

PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI LEGEND REOG PONOROGO SEBAGAI UPAYA MENGENALKAN BUDAYA LOKAL KEPADA ANAK-ANAK

Erlangga Yudha Ikawira¹⁾ Achmad Yanu Alif Fianto²⁾ Andika Agung Sutrisno³⁾

SI Desain Komunikasi Visual

STMIK STIKOM Surabaya

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya. 60298

Email: 1)Erlangga@gmail.com, 2)ayanu@stikom.edu, 3)

Abstract: *Reog Ponorogo is one that is owned by the Indonesian culture that must be preserved and also introduced early to children, because they are the nation's potential successor. But the local culture such as Reog start eroded by modern smelling things, like modern games, other than that the children have fear when seeing the show Reog who still uses magical elements. One of the Reog Ponorogo way to introduce children is through a book with a fun design. The purpose of this research is making legend Reog Ponorogo illustrated book based on the lack of interest in the dance Reog in modern times such as this, because in dance reog still thick with mystical elements and it collides with the modern world as it is today, and the children who will become the nation's next seedlings tend to be afraid when he saw the show reog. This study used qualitative methods, through a process of interviews, literature studies, and observation. Once the data is acquired, it can be concluded that the analysis results are Reog Ponorogo need to be introduced to children from an early age, starting from knowing his legend first, so that the continuity of culture in Indonesia can be maintained. From the analysis, then obtained the key word is "Smart and Fun", which means studying our culture is something that is fun and we will also have to be smart in understanding our culture. Media support is also built like a book Brochures. This book is expected to introduce Reog Ponorogo to children without fear.*

Keywords : *Reog Ponorogo, Book, Design, Introduce*

Indonesia merupakan negara yang penuh dengan berbagai macam warisan budaya. Setiap budaya menggambarkan tempat budaya tersebut berasal. Budaya juga tak lepas dari sejarah nenek moyang pada zaman kerajaan dahulu yang tersebar di Indonesia, salah satunya adalah daerah Jawa Timur. Propinsi ini memiliki beberapa kerajaan yang sebagian merupakan kerajaan besar. Kerajaan tersebut memiliki warisan budaya berupa kesenian dari kerajaan-kerajaan yang pernah berdiri di Jawa Timur. Tari merupakan salah satu warisan budaya yang sarat akan makna, tari merupakan salah satu bentuk seni yang sangat erat kaitannya dengan segi-segi kehidupan manusia, salah satunya adalah tari

Reog. Tari Reog adalah salah satu warisan seni tari yang perlu dijaga, akan tetapi sampai saat ini reog masih sangat kental dengan unsur mistis, seperti kesurupan, hingga salah satu dari para penari dapat memakan pecahan botol atau gelas tanpa terluka. Hal seperti itu tentunya bertentangan dengan pandangan masyarakat di zaman modern seperti saat ini sehingga minat pada tarian ini mulai berkurang. Anak kecil yang natinya menjadi bibit penerus bangsa cenderung takut ketika melihat pagelaran Reog. Perlunya media untuk pengenalan yang lebih efektif untuk mengenalkan Reog Ponorogo kepada anak-anak khususnya agar kesenian Reog dapat dicerna oleh anak di bawah umur, yaitu dengan

mengenalkan legenda Reog Ponorogo agar anak-anak dapat mengetahui awal mula dari Reog Ponorogo sehingga minat terhadap tari Reog dapat di terapkan pada anak-anak sejak dini tanpa adanya ketakutan pada tari Reog tersebut.

Tari Reog sendiri memiliki cerita bagaimana tarian ini bisa muncul, dalam buku "Pergelaran" yang ditulis oleh Lono Simatupang menyebutkan bahwa Reog Ponorogo mempunyai banyak cerita asal usul, dewasa ini paling tidak ada tiga versi cerita yang beredar di kalangan masyarakat ponorogo, yaitu versi *Bantarangin*, versi *Suryangalam*, dan versi *Batara Katong*, yang paling sering ditemui adalah versi *Suryangalam* yang berlatar belakang kerjaan majapahit dikala pemerintahan Bhre Krtabumi/Brawijaya V yang dimana tarian ini ditujukan kepada Bhre Krtabumi untuk menyindir kondisi Majapahit yang rapuh. Ada pula versi *Bantarangin* yang mengambil seting waktu pada zaman kerajaan Kediri yang juga salah satu kerajaan besar di Jawa Timur, dan versi yang lebih dikenal oleh masyarakat adalah versi dari kerajaan Kediri.

