

## Kajian Karakter Rupa Dongeng Sang Kancil Pada Media Komunikasi Visual

Edy Purwantoro<sup>1</sup>,

<sup>1</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya,  
[edi.purwantoro@upj.ac.id](mailto:edi.purwantoro@upj.ac.id)

**Abstract :** *“Sang Kancil” fairy tales as a part of Indonesian traditional culture has meaningful stories and education values; and symbolizes ideal characters of Indonesian children in the past, among others are smart, clever and always avoid violence. in accordance with development of era, Sang Kancil character tales is almost disappeared and forgotten along with the global culture flow by people, especially the children. By employing qualitative methodology, this research examines the existences of character the Sang Kancil fairy tales in the middle of Indonesian urban society, specialization in to the visual communication media, both in print and electronic media. The result of the study indicated that the characters of Dongeng Sang Kancil did not change much according in this time, this is one of the reasons why the fairy tale of the Kancil is less well known by Indonesian children.*

**Keywords:** *The Kancil, Character Tale, Visual Communication Media.*

---

**Abstrak :** Dongeng Sang Kancil, sebagai bagian dari budaya folklor tradisional Indonesia, memiliki kisah-kisah yang sarat makna, nilai-nilai pendidikan dan merupakan simbolisasi dari karakter ideal anak-anak Indonesia pada masa lalu, yang cerdas, pandai dan selalu menghindari dari kekerasan. Seiring dengan perkembangan jaman, karakter Sang kancil tenggelam oleh gelombang budaya global sehingga hampir dilupakan orang, khususnya anak-anak. Melalui metode kualitatif deskriptif, Penelitian ini mengkaji keberadaan karakter rupa dongeng Sang Kancil di tengah masyarakat urban Indonesia, khususnya yang tampil keberadaannya di media komunikasi visual, baik di media cetak maupun media elektronik. Hasil kajian menunjukkan bahwa karakter rupa Dongeng Sang Kancil tidak banyak mengalami perubahan seiring perkembangan jaman, hal ini yang menjadi salah satu alasan, kenapa dongeng Sang Kancil kurang dikenal oleh anak-anak Indonesia.

**Kata Kunci :** Sang Kancil, Karakter Dongeng, Media Komunikasi Visual.

---

### PENDAHULUAN

Di masa prasejarah informasi berpindah dari mulut ke mulut, lalu dititipkan pada gambar cadas prasejarah. Ketika peradaban manusia mulai terbentuk dalam lembaga tradisi kedaerahan atau tradisional, informasi disampaikan oleh budaya lisan, tulisan, gambar, ataupun pertunjukan dengan pertimbangan nilai-nilai etis dan estetis dalam bentuk simbol yang sarat makna, menjadi artifak budaya yang perlu diwariskan dan dilestarikan oleh generasi berikutnya.

### Latar Belakang

Kini informasi sudah melesat cepat dalam jaringan radio, televisi, internet, dan *cyberspace*. Era informasi sekaligus jadi Era Globalisasi dimana seakan tidak ada lagi batas antar suku, bangsa, negara, pulau, benua dan sebagainya. Di lain pihak teknologi informasi ini telah menggeser informasi tradisional yang berabad-abad lamanya dipertahankan, terdesak, sehingga tak memiliki ruang untuk hidup.

Arus budaya global datang dengan sejumlah perangkat teknologi informasi yang saling mendukung, dalam bentuk

media hiburan (*entertainment*) yang dapat membius dan mempengaruhi pikiran dan perilaku manusia, seperti program televisi, film (*cinema*), *web site*, di dunia maya jaringan internet dan permainan interaktif berteknologi digital.

Melalui media tersebut di atas, berbagai bentuk pencitraan karakter budaya global moderen, terutama dari dunia barat, mempengaruhi generasi muda, terutama anak-anak. Anak-anak Indonesia lebih mengenal karakter Micky Mouse, Hello Kity, Avengers, Superman, Spiderman, Dora Emon, Pokemon, Naruto dan sejumlah karakter manca negara lain. Di bandingkan karakter lokal, seperti, Sang Kancil, Kabayan, Cepot, Sangkuriang, Hanoman, Gatot Kaca, Arjuna, Bima, Si Jampang, Si Pitung, atau Si Buta Dari Goa Hantu, Wiro Sableng, Godam, Gundala, Kapten Nusantara, dan karakter tokoh lain yang dulu pernah menjadi teman imajinasi mereka disaat senggang atau saat anak-anak, pada masa itu, ketika hendak tidur.

Generasi muda sekarang ini tampak kehilangan identitas (jati diri) dari landasan pijakannya dimana mereka harus berdiri dan bersikap. Mereka mudah diombang-ambingkan oleh globalisasi yang semakin kuat arus gelombangnya.

### **Formulasi Masalah**

Identitas diri tercipta dari kemampuan untuk mempertahankan narasi perihal diri, dan dengannya membangun perasaan yang konsisten perihal kesinambungan biografis.

Salah satu identitas yang tercipta di masyarakat Nusantara di masa lalu adalah dongeng Sang Kancil. Dongeng ini, berkembang dari mulut ke mulut. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, dongeng Sang Kancil terus dihidupkan melalui beberapa media, seperti media pertunjukan, media cetak, maupun media elektronik, sebagai upaya untuk melestarikan artefak budaya Nusantara agar tidak tergerus arus budaya global. Upaya ini diharapkan bisa berkembang menjadi salah satu citra

identitas bangsa yang menjadi kebanggaan generasi muda di masa mendatang.

