

Perancangan Buku Ilustrasi Jaranan dengan Teknik Vektor Sebagai Upaya Melestarikan Budaya Lokal Kediri

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

¹⁾Aditya Agung Prakasa ²⁾Muh. Bahruddin ³⁾Dhika Yuan Yurisma

- 1) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya, Email: agungprakasa.adit@gmail.com
- 2) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya, Email: Bahruddin@Stikom.Edu
- 3) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya, Email: Dhika@Stikom.Edu

Abstract

Art Jaranan Kediri very thick with each show mystical activities, ranging from trance, to eat things that are not natural, such as eating grass and broken glass. Jaranan Dance Arts is one of art owned by the Indonesian state and many other cultural arts. In the staging of dance art jaranan tells a brief history jaranan dance arts. Unfortunately at this time, jaranan art like this is now becoming obsolete by youngster. Only generation handful of people who still survive to preserve one of Kediri jaranan dance arts. The lack of information in various media to learn the art of dance jaranan, making dance jaranan Kediri began to fade. Therefore, this study aims to create an illustrated book Jaranan with the vector technique to preserve kediri local culture. The design of this illustrated book using the method of collecting qualitative research method used is by interview, observation, literature study, study competitors, STP studies, and SWOT, which is important in determining the design concept of the study. From the results of the data analysis, the concept of which was obtained was nationalist. Said nationalist taken to create a sense of pride in one of Indonesia's cultural arts. This concept will be used as reference in design, both of illustration, the delivery of the message. Because who else is going to continue and maintain the art if not the next generation, which can trigger the awareness to recognize and preserve our culture. So this jaranan illustrated book with the vector technique is expected to be one of the media that the introduction to children.

Keywords: Books Jaranan Kediri, Cartoon Illustration, Preserving Local Culture, Nationalist.

Pada era modern ini, banyak produk kesenian budaya yang terlupakan. Negara Indonesia merupakan negara dengan mempunyai berbagai macam warisan budaya, yang setiap daerahnya mempunyai karakteristik atau ciri-ciri yang berbeda dengan kota lain. Karakteristik atau ciri-ciri setiap daerah menunjukkan budaya di mana berasal. Kesenian-kesenian tersebut sudah ditinggalkan salah satunya adalah kesenian tari kuda lumping atau yang biasa disebut tari jaranan yang berasal dari Kediri. Tari Jaranan bukan hanya sekedar untuk penyambutan tamu-tamu penting pemerintah, hiburan, tetapi sebagai alat pemersatu warga Kediri. Dengan adanya aktivitas seperti kedatangan tamu-tamu penting pemerintah, membuat kesenian jaranan dikenal sebagai salah satu ikon pariwisata dengan kesenian kota Kediri.

Didalam pementasan kesenian tari jaranan menceritakan sejarah singkat terlahirnya kesenian tari jaranan. Karena hal-hal yang berbau magis ini yang masih dianggap belum layak. Karena anak-anak kecil (dibawah umur), cenderung belum mengerti akan adegan-adegan yang berbahaya dan

adegan kesurupan dan faktor yang penting adalah membutuhkan bimbingan dari orang tua.

Berkurangnya generasi penerus muda, membuat kesenian tari jaranan mulai pudar. Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan buku ilustrasi jaranan dengan teknik vektor sebagai upaya melestarikan budaya lokal Kediri. Dengan menggunakan buku sebagai alat untuk memperkenalkan asal mula kesenian jaranan Kediri, terhadap anak-anak dengan usia 7-12 tahun, juga mendorong anak-anak agar mau membaca buku sejak dini, memperkenalkan kesenian budaya sejak dini, dan membuat rasa bangga terhadap salah satu kesenian budaya yang kita miliki.

Menurut (Kusrianto, 2007:119), vektor adalah titik dan garis yang membentuk line drawing yang dibuat dengan perhitungan sistematis. Vektor mampu membuat gambar dengan ukuran yang lebih besar, tetapi dalam ukuran file yang lebih kecil. Melalui gambar ilustrasi dengan menggunakan vektor ini banyak sekali ditemui dan memiliki ciri-ciri tegas, kontras dan jelas. Karena vektor berbeda dengan bitmap yang jika titik-titik

pixelnya kurang maka gambar yang dihasilkan dapat menjadi blur dan sulit untuk dimengerti. Namun ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini khususnya adalah dengan gambar ilustrasi berbentuk komputerisasi atau sering disebut dengan bentuk vektor.

METODE

Adapun penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengambil lokasi di kota Kediri dan kota Surabaya, baik penelitian, observasi dan wawancara.

Penelitian tugas akhir ini jika didasarkan pada metode analisis datanya termasuk penelitian kualitatif, karena didasari memahami bentuk-bentuk, persepsi dan khalayak sasaran dari perancangan buku ilustrasi jaranan dengan teknik vektor sebagai upaya melestarikan budaya lokal Kediri.

