

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL JAWA TENGAH

Rosalia Destarisa Budiani
Pembimbing I: Anugrah Irfan Ismail, S.Sn., M.Sn.
Pembimbing II: Ercilia Rini Octavia, S.Sn., M.Sn.
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Sebelas Maret
Jalan Ir. Sutami No. 36 A Ketingan, Surakarta
destarisa.rosalia@gmail.com
+6282138118347

ABSTRACT

This Final Project Title is Book Illustration Design as A Campaign to Introduce Traditional Games in Central Java. The issue examined is (1) how to concept the illustration book of traditional games in Central Java to be more informative and interesting (2) how to design the media to promote these illustration book about traditional games in Central Java effectively and in efficient way. The purpose of this observation is to design the illustration book of traditional games in Central Java to be more informative, revive the nostalgic moments of it's reader to their childhood memories and also re-introduce local and traditional games which nearly extinct nowadays. The media contains about information of the name of the game in different places, the insight of history about the game and play-instructions to follow. Not only have to be more informative, but also have a artistic value for marketing matters. Hopefully, this illustration book could afford the market's interest to represent the variation of traditional games in Central Java and it needs to be revive again.

Keywords : traditional game, book illustration, central java,

PENDAHULUAN

Jawa Tengah merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki kemajemukan masyarakat dan kebudayaan tinggi. Kemajemukan kebudayaan yang tinggi inilah yang membuat Jawa Tengah menjadi salah satu wilayah dengan warisan budaya yang beragam. Salah satu warisan budaya Jawa Tengah adalah permainan tradisional. Permainan tradisional seperti *dakon*, *benthik*, *cublak suweng* serta berbagai permainan lain sangatlah populer di Jawa Tengah pada jaman ini.

Berbagai permainan tradisional yang pernah bahkan sering dimainkan oleh anak-anak pada jaman dulu memiliki berbagai manfaat bagi pertumbuhan serta perkembangan anak, baik fisik maupun mental. Dengan bermain di luar dengan teman sebayanya, anak-anak secara

langsung belajar untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Melalui kegiatan bersosialisasi inilah yang menjadikan bekal dalam hidup bermasyarakat ketika dewasa.

Dewasa ini, berbagai macam teknologi yang hadir memiliki banyak dampak yang dapat langsung dirasakan oleh masyarakat. Dampak positif yang dapat langsung dirasakan oleh masyarakat yaitu teknologi mampu mempermudah manusia untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Namun, dibalik kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi-teknologi baru ini secara tidak langsung manusia mengalami kemunduran dalam berbagai aspek kehidupannya. Sebagai contoh, aspek sosial. Manusia tidak perlu bertatap muka lagi untuk menyampaikan suatu pesan. Hal ini membuat manusia kurang bersosialisasi dengan manusia lain, sehingga hubungan

manusia tidak lagi sama seperti pada zaman sebelum berbagai teknologi ini muncul.

Hal ini berdampak pula pada eksistensi permainan tradisional dalam masyarakat. Perlahan-lahan permainan tradisional mulai tak lagi dimainkan bahkan dikenal oleh masyarakat zaman sekarang. Beberapa orang bahkan tidak lagi mengingat nama-nama permainan tradisional yang pernah dimainkannya ketika kecil. Akibatnya, lama kelamaan warisan budaya ini akan hilang dari peradaban manusia.

Maka dari itu di perlukan adanya pencegahan terhadap resiko menghilangnya permainan tradisional, terutama di Jawa Tengah. Karena permainan tradisional memiliki berbagai manfaat yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya kepada anak-anak, orang dewasa sebagai pewaris budaya Indonesia pun perlu diberikan edukasi serta pengenalan kembali mengenai berbagai macam serta manfaat permainan tradisional yang nantinya bisa diwariskan untuk generasi berikutnya.

Oleh karena itulah penulis mengambil judul “Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Media Kampanye Pengenalan Permainan Tradisional Jawa Tengah” yang akan bekerja sama dengan Komunitas Anak Bawang Solo serta Penerbit Buku Tiga Serangkai, untuk mengingatkan serta menanamkan kembali nilai-nilai kebudayaan permainan tradisional dengan menggunakan strategi presentasi yang tepat, kreatif, menarik serta komunikatif.

Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah (1) Bagaimana merancang konsep buku ilustrasi tentang permainan tradisional Jawa Tengah yang menarik dan informatif? (2) Bagaimana merancang media promosi bagi buku ilustrasi tentang permainan tradisional Jawa Tengah yang efektif dan efisien?

Tujuan perancangan ini adalah (1) Merancang konsep buku ilustrasi tentang permainan tradisional Jawa Tengah yang menarik dan informatif. (2) Merancang

media promosi bagi buku ilustrasi tentang permainan tradisional Jawa Tengah yang efektif dan efisien.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan permainan tradisional Jawa Tengah sebagai objek penelitian. Dalam penelitian kualitatif ini studi kasus yang dilakukan mengarah kepada pendeskripsian secara rinci dan mendalam mengenai kondisi sebenarnya yang terjadi di lapangan (H.B. Sutopo, 2002: 111).

KAJIAN TEORI

1. Perancangan

Perancangan adalah kata dalam bahasa Indonesia yang diambil dari kata dasar ‘rancang’ dengan awalan pe- dan akhiran -an. Kata dasar rancang sendiri merupakan hasil terjemahan dari kata *design* dalam bahasa Inggris. Sedangkan perancangan sendiri diterjemahkan dari kata *designing* dalam bahasa Inggris yang artinya ‘pendesainan’ atau pembuatan desain. Dengan demikian, konsep perancangan dapat diartikan sebagai konsep pendesainan atau konsep pembuatan desain. Konsep perancangan juga dapat diartikan sebagai ‘perencanaan’ atau *planning*. (Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2006: 61)

2. Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi atau buku bergambar (*Picture Book* atau *Illustrated Book*) merupakan salah satu dari banyak jenis buku yang populer beredar di masyarakat luas. Buku ilustrasi atau buku bergambar merupakan buku yang menggabungkan tulisan/teks/narasi dengan gambar/ilustrasi/fotografi.

Ilustrasi/gambar pada buku memiliki kontribusi membuat buku menjadi lebih indah dan menyenangkan. Selain itu ilustrasi dalam sebuah buku juga mampu menarik perhatian, memabarkan cerita, mengajarkan

konsep dan sebagai pengembang apresiasi dan kesadaran akan seni.

Dalam buku ilustrasi terjadi hubungan simbiotik antara gambar dan kata-kata. Ada berbagai macam pembagian dalam buku bergambar, selain buku cerita seperti fabel, legenda, mitos dan lainnya, juga ada buku sains dan ensiklopedia yang dikemas dalam bentuk ilmu pengetahuan populer. Buku ini memiliki cara penyampaian pesan secara visual yang berbeda dengan buku bergambar lainnya, karena memberikan fakta dan perlu penyajian *infographic* yang sesuai dengan materi, tujuan dan target audiens. Keakuratan data dan desain buku yang baik membantu keefektifan komunikasi visual sebuah buku. (Christine Claudia Lukman, 2009: 9)

3. Media Kampanye

Kata 'media' berasal dari kata latin yang merupakan bentuk jamak dari kata '*medium*'. Secara harafiah, kata tersebut memiliki arti perantara atau pengantar. Namun, dalam penggunaannya, kata media memiliki batasan-batasan tertentu. Media dalam kaitannya dengan promosi/periklanan berarti saluran atau wahana yang membawa pesan untuk disampaikan kepada *target audience* (Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2006: 62)

Kampanye merupakan sebuah kegiatan promosi, komunikasi atau rangkaian pesan terencana yang khususnya spesifik atau untuk memecahkan masalah kritis, bisa masalah komersial, bisa juga masalah non komersial, seperti masalah sosial, budaya, politik, lingkungan hidup/ekologi. Rangkaian kegiatan ini direncanakan dan dilakukan berkesinambungan dalam waktu tertentu dan singkat, tidak lebih dari satu tahun melalui tema sentral dalam suatu program media yang terkoordinir dan konvergen. Pesan disampaikan secara individual dan kumulatif dengan maksud utama menyokong obyek

kampanye seperti *brand*, masalah sosial, politik dan sebagainya. (Yongky Safanayong, 2006: 71)

