

BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TRADISI BUDAYA GRESIK BAGI ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Nur Adilah Luthfiyyatur Rohmah¹, Putri Dwitarsari², Octaviyanti Dwi Wahyurini³, Sayatman⁴

^{1,2,3,4}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember
corresponding author email: nuradilahlr@gmail.com¹

Abstrak

Gresik merupakan salah satu kabupaten yang mempunyai banyak kebudayaan lokal yang dilakukan secara turun temurun. Kebudayaan lokal seperti *Rebo Wekasan*, *Pencak Macan*, dan *Tradisi Kolak Ayam* mulai jarang diketahui oleh anak-anak. Oleh karena itu diperlukan adanya upaya pengenalan tradisi budaya kepada anak sejak dini, untuk mencegah hilangnya potensi pengetahuan anak-anak terhadap nilai tradisi kebudayaan lokal. Perancangan ini menggunakan beberapa metode seperti; *depth interview*, studi eksperimental, studi literatur terhadap jurnal, internet, dan *post-test*. Hasil dari perancangan ini berupa buku ilustrasi dengan konsep yang dikuatkan pada gambar dan konten dengan tujuan untuk memudahkan audiens mengikuti perjalanan konten yang terdapat di dalam buku. Melalui buku ilustrasi ini diharapkan menjadi media pengenalan terkait tradisi budaya khas Gresik bagi masyarakat khususnya oleh anak-anak.

Kata Kunci: Anak, Budaya, Buku Ilustrasi, Gresik, Media Pengenalan, Tradisi

Abstract

Gresik is a district that has a lot of passed-down local cultures from generation to generation. Local cultures or traditions such as Wednesday Wekasan, Pencak Macan, and the Kolak Ayam are rarely known by children. Therefore, it is necessary to introduce cultural traditions to children at an early age, to prevent the impact lost on the potential of children's knowledge of the value of local cultural traditions. In this design, several methods are used, such as depth interviews, experimental studies, literature studies in journals, the internet, and posttests. The result of this design is in the form of an illustrated book with concepts that are reinforced in images and content with the aim of making it easier for the audience to follow the journey of the content contained in the book. Through this illustration book, it is hoped that it will become an introduction to Gresik's cultural traditions for the community, especially children.

Keyword: Children, Cultural, Gresik, Illustration Book, Introductory Media, Tradition

1. PENDAHULUAN

Tradisi merupakan peninggalan dari masa kemudian yang terdapat sampai kini dan sebagai bagian dari kehidupan kelompok penduduk. Hal yang sangat mendasar dalam suatu tradisi ialah terdapatnya data yang diteruskan dari generasi ke generasi baik secara lisan maupun tertulis supaya sesuatu tradisi tidak jadi punah (Ratih, 2019). Melalui proses pewarisan dari generasi ke generasi tersebut membuat tradisi hadapi pergantian baik dalam skala besar ataupun kecil. Kejadian ini disebut sebagai *invented tradition*, dimana dalam tradisi dilakukan sebuah rekonstruksi dengan menanamkan kembali kepada orang lain, dan bukan hanya diwariskan secara pasif Amin, 2017). Meninjau kaitan antara masyarakat dengan tradisi kebudayaan, salah satu wilayah yang mempunyai bermacam berbagai tradisi kebudayaan tersebut merupakan Gresik. Dalam perjalanan sejarah, terbukti bahwa Gresik merupakan simpul perdagangan yang pusat kotanya berpindah-pindah baik dari segi geologis maupun karena pelabuhan politik di masa kekuasaan Majapahit Hilmiyyah, 2019). Sebagai daerah yang pernah menjadi pelabuhan internasional, hal ini memicu beragamnya budaya dalam satu kawasan dari segi aspek sosial budaya yang berdampak pada sifat keterbukaan warga dalam menyesuaikan diri serta menghargai perbandingan budaya baru. Kejadian tersebut menciptakan produk kebudayaan yang bersifat akulturatif atau mengalami pesilangan kebudayaan.

Gresik, seperti daerah lain di Indonesia, memiliki tradisi budaya yang khas untuk dikenalkan kepada anak-anak agar nantinya menghasilkan generasi muda yang dapat memperkenalkan beragamnya tradisi budaya Indonesia di masa yang akan datang. Psikolog dari ULM Rika Vira mengatakan jika mengenalkan budaya itu penting dilakukan terlebih lagi pada anak sejak usia dini. Alasannya, karena dengan mengenalkan budaya lokal maka secara tidak langsung orangtua akan meningkatkan kesadaran anak untuk mencintai daerah, bangsa dan negaranya (Salmah, 2019). Pengenalan budaya pada anak ini dapat dimulai saat berusia tiga tahun. Dalam usia itu anak mulai mempunyai ketertarikan untuk berinteraksi dengan orang lain. Hurlock (Ikawira, 2014) menjelaskan pada masa awal anak-anak mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi dengan hal yang dilihatnya, sehingga di masa ini mengenalkan budaya pada anak sangat tepat. Sehingga orang tua disini turut berperan penting dalam mengajarkan dan memberikan pengetahuan anak-anak akan tradisi budaya agar anak-anak memiliki wawasan.