Di dalam metode penelitian kualitatif, lazimnya data dikumpulkan dengan beberapa teknik pengumpulan data kualitatif, yaitu; 1). Wawancara, 2). Observasi, 3). Dokumentasi, dan 4). Studi Kompetitor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, studi dokumentasi, studi literatur dan kepustakaan, USP dan analisis SWOT yang sudah dilakukan dan dikumpulkan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penyebabnya anak-anak kurang memahami cerita rakyat dalam kesenian tari jaranan dan anak-anak cenderung belum mengerti akan adegan trance (kesurupan) dan adegan-adegan berbahaya. Dalam hal ini anak-anak perlu mendapat bimbingan dari orang tua. Orang tua memiliki peranan untuk memperkenalkan budaya terhadap anak-anaknya sejak dini, juga mendorong anak-anak agar mau membaca buku sejak dini.
2. Pengemasan buku ilustrasi jaranan cerita rakyat kurang dikemas menarik. Maka dari itu, cerita kesenian jaranan Kediri perlu diperkenalkan kepada anak-anak dengan mengemasnya lebih menarik. Perlu adanya upaya untuk menarik minat baca, media pembelajaran terhadap anak-anak dan untuk memperkenalkan kepada anak-anak sebagai kesenian budaya lokal Kediri, seperti buku ilustrasi jaranan yang akan dikemas dengan visualisasi karakter kartunis yang lucu.

Positioning adalah strategi komunikasi untuk menempatkan produk, perusahaan, individu, merek atau apa saja dalam alam pikiran mereka sehingga khalayak memiliki penilaian tertentu (Morissan, 2010: 72). Buku ilustrasi jaranan dengan teknik vektor sebagai upaya melestarikan budaya lokal Kediri bagi anak-anak ini memosisikan sebagai salah satu media pembelajaran atau pengetahuan

yang efektif, menumbuhkan minat baca, memperkenalkan kesenian tari jaranan Kediri terhadap anak-anak, dan menumbuhkan rasa bangga terhadap salah satu kesenian budaya yang kita miliki. Buku ilustrasi ini menggunakan visualisasi karakter kartunis yang lucu, dengan target anak-anak pada usia 7-12 tahun. Membuat kesenian tari jaranan yang cenderung menakutkan, menjadi pengetahuan yang menyenangkan.

Pentingnya sebuah produk memiliki sesuatu yang berbeda. Suatu produk tidak akan sama dengan produk lainnya, maka dari itu keunikan suatu produk didalam suatu persaingan bisnis, itu merupakan hal yang sah. Dengan keunikan suatu produk tersebut, membuat perbedaan antara kompetitor, sehingga produk tersebut memiliki kekuatan dan menarik minat konsumen pasar. Keunikan suatu produk dapat menjadikan suatu produk memiliki kemungkinan untuk lebih digemari konsumen dibandingkan dengan kompetitornya dan keunikan tersebut dikenal dengan istilah Unique Selling Proposition. Dalam buku ini, Unique Selling Proposition yang dimiliki oleh buku ilustrasi jaranan Kediri adalah metode pendekatan Menurut (Stewing, 1980:118) buku ilustrasi mempunyai beberapa keunggulan, misalnya untuk mengembangkan bahasa tulis dan lisan secara produktif yang mengikuti gambar. Keterampilan pemahaman buku ilustrasi juga dapat dikembangkan pada saat anak membaca cerita rakyat melalui ilustrasi. Pendekatan dari buku ini lebih bersifat emosional, karena memberikan pembaca pesan moral yang ada di dalam cerita tersebut. Dengan memberikan pesan-pesan moral dan visualisasi karakter kartunis yang lucu dan unik diharapkan anak-anak mampu menangkap pesan yang diberikan dan menambah wawasan tentang kesenian budaya kita dengan cara yang menyenangkan, dengan tidak merubah banyak dari karakter asli yang cenderung menakutkan, dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti anak-anak, sehingga anak-anak mau membaca dan anak-anak mudah untuk menyerap informasi yang ada dalam buku ilustrasi tersebut dan mengenal kesenian budaya sejak dini.

Keyword

Pemilihan keyword yang akan digunakan pada perancangan buku ilustrasi jaranan dengan teknik vektor sebagai upaya melstarikan budaya lokal Kediri ini berasal dari hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Penentuan keyword diambil berdasarkan data-data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, studi literatur, studi kompetitor, analisis STP, analisis SWOT dan USP, lalu dilakukan brainstorming dari masing-masing untuk menemukan satu keyword untuk menyusun konsep perancangan buku.

Berdasarkan analisis keyword yang telah dilakukan, maka diperoleh satu keyword yaitu

“*Nationalist*”. Kata *nationalist* yang sudah ditentukan sebagai konsep perancangan karya, selanjutnya akan dideskripsikan lebih lanjut secara rinci untuk menjadi tema atau konsep dalam perancangan karya buku ilustrasi jaranan dengan teknik vektor sebagai upaya melestarikan budaya lokal Kediri.

Konsep perancangan karya yang akan digunakan dalam perancangan buku ilustrasi jaranan Kediri dengan teknik vektor ini adalah *nationalist*. Pengertian atau deskripsi dari *Nationalist* adalah pencinta nusa dan bangsa sendiri, mempertahankan, mengabadikan identitas, dan integritas. (KBBI,2016).

Konsep *nationalist* ini juga bertujuan untuk menumbuhkan rasa cinta dan bangga, akan kesenian dan budaya yang kita miliki. Rasa cinta tersebut dengan memperkenalkan salah satu kesenian budaya yang kita miliki yaitu kesenian tari kuda lumping atau jaranan. Dengan memberikan pesan-pesan moral dan visualisasi karakter yang lucu dan unik diharapkan anak-anak mampu menangkap pesan yang diberikan dan menambah wawasan tentang kesenian budaya kita dengan cara yang menyenangkan, dengan tidak merubah banyak dari karakter asli yang cenderung menakutkan, sehingga anak-anak mau membaca dan mengenal budaya sejak dini.