4. Permainan Tradisional Jawa Tengah

a. Permainan

Menurut Bettelheim dalam Hurlock, permainan dan olah raga adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. (Mayke S. Tedjasaputra, 2001: 60)

Ditinjau dari segi sifat permainan, maka Dananjaya (1991: 171) membedakan permainan dalam dua kelompok, yaitu permainan yang sifatnya untuk bermain (*play*) dan permainan untuk bertanding (*games*). Perbedaan diantara keduanya adalah jenis permainan yang sifatnya hanya untuk bermain lebih bersifat sebagai pengisi waktu luang atau rekreasi. Sedangkan jenis permainan bertanding memiliki sifat khusus seperti lebih terorganisasi, kompetitif, dimainkan paling sedikit dua orang, mempunyai kriteria yang menentukan menang dan kalah, serta mempunyai peraturan permainan yang telah diterima oleh pesertanya. (Christiyati Ariani *et.al.* 1998: 2)

b. Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Adi Luhung

Bangsa Indonesia memiliki banyak warisan budaya sebagai hasil dari kemajemukan kebudayaan. Kebudayaan seperti yang diungkapkan oleh Koentjaraningrat (1986: 180) menyatakan bahwa kebudayaan adalah seluruh sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik sendiri dalam proses belajar. (Christiyati Ariani *et.al.* 1998: 10).

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan

budaya bangsa Indonesia. Permainan tradisional mengandung berbagai unsur dan nilai budaya yang menggambarkan kearifan lokal budaya bangsa, baik dari segi bahasa, cerita, dan gerakan yang merupakan adaptasi dari kultur bangsa sendiri. Soenarto Timur (1983: 5-6) dalam ceramahnya menyampaikan pendapat dari Huizinga tentang tiga ciri umum yang terdapat dalam budaya yaitu: tuntutan, pengabdian dan ungkapan. Sebagai aktifitas kehidupan budaya adalah mitos, bahasa dan kultus. Dari uraian tentang ketiga hal tersebut maka pengertian permainan tradisional yaitu bahwa permainan tradisional merupakan salah satu dari faktor elementer budaya. (Christriyati Ariani *et.al.* 1998: 10)

c. Permainan Tradisional Jawa Tengah

Jawa Tengah merupakan salah satu provinsi dengan warisan budaya yang beragam dengan masyarakat yang majemuk. Salah satu warisan kebudayaan Jawa Tengah yang turun temurun masih dilakukan adalah permainan tradisional. Di berbagai tempat, bahkan tidak hanya di Jawa Tengah saja, permainan tradisional masih terlihat dimainkan oleh anak-anak. Jawa Tengah sendiri memiliki berbagai macam permainan tradisional yang hingga sekarang masih sering dimainkan oleh anak-anak, dengan berbagai nama dan sebutan di masing-masing daerah.

Permainan tradisional di Jawa Tengah contohnya *Dhakon*, *Benthik*, *Kontrakol/Boy-boyan*, *Gathengan/Gatheng*, *Dam-daman*, *Catur Surakarta*, *Engklek*, *Lompat Tali/Karet*, *Malingan/Lurah-lurahan*, *Kelereng*, *Bekelan*, *Plethokan*, *Egrang*, *Jamuran*, *Betengan*, *Cublak-cublak*, *Suweng*, *Jetungan/Jelungan/Dhelikan*, *Sedhingklik Oglak-aglik*, *Gobag*

Sodor, dan berbagai permainan lainnya.

5. Tinjauan *Target Audience*

Dalam perilaku konsumen ada banyak faktor yang mempengaruhi, seperti faktor kebudayaan, sosial, pribadi, dan psikologi dari pembeli (Nugroho J. Setiadi, 2008: 62). Keputusan pembelian dipengaruhi oleh karakteristik pribadi seperti umur dan tahap daur hidup, pekerjaan, status ekonomi, gaya hidup, kepribadian, dan konsep diri pembeli.

