

PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI PAKAIAN ADAT *BREGADA* HADININGRAT KRATON YOGYAKARTA SEBAGAI UPAYA PENGENALAN PAKAIAN TRADISIONAL KEPADA ANAK-ANAK

Agung Tri Yunanto ¹⁾ Achmad Yanu Alif Fianto ²⁾ Wahyu Hidayat

S1 Desain Komunikasi Visual

Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1) agungyunan@gmail.com, 2) achmadyanu@yahoo.com, 3) whidayat_mbh78@yahoo.co.id

Abstract: *Indonesia has a very diverse cultural treasures ranging from customs artwork. In addition, Indonesia consists of several tribes that have cultural distinctiveness. Traditional Indonesian clothing is one of the cultural property owned by the Indonesian state and recognized by other countries. One of them is the Kasultanan Hadiningrat Yogyakarta which still preserve or perform ritual customs. One of the works of art and culture, one of which is still done until now is wearing traditional clothing. Traditional clothes of Yogyakarta is not only owned by the descendants of the royal nobles, but also owned by the courtiers and royal soldiers. To introduce custom clothing bregada Hadiningrat Kraton Yogyakarta then carried creation illustrated book as an attempt to introduce traditional clothing to children. To make this illustrated book uses several methods that begins with the collection of data from observation, interview and getting the data needed, and proceed with the creation of graphic design elements. From this process resulted in an illustrated book that can describe the character of bregada Hadiningrat Kraton Yogyakarta. Illustration Book is needed here is a illustration book using 2-dimensional concept that is able to attract the attention of the public to have characteristics of bregada Hadiningrat Kraton Yogyakarta itself. This is shown as an effort to support the introduction of the traditional clothing to the people, especially children.*

Keywords: *Illustration book, Traditional clothing, Bregada, Kraton, Yogyakarta.*

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam mulai dari adat istiadat sampai karya seni nya. Selain itu Indonesia terdiri dari beberapa suku yang mempunyai kekhasan budaya. Pakaian Adat Tradisional Indonesia merupakan salah satu kekayaan budaya yang dimiliki oleh negara Indonesia dan dikenal oleh negara-negara lain. Pernyataan diatas berdasarkan pada berita yang ada pada (tribunnews.com) yaitu pada tanggal 3 Mei 2014 sebanyak 50 mahasiswa Indonesia dikirim ke Jepang untuk mengikuti festival budaya yang diberi nama “Hakata Dontaku”. Dimana pada festival tersebut para

mahasiswa mengenakan pakaian adat Sumatera, Jawa, Bali, dan Sulawesi. Festival ini dilihat sekitar 200.000 warga, wisatawan domestik dan mancanegara menyaksikan event tersebut tiap tahunnya.

Dengan banyaknya suku dan provinsi yang ada di wilayah negara Indonesia, maka banyak macam pakaian adat yang dipakai oleh masing-masing suku di seluruh provinsi Indonesia. Karena dari banyaknya suku yang ada di Indonesia memiliki ciri khusus dalam pembuatan ataupun dalam mengenakan pakaian adat tersebut.

Salah satunya adalah Kasultanan Hadiningrat Yogyakarta yang dimana masih melestarikan atau melakukan ritual adat istiadat. Salah satu karya seni budaya yang salah satunya masih dilakukan sampai sekarang adalah memakai pakaian adat. Pakaian adat khas Yogyakarta bukan hanya dimiliki oleh para keturunan ningrat kerajaan, namun juga dimiliki oleh para abdi dalem dan para prajurit kerajaan.

Kasultanan Hadiningrat Yogyakarta memiliki kesatuan prajurit yang disebut *bregada*. Pada saat ini terdapat 10 bregada prajurit, yaitu Prajurit Wirabraja, Prajurit Dhaeng, Prajurit Patangpuluh, Prajurit Jagakarya, Prajurit Prawiratama, Prajurit Ketanggung, Prajurit Mantrijero, Prajurit Nyutra, Prajurit Bugis, dan Prajurit Surakarta.



Gambar 1 Sepuluh Prajurit *Bregada*
(Sumber: www.google.com)

Dari sepuluh prajurit *bregada* tersebut memiliki khas pakaian adat masing-masing. Pakaian adat ini masih belum banyak dikenal oleh masyarakat khususnya anak-anak, dimana mereka adalah calon-calon penerus kebudayaan yang ada di Indonesia sehingga sangat perlu untuk memperkenalkan berbagai budaya yang ada kepada mereka. Fenomena yang terjadi sekarang ini adalah masyarakat terutama anak-anak yang kurang mengetahui jenis dari pakaian adat yang ada di Jawa. Yang kebanyakan mereka tahu adalah pakaian adat pernikahan, pakaian adat tari, pakaian adat para raja, dan pakaian adat untuk ritual. Padahal masih ada berbagai macam pakaian adat yang masih belum mereka ketahui dan cukup unik untuk diketahui.

Salah satunya melalui buku ilustrasi kita bisa memperkenalkan kebudayaan tentang pakaian adat *bregada* Kraton Hadiningrat Yogyakarta kepada anak-anak. Buku ilustrasi memiliki keunggulan dapat menyampaikan informasi dengan lebih baik, dan menurut Susanto (2011:190) buku ilustrasi tidak hanya menyuguhkan tulisan namun buku ini juga dilengkapi dengan ilustrasi yang mencakup gambar-gambar yang dibuat untuk mencerminkan narasi yang ada dalam teks atau gambar tersebut merupakan teks

itu sendiri. Buku ilustrasi biasanya menggambarkan cerita tentang sejarah, budaya, kejadian sehari-hari atau mitos. Mengapa juga menggunakan buku ilustrasi, karena antusiasme dari anak-anak adalah melihat gambar yang berbasis vektor atau biasa orang awam menyebutnya gambar kartun.

