

# Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Makhluk Mitologi Tiongkok

Candra<sup>1</sup>, Andreas<sup>2</sup>, Greysia Susilo<sup>3</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

[Candra.625150096@stu.untar.ac.id](mailto:Candra.625150096@stu.untar.ac.id)

[andreas@fsrd.untar.ac.id](mailto:andreas@fsrd.untar.ac.id)

[greysiagreysia@gmail.com](mailto:greysiagreysia@gmail.com)

**Abstrak** – Sejak dulu mitologi digunakan sebagai komunikasi untuk menyampaikan makna dalam suatu kisah melalui lisan. Namun dengan adanya perkembangan media informasi yang menggantikan tradisi lisan tersebut. Alhasil esensi dari mitologi khususnya mitologi Tiongkok mengalami degradasi. Hal tersebut mengubah sudut pandang para remaja di Indonesia bahwa mitologi Tiongkok hanyalah cerita khayalan. Timbul persepsi miring yang didukung juga dengan masuknya budaya Barat. Remaja Tionghoa akhirnya tidak memahami nilai dan aspek budaya Tionghoa, dan berangsur-angsur kehilangan identitas sebagai orang Tionghoa dan mempengaruhi psikologi karena tidak melestarikan budaya dan juga tidak memahami nilai pada budaya tersebut. Maka penulis memilih untuk merancang buku ilustrasi makhluk mitologi Tiongkok dalam upaya untuk memberikan edukasi tentang mitologi Tiongkok kepada remaja Tionghoa maupun non Tionghoa usia 13-18 tahun di Indonesia. Perancangan buku ilustrasi ini dibuat melalui berbagai penelitian seperti studi pustaka, observasi, wawancara, dan lainnya sehingga mampu mencapai tujuan yaitu buku yang menarik dan mengedukasi. Hasil dari perancangan berupa buku ilustrasi yang menggunakan picture window layout dengan ilustrasi yang menggunakan gaya semirealis dengan teknik digital painting dan dengan. Pewarnaannya menggunakan warna - warna yang banyak digunakan pada mitologi Tionghoa yaitu merah, kuning, hijau, biru.

**Kata kunci:** Buku Ilustrasi, Degradasi Identitas, Mitologi Tiongkok, Psikologi Remaja

## I. PENDAHULUAN

Kehidupan manusia tidak lepas dari mitologi kisah-kisah tradisional yang telah menjadi kepercayaan suatu masyarakat (Ruby, 2016:4). Mitologi adalah kisah yang diucapkan oleh suatu bangsa atau orang-orang yang terdapat di dalamnya (<https://www.ancient.eu/mythology/>). Kisah tersebut meliputi berbagai aspek seperti kondisi manusia, baik dan jahat, arti penderitaan, asal usul manusia, asal-asal nama tempat, hewan, atau makhluk, akhirat dan para dewa-dewi. Sejak jaman dahulu kisah mitologi tersebut disebarluaskan melalui lisan yang sudah menjadi tradisi ribuan tahun oleh seorang penyair (*Bard*) dengan iringan

musik agar kisah dan adegannya menjadi hidup (Kowan, 2003:110). Mitologi juga digunakan sebagai komunikasi berupa lisan dan terdapat makna didalamnya. Namun manusia saat ini akan dengan mudah untuk tidak percaya pada kisah ataupun makhluk mitologi dengan alasan ketidaknyataan pada bentuk mitologi dan lebih mempercayai hal yang lebih nyata atau konkret (<http://lsfcogito.org/mitologi-sebuah-nilai/>).