IDENTIFIKASI DATA

Sumber naskah dalam buku ilustrasi ini merupakan tulisan dari Diah Rahmawati selaku penulis yang bekerja sama dengan pihak Tiga Serangkai Pustaka Mandiri. Naskah ini akan diterbitkan oleh pihak Tiga Serangkai sebagai buku *parenting* dengan judul 'Aku Pintar dengan Bermain' yang akan diterbitkan pada bulan Mei 2016 nanti. Dalam naskah yang ditulis oleh Diah Rahmawati ini berisi 18 permainan tradisional terutama permainan tradisional di Jawa Tengah. Permainan tersebut meliputi *Catur Surakarta*, *Dam-daman*, *Benthik*, *Kontrakol*, *Engklek*, *Lompat Tali/Karet*, *Dhakon*, *Malingan/Lurah-lurahan*, *Kelereng*, *Plethokan*, *Bekelan*, *Gathengan*, *Egrang*, *Gobag Sodor*, *Betengan*, *Jelungan*, *Cublak-cublak*, *Suweng*, *Jamuran*, dan *Sedhingklik Oglak-Aglik*.

KONSEP PERANCANGAN

1. Metode Perancangan

Penelitian ini menggunakan kerangka pemikiran yang diawali dengan melakukan riset terhadap subyek perancangan, yaitu naskah buku, untuk mendapatkan *input* berupa *product insight*. Kemudian melakukan riset terhadap *target audience* untuk mendapatkan *input* berupa *consumer insight*.

Kedua *input* yang didapatkan akan digunakan untuk menentukan strategi komunikasi visual yang dibutuhkan. Strategi tersebut akan membantu membentuk perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Jawa Tengah ini sebagai bentuk kontribusi desain komunikasi visual dari permasalahan yang ada.

2. Konsep Kreatif

a. *Target Audience*

Target audience dalam perancangan ini adalah masyarakat Jawa Tengah terutama di Karisidenan Surakarta, dengan rentang usia dewasa (18-40 tahun), baik laki-laki maupun perempuan. Tingkat pendidikan SMA hingga jenjang pendidikan kesarjana dengan kelas sosial menengah ke atas, yang tidak terbatas oleh agama. Secara khusus, buku ini ditujukan kepada *target audience* yang menyukai buku dan orang-orang yang ingin bernostalgia kembali ke masa kecilnya ketika memainkan permainan tradisional.

b. USP (*Unique Selling Proposition*)

Keunikan yang dimiliki oleh buku ilustrasi “Replay!” ini adalah tema yang diangkat, yaitu mengenai pelestarian warisan budaya permainan tradisional yang lebih spesifik, yaitu di Jawa Tengah. Tema sejenis ini sangat jarang ditemukan pada buku koleksi dewasa, hanya ada beberapa saja.

c. *Positioning*

Strategi *positioning* buku ilustrasi ini adalah memposisikan buku ilustrasi ini sebagai buku koleksi yang bisa membawa pembacanya bernostalgia kembali ke masa kecilnya ketika bermain permainan tradisional yang akan divisualisasikan melalui ilustrasi dan konten untuk *target audience* dewasa.

d. Strategi Kreatif

Media utama perancangan ini adalah buku ilustrasi berupa *concept book* yang berisi permainan-permainan tradisional Jawa Tengah dengan bahasa yang ringan dan tidak kaku. Media buku ilustrasi ini cukup dekat dengan *target audience* karena tidak hanya dari segi konten yang menarik, namun disajikan dengan ilustrasi sehingga *target audience* juga dapat menikmati secara visual dan tidak terasa monoton.

3. Standar Visual

a. Strategi Visual Verbal

Headline buku ilustrasi ini adalah “Replay!” dengan *sub-headline* yang diambil dari *quotes* Kris Kristofferson, yaitu “I’d trade all my tomorrows for one single yesterday”, disertai dengan *bodycopy* yang menarik dan *baseline* yang berisi media promosi *online* buku tersebut.

b. Strategi Visual Non-Verbal

Buku ini berupa *concept book* dengan isi yang dibuat ringan, dan tidak terasa kaku walaupun menggunakan bahasa semi-formal. Buku ilustrasi ini nantinya akan dibuat dengan ilustrasi yang sederhana dan sedikit detail, menggunakan teknik pewarnaan *watercolor* dengan *tone color* ‘hangat’ dan tidak membosankan, sehingga mampu menampilkan kesan nostalgia bagi para pembacanya nanti. Elemen teks akan dibuat tidak terlalu panjang dengan pemilihan jenis huruf yang sederhana dan *readable*. Dari segi *layout* pun akan dibuat sederhana dan rapi dengan penataan yang sistematis. Buku ini akan dicetak dengan ukuran yang cukup nyaman untuk dibawa dan dibaca.