Dari paparan tersebut dapat dilihat bahwa untuk mengenalkan pakaian adat kepada anak-anak diperlukan penciptaan buku ilustrasi pakaian adat agar nantinya informasi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh anak-anak dan bisa membuat gambar yang ditampilkan menjadi lebih menarik. Dan tentunya bisa menjadi rujukan para orang tua untuk memperkenalkan anak-anak nya kepada budaya yang ada di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka perumusan masalah ini adalah: Bagaimana membuat buku ilustrasi pakaian adat *Bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta sebagai upaya pengenalan pakaian tradisional kepada anak-anak.

TINJAUAN PUSTAKA

Teori Budaya

Kebudayaan sebagai acuan yang menjadi pemandu perilaku orang dalam suatu komunitas dan diinkubasi dalam kehidupan keluarga. Ini mengatur perilaku kita dalam kelompok, membuat kita peka terhadap masalah status, dan membantu kita mengetahui apa tanggung jawab kita adalah untuk grup. Budaya yang berbeda struktur yang mendasari yang membuat bulat bulat masyarakat dan komunitas persegi persegi.

Unsur-Unsur Budaya

Dalam buku pengantar ilmu antropologi Koentjaraningrat (1990:203), menjelaskan bahwa ada tujuh unsur yang dapat disebut sebagai isi pokok dari tiap kebudayaan di dunia yaitu :

1. Bahasa
2. Sistem pengetahuan
3. Organisasi sosial
4. Sistem peralatan hidup dan teknologi
5. Sistem mata pencaharian hidup
6. Sistem religi
7. Kesenian

Adat-Istiadat Jawa

Adat-istiadat atau tata cara seperti yang menjadi kebiasaan masyarakat Jawa secara turun-temurun, memiliki makna yang dalam. Adat-istiadat itu merupakan pengejawantahan alam pikiran bangsa Jawa yang berkaitan dengan kepada Tuhan. Konsep yang mendasari alam pikiran bangsa Jawa itu adalah (1) kesatuan kosmos, yakni semua yang terbentang di jagad raya: alam semesta hutan, gunung, sawah,

lautan dengan manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan sebagai suatu solidaritas kehidupan (seperti telah diutarakan diatas), dengan *sangkan paraning dumadi*, yakni asal mula dan tujuan hidup, suatu ungkapan yang berkaitan dengan dunia spiritual orang Jawa, dan (2) *langgeng*, keabadian, *sangkan paraning dumadi*: dari kata *sangkan*, dari kata *sangka* artinya ‘dari, asal, asal mula’, *paran*, kata benda berarti ‘tujuan’, sedang *dumadi*, dari kata *dadi*, berarti ‘menjadi’, diberi sisipan *um*, berarti ‘dijadikan’/dalam konteks dijadikan oleh tuhan, ‘hidup’. Jadi yang dimaksud dengan *sangkan paraning dumadi* adalah asal mula dan tujuan hidup Sarumpaet (2011:221).

Makna Filosofis Warna Pada Bregada

Warna dapat dipahami dalam tiga tingkatan. Pertama, adalah warna secara murni yaitu penggunaan warna untuk warna itu sendiri; kedua, adalah warna secara harmonis yang mengungkap kenyataan optis; ketiga, adalah warna secara heraldis atau simbolis. Pada Prajurit Kraton Yogyakarta, warna akan dipahami secara simbolis. Sebagai simbol, warna dapat ditemukan antara lain pada pakaian dan bendera (*klebet/dwaja*). Warna-warna yang digunakan biasanya adalah warna-warna dasar, seperti putih, merah, kuning, hitam dan biru, serta hijau.

Dalam dunia simbolik Jawa terdapat istilah *mancapat* dan *mancawarna*. Segala sesuatu di dunia dibagi empat yang disebar di keempat penjuru angin dan satu di tengah sebagai pusat. Warna juga dibagi empat atau lima. Warna hitam terletak di utara, sementara merah berada di selatan. Warna putih diletakkan di timur, dan barat memiliki warna kuning. Di tengah, sebagai pusat, adalah perpaduan dari berbagai warna tersebut. Masing-masing warna tersebut berasosiasi dengan berbagai hal, seperti sifat, dewa, bunga, serta benda-benda.

Makna Filosofis Kain Motif Pada Bregada

Batik digunakan oleh para *Manggala*, *Wadana Ageng*, *Pandhega (Bupati enem)*, *Panewu Bugis* juga mengenakan kain batik. Prajurit lain yang mengenakan adalah *Surakarsa* dan *Miji Jager*. Penggunaan batik (yang rumit dan relatif mahal dibanding dengan kain polos) untuk para pimpinan menunjukkan adanya hirarki secara simbolik. Kain batik dengan ragam hiasnya yang bervariasi tersebut memiliki lebih banyak makna daripada sekedar kain polos.

Lurik biasanya dikenakan sebagai baju luar untuk pasukan-pasukan *Jagakarya*, *Ketanggung*, *Mantrijero*, *Miji Jager*, *Patangpuluh*, dan *Langenastra*, baik untuk *Lurah Parentah* maupun untuk *Prajurit Jajar*. Kain lurik bukanlah kain semahal batik dan filosofisnya juga tidak seserat kain

batik. Kain ini cenderung digunakan untuk pakaian sehari-hari seperti surjan atau pranakan. Oleh karena itu, makna kain ini cenderung kepada kesederhanaan, kesetiaan dan kejujuran. Motif lurik yang digunakan sebagai pakaian seragam prajurit kraton dinamakan *Lurik Ginggang* yang berarti renggang karena antara lajur warna yang sama diisi oleh lajur warna yang lain. Namun makna yang lebih dalam lagi adalah kesetiaan prajurit kepada rajanya, serta hubungan antar prajurit jangan sampai ada kerenggangan. Warna lurik yang mendekati abu-abu (abu = awu Jw.) melambangkan kasih sayang dan restu raja terhadap prajurit laksana abu yang tidak dapat dibakar api. Meskipun demikian, terdapat motif lurik yang berbeda di antara pasukan-pasukan tersebut. Dalam hal ini, perbedaan motif dapat dianggap bermakna indentitas.