Tetapi tari Reog sendiri masih sangat kental dengan kesan mistisnya, mulai dari ritual sebelum melakukan pagelaran hingga hal yang berba gaib seperti kesurupan, hingga salah satu dari tokoh atau pemain dalam tari Reog melakukan atraksi memakan pecahan kaca dan botol, dan bahkan ada adegan dimana seorang anak kecil memakan ular hidup-hidup. Hal ini sangat bertentangan dengan pemikiran masyarakat yang hidup pada zaman modern seperti saat ini, dan tentunya jika hal tersebut di suguhkan pada anak kecil, cenderung mereka merasa takut melihat atraksi tersebut, Hurlock (1980: 116) menjelaskan pembiasaan, peniruan, dan ingatan tentang pengalaman yang kurang menyenangkan berperan penting dalam menimbulkan rasa takut pada anak, seperti cerita-cerita, gambar-gambar, dan apa yang dilihatnya. Maka diperlukannya media untuk mengenalkan budaya Reog yang dapat dicerna oleh anak kecil sebagai awal usaha menumbuhkan rasa cinta pada budaya Indonesia sejak usia dini tanpa ada rasa takut pada budaya tersebut.

Beberapa sumber refrensi mengatakan bahwa warga negara asing banyak yang ingin mempelajari kebudayaan kita, sedangkan kita yang memiliki kebudayaan tersebut sangat

minim keinginan untuk mempelajarinya. Hal ini menimbulkan kekhawatiran terhadap seni budaya di Indonesia khususnya tari Reog. Oleh sebab itu diperlukan sebuah media untuk memberikan informasi secara mendalam kepada masyarakat khususnya remaja mengenai makna yang terkandung dalam tari Reog. Sebagai salah satu upaya pelestarian budaya.

Sebagai salah satu warisan budaya Indonesia yang tinggi, tari Reog Ponorogo seharusnya semakin dijaga kelestariaannya. Tidak hanya digunakan sebagai formalitas atau hiburan semata, masyarakat tentunya juga jangan hanya sekedar tahu tetapi masyarakat juga harusnya memahami, merasa memiliki dan mewariskan atau mengenalkan budaya Indonesia kepada anak sejak dini. karena Tari Reog sendiri termasuk budaya lokal yang harus dijaga keaslian dan kepemilikannya agar tidak diambil oleh bangsa lain. Selain itu reog juga mengandung banyak makna filosofi dan mitos di dalamnya. Oleh karena itu, sangat disayangkan jika budaya lokal Indonesia harus luntur karena tergerus oleh kebudayaan modern dan kebudayaan asing yang masuk melalui televisi dimana lebih mementingkan sisi ekonomi dan gengsi.

Fenomena di atas melandasi "Penciptaan Buku Ilustrasi Legenda Reog Ponorogo". Melalui media informasi tersebut diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada anak-anak tentang seni tari Reog Ponorogo tentang makna sejarah yang terkandung di dalam tari Reog Ponorogo. Dengan menggunakan pendekatan ilustrasi dan penjelasan yang mudah dicerna, anak-anak dapat dengan mudah mempelajari nilai-nilai budaya yang terkandung dalam tari Reog Ponorogo, sehingga pelestarian budaya dapat terus dipertahankan hingga ke anak cucu kita.