4. Pemilihan Media

a. Media Utama

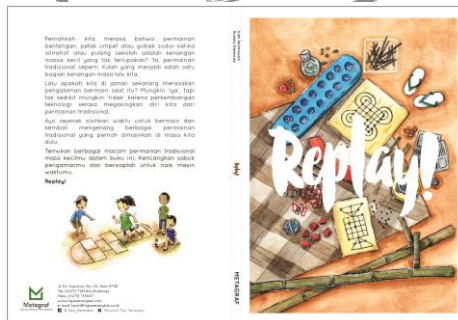
Media utama dalam perancangan ini adalah buku ilustrasi yang berjudul “Replay!”, yang berisi cara bermain serta berbagai fakta mengenai permainan tradisional yang pernah dimainkan pada jaman dulu beserta penjelasan singkat mengenai makna yang terkandung dalam setiap permainan.

b. Media Pendukung

Media pendukung perancangan ini terdiri dari poster, pembatas buku, *standing banner*, iklan sosial media, kaos, *notebook*, *totebag*, *sticker*, Catur Surakarta *game set*, dan *tumbler*. Media pendukung ini berfungsi untuk mendukung promosi buku ilustrasi ini.

VISUALISASI KARYA

1. Media Utama

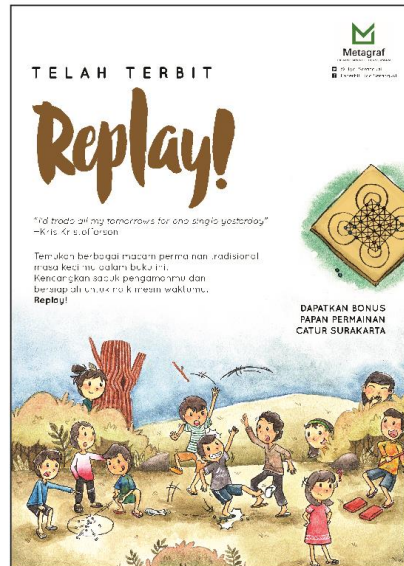


Gambar 1. Cover Buku “Replay!”

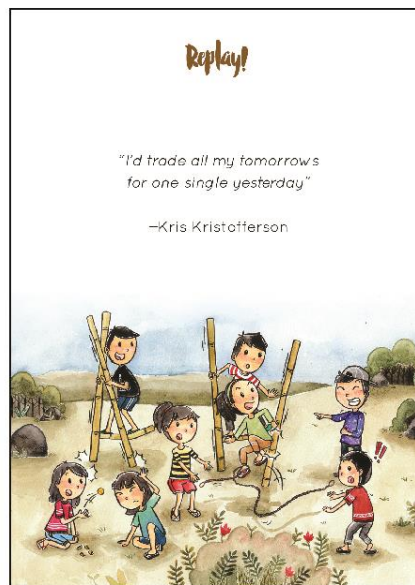


Gambar 2. Isi Buku “Replay!”

