

NOVEL GRAFIS PEWAYANGAN ASTABASU

Intan Atikasari¹
Aryo Bayu Wibisono²

¹Mahasiswa, ²Dosen Progdil Desain Komunikasi Visual
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar Surabaya 60294
Telp/Fax. (031) 8782087

ABSTRAK

Astabasus adalah cerita pewayangan Mahabharata yang merupakan seni budaya lokal khususnya Jawa, dan menjadi warisan bangsa Indonesia. Berkembangnya kemajuan dan kecanggihan teknologi membuat kesenian wayang banyak dilupakan oleh sebagian masyarakat. Contoh dari kesenian wayang yang banyak dilupakan adalah Astabasus, sebagian masyarakat banyak tidak tahu bahwa Astabasus merupakan asal-usul dari adanya superhero lokal yang ada di Indonesia seperti, Gatotkaca, Arjuna, Bisma dan lain sebagainya. Meskipun Astabasus juga ada dalam cerita India, namun sudah banyak perubahan dan modifikasi cerita dari para budayawan Indonesia khususnya Jawa. Astabasus menceritakan tentang delapan Dewa yang turun ke bumi dan dari sana, muncul sosok Dewa sejati bernama Bisma sebagai lakonnya. Banyak masyarakat yang belum mengenal sosok Bisma, tetapi sosok seperti Gatotkaca, Arjuna yang banyak diketahui masyarakat sebagai sosok superhero. Terlebih lagi banyak generasi muda yang melupakan cerita pewayangan. Media sebagai pengenalan budaya Indonesia dapat melalui berbagai media, yaitu novel grafis yang merupakan media baca yang sangat mudah dijangkau dan paling dekat dengan masyarakat, dan dari berbagai generasi khususnya generasi muda.

Kata Kunci: Novel Grafis, Astabasus, Bisma

ABSTRACT

Astabasus is the story of the Mahabharata is puppet art and culture, in particular the local and becomes the nation's heritage of Indonesia. Progress and the technology advances of making art puppet much forgotten by some of society. An example of a lot of forgotten puppet is Astabasus, many people don't know that Astabasus is the origin of the existence of a local superhero who exists in Indonesia such as Gatotkaca, Arjuna, Bisma, and others. Although Astabasus also in the India story. but too many changes and modification story of the cultural Indonesia especially of Java. Astabasus tells the story of eight Gods down to earth and from that, appearing figure Gods who descend to earth and from there, the true Gods figure appears named Bisma as the lead parts. A lot of people who have yet to recognize the figure of Bisma, but figures like Arjuna, Gatotkaca is widely known to the public as a superhero. Moreover many young generation who forget story of wayang. Media Indonesia's culture as the introduction can be through a variety of media, namely graphic novel is which is a very easy to read media reach and closest to the community, and of the various generations of younger generations.

Keyword: Graphic Novel, Astabasus, Bisma

I. PENDAHULUAN

Kebudayaan merupakan kekayaan yang berasal dari manusia dan harus dilestarikan. Hal tersebut dikarenakan kebudayaan yang muncul memuat kearifan yang lokal dan belum terpengaruh oleh kecanggihan teknologi. Adanya kearifan lokal, dapat membatasi manusia untuk tidak berbuat yang melampaui batas, dan manusia masih memiliki nilai-nilai dan perilaku yang baik. Kebudayaan berasal dari kata sansekerta “buddhayah“, yang berarti bentuk jamak dari buddhi yang bermakna “budi“ atau “akal“. Jadi kebudayaan dapat didefinisikan sebagai suatu sistem gagasan dan rasa, tindakan serta karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat yang dijadikan milik manusia dengan belajar (Koentjaraningrat, 2000).