Berdasarkan buku Dinas Kearsipan Perpustakaan Kabupaten Gresik ditemukan sekitar 114 kebudayaan yang dimiliki Kabupaten Gresik. Kemudian, dari 114 kebudayaan tersebut dilakukan *mindmapping* sehingga terdapat 10 budaya yang memiliki urgensi untuk dikenalkan, kebudayaan itu diantaranya adalah Damar Kurung. Seiring berjalannya waktu, tidak semua orang terlebih lagi anak-anak yang hidup pada era modern mengenal tradisi *Damar Kurung*. Kepala Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Gresik mengatakan bahwa *Damar Kurung* telah menjadi ikon kota Gresik sehingga wajib untuk diketahui oleh masyarakat khususnya generasi muda (Ibrahim, 2020). Berbagai upaya dilakukan oleh pemerintah dalam menjaga dan melestarikan kebudayaan Gresik. Upaya-upaya sudah dilakukan seperti Pelaksanaan festival *Damar Kurung* yang menjadi tradisi mengakar dalam kehidupan masyarakat Gresik saat menjelang Idul Fitri tiba

selama puluhan tahun lalu. Meskipun diantara dari tradisi tersebut diadakan dengan model dan bentuk berbeda (Mustakim, 2020).

Menurut Ketua Yayasan Mataseger dalam wawancara pada tanggal 18 Oktober 2021 mengatakan, bahwa tradisi budaya Gresik yang dipertahankan dan dijaga dengan baik oleh leluhur kini hampir punah seperti, tradisi *Pencak Macan* dari desa Lumpur. Penyebabnya karena semakin derasnya laju globalisasi ditambah dengan adanya pengaruh dari budaya modern yang sedikit demi sedikit mulai memikat generasi muda dan menjadikannya mulai samar serta meninggalkan kebudayaannya sendiri. Perihal ini pula didukung oleh statment dari Guru Besar Sastra UI, Riris Toha Sarumpaet dalam kegiatan peluncuran Novel Krisis Budaya serta Bedah Novel Manusia Indonesia (Badan Litbang, 2016) bahwa krisis budaya yang dirasakan oleh Indonesia telah dalam suasana susah sebab masuk ke dalam ranah amnesia budaya.

Penulis Buku Sejarah Gresik Ali Murtadho dalam wawancara pada tanggal 14 September 2021 mengatakan, kendala yang dihadapi dalam upaya mengenalkan tradisi budaya Gresik terdapat pada media. Krisis budaya dapat dicegah dengan mengelola arus globalisasi serta Pendidikan. Selain itu, Alamin menyatakan bahwa demografi masyarakat Indonesia memiliki latar belakang demografi yang terdiri dari beragam latar budaya serta tingkat pendidikan telah menciptakan tantangan tersendiri dalam upaya sosialisasi juga edukasi (Alamin dkk.,2021). Lebih lanjut Alamin menyampaikan bahwa, pemilihan media merupakan bagian penting dari strategi komunikasi agar masyarakat sasaran (dalam hal ini anak-anak) dapat lebih mudah memahami dan mengimplementasikan konten pendidikan yang disampaikan. Selama ini media yang ditemukan terkait tradisi budaya Gresik masih minim.

Sesuai dengan fenomena diatas, maka diperlukan sebuah media pengenalan tradisi budaya Gresik kepada generasi muda khususnya anak-anak sebab akan sangat disayangkan apabila hal tersebut tidak kenalkan dapat memunculkan kekhawatiran yang berdampak pada potensi pengetahuan anak-anak terhadap nilai tradisi kebudayaan daerah asalnya menjadi hilang. Banyak jenis media untuk penunjang proses pengenalan yang sering ditemui baik berbentuk digital maupun cetak. Salah satu media informasi tersebut adalah buku. Pemilihan media buku sebagai media *output* dikarenakan buku dapat memuat banyak informasi dibandingkan dengan media informasi lainnya. Dengan lahirnya berbagai jenis *software* pengolah gambar, isi buku kini tidak hanya berupa gambar dan foto manual tetapi juga ilustrasi digital untuk memperjelas teks dan mengisi ruang kosong. Buku yang bergambar lebih diminati daripada buku yang berisi banyak tulisan terlebih lagi untuk anak-anak. Pemilihan media ini juga disesuaikan dengan kebutuhan dari target audiens berdasarkan survei yang telah dilakukan oleh penulis serta rekomendasi dari pihak *stakeholder*.

