buku ini dibuat. Dengan judul “Buku Interaktif *Push-Pull-Spin* Cerita Rakyat Candi Bajangratu bagi Anak-anak”. Anak-anak dipilih sebagai target utama perancangan karena dianggap sesuai untuk menanamkan pengetahuan mengenai warisan budaya tersebut. Buku cerita mengenai asal mula candi Bajangratu yang sudah terlebih dahulu diproduksi hanyalah sebatas penjabaran secara verbal saja dan kurang mampu menarik anak-anak. Sehingga untuk membuat sebuah buku tersebut menarik dan menyenangkan dipilihlah perancangan buku alternatif berupa buku interaktif *push-pull-spin*. Tidak hanya terdapat unsur visualisasi yang dapat membuat anak-anak lebih mudah berimajinasi tentang peristiwa yang disampaikan. Buku ini juga dilengkapi dengan metode interaktif yaitu fitur *push-pull-spin*. Jenis perancangan ini adalah perancangan dengan produk yang dihasilkan yaitu buku interaktif *push-pull-spin* cerita rakyat “Asal Mula Candi Bajangratu”. Dimulai dari pengumpulan data, identifikasi data, analisis data, konsep, visualisasi dengan tahapan *thumbnail*, *tight tissue*, desain final yang selanjutnya melalui proses validasi karya, penerapan desain final dan pengambilan kesimpulan. Perwujudan buku interaktif *push-pull-spin* cerita rakyat “Asal Mula Candi Bajangratu” ini berukuran 20x20cm dengan ketebalan 3 cm. Menggunakan 2 jenis kertas yaitu kertas ivory 300gram dan kertas *sticker*. Kertas *sticker* digunakan sebagai lapisan bagian luar pada tiap halaman dan juga cover. Sedangkan kertas ivory 300 gram digunakan sebagai lapisan dasar/ketebalan pada tiap halaman yang didalamnya terdapat fitur *push-pull-spin*. Buku ini juga dilengkapi dengan media pendukung berupa *packaging*, poster, stiker, botol minuman, *display* karakter, gantungan kunci dan *totebag*.

Kata Kunci: Buku interaktif, fitur *push-pull-spin*, cerita rakyat Candi Bajangratu, Kerajaan Majapahit

Abstract

Many historical heritages of Majapahit were divided into two forms, relics and literatures. The interactive book was combined both sides of the heritage. Young people were chosen as the research subject because of their age stage which appropriate to acknowledge the history. The common folklore story book is only explain verbally and less interactive for the pupils. Based on the reason, the researcher designed the interactive book to increase the young student's interest. The book consist of not only visual aspect but also interactive feature such as *push-pull-spin* which ease the young learner to imagine the history. This kind of design the interactive book under the title The Legend of Bajangratu Temple which has *push-pull-spin* feature. The stages were data collection, data identification, data analysis, concept, visualisation of thumbnail stage, tight tissue, final design and validation, application of final design, and conclusion. The size of Interactive book *push-pull-spin* The Legend of Bajangratu Temple is 20x20cm and thickness 3 cm. It was printed on two kind of papers, ivory 300 grams and sticker. The sticker paper was used for the outer layer of each page and the cover, while *push-pull-spin* feature was designed on the ivory 300 grams. This book was complete with media support *packaging*, poster, bottle, stickers, display character, key chain and *totebag*.

Keywords: Interactive book, *push-pull-spin* feature, the folklore The Legend of Bajangratu Temple, Majapahit Kingdom.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang terdiri dari banyak gugusan pulau yang didalamnya berkembang beragam budaya dari berbagai suku bangsa. Sebelum masa

kemerdekaan dan berabad-abad sebelum nusantara bernama Indonesia, pemerintahan terbagi atas kerajaan-kerajaan dengan kekuasaannya atas suatu wilayah tertentu. Salah satu kerajaan yang terbesar adalah

kerajaan Majapahit. Dimasa kejayaannya kerajaan Majapahit mampu menguasai hampir seluruh kawasan Asia Tenggara terutama kawasan Nusantara. Bukti arkeologi menunjukkan bahwa Trowulan merupakan pusat pemerintahan atau lokasi ibukota dari Kerajaan Majapahit (Barbara, 2009:345).