Adanya pengenalan budaya khususnya wayang kulit akan menjadi salah satu sarana untuk membuat masyarakat lebih mencintai dan mengenal budaya Indonesia. Wayang kulit adalah salah satu kebudayaan Indonesia yang harus dilestarikan. Wayang kulit sebagai kebudayaan lokal yang akhir-akhir ini sudah mulai pudar dan mulai bergeser karena semakin berkembangnya kemajuan dan kecanggihan teknologi. Padahal banyak sekali nilai moral yang dapat kita ambil dari cerita pewayangan yang sudah dikenal sejak abad 1500 Masehi yang merupakan perwujudan dari pemujaan animisme. Banyak sekali falsafah hidup yang terkandung dalam kesenian wayang kulit sehingga, hingga sekarang pun masih tetap bertahan dan berkembang di masyarakat khususnya di Jawa (Harisnuksmo, 1999).

Perkembangan budaya wayang kulit seharusnya dapat dikembangkan dan dilestarikan secara baik, mengingat kecanggihan teknologi yang saat ini sudah sangat maju perkembangannya. Tetapi meskipun teknologi sudah sangat maju, namun yang perlu diperhatikan bahwa jangan sampai kebudayaan wayang kulit diangkat tidak dengan kearifan local, karena semakin banyak cara yang dapat ditempuh manusia secara mudah untuk terus berkreasi tanpa melihat latar belakang sejarah wayang itu sendiri.

Kebudayaan wayang sangat beragam, yang ingin saya angkat disini adalah cerita pewayangan Astabasu. Astabasu adalah salah satu cerita pewayangan yang sarat akan nilai-nilai kebudayaan yang cukup kuat. Menurut Harisnuksmo Astabasu termasuk cerita pewayangan Mahabarata. Menurut sumbernya (Padmosoekotjo, 1990) dalam bukunya yang berjudul Silsilah Wayang Purwa Mawa Carita Jilid: 1 menjelaskan bahwa Astabasu adalah golongan manusia setengah dewa, asta berarti delapan, jadi delapan manusia setengah dewa. Nilai moral yang terkandung dalam cerita Astabasu ini bahwa sebagai makhluk ciptaan Tuhan, kita seharusnya tidak boleh serakah dan menginginkan apa yang

dimiliki orang lain. Kita juga dapat belajar pentingnya kejujuran dan teguh dalam keputusan yang dibuat.

Nilai moral yang terkandung dalam cerita pewayangan Astabasu dapat dijadikan pembelajaran baru bagi masyarakat. Ternyata cerita wayang Astabasu belum banyak dikenal masyarakat, padahal Astabasu adalah awal mula munculnya Ksatria wayang kulit yang cukup terkenal karena kebaikan hatinya yaitu Bisma. Maka, sebenarnya dari cerita pewayangan Astabasu dapat dikenalkan pada masyarakat maupun khususnya pada anak-anak. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk membuat anak-anak lebih mengenal dan tertarik dengan budaya wayang kulit di Indonesia., salah satunya yaitu dengan caramendongeng dengan novel grafis.

Misalnya melalui dongeng, hal tersebut dapat dilakukan para orang tua untuk mengenalkan wayang kulit pada anak-anaknya. Namun, saat ini budaya mendongeng sudah jarang sekali dilakukan orang tua kepada anaknya, khususnya orang tua awal di usia 25–35 tahun. Karena menurut banyak, dari hasil wawancara yang saya lakukan dengan salah satu orang tua wanita, bernama Puspa Yunita, 30 tahun, banyaknya orang tua yang sibuk dengan pekerjaannya membuat mereka tidak mempunyai cukup waktu untuk anak-anaknya. Bahkan banyak dari mereka yang hanya mempunyai waktu pada saat hari libur saja (www.bahasa.kompasiana.com). “Saya sadar akan jadwal kerja saya yang padat, hal ini membuat saya tidak punya banyak waktu dengan anak saya, apalagi untuk mendongeng” (Puspa Yunita, 30 tahun).