Perancangan ini mengacu pada beberapa perancangan lainnya yang relevan. Pertama, adalah perancangan yang dilakukan oleh Ahmad Bayla (2018) yang berjudul Perancangan Buku *Story Photography* Tradisi Pencak Macan Lumpur Guna Memperkenalkan Budaya Khas Gresik. Perancangan dengan metode kualitatif tersebut

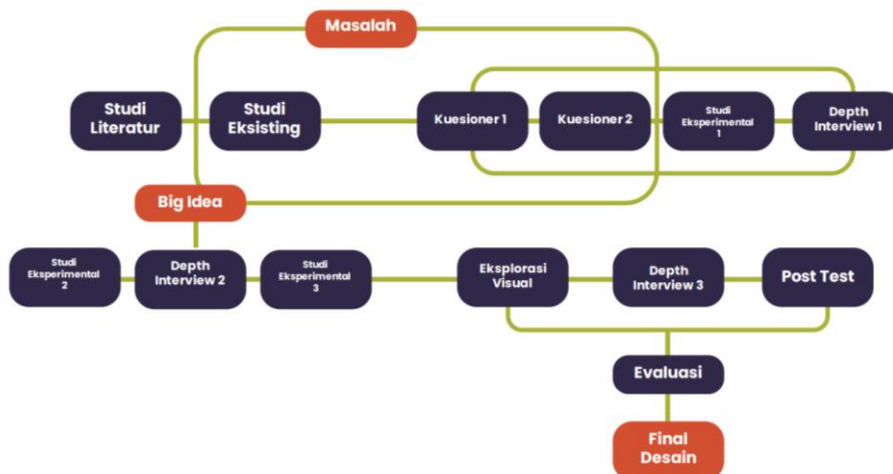
menitik fokuskan pada proses awal sampai akhir tradisi Pencak Macan kemudian dikemas dengan gaya yang sesuai dengan konsep desain yang ditemukan. Hasil dari perancangan buku ini berupa suatu aplikasi media dokumentasi foto dalam bentuk buku yang berfungsi untuk mengenalkan tradisi Pencak Macan Lumpur sebagai budaya khas dari Gresik.

Perancangan terdahulu selanjutnya adalah jurnal ilmiah karya dari Mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Institut Teknologi Sepuluh Nopember yang bernama Rany An-Nisaa Syabrina dengan judul Perancangan Buku Visual *Damar Kurung* dan Masmundari sebagai Maestro Kesenian Gresik. Dalam perancangan tersebut penulis membahas konten yang berkaitan dengan *Damar Kurung* dan *Masmundari* yang meliputi; sejarah, filosofi lukisan, makna, dan pakem karya yang dimanfaatkan sebagai pembelajaran membuat *Damar Kurung* Gresik. Tujuan dari perancangan ini yaitu sebagai upaya melestarikan kesenian budaya asal daerah Gresik dengan konsep media berupa buku yang dibuat dapat mengajak audiens untuk ikut dalam membuat kesenian tersebut.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya tersebut, maka dapat dilihat bahwa perancangan ini memiliki diferensiasi terhadap tradisi budaya yang mewakili dari beberapa wilayah Gresik dengan bentuk buku ilustrasi yang dibagi menjadi beberapa babak guna memperkenalkan tradisi budaya khas Gresik kepada target audiens. Adapun kesamaan tujuan pada perancangan ini dengan perancangan terdahulu yaitu mengenalkan dan menginformasikan kepada masyarakat terkait tradisi budaya daerah asal Gresik dengan media *output* berupa buku.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini seperti tampak pada gambar 1 yaitu; *pertama*, studi literatur. Informasi dikumpulkan melalui buku, media massa, *e-book*, jurnal ilmiah, dan internet dengan sumber kredibel, mengenai teori yang sudah ada sebelumnya. *Kedua*, studi eksisting untuk menggali lebih dalam tradisi budaya yang akan digunakan sebagai konten buku ilustrasi.



Gambar 1. Bagan Metode Penelitian
[Sumber: Adilah, 2022]

Ketiga, studi eksperimental yang dilakukan untuk merancang dan memperbaiki konsep desain yang telah dibuat. *Keempat, depth interview*; yang dilakukan kepada tiga narasumber, yang pertama yaitu Bapak Kris Adji Wahono selaku ketua Yayasan Mataseger, Kak Nindia Nurmayasari seorang penulis buku anak, dan Kak Agia Putri Cantika selaku ilustrator buku anak.