Peninggalan kerajaan Majapahit tersebut bisa disebut dengan warisan budaya yang terbagi menjadi dua, yaitu bendawi dan tak bendawi. Warisan budaya berupa bendawi adalah hal-hal yang dapat disentuh dan dipakai diantaranya adalah bangunan (candi), artefak (patung, prasasti), dan lain sebagainya. Sedangkan, warisan tak bendawi meliputi tradisi dan ekspresi lisan termasuk bahasa, seni pertunjukan, adat-istiadat masyarakat, dan perayaan-perayaan. Salah satu bentuk warisan budaya tak bendawi yang berkembang di masyarakat sejak jaman kerajaan Majapahit adalah cerita-cerita rakyat.

Pada tahun 2004 Edy Santosa menjabarkan cerita rakyat yang dikisahkan secara lisan dari mulut ke mulut dan generasi ke generasi berikutnya menjadi sebuah buku yang berjudul "Cerita Rakyat dari Mojokerto, Jawa Timur. Buku ini memuat sepuluh cerita rakyat dari Mojokerto. Dengan penggunaan bahasa yang sederhana buku ini ditujukan untuk anak-anak. Akan tetapi, buku ini hanyalah sebatas penjabaran secara verbal saja dan kurang mampu menarik anak-anak untuk membaca buku tersebut. Bagi sebagian besar anak-anak membaca buku dianggap sebagai suatu hal yang membosankan. Maka dari itu, dibutuhkan media yang lebih menarik dan menyenangkan.

Melihat dari permasalahan diatas, uraian yang menjadi fokus penulisan perancangan penulis yaitu tentang bagaimana cerita rakyat yang berkembang dari masa kerajaan Majapahit tersebut dapat lebih dikenal lagi melalui media alternatif yang lebih menarik. Diantara banyaknya cagar budaya kerajaan Majapahit dipilihlah cagar budaya candi Bajangratu. Selain keberadaan situs yang masih kokoh dan indah, candi Bajangratu memiliki cerita rakyat yang menarik serta memiliki nilai-nilai moral disampaikan yaitu nilai kejujuran.

Salah satu cara agar cerita rakyat tersebut tidak mengalami kepunahan adalah tetap melestarikannya kepada anak-anak. Anak-anak dipilih menjadi target utama diharapkan dapat meneruskan kecintaan mereka terhadap warisan budaya kepada anak cucunya kelak. Sehingga dipilihlah target utama perancangan yaitu anak-anak antara 5-11 tahun dengan pertimbangan target pasar yaitu orang tua.

Untuk membangkitkan kecintaan anak-anak terhadap cerita rakyat di Indonesia dibutuhkan suatu perubahan di berbagai aspek. Salah satunya adalah perubahan secara bahasa dan visualisasi serta yang bersifat interaktif. Diperlukan visualisasi dengan bahasa yang sederhana dan

tentunya menarik bagi anak-anak. Dengan tujuan membuat sebuah buku alternatif tersebut menarik dan menyenangkan untuk anak, dipilihlah perancangan buku alternatif yang berupa buku interaktif *Push Pull Spin*. Terdapat unsur visualisasi, verbal dan juga metode interaktif yaitu dengan memainkan *push pull spin* dalam proses membaca ataupun memahami cerita yang disajikan. Sehingga dalam buku alternatif ini diharapkan cerita yang disampaikan lebih dapat diserap dengan baik oleh anak dengan cara yang menyenangkan.

Mengacu pada latar belakang masalah di atas, disusunlah rumusan masalah untuk mempermudah penulis dalam menjawab permasalahan perancangan, antara lain:

1. Bagaimana konsep perancangan buku interaktif "*push pull spin*" cerita rakyat asal mula Candi Bajangratu bagi anak-anak?
2. Bagaimana proses perancangan buku interaktif "*push pull spin*" cerita rakyat asal mula Candi Bajangratu bagi anak-anak?
3. Bagaimana perwujudan buku interaktif "*push pull spin*" cerita rakyat asal mula Candi Bajangratu bagi anak-anak?