Hal ini didukung juga dengan adanya perkembangan media informasi seperti buku dan internet yang menggantikan tradisi lisan yang dibangun beribu-ribu tahun. Alhasil, esensi dari mitologi mengalami penurunan atau degradasi. Secara tidak langsung sudut

pandangan para remaja pada mitologi hanyalah sebuah kisah khayalan atau fantasi. Padahal mitologi memiliki sebuah makna dan memberikan penjelasan kepada orang-orang mengenai sesuatu yang tidak dapat mereka pahami (Gaarder, 1991:40). Padahal sesungguhnya manusia melambangkan sebuah kisah yang dimitoskan untuk memberikan penjelasan terhadap fenomena yang tidak tampak, dan mengandung sebuah makna dan pesan. Di sisi lain masyarakat jaman dahulu mempercayai isi atau menerima pesan yang terkandung dalam mitos atau mitologi tanpa mempertanyakan secara kritis (Iswidayanti, 2007:181).

Yuan Ke (袁珂) seorang peneliti mitologi Tiongkok membagi jenis mitologi Tiongkok diawali dengan kisah penciptaan dunia atau kosmologi oleh seorang dewi bernama Nuwa dan Pangu, legenda dalam mitologi Tiongkok seperti Tiga Maharaja dan Lima Kaisar, dewa-dewi yang diberi kemampuan lebih karena kebajikannya, dan legenda mengenai makhluk fantasi (<https://book.douban.com/review/8198191/>). Kisah tersebut disebarkan kepada masyarakat luas melalui metode seperti lisan, dongeng, novel, ritual, tarian, atau opera.

Mitologi Tiongkok mencerminkan sebuah pemahaman, keinginan, dan pemikiran para masyarakat Tiongkok jaman dulu tentang fenomena alam dan kehidupan sosial.

Mengenai makhluk dalam mitologi Tiongkok, terdapat makhluk yang diyakini membawa makna-makna tertentu bagi masyarakat misalnya adalah Naga, Qilin, Fenghuang (Chunjiang, 2010:2). Naga merupakan salah satu makhluk yang paling dihormati, sehingga menjadi lambang identitas atau kebudayaan Tiongkok.

Naga merupakan sebuah lambang persatuan, semangat, gagah perkasa, dan agung. Namun, makna naga tersebut dipengaruhi oleh kebudayaan barat menjadi sebuah makhluk yang menyeramkan, ganas, dan membawa bencana. Makna naga tersebut diperkuat dengan film, maupun permainan atau *game* sehingga merubah *mindset* para remaja terhadap naga dalam kebudayaan Tiongkok yang sebenarnya.

*Mindset* yang salah dapat membuat penafsiran sendiri atau persepsi miring terhadap nilai dan juga aspek budaya. Oleh karena itu, dapat terjadi perusakan-perusakan elemen Tionghoa dalam ruang privasi maupun publik, seperti perusakan patung naga oleh FPI di kota Singkawang karena menonjolkan simbol etnis atau agama tertentu (<https://news.okezone.com/read/2008/11/30/1/169229/fpi-akan-bongkar-patung-naga-di-kota-singkawang>). Lalu barongsai yang digunakan untuk mengamen atau mencari uang dan itu salah besar (<https://www.youtube.com/watch?v=9Zszux9>

mvvA&t=103s). Hal ini akan mengganggu kerukunan antar umat beragama antara sebagian kelompok masyarakat Tionghoa dan Non Tionghoa.

Jika masyarakat Tionghoa tidak mengerti tentang makna atau nilai budaya pada mitologi Tiongkok, maka akan mudah untuk terhasut oleh budaya luar dan menyembunyikan identitas diri dan tidak ingin mengakui sebagai Tionghoa. Masyarakat terutama remaja sebagai orang Tionghoa tidak mempunyai landasan karena menyembunyikan identitas dan berpengaruh kepada psikologi masyarakat tersebut.

Oleh karena masalah tersebut, penulis merancang buku ilustrasi tentang makhluk mitologi Tiongkok untuk usia 13-18 tahun dengan tujuan agar dapat memberikan edukasi tentang nilai-nilai budaya dan juga aspek dalam kisah mitologi Tiongkok terhadap masyarakat khususnya remaja Tionghoa dan Non Tionghoa. Membuat para remaja menjadi lebih paham tentang nilai dan juga aspek budaya Tionghoa melalui mitologi Tiongkok, serta dapat mengajari kepada yang belum memahami. Membuat identitas mereka sebagai masyarakat Tionghoa menjadi utuh sehingga identitas Tionghoa semakin eksis pada kedepannya dikarenakan telah melestarikan budaya Tionghoa dan menimbulkan kebanggaan karena paham akan nilai aspek dan budaya Tionghoa dari

mitologi Tiongkok. Lalu menjaga kestabilan kelompok antar Tionghoa dengan Non Tionghoa.