Dari permasalahan di atas, media pengenalan wayang kulit sangat dibutuhkan, khususnya untuk membangun hubungan orang tua dan anak, selain itu orang tua juga dapat memberikan wawasan secara moral pada anak melalui cerita wayang Astabasu. Media tidak hanya berupa 3 dimensi namun, 2 dimensi pun dapat dijadikan alat pengenalan akulturasi budaya wayang kulit kepada masyarakat, di Indonesia pun sudah ada beberapa karya sastra yang mengangkat cerita pewayangan, seperti cerita bergambar Garudayana karya Is Yuniarto, Mahabarata karya R.A Kosasih, dan masih banyak lainnya. Hal ini membuktikan bahwa hadirnya cerita bergambar seperti novel grafis maupun komik sudah dapat diterima di hati masyarakat Indonesia.

Banyaknya karakter *superhero* lokal yang bermunculan di komik-komik, maupun novel grafis di Indonesia adalah salah satu contoh kebiasaan mengadopsi komik asing yang secara nyata banyak menggunakan karakter *superhero* dalam pembuatan komik, cergam, maupun novel grafis. Oleh karena itu, para penerbit buku di Indonesia berinisiatif untuk mencari inovasi dari komik Indonesia dengan cara mengambil kebudayaan asli

Indonesia khususnya wayang kulit untuk menciptakan sebuah karya sastra baru dengan tema pewayangan yang sifatnya lebih lokal. Maka novel grafis dapat dijadikan salah satu media komunikasi akulturasi budaya wayang kulit khususnya Astabasu.

Novel grafis menurut (Weisner, 2003) adalah komik yang mempunyai ketebalan sama seperti buku, dan bertujuan untuk dibaca sebagai satu kesatuan yang utuh dari sebuah cerita. Istilah tersebut ditujukan untuk cerita–cerita bergambar dan berbagai genre seperti cerita horor atau misteri, drama, komedi, atau bahkan superhero.

Novel grafis dapat digunakan sebagai konsep format media yang *inovatif* untuk lebih mengenalkan karya sastra kepada masyarakat. Ada fenomena yang cukup mengesankan di Inggris, yang menunjukkan bahwa peningkatan penjualan novel grafis terus bertambah. Novel grafis di Indonesia pun sebenarnya mampu meraih popularitas yang sama, meskipun untuk sekarang ini, pembuatan novel grafis di Indonesia kurang mendapatkan perhatian dari kalangan ilustrator di Indonesia, pendapat tersebut dikemukakan oleh penerbit Pustaka Primatama, Pandu Ganesa (Satrio, 2008). Bahkan menurutnya, karya–karya sastra sekarang yang seringkali terlihat membosankan bagi pembaca muda, sangat perlu adanya konsep format novel grafis, agar nilai–nilai karya sastra yang ada dapat terus dilestarikan. Dalam observasi di lapangan pun membuktikan bahwa adanya bacaan–bacaan di toko buku seperti komik, cergam, maupun novel grafis sudah menjadi hal yang cukup populer dan banyak diminati oleh masyarakat. Hal ini membuktikan bahwa kalangan pembaca di Indonesia agaknya sudah cukup siap untuk menerima konsep novel grafis dengan tema kebudayaan Indonesia dan gaya penulisan yang lebih berat. Karakter superhero lokal semakin banyak bermunculan di komik–komik Indonesia hingga saat ini. Banyak sekali konsep yang disajikan untuk menarik para pembaca semakin mengenal dan mencintai kebudayaan Indonesia.

II. METODE PERANCANGAN

2.1. Jenis dan Sumber Data

2.1.1. Data Primer

Data primer diperoleh melalui wawancara dengan Djumiran R.A selaku budayawan Jawa, dalang, dan penulis buku budaya Jawa. Djumiran R.A adalah sosok narasumber yang cocok untuk diwawancarai, karena beliau memahami sejarah tentang pewayangan Astabasu, dan juga mampu memberikan saran untuk penulisan pada novel grafis.

2.1.2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh melalui beberapa referensi buku dari bapak Djumiran R.A, observasi langsung pada kegiatan pagelaran wayang, wawancara dengan redaksi JP books, serta skripsi dan jurnal dari beberapa orang yang mengangkat tentang novel grafis dan cerita pewayangan, serta website ensiklopedia pewayangan Astabasu.