Motif *cindhe* digunakan untuk celana panji-panji, *lonthong* (misalnya untuk manggala, prajurit *Ketanggung*, prajurit *Patangpuluh*, dan prajurit *Mantrijero*), serta *bara* (misalnya untuk *Manggala*, Prajurit *Patangpuluh*, *Mantrijero*). *Cindhe* sendiri merupakan motif tekstil pengaruh dari India. Penggunaan motif ini dapat bermakna teknis sebagai aksesoris dari kain-kain polos dan batik. Motif ini biasanya berdasar warna merah. Penggunaan warna ini cenderung kepada makna keberanian yang disandang oleh para prajurit.

Pengertian Pakaian Adat

Pakaian adalah sebuah barang yang dipakai, sedangkan adat adalah sebuah budaya atau cara (kelakuan dsb) yang sudah menjadi kebiasaan dan memiliki sebuah ciri khas (KBBI). Jadi pakaian adat merupakan simbol kebudayaan suatu daerah. Untuk menunjukkan nama daerah pakaian adat pun bisa dijadikan simbol tersebut. Pasalnya, setiap daerah di Indonesia memiliki pakaian adat yang berbeda-beda. Pakaian adat biasanya dipakai untuk memperingati hari besar seperti kelahiran, pernikahan, kematian, serta hari-hari besar keagamaan. Setiap daerah memiliki pengertian pakaian adat sendiri-sendiri. Sebagai simbol, pakaian adat memang dijadikan penanda untuk sesuatu. Biasanya berupa doa atau mencerminkan suatu sikap.

Profil Anak-Anak

Anak-anak pada periode ini berumur sekitar 6-12 tahun dimana kebanyakan anak-anak dalam keadaan tidak seimbang, anak mengalami gangguan emosional sehingga sulit untuk hidup bersama dan bekerja sama. Selama setahun atau dua tahun terakhir dari masa ini, terjadi perubahan fisik yang menonjol dan hal ini juga dapat mengakibatkan perubahan dalam sikap, nilai dan perilaku dengan menjelang berakhirnya periode ini dan anak mempersiapkan diri secara fisik dan

psikologis untuk memasuki masa remaja Hurlock (1980:146).

Buku Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi mencakup gambar-gambar yang dibuat untuk mencerminkan narasi yang ada dalam teks atau gambar tersebut merupakan teks itu sendiri. Ilustrasi dalam konteks ini dapat memberi arti dan simbol tertentu sampai hanya bertujuan artistik semata. Pada saat sekarang ini biasanya digunakan juga sebagai pengisi ruang kosong, misalnya dalam majalah, Koran, tabloid, dan lain-lain yang bentuknya bermacam-macam seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, desain, kartun atau lainnya. Susanto (2011:190).

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif untuk mencari informasi dan menganalisa gejala dan fenomena yang terjadi pada anak-anak terhadap pengenalan pakaian tradisional.

Metode kualitatif adalah metode yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi. Metode penelitian ini lebih suka menggunakan teknik analisis mendalam (in-depth analysis), yaitu mengkaji masalah secara kasus perkasus karena metodologi kualitatif yakin bahwa sifat suatu masalah satu akan berbeda dengan sifat dari masalah lainnya. Tujuan dari metodologi ini bukan suatu generalisasi tetapi pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah. Penelitian kualitatif berfungsi memberikan kategori substantif dan hipotesis penelitian kualitatif.

Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh memiliki peranan yang penting untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam pembuatan Buku Ilustrasi Pakaian Adat Bregada Hadiningrat Kraton Yogyakarta, sehingga diperlukannya data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Data ini digunakan untuk mengetahui konsep awal yang akan digunakan untuk pembuatan Buku Ilustrasi Pakaian Adat Bregada Hadiningrat Kraton Yogyakarta.

Teknik Analisis Data

Moleong (2006:248), adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa

yang dapat diceriterakan kepada orang lain. Selanjutnya di cari kaitan antara data yang satu dengan lainnya dalam proses sintesis. Dan yang terakhir adalah membuat kesimpulan menjadi satu pernyataan yang menjawab pertanyaan penelitian.

Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis data tersebut selesai dilaksanakan, maka dibuat beberapa rancangan buku ilustrasi *Bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

KONSEP DAN PERANCANGAN

Data Produk

Sebagai media pengenalan untuk anak-anak, diharapkan dengan buku ilustrasi ini dapat memberi pengetahuan dan menarik perhatian anak-anak. Buku ada berbagai macam, dan salah satunya adalah buku ilustrasi. Ilustrasi sendiri menurut (Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, 2003) adalah lukisan (gambar, foto) yang dimaksudkan untuk membantu memperkuat daya khayal atau memperjelas maksud uraian. Jadi buku ilustrasi merupakan buku yang didalamnya terdapat gambar yang mendukung daya khayal dalam cerita. Didalam buku ilustrasi terdapat banyak gabungan mulai dari isi buku yang berupa teks tulisan (kumpulan huruf-huruf) dengan ilustrasi. Istilah ilustrasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu 'ilustrare' yang artinya menerangkan sesuatu.