## II. METODE

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah kualitatif dan juga kuantitatif atau *Mixed Methods*, yaitu:

### 1. Observasi

Pengamatan langsung terhadap buku sejenis maupun tidak untuk mendapatkan referensi ilustrasi, *Layout*, dan isi.

### 2. Kuisisioner

Penulis menyebarkan kuisisioner yang akan dibagikan kepada anak remaja usia 13-18 tahun. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sudut pandang remaja tentang makhluk mitologi Tiongkok.

### 3. Wawancara

Melakukan tanya jawab baik secara langsung ataupun tidak langsung dengan narasumber yang ahli dalam perancangan penulis, yaitu Budayawan untuk mengumpulkan data tentang makhluk mitologi Tiongkok secara *valid*, kemudian melakukan wawancara dengan Penulis untuk mendapatkan data tentang hal-hal yang harus diperhatikan dalam sebuah buku agar menjadi menarik, yang terakhir wawancara dengan editor untuk

mengetahui teknis-teknis dalam pembuatan buku.

#### 4. Studi Pustaka

Penulis melakukan pengumpulan data dengan mencari buku atau studi pustaka lainnya untuk mendapatkan referensi data *Layout*, ilustrasi, warna yang cocok dengan target audiens dan dijadikan dalam konsep perancangan.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penyebaran kuisisioner, wawancara, studi pustaka, kajian teori, dan analisis SWOT yang sudah dilakukan dan dikumpulkan, maka hasil yang di dapatkan adalah:

#### 1. Analisis SWOT

##### a. *Strength*

- 1) Buku yang memperkenalkan nilai-nilai budaya serta aspek pada kisah-kisah makhluk mitologi Tiongkok dengan menarik, mudah dipahami dikarenakan ilustrasi yang mendukung, dan disesuaikan dengan para remaja.
- 2) Didominasi dengan visual yang membuat para remaja lebih tertarik dan juga antusias.

##### b. *Weaknesses*

- 1) Kurang praktis dibandingkan dengan media digital.
- 2) Secara fisik mudah rusak dibandingkan dengan media elektronik.

##### c. *Opportunities*

- 1) Jarang ada buku yang mengedukasi tentang makhluk mitologi Tiongkok.

##### d. *Threats*

- 1) Rendahnya minat baca di Indonesia khususnya pada kalangan remaja.

### 2. Analisis Khalayak Sasaran

#### a. Geografis

Secara geografis, khayalak sasaran perancangan ini adalah masyarakat yang bertempat tinggal di wilayah Jakarta.

#### b. Demografis

##### 1) Target Primer

Target perancangan ini adalah remaja laki-laki dan perempuan Tionghoa yang berusia 13-18 tahun, dengan tingkat pendidikan SMP, SMA, atau sederajat.

##### 2) Target Sekunder

Target perancangan ini adalah remaja laki-laki dan perempuan Non Tionghoa yang berusia 13-18 tahun, dengan tingkat pendidikan SMP, SMA, atau sederajat.

#### c. Psikografis

Memiliki ketertarikan terhadap hal yang berbau mitologi khususnya mitologi Tiongkok, rasa ingin tahu yang mendalam dan juga menyukai visual yang menarik, dan sering membaca buku komik, atau buku fiksi lainnya.

#### d. *Behavioral*

Memiliki minat membaca, dan selalu bersemangat atau adiktif ketika membicarakan tentang hal yang berbau makhluk fiksi atau mitologi.