2.1.3. Sumber Data

Sumber data berupa kuisisioner, etnografi via *consumer insight*, serta artikel yang memuat tentang novel grafis dan cerita pewayangan Astabasu.

1. Wawancara Dengan Budayawan

Kesimpulan dari wawancara dengan beliau adalah kebudayaan Jawa khususnya wayang memang sangat penting untuk diulas melalui media-media yang menarik khususnya novel grafis. Cerita pewayangan yang harus diulas yaitu pewayangan Astabasu, karena menurut beliau banyak orang yang tidak mengetahui asal-usul atau nenek moyang dari adanya *superhero* Indonesia seperti Pandawa Lima yang beranggotakan Gatotkaca, Arjuna, dan lain sebagainya, tokoh yang sangat penting dalam Astabasu dapat memberikan inspirasi dan nilai positif bagi banyak orang. Beliau juga mengatakan bahwa adanya ilustrasi yang menarik juga akan banyak memberikan ketertarikan orang untuk membaca dan lebih mengenal budaya khususnya Jawa, tidak ada batasan untuk memberikan gambaran dari karakter-karakter wayang, namun tetap harus ada unsur-unsur yang identik dengan tokoh wayang dalam Jawa.

2. Wawancara Dengan Publisher JP Books

Kesimpulan dari wawancara dengan JP Books adalah cerita Astabasu memang jarang sekali dikenal masyarakat, apalagi jika dimuat dalam bentuk novel grafis, namun penentuan gaya gambar dan segmentasi harus tepat, karena dengan begitu cerita budaya yang diangkat dalam novel grafis dapat lebih menarik target audiens.

3. Wawancara Dengan Target Audiens: Teknik Etnografi Via *Consumer Insight*

Penulis melakukan wawancara mendalam dengan teknik etnografi via *consumer insight* pada target audiens, *consumer insight* merupakan suatu bentuk metode penelitian yang bersifat kualitatif, metode ini dilakukan dengan cara mengamati serta mengobservasi persepsi maupun perilaku *audience* secara langsung dalam interaksi keseharian mereka (Amalia Maulana: 2009). Kesimpulan setelah melakukan wawancara

mendalam dengan target audiens (*consumer insight*) adalah target audiens sekunder dalam hal ini orang tua usia 30 tahun, sangat menyukai novel maupun komik, tapi memang jarang sekali menemukan novel grafis yang mengangkat budaya Jawa. Kebiasaan target audiens sekunder yang sangat sibuk membuat ia tidak mempunyai banyak waktu bersama anak, sedangkan target audiens primer menyukai tokoh kartun Naruto dan sangat menyukai warna biru, hitam, dan putih, jadi ketika ada novel grafis disertai dengan media interaksinya akan sangat menyenangkan sekali, dan dapat mempererat hubungan orang tua dengan anak. Sedangkan melalui kuisisioner, sebanyak 85% orang belum mengetahui cerita wayang Astabasu, dan sekitar 68% orang yang setuju jika cerita pewayangan astabasu diangkat dalam sebuah novel grafis. Sedangkan untuk tone warna sebanyak 56% target audiens memilih tone hangat (*warm*).

2.2. Penyusunan Metode Perancangan

1. Penentuan problematika

Analisa yang diperoleh dari fenomena yang telah didapat dan menentukan problematika melalui berbagai cara yaitu melakukan observasi dan mencari sumber data dari berbagai sumber media, kemudian dari analisa yang didapat disimpulkan menjadi sebuah identifikasi masalah.

2. Konsep Desain

Konsep desain ditentukan dari mengkaji wawancara yang telah dilakukan dengan target audiens, dan menyimpulkan hasil dari kuisisioner yang telah disebar sesuai target audiens, serta melihat dari fenomena, dan permasalahan yang ada untuk dapat menentukan *keyword* dari konsep yang akan diangkat.

3. Penentuan Kriteria

Setelah didapat sebuah *keyword* dan konsep visual, penentuan kriteria desain dan aspek visual dapat ditentukan secara runtut dengan melihat dasar tinjauan teori yang sudah dilakukan.