METODE

Metode perancangan ini dimulai dari pengumpulan data melalui proses observasi, wawancara dan juga dokumentasi yang selanjutnya melalui tahap analisis data yaitu analisis SWOT dan USP. Analisis SWOT yakni mencakup upaya-upaya untuk mengenali "S" *strenght* atau kekuatan, "W" *weakness* atau kelemahan, "O" *oppurtunity* atau peluang, dan "T" *threat* atau ancaman yang menentukan kinerja peneliti/perancang. Dengan kata lain dari analisis SWOT ini akan menjadi patokan untuk memaksimalkan kekuatan dan menambah keuntungan dari peluang yang ada sekaligus berperan sebagai alat untuk meminimalisasi kelemahan dan juga menekan dampak ancaman yang bisa timbul. Dari pembahasan analisis SWOT akan menghasilkan USP (*Unique Selling Proposition*). USP berorientasi pada perbedaan penting yang membuat suatu produk unik dibanding dengan produk lainnya/saingannya. Dari SWOT dan USP tersebut akan menghasilkan konsep dan berlanjut pada visualisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi Data

Identifikasi diperoleh dengan cara reduksi data. Mencakup tentang hasil pengumpulan data dari cerita rakyat asal mula candi Bajangratu yang diperoleh dari buku referensi lokal daerah Mojokerto, dan buku komersil yang disimpulkan menjadi ringkasan cerita/sinopsis.

Analisis Data

1) Karakteristik *Target Audience*

Target Audience dikelompokkan menjadi dua, yaitu *target audience* primer dan *target audience* sekunder. *Target audience* primer adalah anak-anak umur 5-11 tahun. Sedangkan *target audience* sekunder adalah orang tua yang memiliki anak dengan umur 5-11 tahun

a. Aspek Demografis

Target utama perancangan adalah anak-anak, namun tetap orang tua lah yang membelikan buku tersebut kepada anaknya. Sehingga target pasar adalah para orangtua. Dengan membelikan buku cerita yang memiliki pesan moral dan wawasan budaya akan menjadi salah satu alternatif mereka untuk menambah pengetahuan anaknya.

b. Aspek Psikografis

Anak usia 5-11 tahun yang mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi dengan berbagai macam hal termasuk lingkungan di sekitarnya.

c. Aspek Geografis

Anak usia 5-11 tahun yang tinggal di sekitar lokasi candi Bajangratu Trowulan, Mojokerto, Jawa Timur dan Indonesia.

d. Aspek Behavioral

Para orang tua yang menginginkan anaknya menjadi gemar membaca dan mengetahui cerita rakyat dari Indonesia sendiri terutama cerita rakyat Asal Mula Candi Bajangratu.

2) SWOT

Analisis SWOT buku interaktif *push-pull-spin* cerita rakyat “Asal Mula Candi Bajangratu” dengan pembandingan buku *Pop-Up* “Mengenal Candi Bajangratu” oleh Purwitaning. Pemilihan pembandingan ini dikarenakan buku karya Purwitaning adalah salah satu pesaing yang paling dekat dengan buku interaktif karya penulis.

a. *Strengths* (kekuatan)

Buku karya Purwitaning berupa teknik *pop up* yang menampilkan bentuk 3 dimensi ketika dibuka sehingga tidak membuat pembaca untuk berinteraksi dengan buku tersebut. Sedangkan buku interaktif karya penulis menggunakan teknik *push-pull-spin* yang mengharuskan pembaca memainkan teknik tersebut untuk dapat mengetahui cerita selanjutnya. Sehingga peran buku interaktif pada buku karya penulis lebih unggul. Dengan adanya teknik interaktif yaitu *push pull spin* yang ada pada buku ini akan menambah ketertarikan target utama perancangan yaitu anak-anak. Sehingga, mereka tidak hanya membaca dan memahami melalui unsur visualnya saja melainkan diarahkan untuk ikut aktif berinteraksi dengan buku tersebut.

b. *Weakness* (kelemahan)

Buku *pop up* karya Purwitaning menggunakan kertas *artpaper* 260gr sebagai dasar fitur *pop up*

sehingga lebih rentan atau mudah rusak ketika sering dibuka. Sedangkan buku interaktif karya penulis menggunakan kertas ivory 300gr sebanyak 6 tumpuk yang membuat buku ini lebih kokoh dibanding buku Purwitaning. Kelemahan buku karya penulis yaitu hanya bisa dibaca atau dimainkan oleh satu orang pembaca saja atau bergantian.