Dengan mengangkat topik kesenian budaya yang dianggap kuno atau kurang asik pada era modern ini menjadi sesuatu yang *nationalist* hingga menumbuhkan rasa cinta dan bangga, akan kesenian dan budaya yang kita miliki. Hingga mengubah sudut pandang dan sikap terhadap kebudayaan yang kita miliki sekarang. Dengan konsep *nationalist* diharapkan bisa menjaga dan melestarikan kebudayaan dan kesenian tersebut. Hal ini dilakukan agar kesenian tersebut tidak hilang termakan zaman dan generasi penerus kesenian tari jaranan Kediri dapat mewarisi kebudayaannya. Karena siapa lagi yang akan melanjutkan kesenian tersebut kalau bukan penerus bangsa, untuk lebih mengenal budayanya sendiri.

Perancangan Karya

Tujuan dari perancangan buku ilustrasi jaranan ini adalah dapat memberikan pengaruh besar pada anak-anak untuk menumbuhkan minat baca, menambah wawasan, dan memperkenalkan kesenian budaya sejak dini. Diharapkan anak-anak mau sering membaca, anak-anak dapat paham dalam cerita rakyat yang diaplikasikan kedalam buku, dapat memetik nilai-nilai baik yang terdapat dalam cerita kesenian tari jaranan dan menghargai kesenian budaya yang kita miliki, memunculkan rasa bangga, sehingga ada generasi penerus muda yang mau menjadi penerus dalam kesenian tari jaranan dan membawa nama Indonesia.

Dari hasil keyword yang telah ditetapkan diharapkan mampu menjadi acuan dalam perancangan buku ilustrasi jaranan dengan teknik vektor, sehingga anak-anak paham, mengerti, dan dapat mengambil pesan moral dalam cerita tersebut. Keyword yang digunakan adalah *Nationalist* yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi, studi literatur, studi eksisting, STP, USP, dan analisis SWOT yang telah melalui proses analisa sehingga menjadi acuan dalam perancangan. Penggunaan visualisasi kartunis dalam buku khususnya membahas kesenian jaranan, diharapkan menarik minat anak-anak. Karena karakter asli cenderung menakutkan, dengan tidak merubah banyak dari karakter asli, sehingga anak-anak mau membaca dan anak-anak menyerap pesan moral.

Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan, dengan target anak-anak pada usia 7-12 tahun diperlukan strategi kreatif dalam menampilkan visualisasinya dengan mengemasnya lebih menarik menggunakan buku ilustrasi. Buku ilustrasi jaranan Kediri ini didesain dengan karakter kartunis yang lucu dengan teknik vektor.

Strategi kreatif yang digunakan akan disesuaikan dengan hasil keyword yang telah ditetapkan, yaitu *nationalist*, yang dikemas dengan bentuk desain karakter lucu sesuai dengan target, yaitu anak-anak. Diharapkan, visualisasi desain karakter kartunis yang akan diaplikasikan kedalam buku ilustrasi jaranan yang akan dirancang dapat memunculkan rasa cinta dan bangga terhadap kesenian dan budaya yang kita miliki Unsur-unsur strategi kreatif yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

1. Ukuran dan Halaman Buku

- | | |
|-----------------------|-------------------------------|
| a. Jenis Buku | : Buku Pembelajaran |
| b. Dimensi Buku | : 20 cm x 20 cm |
| c. Jumlah Halaman | : 35 halaman |
| d. Gramature Isi Buku | : 150 gr |
| e. Gramature Cover | : 260 gr |
| f. Finishing | : softcover dan laminasi doff |

Media utama dalam perancangan yang digunakan adalah jenis media cetak yaitu buku, jenis buku yang digunakan adalah buku mengenai jaranan dengan teknik vektor, pesan yang ingin disampaikan dalam media tersebut adalah menceritakan sejarah singkat terciptanya jaranan serta pesan moral. Buku ini memiliki spesifikasi ukuran 20x20 cm, dengan menggunakan bahan art paper 260 gram pada cover, agar memiliki masa daya tahan yang tinggi dengan dilaminasi *Doff* dan bagian isi, menggunakan bahan art paper 150 gram dengan print full color dua sisi. Total jumlah halaman adalah sebanyak 35 halaman.

2. Bahasa

Bahasa yang akan digunakan dalam buku ilustrasi kesenian kuda lumping adalah bahasa Indonesia. (Hurlock, 1978:113) bahwa “Kosa kata anak meningkat

pesat ketika ia belajar kata-kata baru dan arti-arti baru untuk kata-kata lama”. Kosakata sangat penting bagi anak sebagai dasar kemampuan berbahasa anak untuk pendidikan yang lebih lanjut. Oleh karena itu, kosakata dapat mempengaruhi apa yang akan disampaikan oleh anak-anak sehingga dengan penggunaan bahasa yang ringan dan mudah dipahami dapat mempermudah anak-anak dalam membaca dan menyerap pesan di dalam cerita yang akan disampaikan dan juga mempermudah dalam memperkenalkan kesenian jaranan.