4. Alternatif Desain

Alternatif desain dapat dilakukan setelah menemukan kriteria dan telah melalui proses pembuatan sketsa. *Thumbnail, rough design* yang kemudian dipilih beberapa untuk menjadi alternatif desain.

5. Implementasi Desain

Setelah membuat alternatif desain yang sudah dikuisisionerkan dan didiskusikan dengan target audiens dan narasumber, maka dapat dibuat implementasi desain.

2.3. Target Segmen

Demografi untuk segmentasi primer

1. Jenis Kelamin : *Unisex*
2. Usia : 6-8 tahun
3. Pekerjaan : Pelajar
4. Pendidikan : SD
5. Kelas Sosial : Menengah ke atas
6. Ukuran Keluarga : Terdiri dari bapak, ibu dan anak

Demografi untuk segmentasi sekunder

1. Jenis Kelamin : *Unisex*
2. Usia : 25-35 tahun
3. Pekerjaan : Wiraswasta, PNS
4. Pendidikan : Sarjana
5. Kelas Sosial : Menengah ke atas
6. Ukuran Keluarga : Terdiri dari bapak, ibu dan anak

Geografis

Tinggal di daerah perkotaan besar di Indonesia seperti Surabaya, Jakarta, Jogjakarta, Bandung.

Psikografis

Memiliki keinginan untuk membaca, memiliki sikap yang kritis, memiliki ketertarikan dengan budaya Jawa, *up to date*, dan suka mempelajari hal baru.

2.4. Unique selling proposition (USP)

Dalam novel grafis pewayangan Astabasu ini cara untuk menceritakan kembali cerita Bisma Sang Lakon Astabasu kepada generasi muda dengan konsep buku yang disertai mainan wayang yang dapat digunakan untuk media pendukung baru sebagai pencerita dari novel grafis ini. Dalam novel grafis ini, membahas tentang lahirnya sang lakon yaitu Bisma. Gaya gambar yang disajikan dalam novel grafis ini, masih sangat erat kaitannya dengan karakter wayang Jawa, hanya sedikit modifikasi pada bagian wajah karakter wayang. Sedangkan gaya gambar pada latar belakangnya menggunakan semi 3 dimensi. Dalam *layout* cerita menggunakan *frame*/ornamen erat kaitannya dengan filosofi Jawa. Dalam cerita Bisma sang lakon Astabasu ini, banyak sekali nilai budaya yang

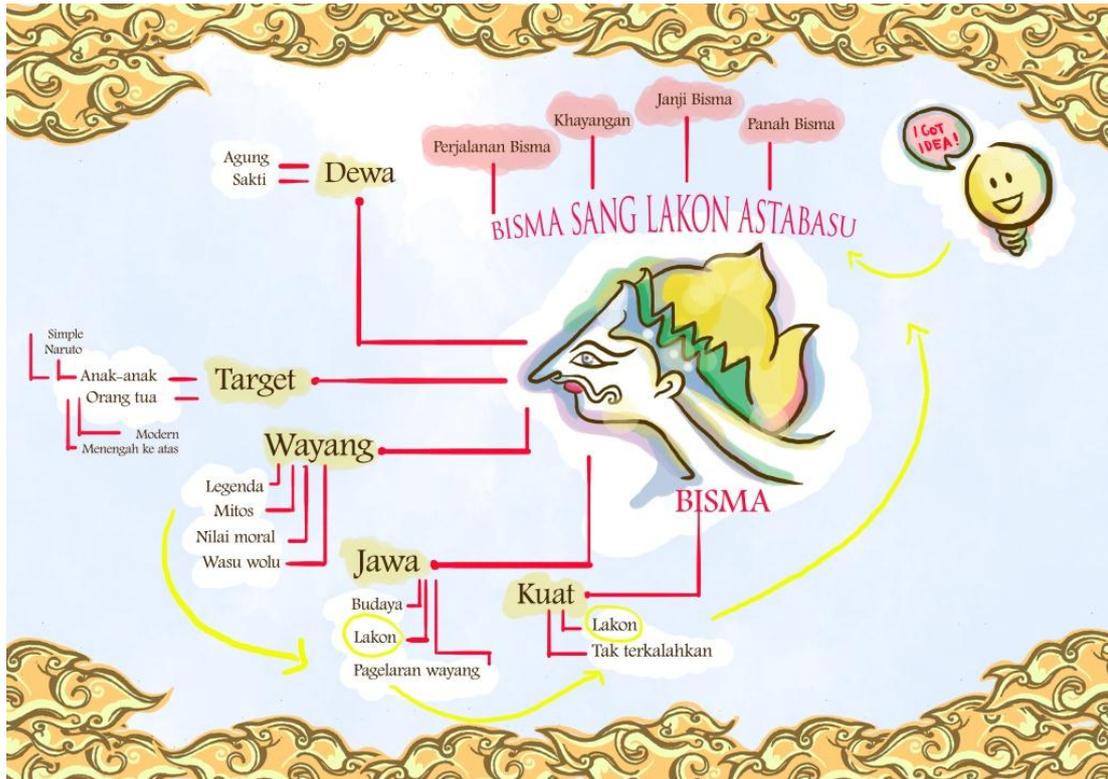
diangkat, tidak hanya itu nilai moral yang terkandung juga cukup kuat, hal ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan budaya sekaligus nilai moral yang baik pada generasi muda.