c. *Opportunities* (Peluang)

Jika buku Purwitaning menggunakan fitur *pop up* yang sudah umum dan lebih sering dikenal masyarakat/anak-anak. Buku interaktif penulis menyajikan hal yang baru yang belum banyak masyarakat ketahui yaitu fitur *push-pull-spin*. Sehingga ke depannya buku karya penulis memiliki peluang yang lebih besar.

d. *Threat* (Ancaman)

Sama halnya dengan buku karya Purwitaning, buku karya penulis memiliki ancaman yang sama. Yaitu dengan berkembangnya era *digital* yang pesat belakangan ini, anak-anak akan lebih tertarik dengan hal-hal yang berhubungan dengan *digital* dibanding buku ini sendiri.

3) USP (*Unique Selling Proposition*)

Buku yang menyampaikan pengetahuan tentang cerita rakyat asal mula candi Bajangratu yang dilengkapi dengan unsur visual dan juga teknik interaktif. Yaitu dengan konsep “*Learn, Fun dan Interactive*” untuk memudahkan target utama memahami isi cerita tersebut dengan alur kegiatan atau interaktif yang menyenangkan.

Konsep Perancangan

Konsep Perancangan diambil dari hasil SWOT dan USP yaitu mengambil konsep “*Learn, Fun dan Interactive*”. Dalam buku ini pembaca dapat menambah wawasan budaya dengan cara yang menyenangkan dan juga interaktif. Yaitu melalui fitur *push-pull-spin* yang mengharuskan pembaca memainkan fitur tersebut untuk mengetahui cerita selanjutnya. Buku interaktif “*push pull spin*” ini dibuat dengan ilustrasi dan juga teknik interaktif yang menarik sesuai dengan target perancangan. Dimulai dari cerita hingga menentukan visualisasi karakter dengan tujuan kreatif yaitu untuk mengenalkan cerita rakyat asal mula candi Bajangratu Trowulan Mojokerto melalui media baru yang lebih menarik yaitu sebuah buku interaktif dengan teknik *push pull* dan *spin*.

Cerita yang terdapat dalam buku interaktif tersebut disampaikan secara singkat, sederhana dan komunikatif. Hal ini bertujuan agar target utama mudah memahami apa yang dimaksud oleh penulis. Menggunakan gaya *layout picture book* atau buku cerita bergambar, yaitu komposisi halaman akan didominasi dengan ilustrasi berupa visualisasi cerita yang dilengkapi dengan sedikit

teks. Penggunaan *grid system* yang santai dan juga tidak kaku untuk menambah kesan yang tidak membosankan dan terlalu serius. Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi yang sederhana dengan menggunakan warna-warna yang cerah. Menggunakan bentuk ilustrasi kartun dan juga seni rakyat/*folk art* atau bisa disebut dengan ilustrasi khayalan. Sehingga membawa suasana menjadi lebih menyenangkan bagi target utama. Ilustrasi ini diawali dengan pembuatan sketsa dengan pensil hitam dikertas gambar lalu kemudian digambar ulang dengan komputer menggunakan program pendukung yaitu *Adobe Illustrator* dan pewarnaan melalui *Adobe Photoshop*.

Mengingat sasaran utama perancangan ini adalah anak-anak, ukuran buku interaktif "*push pull spin*" ini dibuat tidak terlalu besar yaitu 20 cm x 20 cm yang berisi 8 halaman. Buku ini menggunakan kertas ivory yang dilapisi kertas sticker. Pemilihan kertas sticker untuk bagian luar adalah untuk hasil cetak yang lebih glossy dan tahan lama. Sedangkan, pemilihan kertas ivory sebagai dasar dari kertas sticker tersebut adalah untuk mempermudah pembaca memainkan teknik *push*, *pull* ataupun *spin* yang terdapat pada tiap-tiap halaman. Karena kertas ivory memiliki 2 sisi yang berbeda yaitu sisi kasar dan sisi licin.