Terkait dengan kajian karakter rupa, permasalahan yang akan dibahas adalah, bagaimana bentuk rupa dongeng Sang kancil yang ada di beberapa media komunikasi visual, baik media tradisional, maupun media moderen seperti media cetak ataupun media elektronik. Sehingga bisa ditemukan jawaban, mengapa dongeng Sang Kancil yang tampil di beberapa media seperti buku cerita anak, televisi, video digital dan di internet tidak begitu banyak berpengaruh sebagai tokoh idola di masyarakat khususnya anak-anak di Indonesia.

### **Tujuan**

Mengidentifikasi keberadaan kekuatan dan kelemahan karakter dongeng Sang Kancil di beberapa media komunikasi visual di Inonesia baik media pertunjukan, cetak maupun digital, sebagai bahan pengembangan perumusan karakter ideal anak-anak yang berciri khas kedaerahan Indonesia.

### **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan terdiri dari:

- Bab Pendahuluan yang terdiri dari: Latar Belakang Masalah, Formulasi Masalah, Tujuan dan Sistematika Penulisan.
- Bab Kajian Pustaka, berupa beberapa Kajian teoritis maupun empiris, terkait dengan dongeng Sang kancil dan Media Komunikasi Visual.
- Bab Metode penelitian, membahas tentang teknik metode pengumpulan, pengolahan dan perumusan analisa data.
- Bab Hasil Penelitian dan Analisis, berupa analisa hasil pengolahan data.
- Bab Kesimpulan, berupa beberapa kesimpulan yang terjawab dari hasil analisa data, dan beberapa saran untuk dapat ditindak lanjuti dalam menjawab beberapa permasalahan yang dihadapi.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Tinjauan Teori.**

#### **A. Media Komunikasi Visual**

Media Komunikasi Visual erat kaitannya dengan Desain Komunikasi visual. Dalam Buku Pengantar Metode Penelitian Budaya Rupa, Agus Sachari menjelaskan Desain Komunikasi Visual adalah Profesi yang mengkaji dan mempelajari desain dengan berbagai pendekatan baik hal yang menyangkut komunikasi, media, citra tanda maupun nilai. Desain komunikasi Visual juga mengkaji hal-hal yang berkaitan dengan komunikasi dan pesan, teknologi percetakan, penggunaan teknologi multimedia dan teknik persuasi pada masyarakat. (Sachari, 2005).

Keluaran dari hasil Desain Komunikasi Visual adalah media komunikasi Visual. Dalam buku Dasar-dasar Pelayan Prima, Atep Adya Brata menjelaskan bahwa, media komunikasi atau sarana komunikasi, yaitu berupa suatu alat atau seperangkat alat yang dapat digunakan untuk menunjang kelancaran proses komunikasi. (Brata, 2003).

Media Komunikasi berfungsi untuk (Brata, 2003):

- 1) Mempermudah penyampaian pesan atau informasi;
- 2) Membangkitkan motivasi komunikasi;
- 3) Mengefektifkan proses penyampaian informasi;
- 4) Mempersingkat waktu penyampaian informasi;
- 5) Menghubungkan komunikator dengan komunikasi yang berjauhan;
- 6) Menambah daya tarik informasi atau pesan yang akan disampaikan;
- 7) Memperjelas isi dan maksud informasi yang akan disampaikan.

Sedangkan jenis media komunikasi dikelompokkan berdasarkan alat atau media yang digunakan, adalah sebagai berikut (Brata, 2003):

- 1) Media Komunikasi Audio; radio, phone, tape audio dan lain-lain
- 2) Media Komunikasi Visual; media cetak seperti: buku, majalah, poster, brosur, spanduk dan lain-lain.

- 3) Media Komunikasi Audio-Visual; media pertunjukan, seperti film, televisi, video.

## B. Karakter Rupa

Kata karakter, merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2008), dapat diartikan sebagai:

**Karakter** *n* **1** tabiat; sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain; watak; **2** *Komphuruf*, angka, ruang, simbol khusus yang dapat dimunculkan pada layar dengan papan ketik. **Berkarakter** *v* mempunyai tabiat; mempunyai kepribadian; berwatak: *anak itu ~ aneh.*

(sumber: Kamus Bahasa Indonesia edisi elektronik, 2008)

Sedangkan kata rupa, di Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2008), diartikan sebagai:

**Rupa** */ru-pa/ n* **1** keadaan yang tampak di luar (pada lahirnya): *anak marmot itu -- nya mirip tikus*; **2** roman muka; tampang muka; paras muka; raut muka: -- *anak itu mirip kakaknya*; **3** wujud; apa yang tampak (kelihatan): *zat itu sudah berubah --*; **4** bangun; tokoh; bentuk: *kapal itu -- nya sebagai kapal pemburu*; **5** macam; jenis: *sedia segala -- makanan dan minuman*; -- *boleh diubah, tabiat dibawa mati, pb* terlalu susah mengubah perangai yang sudah menjadi tabiat; *bagai -- orang terkena beragih, pb* bermuka masam karena rugi dan sebagainya (dalam perdagangan); -- *harimau, hati tikus, pb* kelihatannya gagah berani, tetapi sebenarnya penakut; *indah kabar dari --*, *pb* biasanya kabar lebih baik daripada keadaan yang sebenarnya; (sumber: Kamus Bahasa Indonesia edisi elektronik, 2008)

Maka Karakter rupa dapat diartikan sebagai, sifat-sifat kejiwaan budi pekerti atau kepribadian yang tampak atau terlihat dari bentuk atau wujud sesosok tokoh yang bisa dikenali secara utuh.