USP dalam novel grafis ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

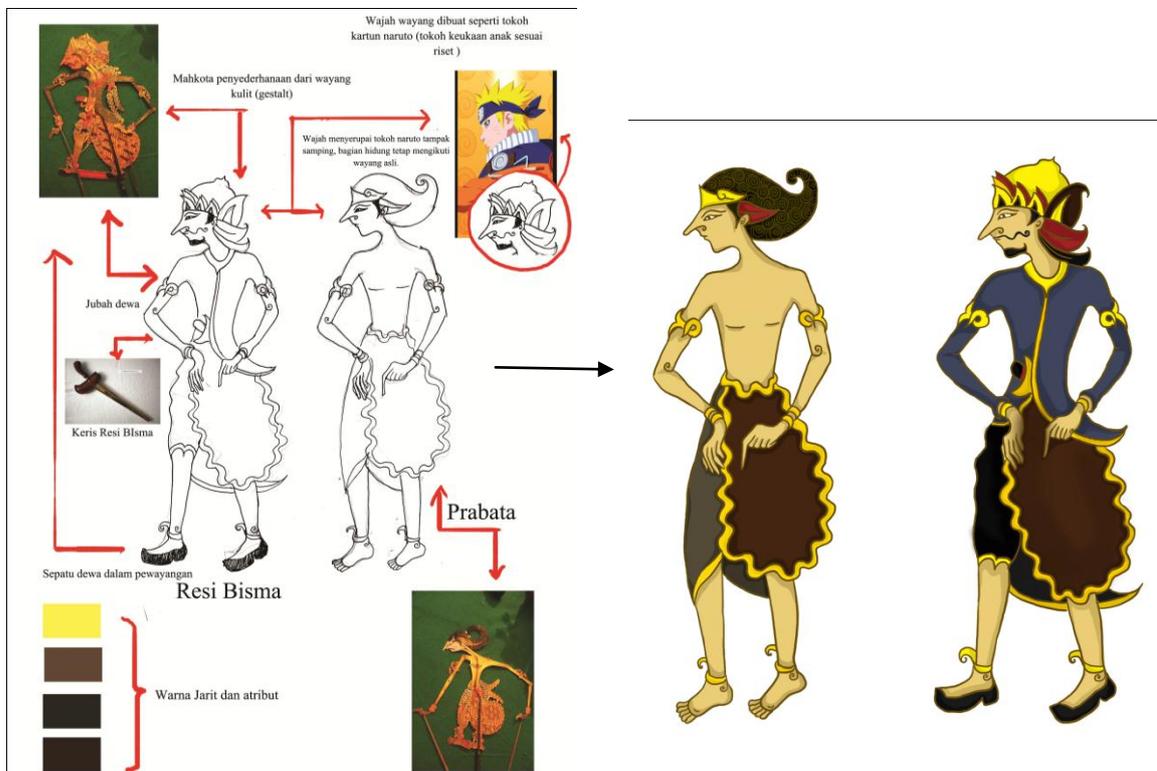
1. Tokoh utama yang diangkat dalam novel grafis ini sangat tepat dengan cerita pewayangan Astabasu.
2. Penggunaan gaya gambar karakter sangat menjunjung unsur wayang asli Jawa agar generasi muda lebih mengenal budaya Jawa khususnya wayang.
3. Cerita pewayangan Astabasu sesuai dengan yang sering dipagelarkan pada pagelaran wayang Jawa.
4. Penggunaan *frame* dan ornament tidak membatasi pembaca untuk melihat gambar dan teksnya.