3. Teknik Visualisasi

Teknik visualisasi dengan cara menggambar ilustrasi yang dilakukan sketsa manual lalu diproses pewarnaan dan editing layout secara digital yang akan digunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah dengan menggunakan visualisasi ilustrasi kartunis yang dibuat secara digital (vektor).

4. Layout

Layout merupakan tata letak atau penataan elemen-elemen visual yang akan digunakan sehingga dapat menarik minat membaca. Prinsip layout antara lain urutan, penekanan, keseimbangan, kesatuan, dan konsistensi (Rustan, 2008: 13). Jenis desain layout yang akan digunakan adalah *Picture Window Layout*, dimana layout ini menggunakan tampilan gambar besar dengan diikuti tampilan headline judul yang menggunakan gambar yang kecil. Sedangkan keseimbangan pada layout yang digunakan adalah keseimbangan asimetris, elemen desain tidak merata di poros tengah halaman dan mengandalkan permainan visual seperti skala, kontras, warna untuk mencapai keseimbangan dengan tidak beraturan.

5. Tipografi

Tipografi adalah unsur yang sangat penting dalam sebuah layout, tipografi tidak hanya sekedar pemilihan jenis font tetapi juga harus memperhatikan jarak yang akan digunakan. Tipografi yang akan digunakan dalam penciptaan buku ilustrasi jaranan ini adalah Untuk jenis font judul atau tagline memilih typeface Space Comics, karena bentuknya sedikit tak beraturan, tetapi masih bisa dibaca, sesuai dengan anak-anak yang ceria. Sedangkan pada isi konten menggunakan font Century Gothic, karena font tersebut memunculkan kesan mudah untuk dibaca anak-anak.

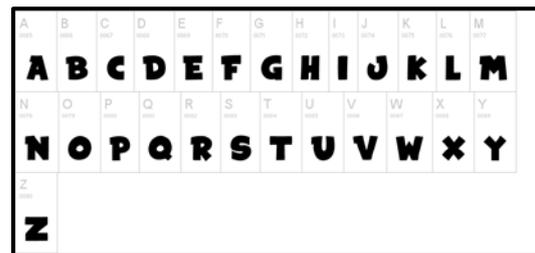
Menurut Sihombing (2001 : 58), dalam pembuatan desain suatu buku, dibutuhkan jenis huruf yang memiliki tingkat legibility tinggi.

Legability adalah kualitas desain huruf atau naskah sehingga mudah di baca tiap karakter huruf dan katanya oleh pembaca.

a. Headline

Headline yang digunakan dalam buku ilustrasi jaranan ini adalah “Jaranan Kediri”, pemilihan judul tersebut memiliki konflik langsung dalam kesenian jaranan. Dengan memilih judul yang secara langsung menuliskan jaranan, maka diharapkan topik yang dibahas oleh buku mudah untuk dikenali. Pemilihan headline tidak hanya sekedar memikirkan panjang atau pendeknya saja tetapi mudah diingat, menarik perhatian dan informatif oleh anak-anak.

Pemilihan font akan dilakukan dengan mempertimbangkan legability, karakter font, serta kecocokan dengan konsep serta target remaja yang di tuju, sehingga terpilih beberapa font yang akan digunakan dalam buku ilustrasi jaranan dengan teknik vektor. Sebelumnya peneliti telah melakukan pemilihan, yang sesuai dengan karakter anak-anak yang ceria.



Gambar 4.6 Tipografi “Space Comics”

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pemilihan font “Space Comics” yang dipakai untuk headline judul, karena sesuai keterangan di atas jenis font Space Comics, dinilai sesuai karena memiliki karakter sesuai dengan anak-anak yang ceria. Font tersebut memiliki karakter karena bentuknya sedikit tak beraturan, tetapi masih bisa dibaca, sesuai dengan anak-anak yang ceria.

b. Font Isi Buku

Dalam isi buku diharapkan mudah dibaca dan digunakan juga dalam paragraf. Dikarenakan tipografi yang cenderung kecil yang digunakan haruslah yang mudah terbaca dan dapat menggunakan ruang secara efisien. Maka jenis font yang dipilih adalah font Century Gothic. Jenis font yang digunakan untuk teks kalimat adalah “Century Gothic” yang terlihat pada gambar 4.7 di bawah ini :



Gambar 4.7 Tipografi “Century Gothic”

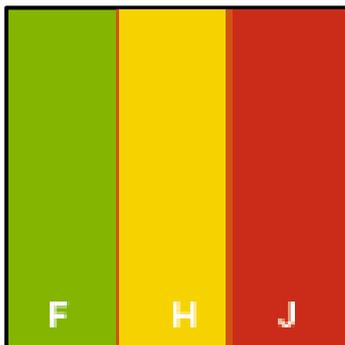
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pemilihan tipografi Century Gothic yang digunakan sebagai isi paragraf dalam bagian isi buku, dengan alasan jenis huruf ini memunculkan kesan mudah untuk dibaca anak-anak dan cocok dijadikan sebagai isi paragraf dalam buku ilustrasi jaranan Kediri ini.

6. Warna

Dalam pemilihan warna, warna memiliki peran yang sangat besar dalam pengambilan keputusan saat pembelian barang. Penelitian yang dilakukan Institute for Color Research di Amerika menemukan bahwa seseorang dapat mengambil keputusan terhadap orang lain, lingkungan maupun produk hanya dalam waktu 90 detik, dan keputusan tersebut 90%-nya didasari oleh warna (Rustan, 2013: 72).