Visualisasi Desain

Karakter Tokoh Cerita

Dalam proses perancangan ini terdapat beberapa karakter tokoh yang akan dibuat dengan pertimbangan hasil penelitian melalui wawancara, literasi yang berhubungan dan juga penelitian sebelumnya. Antara lain:

1) Dewi Arimbi

Perawakan Dewi Arimbi ketika masih berwujud raksasa diambil dari perawakan Wayang Kulit Purwa Gagrak Surakarta yaitu mempunyai bibir dan juga mata yang besar. Dengan penambahan telinga yang besar dan kulit yang berwarna hijau kusam. Sedangkan bajunya diambil dari bentuk sederhana pakaian masyarakat di Kerajaan Majapahit pada saat itu.

Referensi:



Dewi Arimbi wujud raksasa dalam wayang kulit Purwa Gagrak Surakarta

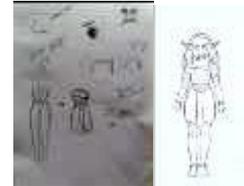
(Sumber: <http://blvckshadow.blogspot.co.id/2010/03/arimbi-dewi.html>)



Pakaian masyarakat Kerajaan Majapahit

(Sumber: <http://1.bp.blogspot.com/-xAuOwBRIG4A/UNuaEdc1KCI/AAAAAAAAAAMA/5DPzZIF4hHE/s1600/Kota-Majapahit.jpg>)

Visualisasi Dewi Arimbi:



Thumbnail Tokoh Dewi Arimbi dalam bentuk Raksasa (Sumber: Penulis, 2017)



Tight tissue Tokoh Dewi Arimbi dalam bentuk Raksasa (Sumber: Penulis, 2017)

Selanjutnya ketika Dewi Arimbi berubah menjadi seorang gadis yang sangat cantik, tidak akan tahu bahwa Dewi Arimbi sebenarnya adalah raksasa. Bahkan Prabu Brawijaya pun kagum dengan kecantikan Dewi Arimbi dalam wujud manusia ini (Santosa, 2004:23). Perawakan Dewi Arimbi yang sudah berwujud manusia diambil juga dari perawakan Wayang Kulit Purwa Gagrak Surakarta yaitu mempunyai bibir yang kecil dan mata yang indah.

Referensi:



Dewi Arimbi wujud manusia dalam wayang kulit Purwa Gagrak Surakarta

(Sumber: <http://blvckshadow.blogspot.co.id/2010/03/arimbi-dewi.html>)

Karena wayang tersebut berasal dari Surakarta, pemakaian pakaian dan juga perhiasan kurang sesuai dengan pemakaian pakaian dan juga perhiasan dari kerajaan Majapahit. Sehingga, penggambaran pakaian dan juga perhiasan diambil dari relief tentang kerajaan Majapahit yang terletak di bagian belakang Pendopo Agung Trowulan. Dalam relief tersebut terdapat Ratu

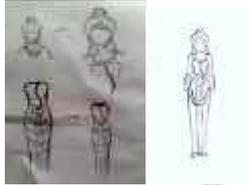
Kerajaan Majapahit yang kurang lebih penggambaran pakaian dan perhiasannya sama.



Relief Ratu Kerajaan Majapahit

(Sumber: <http://afrikenz.blogspot.co.id/2013/12/pendopo-agung-trowulan-petilasan.html>)

Visualisasi Dewi Arimbi:



Thumbnail Dewi Arimbi dalam bentuk Manusia
(Sumber: Penulis, 2017)



Tighttissue Dewi Arimbi dalam bentuk Manusia
(Sumber: Penulis, 2017)

2) Prabu Brawijaya V (Bhre Kertabumi)

Prabu Brawijaya atau bisa dianggap sebagai Bhre Kertabumi adalah raja yang gagah dan tampan (Santosa, 2004:22). Penggambaran tokoh ini diambil dari patung Prabu Brawijaya V (Bhre Kertabumi) yang terletak di Pendopo Agung Trowulan Mojokerto.