Karakter rupa pada sesosok tokoh dapat diwujudkan dalam teknik gaya gambar ilustrasi. Menurut MS Gumelar dalam bukunya *Art & Design Principles*

(Gumelar, 2012), mengungkapkan bahwa ada empat aliran utama gaya gambar dalam ilustrasi desain, yaitu:

- 1). *Realism*: gaya realis naturalis
- 2). *Cartoonism*; gaya kartun, gambar lucu
- 3). *Semi Realism*; gabungan gaya realis dan kartun.
- 4). *Fine art style*: gaya yang menggunakan aliran seni rupa tertentu.

## 2. Tinjauan Empiris

### A. Folklor Indonesia Tentang Dongeng Sang Kancil

Folklor adalah salah satu bagian dari budaya lokal yang berkembang secara turun menurun melalui media bertutur, dan dongeng Sang Kancil adalah salah satu bentuk folklor yang berkembang ditengah masyarakat tradisional yang diharapkan dapat menjadi materi dasar dalam pengembangan game interaktif yang bermuatan lokal dan berciri khas.

Dalam buku “Folklore Indonesia”, James Danandjaja, mengungkapkan hasil risetnya tentang dongeng Sang Kancil, yang menjelaskan bahwa: Di dalam dongeng binatang Indonesia, tokoh yang paling populer sang Kancil. Tokoh binatang cerdik ini di dalam ilmu folklor dan antropologi disebut dengan istilah the *trickster* atau *tokoh penipu* (Danandjaja, 1984: h. 87).

#### (1). Asal-muasal Dongeng Sang Kancil

Dongeng si Kancil, merupakan kisah yang sangat populer hampir di seluruh Indonesia, bahkan telah menyebar ke Asia tenggara hingga India dan Afrika dengan versi yang beragam dan berbeda. Di jaman pemerintahan Hindia Belanda, kisah ini menjadi kajian menarik bagi sarjana-sarjana Eropa. Menurut R.B. Dixon dalam karangannya yang berjudul *The Mythology of All Races: Oceanic* yang diterbitkan tahun 1916, dongeng tokoh penipu sang Kancil terdapat di Indonesia pada daerah-daerah yang paling kuat mendapat pengaruh Hinduisime, yang erat hubungannya dengan kerajaan Jawa Hindu dari abad VII sampai ke abad XIII. Hipotesanya diperkuat dengan bukti-bukti

bahwa dongeng sang Kancil juga terdapat di negara-negara Asia Tenggara lainnya, yang mempunyai hubungan erat dengan kebudayaan Hindu (Dixon dalam Danandjaja, 1984: h. 91).

#### (2). Pembahasan Kisah-kisah Dongeng Sang Kancil.

Kisah-kisah dongeng si Kancil ini pernah ditulis sarjana-sarjana Belanda, seperti J.L.A. Brandes dalam karangannya yang berjudul *Dwerghert-verhalen uit den Archipel, Javaansche De Serat Saloka Darma*, di tahun 1903. ia mengulas dua cerita dongeng Kancil, yaitu “Sang Kancil dan Siput” dan “Sang Kancil di dalam Kebun Mentimun”. (Danandjaja, 1984: h. 87).

Menurut Gamal Kamandoko, penulis buku “Kisah Legenda Sang Kancil” (2003), Kancil adalah binatang kecil dimana dalam dongeng dikisahkan mempunyai kecerdasan dan kecerdikan yang memukau. Berbagai tantangan atau hambatan yang menghadangnya, dapat diselesaikan dengan baik dengan siasat yang bersumber dari kecerdasan dan kecerdikannya tersebut. Betapa bahaya besar yang mengancam kancil, entah itu dari musuh besarnya si harimau, buaya, gajah, hingga gergasi si raksasa hutan, dapat dikalahkan kancil, yang kerap kehadirannya dipandang sebelah mata. Namun ada kalanya pula, kancil karena kemenangan yang terus diperoleh, terkalahkan oleh satwa yang pada mulanya juga tidak dipandang sebelah mata, yakni siput. Sesungguhnya amat besar guna dan manfaat dongeng kancil ini untuk membina dan mengembangkan kepribadian anak yang berhubungan dengan perilaku, moral dan budi pekerti mereka.

Dari hasil cerita yang dikumpulkan kisah-kisah sang Kancil yang dikemukakan antara lain adalah sebagai berikut: 1. Keadilan Nabi Sulaiman, 2. Duri Dalam Tenggorokan, 3. Hidangan Istimewa Kanjeng Nabi, 4. Telur-telur Ajaib, 5. Sabuk Kanjeng Nabi, 6. Terompet Sakti Kanjeng Nabi, 7. Tertangkap Petani, 8. Raksasa Hutanpun Terbunuh, 9. Cacah

Jiwa Buaya, 10. Dompok Keramat Kabjeng Nabi, 11. Harimau Kembar, 12. Pelajaran Dari Siput, dan 13. Langit Hendak Runtuh.

### (3). Struktur Cerita Dongeng Sang Kancil

Ulasan dalam bahasa Inggris mengenai sang Kancil adalah dari Phillip Frick Mc Kean yang berjudul *The Mouse-deer (Kantjil) in Malayo – Indonesia Folklore: Alternative Analyses and Significance of a Trickster Figure in South-East Asia*, tahun 1971. (Danandjaja, 1984: h. 88).