Pemilihan warna disesuaikan target audience adalah anak-anak pada usia 7-12 tahun yang memiliki sifat yang aktif, enjoy, menyukai hal-hal baru, dan ceria, sehingga pemilihan warna yang sesuai dengan perancangan buku ilustrasi kuda lumping adalah cheerful dan warm / soft



Gambar 4.8 Warna Yang Terpilih Sesuai Konsep

Sumber : Creativecolorscheme.com, 2016

Mengacu pada target audience adalah anak-anak yang memiliki sifat yang aktif, enjoy, menyukai hal-hal baru, dan ceria, sehingga warna ini dipilih dan warna-warna penunjang lainnya.

7. Konsep Buku

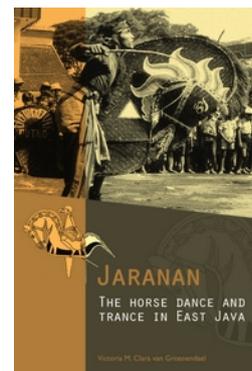
Buku merupakan media cetak yang dapat berperan mendidik untuk semua kalangan. Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangun watak bangsa (Muktiono, 2003:2). Media buku digunakan karena buku lebih praktis dan tidak tergantung pada listrik seperti media elektronik. Dengan menggunakan buku sebagai alat untuk memperkenalkan asal mula kesenian jaranan, juga mendorong anak-anak agar mau membaca

buku sejak dini, memperkenalkan kesenian budaya sejak dini, dan membuat rasa bangga terhadap salah satu kesenian budaya yang kita miliki. Buku yang disukai anak-anak adalah buku ilustrasi, karena buku ilustrasi memiliki visual (gambar) dan teks (tulisi), yang memudahkan anak-anak untuk memahami pesan atau cerita. Buku tersebut menggunakan visualisasi karakter yang lucu, tidak banyak merubah karakter kesenian jaranan atau kuda lumping yang menakutkan. (Stewing, 1980:118) Buku ilustrasi mempunyai beberapa keunggulan, misalnya untuk mengembangkan bahasa tulis dan lisan secara produktif yang mengikuti gambar. Keterampilan pemahaman buku ilustrasi juga dapat dikembangkan pada saat anak membaca cerita rakyat melalui ilustrasi. Pendekatan dari buku ini lebih bersifat emosional, karena memberikan pembaca pesan moral yang ada di dalam cerita tersebut.

Dalam buku ilustrasi ini mencakup 3 bagian, yaitu pertama adalah memperkenalkan dan menjelaskan alat-alat musik tradisional yang digunakan dalam pementasan kesenian tari jaranan Kediri. Kedua adalah cerita dari awal hingga akhir, perjalanan Prabu Klono Sewandono dari kerjaan Bantarangin, Ponorogo dengan Prabu Singo Barong dari Lodoyo, Blitar, yang mendengar ada seorang putri cantik yang bernama Dyah Ayu Songgolangit atau Dewi Sekartaji dari kerajaan Kediri sebelah timur sungai Brantas, untuk dilamar. Karena cerita perjalanan Prabu Klono Sewandono melamar Dewi Sekartaji, lebih populer dan dekat dengan rakyat asli Kediri. Dibagian kedua tidak hanya diisi dengan cerita saja, melainkan dibantu dengan gambar ilustrasi. Ketiga adalah pesan moral yang dapat diambil dari cerita kesenian tari jaranan Kediri.

8. Sinopsis

Berdasarkan wawancara dan dari sumber-sumber yang terkait. Muncullah sebuah kesenian jaranan Kediri yang banyak digemari oleh masyarakat. Dibalik pementasannya yang menyeramkan, dengan adegan-adegan berbahaya seperti memakan pecahan kaca, rerumputan, kesurupan, dll. Memiliki sebuah kisah cerita tentang bagaimana asal mula kesenian kuda lumping atau jaranan ini muncul.



Gambar 4.8 Jaranan “The Horse Dance And Trance In East Java”

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Kisah tersebut seperti pada buku “JARANAN The Horse Dance And Trance In East Java” (Clara van Groenendael, 2008: 169) Perjalanan Prabu Klono Sewandono dari kerajaan Bantarangin, Ponorogo dengan Prabu Singo Barong dari Lodoyo, Blitar, yang mendengar ada seorang putri cantik yang bernama Dyah Ayu Songgolangit atau Dewi Sekartaji dari kerajaan Kediri sebelah timur sungai Brantas, untuk dilamar. Karena cerita perjalanan Prabu Klono Sewandono melamar Dewi Sekartaji, lebih populer dan dekat dengan rakyat asli Kediri. Berikut sinopsis cerita :

Alkisah disebuah kerajaan Kediri tepatnya di sebelah timur sungai Brantas, yang dipimpin oleh seorang Prabu Amiseno, yang memiliki seorang anak putri yang cantik bernama Dewi Sekartaji atau Dyah Ayu Songgolangit. Banyak raja-raja dari luar daerah Kediri untuk melamarnya, akan tetapi Sang putri tidak mau. Pada suatu ketika ada seorang Prabu Klono Sewandono dari kerajaan Bantarangin berasal dari Ponorogo untuk melamar sang putri. Akan tetapi ada salah satu seseorang lagi untuk melamar, yang bernama Prabu Singo Barong dari Lodoyo, Blitar. Akhirnya Sang putri membuat sayembara atau perlombaan untuk mendapatkan Sang putri dan tak lama kemudian terjadilah pertempuran antara Prabu Klono Sewandono dengan Prabu Singo Barong. Siapakah yang berhasil memenangkan pertempuran tersebut?