Kelima, Kuesioner, yang dibagi menjadi; 1) Kuesioner *Decision Maker*, yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dan peran orang dewasa dalam memperkenalkan tradisi budaya khas daerah kepada anak. 2) Kuesioner Target Audiens, bertujuan untuk mengali pengetahuan anak-anak akan tradisi budaya Gresik dan mengetahui aktivitas serta minat mereka. *Keenam*, Eksplorasi Visual; tahapan membuat alternatif desain untuk kebutuhan buku Ilustrasi. *Ketujuh, Post Test*; menguji hasil *prototype* desain jadi untuk mendapatkan penilaian dan saran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Luaran yang dihasilkan dari perancangan ini adalah buku ilustrasi tradisi budaya khas Gresik. Media yang dihasilkan nantinya akan ditujukan kepada target audiens yang membutuhkan media pengenalan akan tradisi budaya khas Gresik, seperti orang tua asal daerah Gresik yang memiliki anak-anak. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh penulis, sebanyak 55,5% responden mengatakan tidak pernah menemukan media untuk mengenalkan tradisi budaya Gresik. Sedangkan sebanyak 96,8% responden menjawab jika mengenalkan tradisi budaya khas daerah asalnya sangat penting, karena tradisi budaya merupakan ciri khas dari daerah masing-masing yang seharusnya dikenalkan generasi ke generasi agar tidak hilang dan menjadi lebih cinta dengan budaya daerahnya. Perancangan buku ilustrasi tradisi budaya khas Gresik merupakan salah satu upaya penulis untuk mengenalkan tradisi budaya khususnya di wilayah Kabupaten Gresik sekaligus sebagai salah satu bentuk media informasi terkait tradisi budaya Gresik yang mulai meredup oleh jaman. Media informasi yang dimaksud adalah pembaca dapat mendapatkan pengetahuan baru dengan mengetahui dan mengenal sejarah, asal usul, fakta, maupun informasi lainnya yang disajikan dalam buku. Selain untuk media pengenalan dan media informasi, diharapkan perancangan buku ini juga sebagai bentuk pendokumentasian perkembangan tradisi budaya khas Gresik yang belum banyak diketahui masyarakat terutama anak-anak.

3.1 Konsep Desain

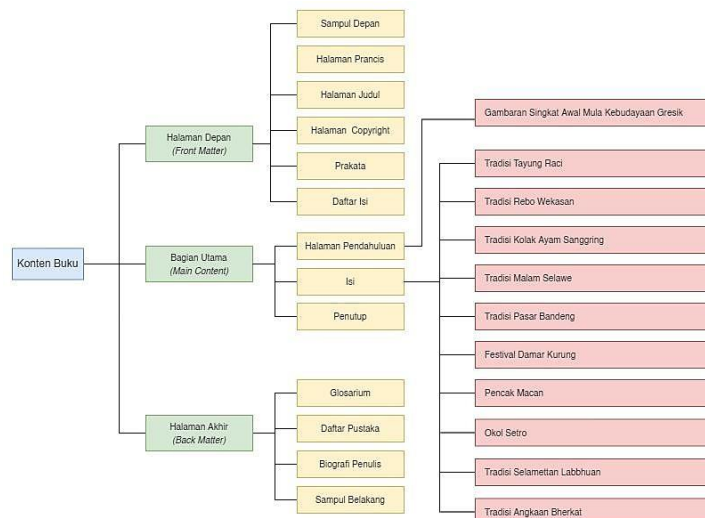
Dalam perancangan buku Ilustrasi ini dibagi menjadi empat bagian yaitu, konsep pesan, konsep media, konsep kreatif, dan konsep visual. Konsep pesan ingin disampaikan dalam buku Ilustrasi tradisi budaya Gresik adalah "*Introduction to Gresik Cultural Tradition*". Konsep "*Introduction*" bertujuan untuk mengetahui dan mendapatkan informasi lebih dalam akan tradisi budaya yang ada di Gresik yang belum diketahui oleh anak-anak Gresik, bukan hanya sekedar pengetahuan umum atau dasar. Tetapi, informasi terkait kondisi tradisi budaya yang ada, fakta, maupun asal usul dari tradisi tersebut sehingga dapat memberikan pengetahuan baru bagi anak.