METODE PERANCANGAN

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan wawancara, observasi, kuisisioner dan telaah dokumen. Pendekatan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akurat secara langsung kepada para pelaku kesenian tari Reog Ponorogo, narasumber yang bergelut di bidang tari khususnya Reog dan juga pemerintah daerah kabupaten yang bersangkutan. Pendekatan observasi dilakukan dengan mencermati langsung secara visual terhadap objek penelitian. Pendekatan kuisisioner

dilakukan untuk mendapatkan informasi tertulis yang digunakan sebagai bahan analisis dari anak-anak yang menjadi target audience yang bersangkutan. Metode yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk mengurai variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk menemukan pola hubungan yang bersifat interaktif, menggambarkan realitas yang kompleks, memperoleh pemahaman makna, dan menemukan teori. Dalam penelitian kualitatif peneliti pada tahap awalnya melakukan penjelajahan, selanjutnya melakukan pengumpulan data yang lebih mendalam sehingga dapat ditemukan hipotesis yang berupa hubungan antar gejala. hipotesis tersebut selanjutnya diverifikasi dengan pengumpulan data yang lebih mendalam. bila hipotesis terbukti, maka anak menjadi sebuah tesis atau teori atau *keyword* (Sugiyono. 2013:205).

Teknik Pengumpulan Data

Sembelum menganalisis data maka diperlukannya pengumpulan data, pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, kuisisioner, telaah dokumen, *focus group discussion*, dan studi kompetitor Wawancara atau interview adalah metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara peneliti dengan subjek atau informan (Yatim, 2001). Sedangkan, observasi atau pengamatan adalah pengamatan dengan sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan. Kepustakaan atau telaah dokumen adalah segala sesuatu materi dalam bentuk tertulis yang dibuat oleh manusia (Esterberg, 2002).

Teknik Analisis Data

Pada perancangan ini menggunakan teknik analisis interaktif Miles dan Huberman (Pawito, 2007: 104). Teknik ini menggunakan tiga komponen yaitu; reduksi data, penyajian data, dan penarikan serta pengujian kesimpulan (Punch, 1998: 202-204).

Reduksi data dimana peneliti mengelompokkan dan meringkas data-data yang didapat. Kemudian penyajian data dimana peneliti mengorganisasikan data (menjalin data

atau kelompok data yang satu dengan yang lain). Dan terakhir penarikan dan pengujian kesimpulan yaitu implementasi dari prinsip induktif dengan mempertimbangkan pola-pola data yang adadan kecenderungan dari penyajian data yang telah dibuat.

Analisis data merupakan proses sistematis pencarian dan pengaturan transkrip wawancara, observasi atau *survey*, kuisisioner, studi eksisting dan materi-materi lain yang telah dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman mengenai materi-materi tersebut dan memungkinkan penyajian data yang sudah ditemukan. Sebagai landasan analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif-kualitatif. Deskriptif merupakan kegiatan data mentah dalam jumlah besar untuk kemudian mengambil kesimpulan dari data tersebut, dimana meliputi kegiatan mengelompokkan, mengatur, mengurutkan data atau memisahkan komponen atau bagian yang relevan dari keseluruhan data, sehingga data mudah dikelola. Sedangkan kualitatif adalah analisis data yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mencari menjadi satuan yang dapat dikelola, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan pada orang lain (Bogdan & Biklen, 1982).

Setelah data yang dibutuhkan telah terkumpul, baik melalui metode wawancara, observasi, kuisisioner maupun telaah dokumen, maka data akan dianalisa berdasarkan metode deskriptif-kualitatif. Selanjutnya, berdasarkan hasil dari analisis data tersebut, maka dibuat beberapa rancangan atau desain buku ilustrasi Reog Ponorogo sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

Analisis Data Wawancara

Dari hasil wawancara dengan ibu Lisa Sidyawati selaku Guru dan orang yang bergelut di bidang Reog dan para penari Reog Ponorogo, maka dapat diperoleh hasil analisis sebagai berikut:

- a. Ibu Lisa Sidyawati, menjelaskan bahwa tari Reog sampai sekarang masih kental dengan unsur magisnya, dan praktek gemblak yang dilakukan oleh seorang warok sudah tidak berjalan seperti

dahulu, karena sangat bertentangan dengan norma dan adat masyarakat timur. Tentunya hal yang berbau magis belum layak diperlihatkan kepada anak dibawah umur, karena anak kecil (dibawah umur) cenderung belum dapat menerima dan menyikapi hal seperti itu, dan bahkan takut ketika melihat atraksi yang masih kental dengan unsur magisnya, hal ini juga yang mendasari pembuatan buku Legenda Reog Ponorogo sebagai sarana untuk memperkenalkan tari Reog kepada anak-anak kecil, sehingga mereka mengetahui asal muasal dan sejarah dari kebudayaan bangsanya.