### 3. Fakta-fakta Kunci

- Masih jarang ditemukannya buku ilustrasi yang membahas tentang makhluk mitologi Tiongkok pada toko-toko buku. Umumnya hanya ditemukan buku ilustrasi yang membahas tentang mitologi Mesir, Yunani, Nordik.
- Buku yang didominasi oleh visual lebih mudah untuk dibaca, karena dapat merangsang dan menarik minat para calon pembaca serta lebih mengerti isi yang disajikan pada buku.
- Pentingnya mengenalkan makhluk-makhluk mitologi Tiongkok pada remaja Tionghoa, sehingga dapat melestarikan budaya dan juga meningkatkan identitas Tionghoa.
- Penggunaan cerita dengan gaya ilustrasi yang menarik dan warna cerah dalam buku ilustrasi karena dapat meningkatkan minat baca remaja dan juga daya imajinatif.

### 4. Strategi dan Konsep Perancangan



Gambar 1. *Moodboard*  
(Dokumentasi Pribadi,2019)

Strategi kreatif pada buku ilustrasi mitologi Tiongkok ini dirancang dengan menggunakan *the whole brain strategy* dengan menggunakan visual berupa ilustrasi pada cerita sehingga pembaca tidak hanya membaca teks namun melihat visual yang dapat membangun imajinasi. Perancangan buku ini dirancang menggunakan format ilustrasi sebagai aspek yang lebih dominan. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah semi realis untuk menambah imajinatif dan sesuai dengan remaja. Perancangan warna yang digunakan adalah warna cerah dan *Colorful* dan menggunakan tipografi yang tidak kaku, mudah dibaca dan tetap memperhatikan kejelasan dan keterbacaan. Penulis membuat *Moodboard* yang digunakan sebagai referensi *style* ilustrasi dan warna pada perancangan buku ini.

### 5. Keputusan Kreatif

#### a. Keputusan Fisik Buku

- Jenis buku : Buku Ilustrasi
- Format buku : A4 (21x29,7cm)
- Jumlah halaman : 100 Halaman
- Anatomi Buku : *Cover* depan

Isi

Penutup

*Cover* belakang

- Gramatur Kertas : Art Paper 210 gsm
- Penjilidan : *Hard cover*

#### b. Keputusan Verbal

Judul Buku : Langit dan Bumi

c. Keputusan Visual

1) Layout

Layout yang digunakan dalam perancangan buku ini adalah *Picture Window Layout*, yaitu didominasi oleh ilustrasi.



Gambar 2. *Picture Window Layout* (Dokumnetasi Pribadi,2019)

2) Tipografi

Jenis *font* yang digunakan dalam perancangan buku ini adalah :

*Gotham*

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLl  
MmNnOoPpQqRrSsTtUuVv  
WwXxYyZz

*Nexa-Black*

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLl  
MmNnOoPpQqRrSsTtUuVv  
WwXxYyZz

3) Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah semirealis dengan teknik *digital painting*.

4) Skema warna

Penggunaan skema warna yang digunakan adalah warna-warna yang

cerah dan *Colorful*. Teknik pewarnaan menggunakan teknik digital. Pewarnaan yang digradasi (*Gradient*) dan bayangan sehingga memberikan *Volume* pada gambar agar tidak terlihat *flat*. Untuk pewarnaan juga menggunakan 5 warna Tionghoa yaitu, Merah, Putih, Hitam, Kuning, dan Biru/Hijau.



Gambar 3. Warna Tionghoa (Dokumnetasi Pribadi,2019)

6. Hasil Perancangan Media Utama



Gambar 4. Cover Buku (Dokumnetasi Pribadi,2019)





Gambar 5. Chapter Buku  
(Dokumentasi Pribadi, 2019)

## 7. Hasil Perancangan Media Pendukung



Gambar 6. Bookmark  
(Dokumentasi Pribadi, 2019)



Gambar 7. Banner & Website  
(Dokumentasi Pribadi, 2019)



Gambar 8. Totebag  
(Dokumentasi Pribadi, 2019)