Melalui metode analisis strukturalis Alan Dundes, Mc Kean memecah cerita dalam beberapa bagian yang disebut *motifemes* atau rangka-rangka cerita, yaitu rumusan berdasarkan pada struktur *Lack* (kekurangan) disingkat (L), *Lack Liquidated* (kekurangan dihilangkan) disingkat (LL), *interdiction* (larangan) disingkat (Int.), *violation* (pelanggaran) disingkat (Viol), *consequence* (akibat) disingkat (Conseq), dan *attempted escape* (berusaha untuk melarikan diri) disingkat (AE) (Danandjaja, 1984: h. 93).

Dari hasil analisis secara strukturalis ini, dapat diketahui bahwa struktur dongeng sang Kancil terdiri dari empat *motifeme* dengan rumusan : (LL), (L), (AE), dan (LL). Maka dapat diketahui kepribadian folk Jawa, dalam rangka pengasuhan anaknya, mempergunakan dongeng sang Kancil, untuk menanamkan nilai-nilai yang terkandung di dalam dongeng itu ke dalam benak anak-anaknya.

Dari struktur dongeng-dongeng Sang Kancil mempunyai motifeme-motifeme yang berurut dari (LL) ke (LL) saja, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ideal folk Jawa adalah selalu mendambakan keselarasan. Sang Kancil mewakili tipe ideal orang Jawa atau Melayu-Indonesia sebagai lambang kecerdikan yang tenang atau *cool intelligence* dalam menghadapi kesukaran, selalu dapat memecahkan masalah yang rumit tanpa banyak ribut-rihut secara emosi (Danandjaja, 1984: h. 96).

## B. Kancil Sebagai *Tragulus Javanicus*.

Kancil sebagai karakter yang hidup di dunia dongeng anak-anak Nusantara, ternyata merupakan binatang yang pemalu dan penakut, dan sesungguhnya kancil tidak begitu suka ketimun, sebagaimana disebutkan dalam dongeng. Hal ini diungkapkan oleh Wahono Esthi Prasetyo, peneliti dari Laboratorium Embriology, Department Anatomi, Fisiologi and Farmakologi. Fakultas Kedokteran Hewan. Institut Pertanian Bogor, yang disampaikannya lewat blog situsnya Genetika21's Weblog ([www.genetika21's weblog.com](http://www.genetika21's weblog.com); 27/10/2008).

Lebih lanjut dari hasil penelitiannya menjelaskan bahwa Kancil yang dalam bahasa melayu disebut *pelanduk*, dalam bahasa latin disebut *Tragulus javanicus*. Kancil merupakan hewan ruminansia terkecil di dunia. Meskipun hewan ruminansia suka sekali makan rumput, tapi si kancil tidak suka rumput. Dia lebih suka memakan makanan yang mudah dicerna. Di hutan, kancil memakan pucuk daun, buah-buahan yang jatuh dari pohon, rumput dan akar. Sedangkan di kebun binatang maupun kandang peliharaan, kancil biasanya diberikan makanan seperti irisan kangkung, kacang panjang, wortel, bengkoang, ubi, selada, jagung muda, terong serta buah-buahan. Buah-buahan yang disukai kancil yang berbau harum dan lunak, buah kesukaannya adalah pisang terutama pisang ambon dan raja. Selain pisang, kancil juga suka apel dan nangka.

Kenapa ketimun tidak disebutkan dalam daftar makanan kancil?, ternyata ketimun yang diberikan tidak dimakan sama sekali. Andaikan terpaksa memakannya, ternyata bisa menyebabkan kembung dan sakit, bahkan kemungkinan bisa mengakibatkan kematian.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, yaitu bertujuan melukiskan secara sistematis fakta karakteristik populasi tertentu secara faktual dan cermat (Jalaludin Rakhmat, 2007). Penelitian ini fokus pada karakter

rupa Dongeng Sang Kancil pada beberapa media komunikasi visual, maupun media audio visual atau media pertunjukan, baik moderen maupun tradisional.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam proses penelitian ini adalah:

1). Pengumpulan Data

Data dihimpun dari berbagai sumber bacaan, baik melalui media cetak, seperti buku, majalah, maupun media digital, seperti video, e-book, blog/situs web ataupun media internet lainnya.

2). Menganalisa Data

Analisa dalam bentuk melakukan kajian observasi atau pengamatan karakter bentuk dan rupa setiap data yang dimiliki, sehingga menghasilkan kesimpulan dari tiap data dan menghubungkan adanya keterkaitan dengan beberapa data lain.

3). Kesimpulan

Berupa satu atau beberapa kesimpulan dalam menjawab penyebab permasalahan di atas, dan beberapa saran dalam upaya memberikan solusi atau pemecahan masalah yang sebaiknya diambil tindakan untuk langkah penelitian selanjutnya.

## HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Karena terkait dengan karakter rupa Sang kancil yang tampil di media komunikasi visual, maka data yang dihimpun diambil dari media yang utamanya memiliki unsur visual, yaitu media komunikasi visual dan media komunikasi audio visual, seperti media cetak dan media pertunjukan.

Hasil penelitian yang dihimpun dibagi dalam dua kategori, yaitu kajian karakter rupa gaya tradisional, dan kajian karakter rupa gaya moderen. Adapun hasil analisisnya sebagai berikut.