III. KONSEP PERANCANGAN

Konsep dari perancangan novel grafis pewayangan Astabasu ini terbentuk dari kata lakon yang dalam bahasa Indonesia adalah drama atau sandiwara, konsep utamanya adalah Bisma, Sang Lakon Astabasu. Perancangan novel grafis pewayangan Astabasu ini menceritakan tentang cerita pewayangan Astabasu yang mempunyai lakon utama yaitu Bisma sebagai tokoh pewayangan yang memiliki nilai moral yang baik dan dapat dicontoh oleh masyarakat. Dengan konsep tersebut akan memunculkan unsur-unsur gesture wayang seperti pada pagelaran wayang, dari segi pewarnaan lebih hangat dan terkesan anggun, sedangkan untuk karakter lebih banyak memunculkan nilai budaya Jawa sesuai dengan ketertarikan audience dengan kebudayaan Jawa, serta dikomparasi dengan kesukaan audience dengan karakter tokoh kartun Naruto. Sedangkan untuk tipografinya juga memunculkan unsur-unsur morfologi dari tokoh wayang.



Gb.1. Penentuan *keyword*



Gb.2. Penentuan karakter



Gb.3. Penentuan Tipografi pada judul

3.1. Susunan isi materi

Susunan isi pada novel grafis Bisma Sang Lakon Astabasu ini berawal dari cover depan, cover dalam, daftar isi, pengenalan karakter, isi dari novel grafis, ilustrasi desainer dan narasumber, kata penutup, profil penulis, cover dalam, cover belakang.

3.2. Deskripsi konten

Catatan Penulis

Berisi Kata Pengantar dari penulis dan penjelasan singkat dari isi komik.

Daftar Isi

Berisi daftar judul setiap *chapter* dan nomor halaman.

Pengenalan Karakter Pewayangan Astabasu

Pengenalan karakter yang ada dalam komik beserta dengan profil singkat setiap karakter.

Isi Novel Grafis

Isi novel grafis berisi cerita pewayangan Astabasu hingga meninggalnya Bisma. Cerita dalam novel grafis ini tanpa *chapter* karena ceritanya yang terus berlanjut. Total halaman pada novel garfis mencapai 100 halaman.

Profil Penulis

Memuat profil dan biografi singkat dari penulis.

3.3. Ukuran buku

Novel grafis ini dicetak dalam bentuk buku berukuran 20 x 25 cm (*landscape*), ukuran tersebut sudah sesuai dengan keinginan target audiens dan keefektifan audiens dalam membaca novel grafis ini.

IV. KESIMPULAN

Adanya karya tugas akhir terkait perancangan novel grafis pewayangan Astabasu yang saya buat ini merujuk pada segmentasi anak-anak dan orang tua, setiap anak mampu memahami serta mengingat apa yang mereka baca, jika buku bacaan tersebut memuat interaksi, selain itu peran orang tua dalam hal ini adalah sebagai pihak yang menceritakan kembali isi buku pada anak dengan memperagakan karakter wayang yang ada dalam buku. Hal tersebut mampu memberikan respon yang baik dari anak pada orang tua, tidak hanya hubungan baik yang timbul namun juga pesan moral yang disampaikan dari cerita wayang Astabasu, anak pun mampu menyukai kebudayaan Jawa sejak dini.