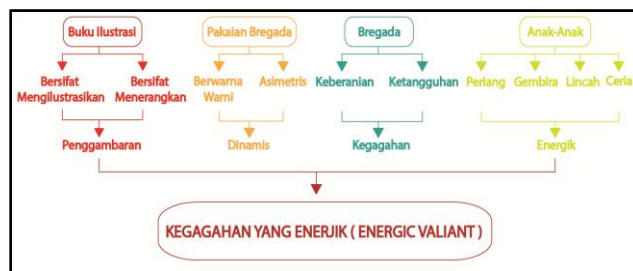
Profil Konsumen

Buku ilustrasi ini nantinya ditujukan kepada anak-anak SD kelas 4,5 dan 6 yang memiliki usia 9-11 tahun yang memiliki karakteristik periang, lincah, penggembira, ceria. Menurut Hurlock (1980:162), anak yang lebih besar menyukai buku dan majalah anak-anak yang menekankan kisah-kisah petualangan dan di mana ia dapat membaca tentang tokoh pahlawan sebagai tokoh identifikasi diri. Ia lebih menyukai lingkungan yang menyenangkan dan interaksi kelompok yang positif dari orang-orang kelas menengah daripada lingkungan yang kaku dan interaksi kelompok yang negatif dari orang-orang kota. Yang penting ia ingin akhir cerita yang bahagia. Anak-anak disini juga gemar melamun dan berkayal, anak yang kesepian dirumah dan mempunyai sedikit teman bermain sering menghibur diri sendiri dengan melamun. Yang khas, ia membayangkan diri sendiri sebagai "pahlawan yang menang" dalam dunia impiannya, dan kemudian mengimbangi kurangnya teman dan perhatian yang ia peroleh dalam hidup sehari-hari.

Analisis Data

Dari data yang sudah didapat dari observasi, wawancara, dan studi kompetitor maka diketahui bahwa pakaian adat prajurit *bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta ini memiliki berbagai macam makna filosofi di dalamnya, mulai dari nama setiap prajurit nya, warna dari setiap pakaian, dan motif dari pakaian prajurit tersebut. Yang dimana makna filosofi yang terdapat dalam pakaian adat *bregada* tersebut memiliki banyak nilai-nilai pembelajarannya yang sangat berguna bagi masyarakat khususnya anak-anak. Maka akan sangat berguna jika memperkenalkan nilai-nilai budaya tersebut kepada anak-anak sejak dini.

Keyword/Konsep



Gambar 2 Bagan Analisis Keyword
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Dari hasil analisa keyword, dapat dijabarkan bahwa “Kegagahan yang Enerjik” ini mewakili dari karakter prajurit *bregada* dan anak-anak. Dimana karakter dari prajurit bregada yang berani dan tangguh, sedangkan karakter dari anak-anak yang periang, ceria, lincah, dan gemar bersenang-senang. Kegagahan sendiri menurut (KBBI) adalah kekuatan, dan keberanian sedangkan energik adalah bersemangat. Selain itu dari segi pakaian adat *bregada* nya mencerminkan salah satu sifat dari anak-anak yaitu dinamis dan menurut buku (Prajurit Kraton Yogyakarta, Filosofi dan Nilai Budaya yang Terkandung di dalamnya, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Yogyakarta 2008). pakaian adat *bregada* ini memiliki nilai filosofi budaya yang tinggi. Dari konsep yang sudah dijabarkan diatas maka harapannya anak-anak dapat mengenal lebih dalam tentang pakaian adat prajurit *bregada* beserta filosofi-filosofinya. Dan diharapkan dengan menggunakan buku ilustrasi ini anak-anak juga akan lebih mudah untuk memahami isi dari buku yang akan dibuat.

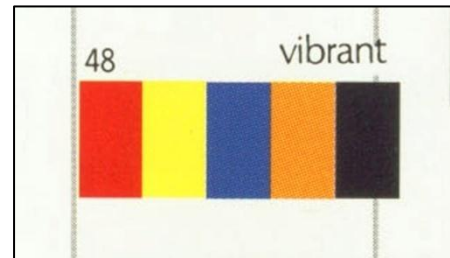
Perencanaan Kreatif

Menjelaskan tentang bagaimana perancangan karya dalam penciptaan Buku Ilustrasi Pakaian Adat *Bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta. Di bab ini terdapat penjelasan konsep yang akan menjadi dasar

penciptaan karya. Berikut beberapa hal dalam penciptaan buku ilustrasi pakaian adat *bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta, yaitu :

Warna

Sesuai dengan keyword “Kegagahan yang Enerjik”, maka warna *vibrant* adalah warna yang tepat. Karena menurut (kbbi) pengertian dari energik ini adalah bersemangat atau bisa disebut *vibrant*.



Gambar 3 Warna Warna Vibrant
(Sumber: Shigenobu Kobayasi)

Pembagian warna

Sesuai dengan warna yang ditemukan, berikut pembagian warna yang akan digunakan pada buku ilustrasi yang akan dibuat.



Gambar 4 Pembagian Warna
(Sumber: Colour Scheme Designer)

Tipografi

Font yang digunakan untuk judul buku adalah menggunakan font *KBDunkTank* dimana font tersebut bersudut sesuai dengan asimetris, dan bentuknya sedikit tidak beraturan yang sesuai dengan sifat anak yaitu bersemangat, ceria, dan lincah.



Gambar 5 Font Terpilih
(Sumber: Font Space)

Tujuan kreatif

Tujuan dari penciptaan buku ilustrasi pakaian adat ini selain agar target audience mengenal pakaian adat tersebut, juga berguna untuk mengenalkan nilai-

nilai filosofi dari pakaian adat *bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta tersebut. Sehingga mampu menumbuhkan sikap positif pada target audience terutama anak-anak dan agar bisa diterapkan pada kehidupan sehari-hari.