- b. Untuk cerita dari Reog Ponorogo, diketahui bahwa cerita mengenai legenda reog ponorogo ada beberapa macam versi, tetapi ada satu versi dimana versi cerita tersebut paling dikenal oleh masyarakat sekitar, versi yang paling dikenal itu adalah versi Bantar Angin yang menceritakan tentang perjalanan Prabu Klana Swandana dalam melamar Dewi sanggalangit dari kerajaan kediri.

Analisis Studi Eksisting

Analisis studi eksisting dalam perancangan Tugas Akhir ini mengacu pada observasi terhadap objek yang diteliti dan pembandingnya. Analisis studi eksisting meliputi analisis internal, analisis media promosi dan analisis pembanding. Analisis studi eksisting dilakukan untuk mendapatkan STP dan USP dari masing-masing objek yang dianalisis. Dari observasi yang telah dilakukan, didapatkan buku “Cerita rakyat Legenda Reog Ponorogo” sebagai pembanding perancangan buku ilustrasi Legenda Reog Ponorogo.

Analisis Keyword/Konsep

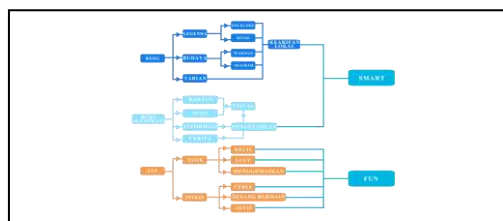
Dari hasil kajian pustaka maka analisis untuk menentukan keyword menggunakan beberapa sudut pandang yaitu estetika, sosial budaya, citra diri dan produk budaya. Keempat keyword tersebut digunakan dalam proses pengambilan data beserta analisis data yang terdiri dari hasil wawancara dan observasi.

Pemilihan kata kunci atau keyword dari pembuatan buku referensi ini didasari oleh acuan analisis data yang telah dilakukan. Keyword ditentukan berdasarkan data observasi dan wawancara. Dari hasil observasi

dan wawancara didapatkan kata kunci, yaitu superhero Indonesia, Reog dan buku referensi, dan dari STP ada fisik dan psikis (diambil dari target anak-anak). Dari Reog yaitu, legenda, budaya, tarian, dari legenda menjadi *folklore* dan mitos, dari budaya menjadi warisan, tarian dan sejarah, kemudian dikerucutkan kembali menjadi kearifan lokal.

Dari buku ilustrasi yaitu, kartun, Icon, informasi dan cerita. Dari kartun dan icon dikerucutkan menjadi visual. Dari informasi dan cerita dikerucutkan menjadi pengetahuan, kemudian kearifan lokal dan pengetahuan disimpulkan menjadi *smart*.

Dari STP yaitu fisik dan psikis, dari fisik dipecah menjadi tiga yaitu kecil, lucu, dan menggemaskan. Dan dari psikis dipecah menjadi tiga yaitu ceria, senang bermain dan aktif, kemudian dari disimpulkan menjadi *fun*.



Gambar 1 Proses Penentuan Final Keyword
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Berdasarkan analisa keyword, dapat dijabarkan bahwa “Smart and Fun” adalah cerdas dan menyenangkan, “cerdas” dalam menangkap makna dibalik cerita Reog ini dan “menyenangkan” dalam mengenal tarian Reog Ponorogo. Menurut kamus bahasa Indonesia, definisi dari kata cerdas adalah “sempurna perkembangan akal budinya (untuk berfikir dan mengerti)”. Sedangkan definisi dari kata menyenangkan adalah “menjadikan senang, membuat bersuka hati”. Dari konsep yang sudah dijabarkan diatas adalah harapan ketika anak-anak membaca buku ilustrasi ini, diharapkan anak-anak merasa senang (fun) ketika menikmati cerita legenda Reog Ponorogo, sehingga anak-anak dapat menyerap dengan mudah, dan “smart” disini adalah harapan ketika anak-anak melihat pertunjukan secara langsung mereka dapat menanggapi hal yang berbau magis atau atraksi debus yang ada di dalam pertunjukan tersebut dengan bijak, cerdas dalam menangkap dan menyikapinya meskipun hal yang berbau magis di zaman modern seperti saat ini sangat bertabrakan