Strategi Media

Media dipilih untuk menyampaikan pesan kepada target secara informatif dan menarik agar pesan yang akan disampaikan dapat diterima dengan mudah. Oleh karena itu, pemilihan media ini haruslah efektif, efisien, dan juga tepat sasaran. Media tersebut terbagi menjadi dua macam yaitu, media utama dan media promosi.

Media utama yang digunakan adalah buku ilustrasi kuda lumping atau jaranan, sedangkan media pendukung adalah media yang digunakan untuk membantu publikasi media utama. Berikut adalah media yang digunakan dalam proses perancangannya :

1. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah buku ilustrasi sebagai media pengenalan terhadap budaya lokal, membuat rasa bangga terhadap salah satu kesenian budaya yang kita miliki, dan sebagai media edukasi untuk pendidikan anak-anak usia 7-12 tahun.

(Stewing, 1980:118) Buku ilustrasi mempunyai beberapa keunggulan, misalnya untuk mengembangkan bahasa tulis dan lisan secara produktif yang mengikuti gambar. Keterampilan pemahaman buku ilustrasi juga dapat dikembangkan pada saat anak membaca cerita rakyat melalui ilustrasi. Pendekatan dari buku ini lebih bersifat emosional, karena memberikan pembaca pesan moral yang ada di dalam cerita tersebut. Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangun watak bangsa (Muktiono, 2003:2). Media buku digunakan karena buku lebih praktis dan tidak tergantung pada listrik seperti media elektronik. Ukuran yang di aplikasikan pada buku ilustrasi berikut ini 20 cm x 20 cm. Menggunakan art paper 260 gram untuk pada bagian cover, laminasi doff, untuk pada bagian isi menggunakan art paper 150 gram dengan print full color dua sisi dengan sistem cetak digital printing. Total jumlah halaman adalah sebanyak 35 halaman.

2. Media Pendukung

Untuk media pendukung buku ilustrasi jaranan ini yang digunakan sebagai media publikasi serta media promosi, maka dibutuhkan jenis media yang paling efektif untuk mempromosikan, sehingga menarik minat target audience dan target market, yaitu :

a. Poster

Media poster umum untuk digunakan sebagai keperluan mempromosikan suatu produk karena mudah dilihat, menarik dan juga fleksible dalam penempatannya sehingga cukup efektif. Poster dapat ditempatkan di berbagai tempat yang strategis baik di dalam ruangan maupun diluar ruangan. Poster didesain dengan ukuran 42cm x 29,7cm dengan sistem cetak digital printing dengan bahan art paper BC 250gr.

b. Pembatas Buku

Pemilihan media ini bertujuan untuk media pendukung buku ilustrasi jaranan. Pemilihan media pembatas buku digunakan ketika kita belum selesai membacanya bisa dilanjutkan di keesokan harinya, sehingga media ini sangat berfungsi dengan buku ilustrasi jaranan, yang didesain dengan karakter jaranan. Pembatas buku didesain dengan ukuran 15cm x 4,5cm dengan menggunakan system cetak digital printing dengan kertas BC.

c. Stiker

Penggunaan media stiker dirasa cocok sebagai media promosi pendukung karena memiliki fleksibilitas yang tinggi dalam pengaplikasiannya serta memiliki keunikan tersendiri. Selain itu stiker yang digunakan sebagai media promosi pendukung memiliki dampak yang cukup besar dengan harga

yang dapat dijangkau. Stiker dicetak dengan kertas vinyl dengan laminasi doff.

Produksi Media

Memproduksi sebuah media memerlukan rincian harga yang akan dikeluarkan pada proses produksi, yaitu biaya produksi dan estimasi harga penjualan dalam sebuah media. Rincian harga tersebut dapat diketahui seberapa besar biaya yang dikeluarkan dalam proses produksi. Berikut merupakan biaya produksi dari media utama yang akan digunakan pada tabel 4.9 :

No.	Jenis Media	Ukuran	Jumlah Produk	Harga @ Rp.	Estimasi Biaya
1.	Print Cover	20cm x 20cm	1	Rp 3.000	Rp 30.000
2.	Print Isi Buku	A3 40 hal	20	Rp 2.500	Rp 50.000
3.	Jilid Softcover + Laminasi Doff	20cm x 20cm	1	Rp 14.000	Rp 14.000
Total Biaya					Rp 67.000

Tabel 4.9 Biaya Produksi yang Digunakan dalam Media Utama

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

No.	Jenis Media	Ukuran	Jumlah Produk	Harga @	Estimasi Biaya
1.	Buku Ilustrasi	20cm x 20cm	1	Rp 70.000	Rp 70.000
Total Biaya					Rp 70.000

Tabel 5.0 Estimasi Biaya Penjualan Buku Ilustrasi

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Konsep Sketsa Buku

a. Sketsa Cover Depan Belakang

Setelah ditemukan hasil dari konsep kreatif dan konsep visual, maka dibuatlah sketsa awal, konsep perancangan dalam buku ini, meliputi: cover, pembagian halaman, dan layout. Sketsa awal dibuat secara manual, kemudian sketsa akan diolah secara digital dan dicetak dengan sistem digital printing.