Konsep media pada perancangan ini dibuat dengan buku yang memiliki 11 babak. Pada setiap babak pada buku memiliki pembahasan tradisi yang berbeda dengan sajian ilustrasi yang disesuaikan dengan isi konten dari buku. Pemilihan buku sebagai media dikarenakan buku dapat memuat banyak informasi dibandingkan dengan media informasi lainnya. Selain itu, buku dapat disentuh langsung oleh anak dan lebih sehat dibandingkan dengan gawai.

Konsep kreatif dalam buku ini yaitu dengan menerapkan penambahan elemen interaktif QR code untuk membantu pembaca mengakses foto dan video terkait tradisi budaya yang ada. Serta penambahan filter Instagram yang dapat diakses pembaca buku dan sebagai media penunjang promosi. Konsep visual dari perancangan ini yaitu informatif, colorful dan simple yang ditetapkan dalam perancangan ini digunakan untuk mendukung big idea. Pada kriteria informatif keyword ini digunakan pada penjelasan topik yang dibahas atau dipaparkan. Keyword colorful mengacu pada elemen visual yang ada dalam buku dengan kombinasi warna-warna cerah yang disesuaikan dengan target audiens. Sedangkan *keyword simple* diimplementasikan pada setiap informasi yang dibuat singkat dan langsung mengarah kepada inti dari penjelasan. *Keyword* ini juga diterapkan pada penggunaan tipografi dan *layout* agar audiens tidak merasa terdistraksi karena buku ini penuh dengan ilustrasi, sekaligus membantu audiens agar tidak merasa jenuh.

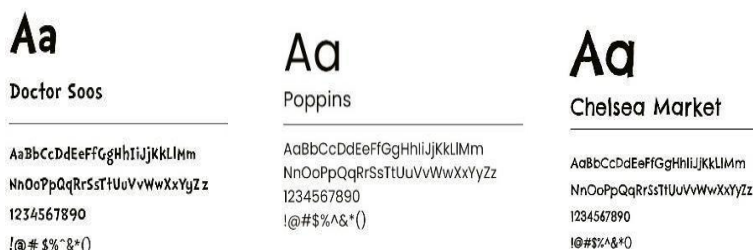
3.2 Kriteria Desain

Buku ini terdiri dari sampul depan, halaman depan (*front matter*) yang berisi tentang halaman prancis, prakata, halaman *copyright*, judul, dan daftar isi. Kemudian pada bagian utama (*main content*) berisi halaman pendahuluan, isi buku yang merupakan pembahasan utama buku, dan penutup. Pada bagian halaman akhir (*back matter*) berisi glosarium, daftar Pustaka, biografi penulis, dan diakhiri dengan sampul belakang.



Gambar 2. Struktur Buku
[Sumber: Adilah, 2022]

Konten yang diangkat pada buku ilustrasi bertemakan tradisi budaya khas Gresik ini dibagi menjadi tiga bagian dan 11 bab agar penyajian informasi lebih terarah dan memudahkan audiens dalam mencari topik yang diperlukan. Dengan menggunakan konsep alur deskriptif untuk isi konten buku. Pada bagian pertama dari buku ini merupakan bagian depan dari buku yang berisi informasi detail dari buku. Pada bagian kedua berisi bagian isi buku yang menggunakan alur deskriptif dimana buku akan menceritakan informasi secara umum kemudian dikerucutkan menjadi sebuah topik yang berbeda pada setiap babnya. Gambar umum tersebut berisi gambaran singkat terkait awal mula kebudayaan Gresik yang ada pada bab pertama. Kemudian bab kedua hingga kesebelas membahas konten tentang tradisi budaya dengan pembahasan yang berbeda sesuai dengan masing-masing bagian babnya. Bagian ketiga merupakan bagian akhir buku yang berisikan daftar Pustaka dan glosarium sebagai kamus istilah yang sulit atau tidak dimengerti oleh audiens.



Gambar 3. Jenis *Font*
[Sumber: Adilah, 2022]

Pada perancangan ini penulis menggunakan tiga jenis *font* yang digunakan dengan peran berbeda. *Font* tersebut adalah Poppins, Chelsea Market, dan Doctor Soos. Untuk judul buku penulis menggunakan *font* Chelsea Market karena memiliki kesan seperti hand-written tetapi jelas sehingga dapat mendukung gaya pewarnaan ilustrasi. Sedangkan pada judul bab buku *font* yang dipilih adalah Doctor Soos yang memiliki kesan *playful* dan luwes. Untuk body text tipografi yang dipakai adalah Poppins yang memiliki karakter sans serif yang tidak terlalu kaku sehingga cocok dengan karakteristik anak. Selain itu, *font* ini juga memiliki ketebalan yang pas dan tidak terlalu tebal sehingga pembaca dapat fokus pada ilustrasi dalam buku dan memberikan kenyamanan bagi pembaca.