diharapkan mereka tetap menanggapi secara smart bahwa itulah budaya kita, budaya Indonesia yang harus kita lestarikan, bukan dilihat dari sudah tidak zamannya lagi hal magis di pakai pada saat ini, tetapi lebih kepada rasa cinta terhadap budaya Indonesia. Konsep yang akan digunakan dalam buku ilustrasi ini harus mampu menggambarkan karakter Reog yang lucu tetapi tidak merubah banyak dari karakter asli yang cenderung menyeramkan, sehingga anak-anak mudah menyerap dan mau mengenal budaya mereka semenjak dini.

Konsep Perancangan Karya

Konsep perancangan karya merupakan rangka perancangan yang didasarkan melalui konsep yang telah ditemukan dan kemudian rangka perancangan ini akan digunakan secara konsisten di setiap hasil implementasi karya.

Konsep Kreatif

Strategi kreatif visual yang digunakan adalah strategi *premtive* yang lebih menonjolkan superioritas dari produk. Strategi ini sering digunakan oleh perusahaan yang mempunyai produk sedikit. Strategi *premtive* merupakan strategi yang cerdas karena menonjolkan superioritas dan merupakan pernyataan yang unik (Suyanto, 2005: 77). Dalam mengenalkan legenda Reog Ponorogo pada anak-anak.

Pada wujud visualisasi modern, tipografi serta warna sebagai identitas desain buku ilustrasi legenda reog ponorogo yang merupakan salah satu karakter lokal. Hasil visual kartunal yang dipergunakan mengarah kepada bagaimana Reog Ponorogo mampu tampak lebih lucu dan tidak menakutkan. Dari segi *font* atau huruf menggunakan san serif. Pemilihan jenis tersebut berdasarkan pertimbangan bahwa huruf serif memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, dan kuat. Keuntungan jenis font ini memiliki legibility yang baik dan fleksibel untuk semua media. (Rustan, 2011:48).

Pada visualisasi, akan dibentuk desain, elemen visual dan warna yang mengarah kepada kesan smart and fun. Font menggunakan jenis sans serif untuk mengesankan lucu. Pada kover depan media akan menggunakan judul dan visual vector

karakter-karakter utama dari legenda Reog Ponorogo. Sedangkan pada kover belakang akan diletakkan rangkuman singkat serta visualisasi karakter.

1. Ukuran dan halaman buku

Dalam pembuatan buku referensi superhero Indonesia, dipilih ukuran A4 dengan ukuran 210mm x 297mm dengan posisi buku horizontal. hal ini dilakukan dengan pertimbangan ukuran tersebut memudahkan penyusunan informasi yang disajikan dalam buku karena adanya perbandingan penempatan yang 60 untuk gambar visual karakter dan 40 untuk informasi atau teks. Pertimbangan lainnya dengan menggunakan ukuran tersebut ialah perbandingan *legibility* dalam buku ini diutamakan, sehingga menghindari kebosanan ketika membaca. Dari pertimbangan tersebut didukung menurut (Rustan, 2008) yang menerapkan bahwa lebar suatu paragraph merupakan faktor yang menentukan tingkat kenyamanan dalam membaca naskah. Baris yang terlalu panjang akan melelahkan mata dan menyulitkan pembaca menemukan baris berikutnya. Sehingga dianjurkan dalam tiap baris memiliki jumlah karakter antara 8 sampai 45 karakter perbaris.

2. *Headline*

Headline yang dipergunakan untuk buku referensi superhero Indonesia adalah "Legenda Reog Ponorogo". Pemilihan headline tersebut berdasarkan cerita yang disampaikan di dalam buku. Dan *Sub Headline* pada buku ini adalah "Reog itu tidak seram kok" untuk menyampaikan bahwa Reog itu tidak seseram yang dibayangkan oleh anak-anak.