Selain itu, adanya novel garfis pewayangan Astabasu ini, pembaca tidak hanya membaca namun juga bisa berimajinasi sambil memainkan mainan wayang yang ada dalam novel grafis ini, serta diharapkan mampu menjadi inspirasi bagi pembaca untuk terus melestarikan kebudayaan Jawa khususnya wayang, terutama bagi desainer-desainer muda kreatif agar mampu menjaga serta memperkenalkan budaya Jawa melalui berbagai media kreatif lainnya.

KEPUSTAKAAN

- Djumiran, R.A. Narasumber: *Cerita Wayang Astabasu, Asal-usul Wayang, Karakter Wayang*.
- Harisnuksmo, Bambang. 1999. *Ensiklopedia Wayang. Jilid 1*. Jakarta: Sena Wangi.
- _____. 1999. *Ensiklopedia Wayang. Jilid 2*. Jakarta: Sena Wangi.
- _____. 1999. *Ensiklopedia Wayang. Jilid 3*. Jakarta: Sena Wangi.
- Kresna, Ardian. 2012. *Bisma Mahawira "Nyanyi Sunyi sang Pemegang Janji Abadi"*. Jogjakarta: Diva Press.
- Koentjaraningrat. 1987. *Sejarah Teori Antropologi*. Jakarta: UI Press.
- Koentjaraningrat. 2005. *Pengantar Antropologi 2, Pokok-pokok Etnografi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Padmosoekotjo, S. 1990. *Silsilah Wayang Purwa Mawa Carita*. Surabaya: PT. Citra Jaya Murti.

Wakeham, Duane. 1993. *A Guide to Drawing*. Florida: Ted Buchholz.

Webtografi

www.bahasa.kompasiana.com.

Perdana, Jaka. "Pengertian novel grafis menurut Weiner". 24 Maret 2010
<http://hikmatdarmawan.wordpress.com/2010/02/15/novel-grafis-apaan-sih-bagian-1/>

Maulana, Amalia. "*Consumer Insight via Ethnography*". 30 Juli 2009.
<http://www.antaranews.com/berita/149279/mengenal-konsumen-melalui-etnografi>

BIODATA PENULIS

Intan Atikasari, ST lahir di Surabaya, 3 Juli 1991. Menempuh pendidikan S1 di Universitas Pembangunan Nasional "veteran" Jawa Timur, jurusan Desain Komunikasi Visual pada tahun 2010. Sebagai Desainer Komunikasi Visual, penulis memilih fokus pada bidang ilustrasi yang mengarah pada bidang ilustrasi realis khususnya lukis wajah.

Aryo Bayu Wibisono ST., M.Med.Kom lahir di Surabaya, 4 Desember 1983. Menyelesaikan studi S1 jurusan Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan di Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya tahun 2007, S2 Media Komunikasi Universitas Airlangga tahun 2012 dengan fokus Advertising. Bekerja sebagai Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual di Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur tahun 2008 sampai sekarang. Sekarang aktif dunia profesional desain dengan mendirikan biro konsultan desain: Lingkaran Desain Indonesia, yang banyak bekerja sama dengan pemerintahan dan swasta, selain itu penulis juga aktif dalam kegiatan-kegiatan sosial.

LAMPIRAN

BISMA SANG LAKON ASTABASU

Gb.4. Tipografi Judul Novel Grafis



Maharsih
Wasista



Bathari
Gangga



Lembu
Nandini



Prabu
Sentanu



Wicitrawirya



Citranggada



Prabata



Bisma



Srikandi



Dewi Amba



Setyawati



Prabu Salwa



Prabu Kasih

Gb.5. Karakter Dalam Novel Grafis



Gb.6. Poster



Gb.7. Kaos



Gb.8. Kemasan Primer Dan Sekunder



Gb.9. Kemasan Mainan Dan Mainan Wayang



Gb.10. Pembatas Buku



Gb.11. Kartu Pos