### 1. Kajian karakter Rupa Dongeng Sang Kancil Pada Media Tradisional.

#### a. Wayang Kancil Ki Ledjar Subroto

Bersumber dari situs Laboratorium Wayang ([www.laboratoriumwayang.com](http://www.laboratoriumwayang.com); 11/11/2008), Menjelaskan bahwa, Ki Ledjar Subroto, *dhalang*, asal Wonosobo

Jawa Tengah, kelahiran tahun 1938 ini, menghidupkan kembali seni wayang kancil dari mulai membuat wayang hingga mementaskannya pada tahun 1980, sebagai media pendidikan budi pekerti bagi anak-anak.

Menurut beliau, kebudayaan Jawa memiliki banyak cerita dongeng yang mengisahkan seekor kancil beserta hewan-hewan lainnya di hutan. Kemudian wayang tersebut dibuat terdiri atas tokoh-tokoh binatang seperti kancil, gajah, macan, burung dan binatang-binatang lainnya. Beliau pun membuat latar panggung seperti pepohonan, awan, rerumputan, arus sungai, gunung dan lainnya yang mendukung penceritaan kisah Si Kancil.

Pada awalnya setiap pertunjukan wayang kancil selalu menggunakan seperangkat alat gamelan lengkap seperti halnya pada pertunjukan wayang purwa. Iringan musik gamelannya pun masih menggunakan iringan wayang purwa bergaya Surakarta seperti *Srepegan* dan *Sampak*. Karena dirasa kurang tepat, iringan musik kemudian diganti dengan lagu-lagu *dolan* anak-anak seperti *Sluku-sluku Bathok*, *Aku duwe Pitik*, *Kupu Kuwi*, *Gundhul Pacul* dan lain sebagainya.

Setiap pertunjukan wayang kancil dilakukan dalam satu sampai dua jam sebelum pementasan wayang purwa. Hal ini, diharapkan menjadikan anak-anak yang menonton, menyukai juga kesenian tradisional seperti halnya wayang purwa.

Namun bagi Ki Ledjar, pertunjukan wayang kancil selama ini belumlah efektif dalam menyampaikan isi atau pesan cerita kepada anak-anak, karena adanya jarak antara *dhalang* dengan anak-anak yang jadi. Kemudian dilakukan beberapa perubahan, seperti membiarkan anak-anak boleh duduk dekat dengan *dhalang*, dan pertunjukan tidak harus diwajibkan menggunakan perangkat musik gamelan lengkap, bahkan bila perlu dapat menggunakan efek suara, seperti suara binatang atau musik pengiring dari *laptop* yang telah diprogram sebelumnya.

Karakter isi cerita wayang kancil dibuat semi dongeng sehingga anak-anak dapat memahami isi pesan yang hendak disampaikan, demikian ungkap Ki' Ledjar saat ditemui di Sanggar Wayang Kancil di Sosrokusuman. Hal ini dilakukan agar anak-anak dapat belajar untuk memahami perilaku mana yang baik dan perilaku mana yang buruk.



**Gambar 1.** Karakter Wayang Kancil Ki Ledjar Subroto dalam pagelaran wayang kulit

([www.laboratoriumwayang.com](http://www.laboratoriumwayang.com), 2008)



**Gambar 2.** Wayang Kancil Ki Ledjar Subroto sedang diperagakan

([www.laboratoriumwayang.com](http://www.laboratoriumwayang.com), 2008)

Berdasarkan pengamatan di atas, rata-rata penggambaran bentuk karakter yang pipih, penyederhanaan stilasi bentuk yang berifat dekoratif, ekspresi karakter dalam berkomunikasi dengan penonton pada gesture tubuh, dalam arti gambar atau

tampilan umumnya diambil dari jarak gambar penuh atau *full shoot*, dan lebih banyak mengandalkan audio, musik, efek suara, atau kekuatan dalang dalam mendongeng.



**Gambar 3.** Ki Ledjar Subroto sedang mengerjakan wayang kulit, dan memperagakan gunung hasil karyanya.

([www.laboratoriumwayang.com](http://www.laboratoriumwayang.com), 2008)

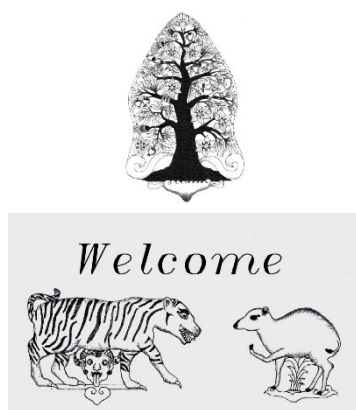
b. Desain Wayang Kancil Ki Hanantyooyo Dalang Ing Saradanapura.

Bersumber dari situs Wayang Kacil Tripod ([www.wayangkancil.tripod.com](http://www.wayangkancil.tripod.com); 23/2/2008), Ki Hanantyooyo Dhalang Ing Saradanwanapura, membuat desain wayang kancil, sekedar sebagai penyalur hobi dan kesukaanya terhadap karakter dongeng Sang Kancil, dalam bentuk potongan pola gambar berbagai karakter yang terdapat pada Wayang Kancil, seperti karakter harimau, buaya, Pak Tani dan lain-lainnya.

Gambar masih kasar, memerlukan sentuhan seni lanjutan supaya enak dipandang (detail, warna). Umumnya karakter dalam bentuk stilasi wayang kulit, namun masih mengikuti hulum alam yang berlaku dan merupakan penyederhanaan

bentuk dari alam sekitar, seperti hewan yang berjalan dengan ke empat kakinya, buaya atau ular yang merayap, lebah dengan sarang lebahnya dan buah mentimun dengan tanamannya.