Gambar 9. Baju  
(Dokumentasi Pribadi, 2019)



Gambar 10. Video Trailer  
(Dokumentasi Pribadi, 2019)

## IV. SIMPULAN

Remaja Tionghoa di Indonesia semakin lama semakin mengalami penurunan identitas karena tidak melestarikan budaya. Hal ini dikarenakan masuknya budaya Barat yang didukung dengan perkembangan media informasi. Berdasarkan perancangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan merancang buku ilustrasi tentang makhluk mitologi Tiongkok dapat meningkatkan identitas masyarakat Tionghoa khususnya remaja sehingga tetap dapat melestarikan budaya Tiongkok agar tetap bertahan. Didukung juga dengan ilustrasi yang

menarik agar para remaja paham tentang informasi yang disajikan dalam buku ini

## V. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya selama melaksanakan perancangan ini sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan dengan tepat pada waktunya. Perancangan ini tentunya tidak lepas dari dukungan berbagi pihak. Oleh karena itu ucapan terima kasih sebesar-besarnya diberikan kepada :

1. Andreas, S.Sn., M.Ds. Selaku pembimbing utama sekaligus ketua penguji yang telah membantu dan memberikan arahan selama proses penyelesaian perancangan ini.
2. Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M.Hum. Selaku pembimbing yang telah banyak membantu dan memberikan arahan selama proses penyelesaian perancangan ini.
3. Arief Adityawan, M.Sn. Selaku penguji yang turut memberikan masukan dan saran dalam proses penyelesaian perancangan ini.
4. Herlina Kartaatmadja, M.Ds. Selaku penguji yang turut memberikan masukan dan saran dalam proses penyelesaian perancangan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

Angeline, Mia. (2015). "Mitosis dan Budaya".  
*Humaniora*. Vol 6, No.2, 190-200

- Bates, Roy. (2008). *29 Chinese Mysteries*.  
Beijing : TuDragon Book Ltd
- Bordhal, Vibeke. (1999). *The Eternal Storyteller : Oral Literature in Modern China*. UK : RoutledgeCurzon
- Chunjian, Fu. (2012). *Origins of Chinese Auspicious Symbols*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo
- Chen, Dan (Presenter) & Mike Chen (Presenter). (2014, 5 Januari). *11 Scariest Chinese Creatures You've Never Heard of* (Berkas Video). Diambil dari <https://www.youtube.com/watch?v=t4LMkK1J2A4>
- Crush, Lawrence Zeegen. (2005). *The Fundamental of Illustration*. Singapore : AVA Publishing SA
- Coleman, J.A. (2007). *The Dictionary of Mythology : An A-Z of Themes, Legends and Heroes*. London : Arcturus Publishing Limited
- Fan, Ying. (2000). "A Classification of Chinese Culture". *Cross Cultural Management*. Vol. 7, No.2, 3-10
- Feisner, E.Anderson. (2006). *Colour : How To Use Colour In Art And Design*. UK : Laurence King
- Fiki. (2019, 21 Januari). *Barongsai Ngamen* (Berkas Video). Diambil dari <https://www.youtube.com/watch?v=9Zszux9mvyA&t=103s>