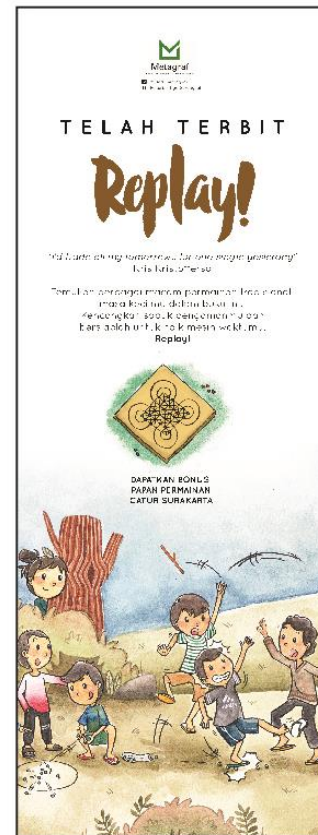
2. Media Pendukung



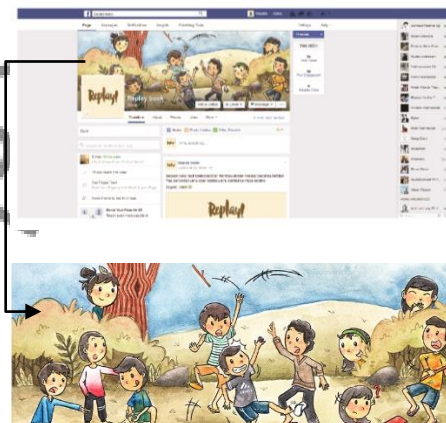
Gambar 3. Poster



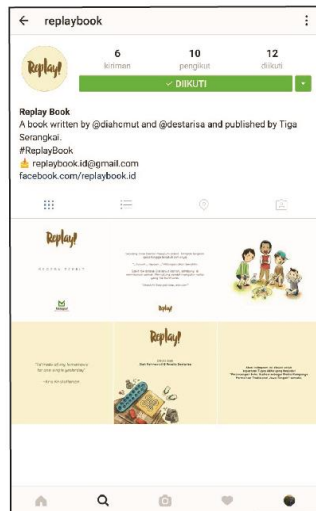
Gambar 4. Pembatas Buku



Gambar 5. Standing Banner



Gambar 6. Facebook Fanpage



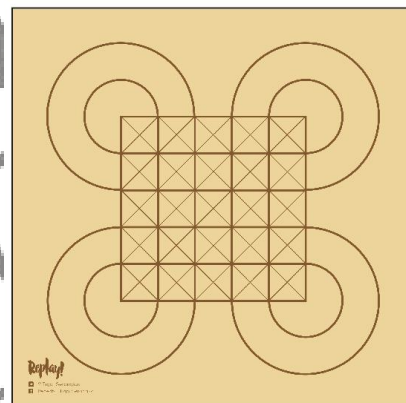
Gambar 7. Instagram



Gambar 10. Totebag



Gambar 8. Kaos



Gambar 9. Notebook



Gambar 11. Catur Surakarta game set



Gambar 12. Sticker



Gambar 13. Tumbler

PENUTUP

1. Kesimpulan

Setelah melalui beberapa proses dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, dapat disimpulkan bahwa merancang buku ilustrasi harus melalui berbagai proses yang tidak mudah. Riset sangat dibutuhkan untuk menentukan selera serta keadaan pasar sehingga buku

ilustrasi yang dibuat tepat sasaran dan mampu menarik minat *target audience*. Untuk itu diperlukan riset yang mendalam sebelum melakukan eksekusi buku ilustrasi ini. Buku ilustrasi sebagai media utama dalam kampanye permainan tradisional ini dibuat semenarik mungkin mendekati hasil riset terhadap *sample target audience*. Perancangan media utama serta media promosi kampanye ini pun disesuaikan dengan tema yang diangkat, yaitu permainan tradisional Jawa Tengah. Ilustrasi dan tampilan layout harus mewakili kesan tradisional namun tetap memperhatikan kesesuaian dengan *target audience*. Bahasa verbal yang digunakan harus menarik dan mudah dipahami, serta penempatan media yang sesuai akan membantu penyampaian informasi dengan efektif dan efisien.

2. Saran

Memperkenalkan kembali dan membawa *target audience* seolah kembali ke masa kecilnya melalui buku ilustrasi merupakan salah satu cara yang dirasa efektif untuk melestarikan salah satu kebudayaan Indonesia ini. Maka pembuatan buku ilustrasi ini harus menggunakan elemen-elemen desain yang menarik agar sesuai dengan *target audience*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Christriyati *et.al.* 1998. *Pembinaan Nilai Budaya melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lukman, Christine Claudia. 2009. Jurnal. *Penelitian Bahasa Rupa pada Buku Ilustrasi Anak Indonesia Kontemporer Universitas Kristen Maranatha*. Bandung.
- Safanayong, Yongky. 2006. *Desain komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2006. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press.
- Setiadi, Nugroho J. 2008. *Perilaku Konsumen: Konsep dan Implikasi untuk Strategi dan Pemasaran*. Jakarta: Kencana.
- Sutopo, H.B. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Penerbit PT Grasindo.