Referensi:



Patung Prabu Brawijaya V
(Sumber: Dok. Penulis, 2016)

Visualisasi Prabu Brawijaya:



Thumbnail Tokoh Prabu Brawijaya V
(Sumber: Penulis, 2017)



Tighttissue Tokoh Prabu Brawijaya V
(Sumber: Penulis, 2017)

3) Ki Rasekso dan Ni Rasekso

Pasangan raksasa yang masih menyerupai manusia namun berukuran lebih besar daripada ukuran normal manusia. Dalam kosakata bahasa Indonesia, "Rasaksa" dipakai sebagai istilah yang digunakan untuk menyebutkan sesuatu yang berukuran lebih besar daripada ukuran normal (Wikipedia).

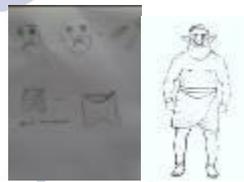
Dalam buku *Atlantais Nusantara* oleh Ahmad Yanuana Samantho, pada satu sisi di bagian bawah dari Siti Hinggil di Candi Penataran terdapat relief raksasa (buto). Pada relief tersebut terlihat gambar wajah-wajah rasaksa. Ciri raksasa tersebut digambarkan dengan gigi bertaring serta bermuka buas, rambut lebih tebal atau gimbal. Relief tersebut dijadikan patokan untuk menggambarkan perwujudan dari rasaksa pada jaman dahulu.

Referensi:



Relief rasaksa di Candi Penataran
(Sumber: Dok. Samantho, 2015)

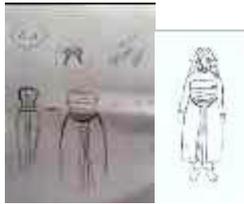
Visualisasi Ki Rasekso dan Ni Rasekso:



Thumbnail Tokoh Ki Rasekso
(Sumber: Penulis, 2017)



Tighttissue Tokoh Ki Rasekso
(Sumber: Penulis, 2017)



Thumbnail Tokoh Ni Rasekso
(Sumber: Penulis,2017)



Tighttissue Tokoh Ni Rasekso
(Sumber: Penulis,2017)



Tight Tissue teknik pull-atas halaman 2



Tight Tissue halaman 3

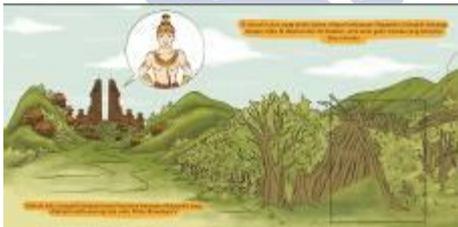


Tight Tissue teknik pull-samping halaman 3

**Penerapan Desain Final
Tight Tissue**



Tight Tissue Cover Depan dan Belakang



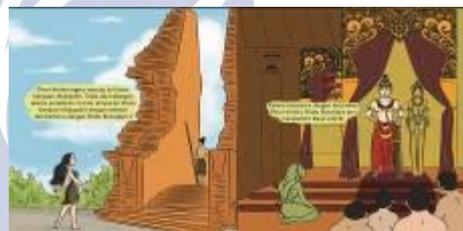
Tight Tissue halaman 1



Tight Tissue teknik pull-samping halaman 1



Tight Tissue halaman 2



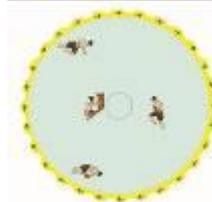
Tight Tissue halaman 4



Tight Tissue teknik push-samping halaman 4



Tight Tissue halaman 5

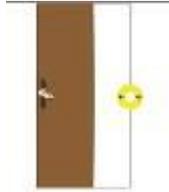


Tight Tissue teknik spin halaman 5

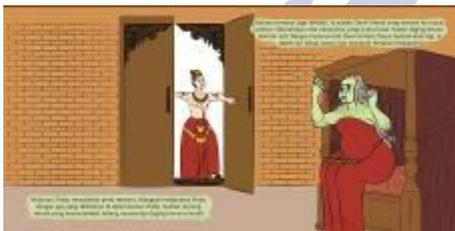
Desain Final



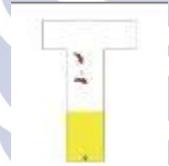
Tight Tissue halaman 6



Tight Tissue teknik spin halaman 6



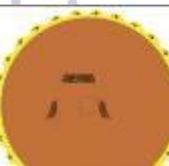
Tight Tissue halaman 7



Tight Tissue teknik pull-bawah halaman 7



Tight Tissue halaman 8



Tight Tissue teknik spin halaman 8



Cover Depan Buku



Halaman 1 (pull-samping)

Dahulu kala, terdapat kerajaan besar bernama kerajaan Majapahit yang dipimpin oleh seorang raja yaitu Prabu Brawijaya V. Di sebuah hutan yang masih dalam wilayah kekuasaan Majapahit, hiduplah keluarga raksasa. Yaitu Ki Raseksa dan Ni Raseksa, serta anak gadis mereka yang bernama Dewi Arimbi.