Berikut ini beberapa karakter wayang kancil yang telah dibuat polanya, bahkan disertai cara pembuatannya. Adapun gambar-gambar tersebut dapat dilihat pada bagian di bawah ini:



**Gambar 4.** Desain Gunungan dan hasil rancangan Wayang Kancil karya Ki Hanantyo yudo Dhalang Ing Saradanwanapura. (<http://wayangkancil.tripod.com>, 23/2/2008)

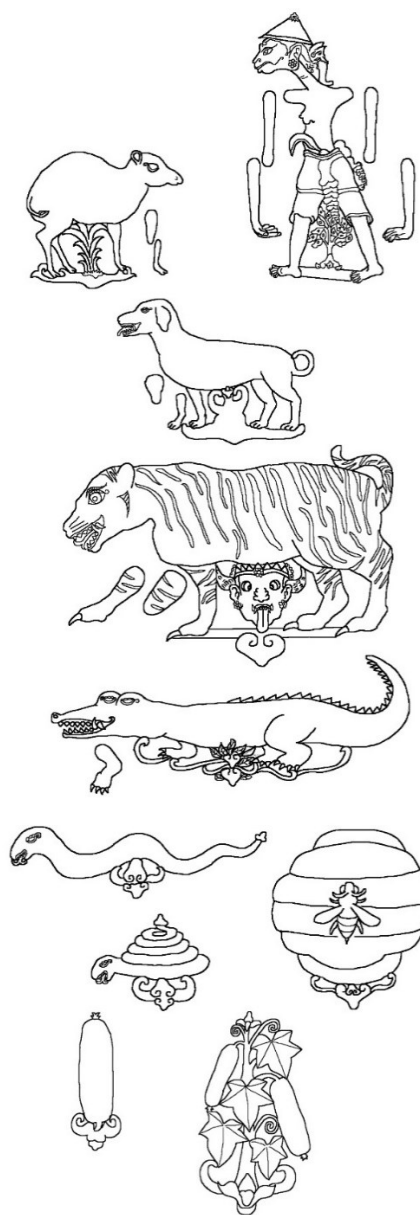
Desain dibuat dalam sistem pola potongan (*cut-out*) pada bagian-bagian tertentu, yang nantinya disambung dengan pengikat khusus dan dihubungkan ke alat pengendali gerak, untuk dapat digerakkan agar karakter tampak hidup.

Rancangan sangat terpengaruh dengan gaya stilasi wayang kulit yang pipih, terutama pada karakter manusia (Pak Tani). Lebih mengutamakan informasi gesture tubuh yang ditampilkan secara atraktif dan fungsional, sehingga dapat dikenali dengan baik, dari dua sisi yang berbeda.

## 2. Kajian karakter Rupa Dongeng Sang Kancil di media Moderen.

Dalam menghimpun karakter rupa dongeng Sang Kancil, umumnya terdapat di media cetak seperti buku cerita bergambar, berita harian, atau majalah. Beberapa dapat ditemui di media film

kartun, baik di program televisi atau dalam kepingan VCD (*video compact disk*). Ada juga ditemui dalam media game interaktif.



**Gambar 5.** Beberapa hasil desain karakter pemain dan property Wayang Kancil karya Ki Hanantyo yudo Dhalang Ing Saradanwanapura. ([www.wayangkancil.tripod.com](http://www.wayangkancil.tripod.com), 23/2/2008)

- a. Di Media Komunikasi Visual  
 Dalam media Komunikasi Visual, baik di media cetak maupun di media digital seperti e-book, khususnya buku cerita bergambar, gaya penggambaran karakter



sang kancil cukup beragam, ada yang bersifat gaya gambar realis-naturalis, gaya gambar semi realis, gaya gambar semi kartun dan gaya penggambaran kartun.

Beberapa dari gambar tersebut mengalami stilasi penyederhanaan bentuk, yang dapat berekspresi, terutama wajah, secara bebas dan mudah dikenali. Umumnya gambar banyak dipengaruhi oleh gaya moderen barat. Dari data rupa yang terhimpun umumnya karakter kancil berjalan di atas empat kakinya.

Beberapa gambar dari media buku cerita bergambar dapat ditampilkan pada bagian berikut ini:



**Gambar 6.** Karakter Sang Kancil dengan gaya penggambaran realis-naturalis pada halaman isi buku cergam Serial kancil, karya Supangkat.



**Gambar 7.** Karakter Sang Kancil dengan gaya penggambaran realis-naturalis pada kulit muka buku cergam Serial kancil karya Supangkat.

(sumber: Cergam serial Kancil, Supangkat, Kansius, [booksgoogle.co.id](http://booksgoogle.co.id), 2008)



**Gambar 8.** Karakter Sang Kancil dengan gaya penggambaran semi realis cenderung dekoratif, agak terpengaruh dengan gambar tradisional, pada kulit muka buku cergam Dongeng Kancil 1, 2, dan 3, karya Siswoyo

(sumber: Cergam serial Dongeng Kancil, Siswoyo, Gramedia, [booksgoogle.co.id](http://booksgoogle.co.id), 2008)

b. Di Media Komunikasi Audio Visual

Dalam versi film animasi "Petualangan Si Kancil" (Gambar 11), yang dikembangkan oleh Studio Bening Yogyakarta, sangat komunikatif dan menarik bagi anak-anak untuk menontonnya.