Strategi Kreatif

Strategi kreatif dalam perancangan Tugas Akhir ini mengacu pada observasi terhadap objek yang diteliti.

a. Segmentasi Targeting Positioning

Segmentasi dari buku ilustrasi ini adalah anak-anak umur 9-11 tahun yang merupakan pelajar tingkat sekolah dasar kelas 4-6. Sifat anak-anak berusia 9-11 tahun menurut Hurlock (1980) yaitu periang, ceria, lincah, suka membaca buku bergambar, dan suka berkhayal. Target yang dituju adalah wilayah kota besar dimana terdapat toko-toko buku yang sudah cukup populer dikalangan masyarakat seperti Gramedia salah satunya. Buku ilustrasi ini menempatkan diri sebagai sebuah media pengenalan dan pengetahuan mengenai pakaian adat *bregada* yang menarik dan memiliki nilai budaya yang tinggi.

b. Asumsi data wawancara, observasi dan studi pustaka

Dari hasil data yang didapat maka disimpulkan, antara lain :

1. Data Primer

- i. Pakaian *bregada* memiliki nilai-nilai kehidupan tinggi yang berdasar pada filosofi Kraton Hadiningrat Jogjakarta.
- ii. Kurang dikenalnya pakaian adat *bregada* oleh masyarakat terutama anak-anak.
- iii. Pakaian adat *bregada* merupakan salah satu warisan budaya yang perlu dilestarikan.

2. Data Target Market

Target Market yang dituju adalah anak-anak yang memiliki pemikiran rasa ingin tahu yang tinggi serta masa yang mudah terpengaruh.

Konsep Desain Karakter

Pada pembuatan desain karakter mengacu kepada *keyword* dan disesuaikan dengan karakter asli dari setiap *bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta. Dari setiap pakaian *bregada* yang memiliki keunikan akan dipadukan dengan *keyword* yang mencerminkan sifat gagah dan energik.

Sketsa Alternatif Desain Karakter

Desain karakter disesuaikan dengan bentuk asli dari karakter *bregada* dan dilakukan eksplorasi bentuk sehingga bisa lebih menarik dan bisa lebih terlihat simple. Berikut ini alternatif desain karakter.

a. Sketsa Karakter Pertama



Gambar 6 Sketsa Karakter Pertama
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Sketsa karakter diatas dibuat sesuai dengan karakter asli dari *bregada* wirabaja mulai dari bentuk topi, baju, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh dibuat seperti ukuran tubuh manusia dewasa normal. Desain dari karakter diatas sekaligus menjadi acuan untuk sketsa ke Sembilan *bregada* selanjutnya.

b. Sketsa Karakter Kedua



Gambar 7 Sketsa Karakter Kedua
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

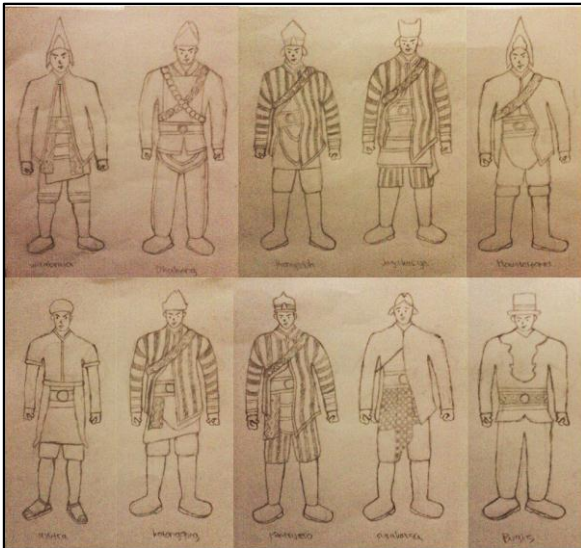
Sketsa karakter diatas dibuat sesuai dengan karakter asli dari *bregada* wirabaja mulai dari bentuk topi, baju, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh dibuat seperti ukuran tubuh anak-anak namun sedikit membentuk karikatur agar terlihat lebih menarik. Desain dari karakter diatas sekaligus menjadi acuan untuk sketsa ke Sembilan *bregada* selanjutnya.

Sketsa Desain Terpilih

Sketsa desain yang terpilih didapat dari hasil penelitian kualitatif dan dari hasil *focus group discussion* yang sudah dilakukan. Dari hasil berdiskusi dengan beberapa responden didapatkan 6 dari 8 orang yang memilih desain alternatif yang pertama sedangkan sisanya memilih desain kedua. Kebanyakan memilih desain pertama dengan alasan lebih menunjukkan sifat kegagahan.

Sketsa Seluruh Bregada

Berikut hasil sketsa keseluruhan dari *bregada* mulai dari *bregada* Wirabraja, *bregada* Dhaeng, *bregada* Patangpuluh, *bregada* Jagakarya, *bregada* Prawiratama, *bregada* Nyutra, *bregada* Ketanggung, *bregada* Mantrijero, *bregada* Surakarsa, dan *bregada* Bugis.



Gambar 8 Sketsa Seluruh *Bregada*
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Dari segi bentuk tubuh masing-masing memiliki kemiripan namun sangat terlihat jelas memiliki perbedaan dari segi pakaian dan atribut yang dikenakan oleh masing-masing prajurit tersebut. Bentuk tubuh dibuat mirip satu sama lain agar memiliki kesatuan pada desainnya.

IMPLEMENTASI DESAIN Hasil Vector Seluruh Bregada

Berikut hasil vector keseluruhan dari *bregada* mulai dari *bregada* Wirabraja, *bregada* Dhaeng, *bregada* Patangpuluh, *bregada* Jagakarya, *bregada* Prawiratama, *bregada* Nyutra, *bregada* Ketanggung, *bregada* Mantrijero, *bregada* Surakarsa, dan *bregada* Bugis. Vector dibuat dengan menyesuaikan bentuk asli dari *bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta mulai dari bentuk pakaian, unsur warna yang ada pada pakaianya, dan motifnya. Semua unsur diatas dibuat semirip mungkin dengan aslinya agar desain yang dibuat dapat mewakili wujud asli dari *bregada* itu sendiri.