Halaman 2 (pull-atas)

Suatu malam, Dewi Arimbi bertemu dengan Prabu Brawijaya yang gagah dan tampan. Dalam pertemuan tersebut, Dewi Arimbi dipersunting olehnya. Bahagia sekali rasa hati Dewi Arimbi. Namun, tiba-tiba Dewi Arimbi terbangun dari tidurnya dan merasa sangat kecewa karena ia sadar bahwa yang baru saja dialaminya hanyalah mimpi.



Halaman 3 (pull-bawah)

Setelah mengalami mimpi tersebut, Dewi Arimbi menjadi pemurung. Ia menceritakan mimpinya pada kedua orang

tuanya. Mendengar putri yang ia cintai menjadi pemurung. Ki Rasekso pun mengeluarkan ilmu kesaktiannya. Dengan tujuan untuk merubah Dewi Arimbi menjadi seorang manusia. Dalam sekejap mata, Dewi Arimbi telah berubah menjadi seorang gadis yang cantik. Ia pun kini dapat bertemu dengan Prabu. Karena wujud raksasanya sudah berubah menjadi manusia.



Halaman 4 (push-samping)

Dewi Arimbi segera menuju ke istana Kerajaan Majapahit. Tidak ada halangan selama dalam perjalanan. Ia bisa sampai ke istana Kerajaan Majapahit dengan selamat dan bertemu dengan Raja Majapahit yaitu Prabu Brawijaya V. Karena terpesona dengan kecantikan Dewi Arimbi, Prabu Brawijaya pun memperistri Dewi Arimbi.



Halaman 5 (spin)

Setahun telah lewat. Dewi Arimbi sudah hamil tua. Tiba-tiba muncullah keinginan Dewi Arimbi untuk makan daging hewan mentah. Daging hewan mentah adalah makanan kesukaan Dewi Arimbi saat masih di hutan dulu. Akhirnya Dewi Arimbi menyampaikan keinginannya pada Prabu. Karena sangat senang atas kehamilan Dewi Arimbi, Prabu Brawijaya memerintahkan untuk membangun sebuah gapura/candi. Dengan tujuan sebagai gerbang masuk ke tempat kediaman calon putra mahkota yang akan lahir.



Halaman 6 (push-samping)

Meskipun terasa, Prabu tetap membawa daging hewan mentah ke kamar. Dewi Arimbi menyambutnya dengan riang dan mata yang berbinar-binar. Namun ketika daging mentah tersebut diterima, ia langsung menutup dan mengunci pintunya. Karena merasa aneh Prabu pun menunggu di depan pintu. Sesaat kemudian, Prabu mendengar suara-suara mencurigakan dari dalam kamar. Suaranya keras sekali ditambah suara gerengan yang besar seperti suara raksasa.



Halaman 7 (pull-bawah)

Akhirnya, Prabu mendobrak pintu tersebut. Alangkah terkejutnya Prabu Brawijaya dengan apa yang dilihatnya di dalam kamar. Prabu Brawijaya melihat seorang raksasa yang menyeramkan sedang menyantap daging hewan mentah.

Raksasa tersebut juga terkejut. Ia adalah Dewi Arimbi yang telah kembali ke wujud aslinya. Dikarenakan sifat raksasanya muncul saat makan daging hewan mentah tadi. Tanpa diketahuinya, ia telah berubah menjadi raksasa kembali. Betapa malunya hati Dewi Arimbi. Tanpa berkata-kata lagi, ia segera lari keluar kamar dan menjauhi Kerajaan Majapahit.