Gambar 4. Warna
[Sumber: Adilah, 2022]

Seperti halnya komponen desain yang lain, warna turut mengacu pada keyword dari big idea konsep desain. Pemilihan warna yang digunakan dalam perancangan ini mengacu

pada warna-warna yang mampu menggambarkan kesan hangat, ramah, dan netral seperti penggunaan warna yang cenderung earthtone. Keyword earthtone disini mengarah pada warna yang memiliki kontras tidak terlalu tinggi. Penggunaan palet warna ini juga digunakan sebagai warna *font* untuk setiap judul bab maupun sub bab.

Jenis dan ukuran kertas yang akan digunakan dalam perancangan ini yaitu kertas matte paper dan art carton. Pemilihan kertas matte paper didasarkan pada sifat kertas yang mudah menyerap tinta dan tidak memantulkan cahaya. Sehingga hasil *finishing* yang didapatkan nantinya akan memiliki permukaan yang halus dan tidak berkilau. Kemudian dari segi ukurannya, output perancangan ini menghasilkan buku dengan dimensi 21,59cm x 21,59 cm atau rasio 1:1.

3.3 Gaya Bahasa

Buku ilustrasi bertemakan tradisi budaya khas Gresik ditujukan kepada anak-anak yang ingin mengenal tradisi budaya. Oleh karena itu, penggunaan gaya bahasa dalam buku ini semi-formal, luwes, dan sederhana sehingga diharapkan para audiens dapat menerima informasi lebih mudah tanpa memberikan persepsi atau makna ganda. Penyampaian informasi yang diberikan juga menggunakan pendekatan deskriptif yang pokok bahasannya tidak bertele-tele. Bahasa yang digunakan dalam buku Ilustrasi ini didominasi dengan Bahasa Indonesia, tetapi dalam beberapa bahasan juga mengandung kosakata dalam bahasa *Nggresikan*. Kata-kata dalam bahasa *Nggresikan* tersebut akan dijelaskan artinya pada bagian glossarium yang ada pada bagian *back matter*.

3.3 Konsep Layout

Konsep *layout* yang didesain pada buku disesuaikan berdasarkan kebutuhan target audiens dengan mempelajari dan mengamati eksisting yang ada. Konsep *layout* yang dipilih adalah desain penggabungan antara ilustratif dan *simple*. Sesuai dengan hasil peninjauan yang telah dilakukan oleh penulis, konsep *layout* ini menitik beratkan pada ilustrasi atau elemen visual yang terdapat pada buku untuk menggambarkan informasi yang disajikan. Konsep ilustratif diterapkan pada setiap halaman buku yang memiliki informasi tidak terlalu banyak untuk memberikan gambaran atau penjelasan dari isi yang disajikan. Sedangkan konsep *simple* diterapkan dengan tidak ada penggunaan elemen-elemen tambahan selain ilustrasi yang bertujuan agar audiens fokus terhadap informasi yang ingin disampaikan tanpa terdistraksi oleh elemen-elemen pendukung lainnya. Penggunaan elemen ini dapat ditemukan pada bagian pembuka bab. Pada perancangan ini penulis menggunakan *Adobe Indesign* sebagai *software* untuk melakukan proses mendesain *layout* buku. Buku ini, menggunakan sistem 2 grid agar dapat menampilkan susunan yang tidak terlalu ramai karena setiap kolom akan diisi oleh ilustrasi. Berikut merupakan alternatif konsep *layout* yang diterapkan pada buku ilustrasi tradisi budaya khas Gresik.

3.3 Proses Desain

Proses desain buku Ilustrasi tradisi budaya Gresik yang telah diperoleh dan dijadikan acuan dalam perancangan adalah:

a) Proses Ilustrasi Alternatif Gaya Gambar



Gambar 5. Proses Sketsa Alternatif Gaya Gambar
[Sumber: Adilah, 2022]

Ilustrasi merupakan elemen utama pada perancangan buku ilustrasi dikarenakan hampir setiap halamannya menggunakan ilustrasi. Tahapan awal dalam pembuatan ilustrasi adalah pembuatan sketsa. Sketsa tersebut dikerjakan oleh penulis secara digital menggunakan software *Adobe Photoshop*. Alternatif gaya gambar yang didapatkan menghasilkan variasi bentuk karakter. Kemudian, tahapan yang kedua adalah melakukan proses pewarnaan dimana penulis mencoba untuk melakukan eksplorasi pewarnaan pada tiap masing-masing karakter dengan teknik pewarnaan yang berbeda untuk menghasilkan *style* lebih bervariasi.