3. Jenis *layout*

Jenis *layout* yang dipergunakan dalam buku adalah jenis *layout* untuk halaman cetak, jenis-jenis layout untuk buku referensi superhero Indonesia lebih dominan menggunakan layout *Rebus Layout*.

a. *Rebus Layout*

Susunan layout iklan yang menampilkan perpaduan gambar dan teks sehingga membentuk suatu cerita. Buku legenda Reog Ponorogo ini juga menggunakan perpaduan gambar dan teks yang dalam isinya

terdapat ilustrasi gambar dan narasi yang menceritakan tentang legenda Reog Ponorogo.

4. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam buku ini adalah bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia dipilih karena merupakan bahasa nasional bangsa Indonesia. Pemilihan bahasa Indonesia dapat dinikmati oleh masyarakat nasional dan gaya bahasa yang digunakan disesuaikan untuk menjelaskan kepada anak-anak, sehingga anak-anak dapat dengan mudah mencerna cerita yang disampaikan. Dengan perancangan menggunakan bahasa Indonesia dapat memberikan kontribusi sebagai pengenalan bahasa Indonesia untuk wisatawan yang berkunjung ke Indonesia

5. Warna

Warna adalah satu hal yang sangat penting dalam menentukan respon orang, karena warna adalah hal pertama yang dilihat oleh seseorang. Setiap warna memiliki kesan, makna dan psikologi yang berbeda-beda (Nugroho, 2008: 1). Pada visualisasi, akan dibentuk desain, elemen visual dan warna yang mengarah pada konsep epic, yaitu warna-warna yang kuat atau powerful. Warna powerful akan diambil dari skema warna yang ada di dalam buku Color Basic Panduan Dasar Warna untuk Desainer & Industri Grafika oleh Anne Damera. Pada perancangan buku ilustrasi ini menggunakan warna-warna yang cerah, warna pastel agar memperhatikan kesan ceria warna yang digunakan adalah sebagai berikut.



Gambar 3.3 : Tone Warna yang dipakai dalam buku.

Warna coklat sebagai warna primer yang digunakan disini memiliki komposisi C32, M53, Y70, K12 yang menurut Damera (2011), bermakna mencerminkan tradisi dan segala sesuatu yang berbau kebudayaan, rempah-rempah, ukiran kayu yang cantik, perhiasan emas dan

keindahan latar bangunan tua adalah visualisasi dari warna coklat ini. Dari penjelasan warna coklat disebutkan salah satunya adalah berbau kebudayaan dan kebudayaan ini bisa mewakili dari *smart* yang telah ditemukan pada analisa keyword yang memiliki arti pintar, dimana *smart* disini adalah harapan kepada anak-anak dalam memahami budayanya khususnya adalah Reog Ponorogo yang termasuk salah satu budaya di Indonesia, maka warna coklat disini mewakili *smart*. Dan warna kedua yang digunakan memiliki komposisi C18 M47 Y94 K2, dan warna ketiga yang digunakan adalah warna biru muda memiliki komposisi C55 M1 Y1 K0, yang bermakna cerah, segar, ceria. Dari penjelasan warna biru terdapat sifat segar, cerah dan ceria yang dapat mewakili *fun* yang juga memiliki arti ceria/senang, pada buku ini ingin menampilkan Reog dengan tampilan yang menyenangkan, dan warna biru disini mewakili sifat *fun*.

6. Tipografi

Font yang dipergunakan dalam perancangan buku referensi superhero Indonesia adalah jenis font "*sans serif*". Pemilihan jenis tersebut berdasarkan pertimbangan *sans serif* memiliki ketebalan dan ketipisan yang menjadikan kontras pada setiap huruf. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, tegas, dan kuat. Keuntungan jenis font tersebut memiliki *legibility* dan *readibility* serta fleksibel untuk semua media (Rustan, 2011: 22, 48).