- Hirschman, Charles. (1988). "Chinese Identities in Southeast Asia : Alternative Perspective", dalam *Changing Identities of The Southeast Asia Chinese Since World War II*. Hongkong : Hongkong University Press, pp.23-31
- Gaarder, Jostein. (1991). *Dunia Sophie : Sebuah Novel Filsafat*. Bandung : PT. Mizan Pustaka
- Iswidayanti, Sri. (2007). "Fungsi Mitos Dalam Kehidupan Sosial Budaya Masyarakat Pendukungnya". *Harmona Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni*, Vol.8, No.2, Agustus 2007 : 180-184
- International Dunhuang Project. 2009. *The Chinese Sky*. Diambil dari <https://news.okezone.com/read/2008/11/30/1/169229/fpi-akan-bongkar-patung-naga-di-kota-singkawang>
- Juniardi, Denny. (2008, 30 November). *FPI Akan Bongkar Patung Naga Di Kota Singkawang*. Diambil dari <https://news.okezone.com/read/2008/11/30/1/169229/fpi-akan-bongkar-patung-naga-di-kota-singkawang>
- Kowan, Arthur. (2003). *The Lore Of The Bard : A Guide To The Celtic & Druid Mysteries*. USA : Llewellyn Publications
- Lin, Xue. 2012. *Nine Sons of The Dragon*. England : Snowflake Books, Ltd.
- Lupton, Ellen., Phillips, C. Jennifer 2015. *Graphic Design The New Basics*. NY : Princeton Architectural Press
- Kazmi, SHH., & Satish K. Batra. (2008). *Advertising And Sales Promotion*. India : Excel Books
- Male, Alan. (2007). *Illustration : A Theoretical & Contextual Perspective*. Singapore : AVA Publishing SA
- Mattesi, D. Michael. (2008). *Character Design from Life Drawing*. UK : Elsevier Inc.
- Mark, J.J. (2018). *Mythology*. Diambil dari <https://www.ancient.eu/mythology/>
- Mattesi, D. Michael. (2008). *Character Design from Life Drawing*. UK : Elsevier Inc.
- Mustakim, Muh Nur. (2005). *Peranan Cerita Dalam Pembentukan Perkembangan Anak TK*. Jakarta : Depdiknas
- Putra, A. Wahyu. (2017). *Mitologi & Sebuah Nilai*. Diambil dari <https://lsfcogito.org/mitologi-sebuah-nilai/>
- Roberts, Jeremy. (2004). *Chinese Mythology A to Z*. NY : Facts On File
- Ruby, Cypress. (2016). *Mythical Creatures of Asia*. Bandung : Penerbit Fantasi
- Rustan, Suriyanto. (2013). *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Selin, Helaine. (1997). *Encyclopedia of The History of Science, Technology, and*

- Medicine in Non-Western Cultures*. The Netherlands : Kluwer Academic Publisher
- Sihombing, Danton. (2015). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Soedarso, Nick. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Mahapahit Gajah Mada. *Humaniora*. Vol.5, No.2, Oktober 2014, 561-570
- Swartz, Larry. (2009). *The Picture Book Experience : Choosing And Using Picture Books In The Classroom*. Canada : Pembroke Publisher
- Tarigan, H.G. (1995). *Dasar-Dasar Psikosastra*. Bandung : Angkasa
- Top China Travel .(2018). *Traditional Chinese Perfomance*. Diambil dari <https://www.topchinatravel.com/china-guide/quyi.htm>
- Thames, & Hudson. 2014. *Graphic Design School*. UK : Quarto Inc.
- Turnbull, Neil. 2005. *Bengkel Ilmu Filsafat*. Jakarta : Penerbit Erlangga
- Wahyuningsih, Sri. 2013. *Desain Komunikasi Visual*. Madura : UTM Press
- Wahyuningsih, Sri. (2013). *Desain Komunikasi Visual*. Madura : UTM Press
- Wang, Shouye., Liang, Minhe., Liu, Xinsheng. (2006). *Indonesia*. Beijing : Social Sciences Academic Press (China)
- Wb, Iyan. (2007). *Anatomi Buku*. Bandung : Kolbu
- Werner, E.T.C. (2008). *Mitos & Legenda China*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Widyastuti, Ana. (2017). *Kiat Jitu Anak Gemar Baca Tulis*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo
- Yang, Wang. (2010). *Chinese Symbols*. Beijing : New Star Press
- Zhang, Ardian. (2019, 15 Februari). *Mitologi Monster Nian Dan Perayaan Imlek*. Diambil dari <http://tionghua.org/2019/02/mitologi-monster-nian-dan-perayaan-imlek/#more-458#>
- Zhou, Jun., & Gail Taylor. (2018). *The Language Of Color In China*. UK : Cambridge Scholars Publishing