Gambar 4.9 Sketsa Cover Depan

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Konsep sketsa pada cover depan terdapat judul serta ilustrasi yang menggambarkan buku ini menceritakan tentang kesenian tari jaranan Kediri, dengan menggunakan jenis font Space Comics, dinilai sesuai karena memiliki karakter sesuai dengan anak-anak yang ceria. Font tersebut memiliki karakter karena bentuknya sedikit tak beraturan, tetapi masih bisa dibaca, sesuai dengan anak-anak yang ceria. Background cover berwarna kuning ke orange.

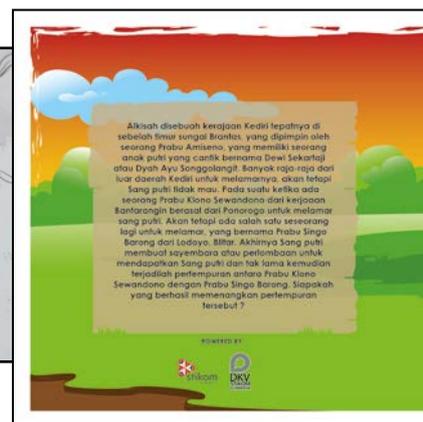
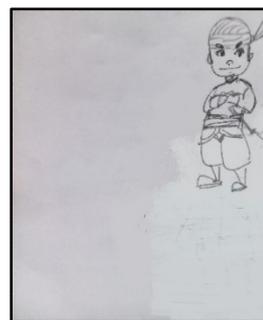
b. Sketsa Karakter Dewi Songgolangit



Gambar 4.10 Sketsa Dewi Songgolangit

Sumber: Hasil Olahan Pribadi, 2016

Pada gambar 4.10 merupakan sketsa Dewi Songgolangit berasal dari Kerajaan Kediri, tepatnya di sebelah timur sungai Brantas, yang akan terdapat pada bagian pertama buku yaitu memperkenalkan atribut pelengkap dalam pentas dan karakter didalam cerita kesenian jaranan Kediri.



c. Sketsa Karakter Prabu Klono Sewandono

Gambar 4.11 Sketsa Klono Sewandono

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.11 merupakan sketsa Prabu Klono Sewandono dari kerajaan Bantarangin berasal dari Ponorogo. yang akan terdapat pada

bagian pertama buku yaitu memperkenalkan atribut pelengkap dalam pementasan dan karakter didalam cerita kesenian jaranan Kediri.

Gambar tersebut terdapat pada bagian pertama buku yaitu memperkenalkan atribut pelengkap dalam pementasan dan karakter didalam cerita kesenian jaranan Kediri. Bagian kedua adalah isi cerita dari awal hingga akhir, perjalanan Prabu Klono Sewandono dari kerajaan Bantarangin, Ponorogo dengan Prabu Singo Barong dari Lodoyo, Blitar, yang mendengar ada seorang putri cantik yang bernama Dyah Ayu Songgolangit atau Dewi Sekartaji dari kerajaan Kediri sebelah timur sungai Brantas, untuk dilamar. Karena cerita perjalanan Prabu Klono Sewandono melamar Dewi Sekartaji, lebih populer dan dekat dengan rakyat asli Kediri. Dibagian kedua tidak hanya diisi dengan cerita saja, melainkan dibantu dengan gambar ilustrasi. Ketiga adalah pesan moral yang dapat diambil dari cerita kesenian kuda lumping atau jaranan Kediri.

Implementasi Karya

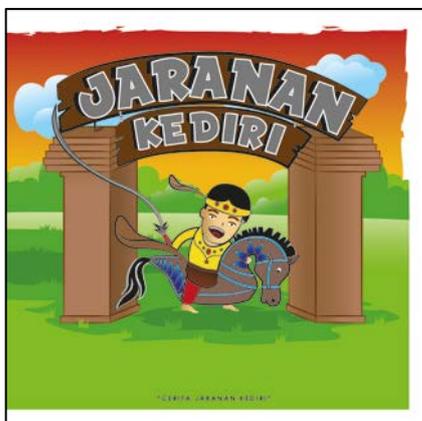
a. Cover Depan dan Belakang

Gambar 4.12 Halaman Cover Buku

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.12 merupakan hasil coloring digital dengan Konsep pada cover depan terdapat judul serta ilustrasi yang menggambarkan buku ini menceritakan tentang kesenian tari jaranan Kediri, dengan menggunakan jenis font Space Comics, dinilai sesuai karena memiliki karakter sesuai dengan anak-anak yang ceria. Font tersebut memiliki karakter karena bentuknya sedikit tak beraturan, tetapi masih bisa dibaca.