Perencanaan Media

Media yang dipilih adalah media yang dapat menyampaikan cerita dengan disertai ilustrasi gambar sebagai pendukungnya mengenai legenda Reog Ponorogo. Media utama yang akan dipilih adalah buku ilustrasi. Sedangkan media pendukung digunakan untuk membantu publikasi media utama yang telah dirancang. Adapun media yang digunakan terdiri atas:

1. Buku Ilustrasi

Pertimbangan pemilihan media ini adalah daya penyampaian pesan yang mendalam (detail) dengan daya tarik visual yang dapat dijadikan sebagai penggambaran pesan yang ingin disampaikan. Dengan

menggunakan ilustrasi sebagai *point of interest* yang disertai dengan paragraf deskripsi singkat, menjadi keunggulan untuk menarik minat *target audience* yang memiliki usia antara 6-8 tahun. Untuk mendukung *durability*, estetika, kenyamanan dan *legibility* dari buku ilustrasi, maka buku ini memiliki beberapa kriteria sebagai acuan.

Ukuran yang diimplementasikan pada buku ini adalah ukuran 210mm x 297mm dengan posisi buku horizontal. *Cover* dari buku ini dicetak dengan menggunakan *hard cover* dengan laminasi *doff* untuk memberikan kesan elegan sehingga dapat menyiratkan pesona. Jenis kertas yang digunakan adalah *Art paper* dengan sistem cetak offset *full color* dua sisi untuk meningkatkan *durability* dari buku. Total jumlah halaman pada buku ini adalah 42 halaman tanpa *cover*.

2. Media pendukung

Untuk mendukung publikasi dari buku ilustrasi yang telah dirancang, maka dibutuhkan 3 jenis media promosi yang dianggap paling efektif untuk menarik minat *target audience*.

a. *Flyer*, alasan pemilihan media ini karena memiliki *life span* yang lama, memungkinkan untuk disebar dimana saja, mampu memberikan informasi yang detail tentang produk, biaya cetak murah serta cakupan luas dan terarah karena diletakkan di tempat tertentu (Marsellyne, 2011). *Flyer* didesain dengan ukuran 148 mm x 210 mm dengan menggunakan bahan art paper 85 gsm, sistem cetak offset *full color* satu sisi.

b. *X-Banner*, alasan pemilihan media yaitu mudah dilihat, menarik perhatian dan memudahkan audiens mengenali letak yang dituju, media promosi yang tahan lama (Marsellyne, 2011). *X-banner* didesain dengan ukuran 60 cm x 160 cm dengan menggunakan sistem cetak digital printing/flexo bahan PVC dengan laminasi *doff*.

c. Poster, alasan pemilihan media ini yaitu mudah dilihat, menarik perhatian, memudahkan audiens mengenal tatak letak lokasi yang dituju serta lebih fleksibel dalam penempatannya. Poster didesain dengan ukuran 42 cm x 59,4 cm dengan menggunakan sistem cetak digital printing bahan art paper 120 gsm tanpa laminasi.

IMPLEMENTASI KARYA

1. Cover Buku

Untuk desain cover depan digambarkan seluruh pemain utama dalam tari reog yaitu Dewi Sanggalangit, Klana Sewandana, dan Singobarong, dan didepannya terdapat judul dari buku ilustrasi ini, dengan background gapura yang menuju ke kerajaan.

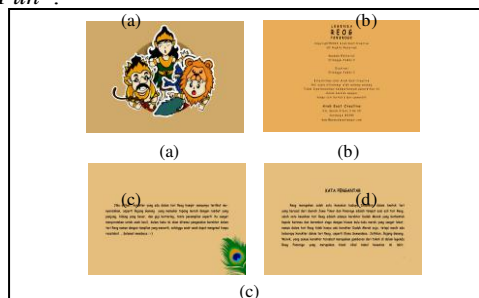


Gambar 3 Cover Buku Ilustrasi Legenda Reog Ponorogo

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

2. Halaman Pembuka, Hak Cipta, Kata Pengantar

Tiga halaman ini merupakan halaman sebelum isi utama dari buku ilustrasi legenda Reog Ponorogo. Elemen ilustrasi yang digunakan pada bagian ini menggunakan ilustrasi dengan menampilkan sosok karakter Reog yang lucu menjadi pencapaian yang diterapkan pada desain bagian ini untuk mendukung konsep perancangan “*Smart and Fun*”.