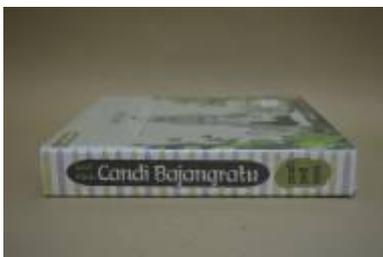
Halaman 8 (spin) "Asal Mula Candi Bajangratu"

Dewi Arimbi kembali ke hutan tempat ia berasal. Disana bayinya kemudian lahir. Bayi itu lahir laki-laki dan diberi nama Aryo Damar.

Pembangunan candi terpaksa tidak jadi diteruskan, terdapat relief raksasa seolah-olah sebagai gambar Dewi Arimbi. Karena gapura ini gagal atau tidak jadi untuk kraton menyambut kelahiran anak Prabu Brawijaya dikenal dengan nama Bajangratu. Bajang artinya wurung, ratu artinya ratu atau raja.



Cover Belakang "Asal Mula Candi Bajangratu"



Cover Punggung Buku "Asal Mula Candi Bajangratu"

PENUTUP

Simpulan

- 1) Konsep perancangan buku interaktif *push-pull-spin* "Asal Mula Candi Bajangratu" bagi anak-anak dimulai dari meringkas sinopsis dari beberapa buku yang sudah ada, membuat konsep karakter berdasarkan hasil literasi dan wawancara, menelaah konsep karakter tokoh berdasarkan relief-relief dan patung yang dipercaya sebagai gambaran yang kongkrit, menggabungkan referensi beberapa buku sebagai dasar pembuatan latar cerita, serta menentukan konsep kreatif.
- 2) Proses perancangan buku interaktif *push-pull-spin* "Asal Mula Candi Bajangratu" bagi anak-anak sebagai salah satu alternatif melestarikan warisan tak bendawi berupa cerita rakyat dimulai dari pembuatan *storyboard*, *dummy*, *tightissue*, sekaligus perakitan buku, hingga penerapan desain final.
- 3) Perwujudan buku interaktif *push-pull-spin* "Asal Mula Candi Bajangratu" berukuran 20x20 cm. Menggunakan 2 jenis kertas, diantaranya kertas *sticker* untuk lapisan luar dan kertas *ivory* 300 gram sebagai dasarnya.

Saran

Adapun beberapa saran untuk perancangan berikutnya, terutama bagi perancangan buku yang mengangkat tema atau kajian sebagai salah satu alternatif mengenalkan warisan budaya baik bendawi maupun non bendawi untuk lebih banyak mencari literatur serta sumber data yang akurat untuk menghasilkan produk.

Selain itu, perlu dikembangkan perancangan buku versi digital mengingat era yang semakin berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Kusumajaya, I Made, dkk. 20--.*Mengenal Kepurbakalaan Majapahit di Daerah Trowulan*. Mojokerto: Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala (BP3) Jatim.
- Rahayu, Purwitaning Dyah. 2016. "Perancangan Buku Pop Up Mengenal Candi Bajangratu Trowulan". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.
- Tribinuka, Tjahja. 2014. *Rekonstruksi Arsitektur Kerajaan Majapahit dari Relief, Artefak dan Situs Bersejarah*, (Online). Diakses 19 July 2017.
- Samantho, Ahmad. 2015. *Atlantis Nusantara: Berbagai Penemuan Spektakuler Yang Makin Meyakinkan Keberadaannya*. Phoenix.
- Santosa, Edy. 2004. *Cerita Rakyat dari Mojokerto, Jawa Timur*. Jakarta: PT Grasindo.
- West, Barbara A. 2009. "Javanese (Orang Djawa, Orang Jawa, Tjjang Djawi, Wong Djawa, Wong Jowo). Diakses 15 Januari 2017.
- <http://blvckshadow.blogspot.co.id/2010/03/arimbidewi.html>. Diakses 19 Juli 2017.
- <http://1.bp.blogspot.com/xAuOwBRIG4A/UNuaEdc1KC1/AAAAAAAAAMA/5DPzZIF4hHE/s1600/Kota-Majapahit.jpg>. Diakses 19 Juli 2017.
- <http://afrikenz.blogspot.co.id/2013/12/pendopo-agung-trowulan-petilasan.html>. Diakses 19 Juli 2017.