Gambar 9 Hasil Vector Seluruh *Bregada*
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Hasil Vector Logo Kraton Yogyakarta

Berikut hasil vector logo dari Kraton Yogyakarta yang dibuat sesuai dengan logo asli dari Kraton Yogyakarta.



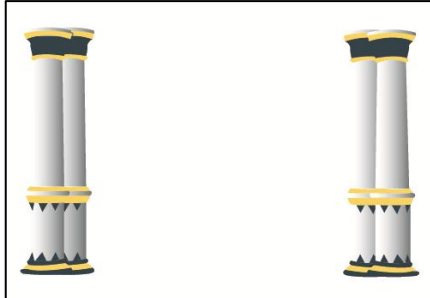
Gambar 10 Hasil Vector Logo Kraton Yogyakarta
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



Gambar 11 Logo Asli Kraton Yogyakarta
(Sumber: Cahselo.com)

Hasil Vector Pilar Khas Kraton Yogyakarta

Berikut hasil vector pilar yang menjadi ciri khas Kraton Yogyakarta dan dibuat sesuai dengan bentuk aslinya.



Gambar 12 Vector Pilar Khas Kraton Yogyakarta
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



Gambar 13 Pilar Khas Kraton Yogyakarta
(Sumber: Google.com)

Desain Cover

Desain cover yang akan ditampilkan dibuat sesuai dengan data yang didapat mulai dari warna, tipografi, dan unsur pelengkap lainnya. Berikut akan ditampilkan desain cover yang sudah dibuat.



Gambar 14 Desain Cover
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

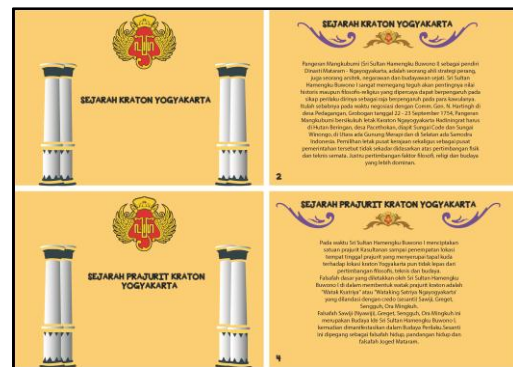
Desain Halaman Setelah Cover



Gambar 15 Desain Halaman Setelah Cover
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Pada halaman setelah cover ini berisi bumper dan berisi tentang Undang-Undang Hak Cipta beserta nama pembuat buku tersebut.

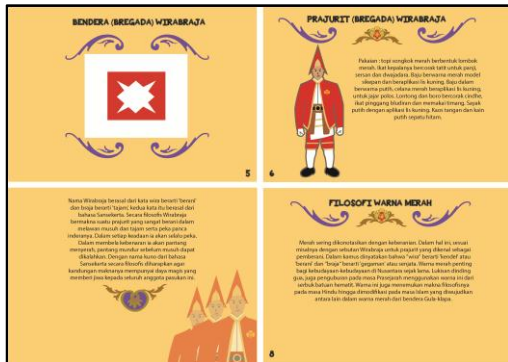
Desain Halaman 1,2,3,4



Gambar 16 Desain Halaman 1,2,3,4
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Pada halaman 1 dan 2 berisi tentang sejarah dari Kraton Yogyakarta sedangkan halaman 3 dan 4 berisi tentang sejarah prajurit Kraton Yogyakarta secara umum.

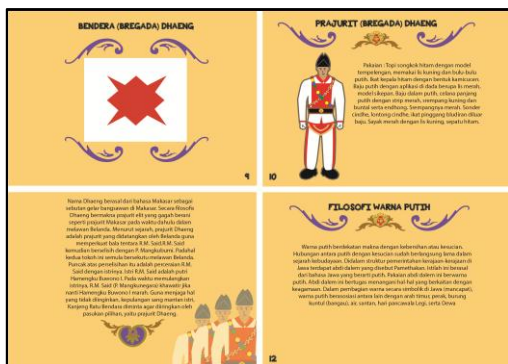
Desain Halaman 5,6,7,8



Gambar 17 Desain Halaman 5,6,7,8
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Pada halaman ini mulai memasuki penjelasan tentang pakaian adat dari ke sepuluh bregada. Halaman 5 memberikan gambaran bendera dari *bregada* Wirabraja, halaman 6 menerangkan pakaian apa saja yang dipakai oleh *bregada* Wirabraja beserta ilustrasi dari prajurit tersebut. Halaman 7 menjelaskan filosofi nama *bregada* Wirabraja, dan halaman 8 menerangkan filosofi dari warna merah.

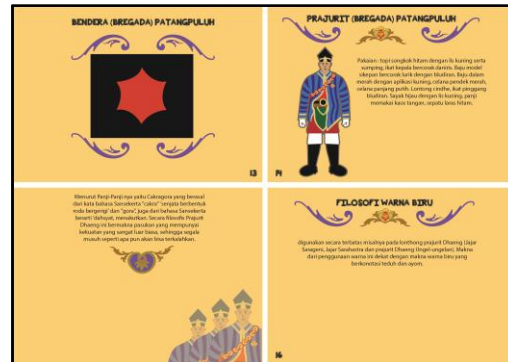
Desain Halaman 9,10,11,12



Gambar 18 Desain Halaman 9,10,11,12
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Halaman 9 memberikan gambaran bendera dari *bregada* Dhaeng, halaman 10 menerangkan pakaian apa saja yang dipakai oleh *bregada* Dhaeng beserta ilustrasi dari prajurit tersebut. Halaman 11 menjelaskan filosofi nama *bregada* Dhaeng, dan halaman 12 menerangkan filosofi dari warna putih.