Gambar 6. Proses Ideasi Pewarnaan Alternatif Gaya Gambar
[Sumber: Adilah, 2022]

Ilustrasi gaya pertama memiliki gaya ilustrasi innocent dari segi anatomi yang polos dan terkesan sembarangan. *Style* ini berusaha untuk meniadakan jarak antara anak-anak dengan visual dan warna-warna simple yang eksploratif. Pewarnaan pada *style* ini tidak menggunakan shading dan terlihat datar dimana seperti hanya pewarnaan polos anak-anak. Sedangkan pada ilustrasi kedua yang ada di bawah, menggunakan gaya ilustrasi children *style lineless* yang memiliki pewarnaan tidak menggunakan garis tepi. Pada ilustrasi ketiga, memiliki gaya ilustrasi *lineart* dari pewarnaan yang menggunakan garis tepi. *Style* ini terinspirasi dari buku cerita rakyat untuk anak-anak yang memiliki outline dan terkesan lebih sederhana. Hasil dari proses ilustrasi

alternatif gaya desain yang dipilih adalah desain kedua karena mengarah pada *keyword colorful* pada konsep desain utama dan memberikan kesan simple pada sebagian pengaplikasian ilustrasi buku ini.

b) Proses Ilustrasi



Gambar 7. Proses Analisa Inti Paragraf dan Proses *Layout* serta Sketsa Ilustrasi
[Sumber: Adilah, 2022]

Proses pembuatan ilustrasi ini digunakan untuk membantu penulis dalam memberikan gambaran sejarah, kejadian pada masa lalu, atau kegiatan dari tradisi yang ada pada konten buku. Tahapan mendesainnya yaitu dengan menganalisa terlebih dahulu inti dari paragraf pada suatu halaman atau naskah konten buku. Selanjutnya dilakukan proses pengilustrasian sesuai dari hasil analisa yang telah dilakukan penulis mulai dari sketsa hingga *finishing*.

Ilustrasi gaya pertama memiliki gaya Ilustrasi *innocent* dari segi anatomi yang polos dan terkesan sembarangan. *Style* ini berusaha untuk meniadakan jarak antara anak-anak dengan visual dan warna-warna simple yang eksploratif.

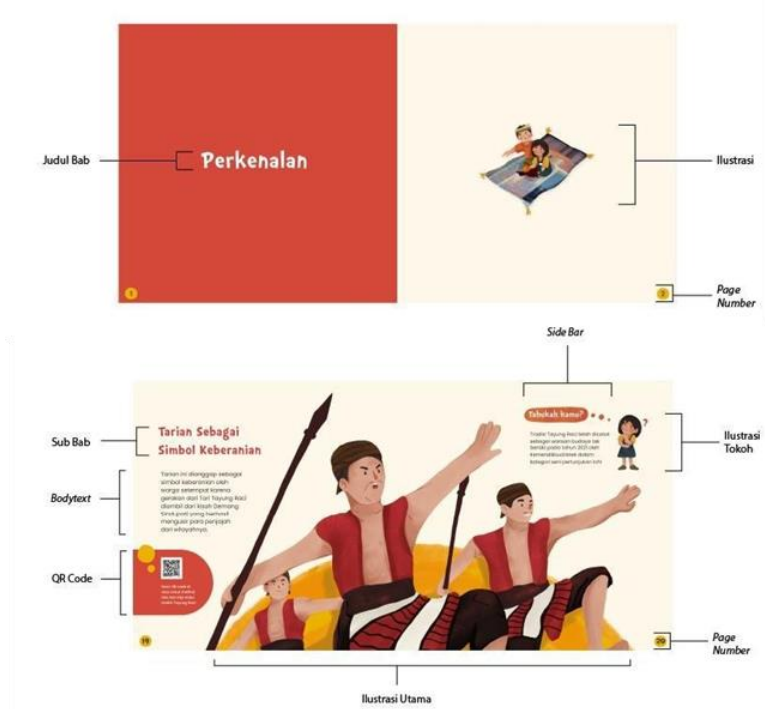
c) Proses *Layout*

Proses *layouting* merupakan tahapan dimana segala elemen visual dan tipografi disusun dan dikembangkan menjadi satu halaman. Penataan elemen visual dalam *layout* merupakan tahap yang penting karena harus memperhatikan kemudahan audiens dalam bernavigasi pada buku tersebut. *Layout* pada buku ini menggunakan kombinasi 2 dan 3 kolom untuk *bodytext* yang dapat diletakkan pada sisi kiri atau kanan halaman. Hal tersebut dilakukan jika jumlah teks terlalu padat sehingga dibagi menjadi beberapa bagian untuk memudahkan pembaca dalam membaca isi konten.