Dengan latar yang lebih naturalis dan karakter bergaya kartun, menunjukkan komposisi gambar atau tata untkap dalam secara lebih baik, sehingga anak-anak dapat menikmati gambar animasi dengan baik. Latar yang naturalis, memperlihatkan nuansa hutan tropis yang masih samar-samar dan belum detail.



**Gambar 9.** Karakter Kancil dengan gaya penggambaran semi kartun, sebagai ilustrasi bacaan anak-anak di media on-line dan media cetak.

(sumber: cerita anak, [www.smartshool.com](http://www.smartshool.com) & [www.soejatnohadwidjojo.com](http://www.soejatnohadwidjojo.com))

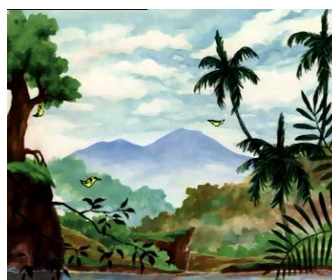


**Gambar 10.** Karakter sang Kancil dengan gaya penggambaran kartun

(sumber: Kancil Dan Harimau, [ceritaanakku.wordpress.com](http://ceritaanakku.wordpress.com), 2008)

Sedangkan karakter yang berekspresi dan gerak animasi yang cukup baik, dan komunikatif, cukup dapat menyampaikan pesan dengan baik. Apalagi bahasanya pun akrab dengan bahasa anak-anak yang naif dan lugu.

Karakter Kancil dan karakter lainnya berjalan dengan ke empat kakinya, seperti kisah-kisah binatang pada umumnya. Kesenambungan adegan satu dengan adegan lainnya atau tata ungkapan luar masih belum mulus, namun sudah cukup runtun dan ceritanya bisa dipahami.



**Gambar 11.** Karakter Si Kancil dalam film animasi "Petualangan Si Kancil" dan gambar latar yang naturalis hutan tropis. (sumber: Petualangan Si Kancil(VCD), Studio Bening, 1997)

### c. Di Media Teknologi Interaktif

#### 1). Game Sang Kancil

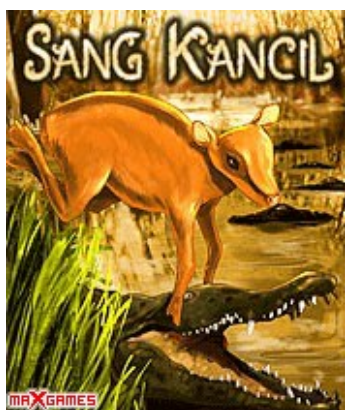
Sedangkan karakter Kancil dalam game interaktif di temui di situs Max Games [www.maxgames.com](http://www.maxgames.com). (Gambar 14) Tidak banyak informasi yang diperoleh, berkaitan dengan siapa pembuatnya, dimana dan kapan.

Namun tampilan dalam game interaktif cukup menarik, dan tampaknya gagasan permainan diambil dari cerita tentang kancil yang menyeberangi sungai dengan memanfaatkan punggung para buaya.



**Gambar 12.** Beberapa adegan film Animasi Petualangan Si Kancil. (sumber: *Petualang Si Kancil(VCD)*, Studio Bening, 1997)

Gambar tampilan, baik karakter maupun latar berkesan realis-naturalis, meskipun dengan komposisi gambar atau tata unguap dalam berkesan ruang-datar, karena diambil dengan jarak *long shoot* (LS), dengan sudut pengambilan gambar dari atas (*high angle*). Tampak selain halaman muka permainan, ada dua halaman arena game yang sama posisinya namun berbeda warna, tampaknya untuk menunjukkan level atau tingkat bermain.



**Gambar 13.** Karakter Sang Kancil dalam media game interaktif (sumber: [www.maxgames.com](http://www.maxgames.com), 2008)



**Gambar 14.** Tampilan muka Game teknologi Sang Kancil. (sumber: [www.maxgames.com](http://www.maxgames.com), 2008)

## 2). Serial Cerita Interaktif

Dalam serial cerita interaktif yang bisa diunduh di aplikasi android adalah Program RIRI (Serial Cerita Interaktif) yang dipublikasi di situs game Educa Studio , [www.educastudio.com](http://www.educastudio.com). (Gambar 15, 16).

RIRI merupakan serial buku cerita anak interaktif yang mengusung tema cerita-cerita rakyat asli dari Indonesia serta dongeng dari seluruh dunia. Semua cerita rakyat dan dongeng ini dikemas secara interaktif, disuguhkan dengan nuansa khas Indonesia. Selain Buku Cerita Anak Interaktif, setiap seri disediakan permainan edukatif untuk anak yang mendidik seperti Warna, Angka, Berhitung dan masih banyak lagi yang lainnya.

Beberapa serial cerita anak interaktif adalah Kisah Kancil, dengan sub

cerita Kisah Kancil mencuri Ketimun, Kisah Kancil dan Siput dan beberapa lagi. Yang menceritakan kecerdikan Kancil dalam menghadapi berbagai masalah, buku cerita anak interaktif ini juga dilengkapi dengan animasi yang sangat interaktif. Serta berbagai macam permainan edukasi yang sangat menarik untuk dimainkan.