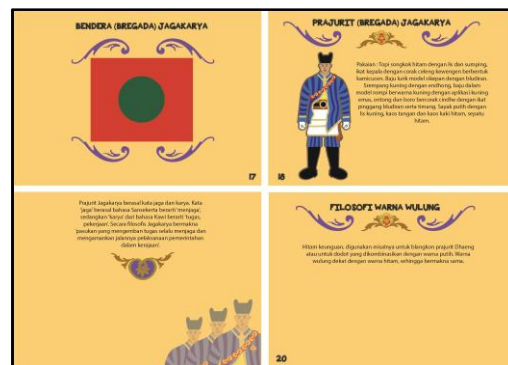
Desain Halaman 13,14,15,16



Gambar 19 Desain Halaman 13,14,15,16
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Halaman 13 memberikan gambaran bendera dari *bregada* Patangpuluh, halaman 14 menerangkan pakaian apa saja yang dipakai oleh *bregada* Patangpuluh beserta ilustrasi dari prajurit tersebut. Halaman 15 menjelaskan filosofi nama *bregada* Patangpuluh, dan halaman 16 menerangkan filosofi dari warna biru.

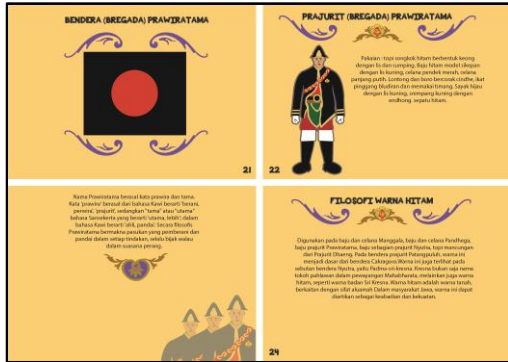
Desain Halaman 17,18,19,20



Gambar 20 Desain Halaman 17,18,19,20
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Halaman 17 memberikan gambaran bendera dari *bregada* Jagakarya, halaman 18 menerangkan pakaian apa saja yang dipakai oleh *bregada* Jagakarya beserta ilustrasi dari prajurit tersebut. Halaman 19 menjelaskan filosofi nama *bregada* Jagakarya, dan halaman 20 menerangkan filosofi dari warna wulung.

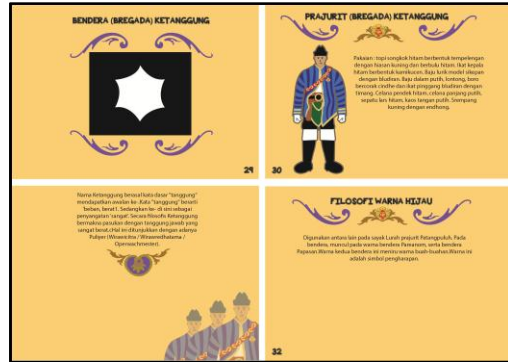
Desain Halaman 21,22,23,24



Gambar 21 Desain Halaman 21,22,23,24
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Halaman 21 memberikan gambaran bendera dari *bregada* Prawiratama, halaman 22 menerangkan pakaian apa saja yang dipakai oleh *bregada* Prawiratama beserta ilustrasi dari prajurit tersebut. Halaman 23 menjelaskan filosofi nama *bregada* Prawiratama, dan halaman 24 menerangkan filosofi dari warna hitam.

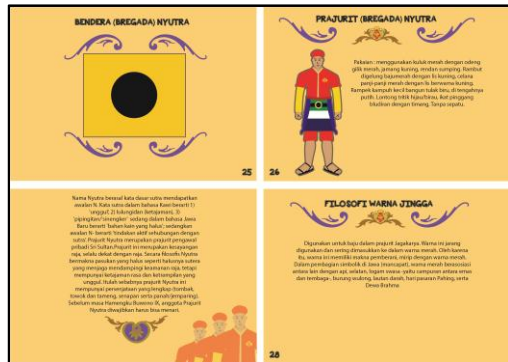
Desain Halaman 29,30,31,32



Gambar 23 Desain Halaman 29,30,31,32
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Halaman 29 memberikan gambaran bendera dari *bregada* Ketanggung, halaman 30 menerangkan pakaian apa saja yang dipakai oleh *bregada* Ketanggung beserta ilustrasi dari prajurit tersebut. Halaman 31 menjelaskan filosofi nama *bregada* Ketanggung, dan halaman 32 menerangkan filosofi dari warna hijau.

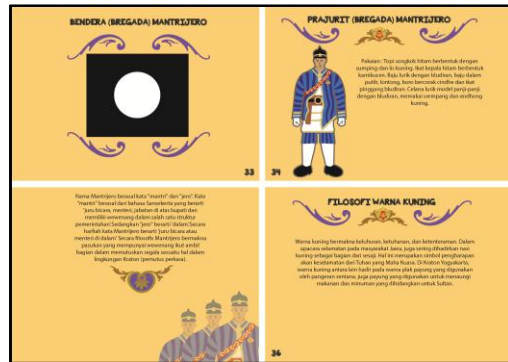
Desain Halaman 25,26,27,28



Gambar 22 Desain Halaman 25,26,27,28
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Halaman 25 memberikan gambaran bendera dari *bregada* Nyutra, halaman 26 menerangkan pakaian apa saja yang dipakai oleh *bregada* Nyutra beserta ilustrasi dari prajurit tersebut. Halaman 27 menjelaskan filosofi nama *bregada* Nyutra, dan halaman 28 menerangkan filosofi dari warna jingga.