Gambar 4 (a)Halaman Pembuka, (b)Hak Cipta, (c)Kata Pengantar

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

3. Pengenalan Tokoh

Pada halaman ini akan ditampilkan pengenalan dari masing-masing tokoh dalam tari Reog Ponorogo. Tampilan yang digunakan adalah dengan ilustrasi vector dengan menggambarkan ciri khas dari masing-masing karakter, dan masing-masing dari karakter akan diberi narasi untuk menjelaskan tentang profil dari karakter yang bersangkutan, mulai dari profil singkat hingga peran setiap karakter ketika di dalam pagelaran Reog. Narasi yang digunakan disesuaikan dengan bentuk ilustrasi yang target audiencenya adalah anak-anak, maka bahasa yang digunakan dalam narasi adalah bahasa untuk anak-anak yang jauh dari kesan formal seperti yang digunakan untuk orang dewasa. Hal ini bertujuan agar anak-anak dapat memahami dan mengenal tokoh dalam tari Reog dengan tampilan yang berbeda dan tanpa rasa takut, dan dapat memahami narasi yang diberikan, sehingga anak-anak dapat merasa nyaman. Berikut ini adalah hasil dari implementasi pengenalan tokoh Reog Ponorogo



Gambar 5 Pengenalan Karakter Tari Reog
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

4. Penjelasan Tokoh

Pada halaman ini akan dilanjutkan dengan penjelasan tokoh dengan menggambarkan ilustrasi masing-masing tokoh ketika berada dalam pagelaran Reog, berikut adalah hasil implementasi dari penjelasan tokoh :



Gambar 5 Penjelasan Karakter Tari Reog
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan buku ilustrasi Legenda Reog Ponorogo ini adalah:

1. Gagasan pembuatan buku ilustrasi legenda Reog Ponorogo adalah untuk memperkenalkan Reog Ponorogo kepada anak-anak dengan tampilan yang menarik, sehingga anak-anak dapat mengkap dan mengenal budaya mereka tanpa rasa takut.
2. Tema desain dalam perancangan ini adalah Smart and Fun yang memiliki

- makna bahwa Reog Ponorogo adalah seni yang penuh semangat, energik dan tidak seseram penampilan yang terlihat kemudian diimplementasikan dalam bentuk konsep kreatif, strategi komunikasi dan strategi media.
3. Implementasi perancangan mengacu pada buku dan media pendukungnya, dimana hasil perancangan diharapkan mampu memperkenalkan Reog Ponorogo melalui legendanya kepada anak-anak agar dapat lebih dikembangkan.
 4. Media yang digunakan adalah buku sebagai media utama. Untuk media pendukung promosi buku menggunakan media brosur dan booth pameran.
 5. Media buku dan pendukungnya dirancang sesuai dengan tema rumusan desain, yakni Smart and Fun. Menggunakan warna-warna yang sesuai dengan karakter objek dan sesuai konsep yang kemudian digunakan dalam desain layout. Pilihan warna-warna cerah merupakan gambaran dari sifat *fun*, dan coklat merupakan gambaran dari sifat *smart*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin. 2010. *Penelitian Pendidikan - Pendekatan kualitatif dan kuantitatif*. Jogjakarta: LILIN PERSADA.
- Bogdan, Robert C dan Biklen. Sari Kopp 1982. *Quantitative Research For Education: An Introduction to theory and methods*. Allyn and Bacon, inc.
- Dameria, Anne. 2007. *Color Basic Panduan Dasar Warna untuk Desainer dan industri Grafika*. Jakarta
- Departemen Pendidikan Nasional. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Esterberg, Kristin G. 2002, *Qualitative Methods In Social Research*, Mc Graw Hill, New York.
- Pawito. 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: PT LkiS Pelangi Aksara Yogyakarta.
- Punch, Keith F. 1998. *Introduction To Social Research: Quantitative & Qualitative Approaches*. London: Sage Publications dalam Pawito: *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. 2007.

Yogyakarta: Lembaga Kajian Islam dan Sosial (LKIS)
 Rustan, Surianto. 2008. *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.