Dengan gambar ilustrasi anak kecil sedang bermain kesenian tari jaranan dengan wajah yang ceria. Dan pada cover belakang terdapat sinopsis



yang menceritakan bagaimana kesenian tari jaranan Kediri, dengan menggunakan font Century Gothic, dinilai sesuai karena memiliki karakter dan mudah untuk dibaca.

b. Karakter Dewi Songgolangit



Gambar 4.13 Karakter Dewi Songgolangit

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.13 merupakan hasil coloring Dewi Songgolangit berasal dari Kerajaan Kediri, tepatnya di sebelah timur sungai Brantas, yang akan terdapat pada bagian pertama buku yaitu memperkenalkan atribut pelengkap dalam pementasan dan tokoh karakter didalam cerita kesenian jaranan Kediri. dengan karakter yang lucu dan dengan menggunakan warna yang ceria

c. Karakter Prabu Klono Sewandono



Gambar 4.14 Karakter Prabu Klono Sewandono

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.13 merupakan hasil coloring Prabu Klono Sewandono dari Kerajaan Bantarangin, yang berasal dari Ponorogo. Gambar tersebut terdapat pada bagian pertama buku yaitu memperkenalkan atribut pelengkap dalam pementasan dan tokoh karakter didalam cerita kesenian jaranan Kediri. dengan karakter yang lucu dan dengan menggunakan warna yang ceria.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, penciptaan buku ilustrasi ini bertujuan sebagai media pengenalan kesenian budaya, pembelajaran yang menarik untuk menumbuhkan minat baca anak-anak terhadap budaya lokal terutama dalam cerita sejarah singkat kesenian jaranan yaitu cerita dari awal hingga akhir, perjalanan Prabu Klono Sewandono dari kerajaan Bantarangin, Ponorogo dengan Prabu Singo Barong dari Lodoyo, Blitar, yang mendengar ada seorang putri cantik yang bernama Dyah Ayu Songgolangit atau Dewi Sekartaji dari kerajaan Kediri sebelah timur sungai Brantas, untuk dilamar. Karena cerita perjalanan Prabu Klono Sewandono melamar Dewi Sekartaji dengan menggunakan ilustrasi kartun dengan teknik vektor. Maka dari penjelasan mengenai penciptaan buku ilustrasi tersebut dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penciptaan buku ilustrasi ini sebagai media pengenalan kesenian budaya terhadap anak-anak sejak dini, pembelajaran yang menarik untuk menumbuhkan minat baca anak-anak terhadap budaya lokal, dan rasa bangga akan kesenian tradisional yang kita miliki. khususnya cerita Jaranan dengan teknik vektor sebagai upaya melestarikan budaya lokal Kediri.
2. Dari segi buku, buku merupakan media cetak yang dapat berperan mendidik untuk semua kalangan dan sumber pembangun watak bangsa. Media buku digunakan karena buku lebih praktis dan tidak tergantung pada listrik seperti media elektronik.
3. Dari segi ilustrasi, ilustrasi mempunyai beberapa keunggulan, dalam mengembangkan bahasa tulis dan lisan secara efektif yang mengikuti gambar. Pendekatan terhadap anak-anak menggunakan media buku lebih bersifat emosional, karena memberikan pembaca mendapatkan pesan moral yang ada di dalam cerita tersebut.
4. Keyword *nationalist* yang terdapat dalam buku ini membuat anak-anak mencintai kesenian budaya sejak dini, menjaga dan melestarikan budaya lokal di negara Indonesia.
5. Memperkenalkan buku ilustrasi jaranan Kediri ini di kalangan anak-anak usia 7-12 tahun dengan segmentasi wilayah geografis Jawa Timur dan kota-kota di Indonesia.

SARAN

Berdasarkan pada hasil penelitian mengenai perancangan buku ilustrasi jaranan Kediri dengan teknik vektor, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan agar penciptaan buku ilustrasi yang akan datang lebih baik lagi, yaitu:

1. Pemilihan warna untuk buku ilustrasi jaranan dengan segmentasi usia 7-12 tahun, menggunakan warna yang menarik dan cerah sehingga anak-anak tertarik untuk membacanya.
2. Kekuatan buku ilustrasi terletak pada ilustrasi, dalam mengembangkan bahasa tulis dan lisan secara efektif dan visualisasi karakter gambar. Dikarena buku ilustrasi terhadap anak-anak menggunakan media buku lebih bersifat emosional, dan memberikan pembaca mendapatkan pesan moral yang ada di dalam cerita tersebut.

RUJUKAN

Sumber Buku:

Muktiono, Joko D. 2003. *Aku Cinta Buku (Menumbuhkan minat baca pada anak)*. Jakarta : Elex Media Computindo.

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.

Sarwono dan Hary Lubis. 2006. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset.

Denzin, Norman K, & Lincoln, Y. 2009. *Handbook of Qualitative Research*. Diterjemahan oleh Dariyanto. Terbitan ke-1. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yatim, Riyanto. 2001, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC.

Pawito. 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: PT.LkiS Pelangi Akasara Yogyakarta.

Drew, John. 2008. *Colour Management*. Jakarta: RotoVision.

Rusliana, Iyus. 2008. *Kajian Mengenai Pertunjukan Drama Tari Tradisional di Jawa Barat*. Jawa Barat: Kiblat Buku Utama.

Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout: Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.

Sumber Web:

<http://www.andikafm.com/news/detail/1143/12/jaranan-kesenian-kediri-yang-mulai-terlupakan>

<https://kediribertutur.com/2015/02/19/jaranan-tidak-hanya-sebatas-penari-dadi/>

http://www.kompasiana.com/muhyi-irmawan/kesenian-kuda-lumping-ladang-wisata-kediri_5530261a6ea83446388b4581

<https://kedirikab.go.id>

Jurnal

Challtis, Phebi Kurnia Diajeng. 2015. *Penciptaan Buku Ilustrasi Legenda Tari Jaran Kencak Sebagai Upaya Memperkenalkan Budaya Lumajang Kepada Anak-Anak*. Surabaya: STIMK STIKOM.