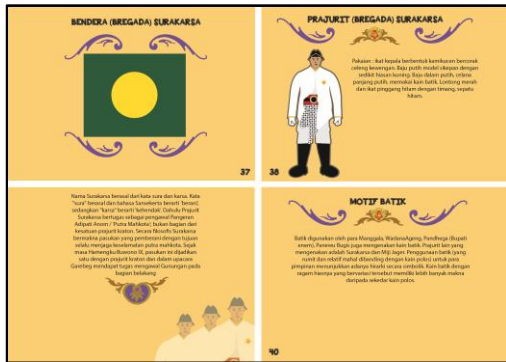
Desain Halaman 33,34,35,36



Gambar 24 Desain Halaman 33,34,35,36
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Halaman 33 memberikan gambaran bendera dari *bregada* Mantrihero, halaman 34 menerangkan pakaian apa saja yang dipakai oleh *bregada* Mantrihero beserta ilustrasi dari prajurit tersebut. Halaman 35 menjelaskan filosofi nama *bregada* Mantrihero, dan halaman 36 menerangkan filosofi dari warna kuning.

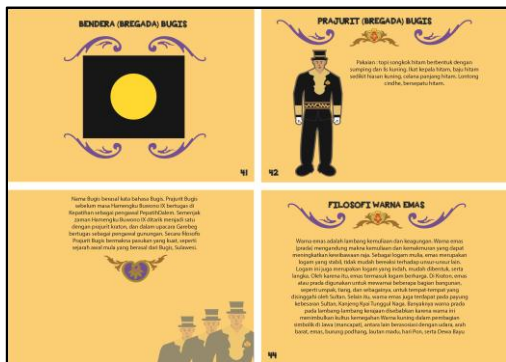
Desain Halaman 37,38,39,40



Gambar 25 Desain Halaman 37,38,39,40
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Halaman 37 memberikan gambaran bendera dari *bregada* Surakarsa, halaman 38 menerangkan pakaian apa saja yang dipakai oleh *bregada* Surakarsa beserta ilustrasi dari prajurit tersebut. Halaman 39 menjelaskan filosofi nama *bregada* Surakarsa, dan halaman 40 menerangkan tentang penggunaan motif batik.

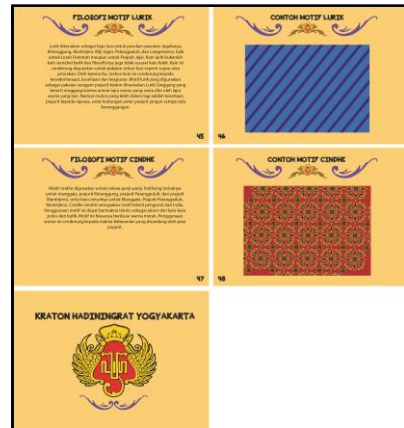
Desain Halaman 41,42,43,44



Gambar 26 Desain Halaman 41,42,43,44
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Halaman 41 memberikan gambaran bendera dari *bregada* Bugis, halaman 42 menerangkan pakaian apa saja yang dipakai oleh *bregada* Bugis beserta ilustrasi dari prajurit tersebut. Halaman 43 menjelaskan filosofi nama *bregada* Bugis, dan halaman 44 menerangkan tentang filosofi warna emas.

Desain Halaman 45,46,47,48,49



Gambar 27 Desain Halaman 45,46,47,48,49
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Halaman 45 menerangkan tentang motif lurik, halaman 46 contoh dari motif lurik. Halaman 47 menjelaskan filosofi dari motif cindhe, halaman 48 contoh dari motif cindhe tentang. Halaman 49 bumper.

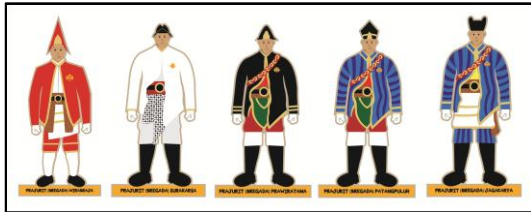
Desain Poster



Gambar 28 Desain Poster
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Poster didesain semenarik mungkin dengan menampilkan kesan tradisional dimana selain terdapat ukir-ukiran, pada background juga diberi motif batik.

Desain Display Karakter



Gambar 29 Desain Display Karakter
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Desain Stiker



Gambar 30 Desain Stiker
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penciptaan buku ilustrasi pakaian adat *bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta sebagai upaya pengenalan pakaian tradisional kepada anak-anak adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya penciptaan buku ilustrasi pakaian adat *bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta kepada anak-anak. Diharapkan mampu membuat anak-anak lebih mengenal tentang budaya di Indonesia.
2. Karakter dan desain layout buku yang dibuat harus menarik, kreatif, dan unik serta berbeda agar masyarakat atau anak-anak dapat tertarik untuk membaca buku ilustrasi yang dibuat.
3. Menggunakan data seperlunya saja, karena tidak jarang data-data yang diperoleh justru membatasi sebuah ide..

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Dwiyanto, Djoko. 2009. *Kraton Yogyakarta*. Paradigma Indonesia
- Hurlock, B Elizabeth. 1980. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Koentjaraningrat. 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (edisi revisi). Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sarumpaet, Riris K Toha. 2011. *Ilmu Pengetahuan Budaya*. Jakarta: Universitas Indonesia
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Dicti Lab

Website:

- <http://khasdjogdja.wordpress.com>
(diakses tanggal 20 Oktober 2014)
- <http://colourschemedesigner.com>
(diakses tanggal 20 Oktober 2014)
- <http://elib.unikom.ac.id>
(diakses tanggal 25 Oktober 2014)
- <http://www.bpkp.go.id>
(diakses tanggal 6 November 2014)
- <http://www.kbbi.web.id>
(diakses tanggal 6 November 2014)
- <http://kebudayaanindonesia.net>
(diakses tanggal 10 November 2014)
- <http://www.fontspace.com>
(diakses tanggal 10 November 2014)