Karakter Kancil dan gambar latar digambar dengan gaya kartun dengan sudut pandang eye level dan pada tampilan permainan digambar pada posisi sudut pandang atas atau high angel. Berikut ini beberapa karakter rupa yang ditampilkan. Karakter kancil dibuat masih mendekati karakter bentuk aslinya dimana ia berdiri pada keempat kakinya.



**Gambar 15.** Karakter Rupa Kancil pada Cerita Serial Interaktif Kisah Kancil.

Sumber: [www.educastudio.com](http://www.educastudio.com),

## SIMPULAN

Dongeng Sang Kancil sebagai bagian dari bentuk budaya folklor tradisional Indonesia merupakan semangat jiwa anak-anak Indonesia yang cerdas, cerdik dan pintar dalam menghadapi sesuatu simbol kekuatan besar yang hendak menguasai mereka. Sang Kancil merupakan representasi anak-anak dalam mengatasi masalah tanpa harus menggunakan kekerasan yang dapat merusak lingkungan, karena dalam kisah-kisahanya secara tersirat atau tak langsung Sang Kancil bertugas menjaga keselarasan alam agar tetap lestari.

Persoalannya, pada penelitian terdahulu, karakter Sang Kancil diidentikan dengan "penipu" atau *trickster*, sehingga beberapa masyarakat masih memandang negatif dan menganggap bukan sebagai tokoh idola yang menjadi panutan bagi anak-anak.



**Gambar 16.** Karakter Rupa Kancil pada Tampilan halaman muka Cerita Serial Interaktif Kisah Kancil.

Sumber: [www.educastudio.com](http://www.educastudio.com),

Beberapa karakter rupa dalam dongeng Sang Kancil yang umum hadir di beberapa media, baik media tradisional maupun moderen, masih menggunakan pola yang sama, dengan mengikuti bentuk proporsi tubuh hewan aslinya, yaitu karakter yang berdiri pada empat kaki dan belum mencerminkan representasi karakter manusia atau anak-anak yang diwakilinya. Berbeda dengan beberapa karakter luar negeri yang berkembang saat ini, lebih mencerminkan karakter manusia dibandingkan karakter aslinya, dimana beberapa karakter dibuat berdiri pada dua kakinya, sehingga karakter yang dibawakannya lebih manusiawi, atraktif, komunikatif dan ekspresif dalam menyampaikan pesan tertentu.

Dari kesimpulan di atas, telah menjadi salah satu alasan kenapa karakter Sang Kancil, kurang begitu menarik perhatian bagi anak-anak. Selain beberapa alasan, seperti kurang gencarnya kisah-kisah dongeng Sang kancil hadir dalam

kehidupan anak-anak. Berbagai media yang dihadirkan, baik tradisional maupun moderen. Begitu pula budaya mendongeng yang menjadi media utama dalam kisah-kisah Sang Kancil inipun sedikit demi sedikit berangsur menghilang oleh pola kehidupan moderen yang umumnya telah menyita waktu kedua orang tua mereka.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menjadikan karakter Sang Kancil, salah satunya adalah dengan mengembangkan, mengolah dan merancang kembali karakter dan cerita menjadi lebih atraktif, menarik dengan tema cerita yang dapat menyentuh kehidupan keseharian anak-anak sekarang. Begitu pula dalam mempublikasikan kisah-kisahannya dengan gencar, memanfaatkan beberapa media teknologi informasi dan komunikasi yang ada.

#### DAFTAR PUSTAKA

1. Brata, Atep Adya, *Dasar-dasar Pelayanan Prima*, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2003
2. Danandjaja, James, *Folklore Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*; Grafiti Pers, Jakarta. 1984
3. Gumelar, MS, *Art & Design Principles*, GMP Publishing, Jakarta, ISBN. 9781105902673, 2012.
4. Kamandoko, Gamal, *Kisah Legenda Sang kancil, Dongeng Sebelum Tidur Untuk Penunjang Pendidikan Moral dan Budi Pekerti*, Penebit Absolut, Yogyakarta, 2003.
5. Rakhmat, Jalaludin, *Metode Penelitian Komunikasi, Dilengkapi dengan Data Statistik*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2007.
6. Sachari, Agus, *Pengantar Metode Penelitian Budaya Rupa dan Desain (Arsitektur, Seni Rupa, dan Kriya)*, Jakarta, penerbit Erlangga, 2005.
7. Educa Studio Riri, *Serial Cerita Anak Interaktif*, [www.educastudio.com](http://www.educastudio.com), 21/7/2017, 03:02 PM, 2017.
8. Paramita, Ashika Prajnya, "Transformasi Cerita Binatang di Indonesia dan Pesan Moral yang Terkandung di Dalamnya", [www.laboratoriumwayang.com](http://www.laboratoriumwayang.com), (15/11/2008, 10:41 am), 2008.
9. Wahono, Esthi Prasetyo, "Benarkah Kancil Suka Ketimun?", [www.genetika21's meblog.com](http://www.genetika21'smeblog.com), (27/10/2008, 3:35 pm.), 2008.
10. Wayang Kancil, *Cara Membuat Wayang*, (21/7/2017, 02:47 PM) <http://wayangkancil.tripod.com/id11.html>
11. -----, *Kamus Besar bahasa Indonesia; edisi elektronik*, Balai Pustaka, Jakarta, 2008.
12. ---; [www.ceritaanakku.wordpress.com](http://www.ceritaanakku.wordpress.com), (10/11/2008, 9:47 pm.)
13. ---; [www.maxgames.com](http://www.maxgames.com), (10/11/2008, 10:23 pm.).