Gambar 8. *Layout* Ilustrasi dan Teks
[Sumber: Adilah, 2022]

d) Anatomi Penyusun Halaman Buku



Gambar 9. Anatomi Komponen Visual Layout Buku
[Sumber: Adilah, 2022]

Pada setiap halamannya, secara garis besar pembagian *layout* pada buku ini adalah judul bab, sub bab, *bodytext*, *page number*, dan ilustrasi. Setiap komponen elemen tersebut diintegrasikan dengan menggunakan acuan hirarki dan informasi yang ada di setiap halaman. Area antar komponen pada sebuah halmaan disebut juga dengan *whitespace*, yaitu area yang sengaja dikosongkan untuk memberi jeda bagi pembaca, menciptakan kontras, dan mengarahkan pembaca pada titik fokus tertentu. Hasil perancangan isi dari buku tradisi budaya Gresik dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 11. Sampul Buku Ilustrasi Tradisi Budaya Gresik
[Sumber: Adilah, 2022]



Gambar 12. Desain Final Tampilan Buku Ilustrasi Tradisi Budaya Gresik
[Sumber: Adilah, 2022]

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan pembahasan dalam perancangan buku Ilustrasi ini bahwa buku ilustrasi Tayung Raci & 9 Tradisi Budaya Gresik Lainnya berperan sebagai media pengenalan bagi anak-anak usia sekolah dasar akan tradisi budaya asal daerah Gresik. Dengan hasil dari perancangan menyajikan pengetahuan bagi pembaca akan berbagai tradisi budaya khas Gresik yang belum dikenal oleh pembaca secara detail mulai dari asal-usul, makna atau nilai yang terkandung di dalamnya, serta lokasi dan waktu diadakan. Untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi buku, penulis melengkapinya dengan elemen interaktif QR code membantu pembaca mengakses foto dan video terkait tradisi budaya yang ada. Ilustrasi pada buku dimanfaatkan sebagai penyeimbang *layout* buku dan penambahan karakter tokoh diberikan agar memberi kesan yang tidak kaku seperti buku pelajaran. Dari sini penulis menampilkan visualisasi untuk keterangan informasi berdasarkan konsep dan teori yang sesuai dengan kebutuhan target audiens.

Sementara itu, saran yang diberikan penulis adalah perancangan ini dapat dikembangkan dengan memberikan elemen interaktif lainnya seperti adanya *pop up* pada *icon-icon* tertentu yang mendeskripsikan tradisi dan menjadi salah satu metode untuk mengenalkan atau melestarikan budaya di daerah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamin, R. Y., Ramadhani, N., Orta, Nurina, Dwitasari, P., Prasetyo, D., & Noordyanto, N. (n.d.). Kompilasi Buku Cerita Anak sebagai Media Edukasi di Masa Pandemi. Retrieved May 12, 2022, from <https://iptek.its.ac.id/index.php/idea/article/view/11599/6415>
- Amin, W. R. (2017). Kupatan, Tradisi Untuk Melestarikan Ajaran Bersedekah, Memperkuat Tali Silaturahmi, Dan Memuliakan Tamu. *UIN RMSaid Journal*, 14(2), 267–284.

- Balya, Ahmad. (2018). Perancangan Buku Story Photography Tradisi Pencak Macan Lumpur Guna Memperkenalkan Budaya Khas Gresik (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).
- Badan Litbang. (2016). Indonesia Darurat Krisis Kebudayaan – Badan Litbang. <https://litbang.kemendagri.go.id/website/indonesia-darurat-krisis-kebudayaan/>
- Hilmiyyah, D. R. (2019). Pelabuhan Gresik sebagai Proses Perdagangan dan Islamisasi Abad XV-XVI. <http://digilib.uinsby.ac.id/29107/>
- Ibrahim, A. M. (2020). Damar Kurung dijadikan ikon Kabupaten Gresik-Jatim - ANTARA News. <https://www.antaraneews.com/berita/1844716/damar-kurungdijadikan-ikon-kabupaten-gresik-jatim>
- Ikawira, E. Y. (2014). Penciptaan Buku Ilustrasi Legenda Reog Ponorogo Sebagai Upaya Mengenalkan Budaya Lokal Kepada Anak-Anak [Universitas Dinamika]. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/4029/1/09420100059-2014-STIKOMSURABAYA.pdf>
- Mustakim, M. (2020). Konstruksi Pemimpin Atas Tradisi Giri Kedaton Sebagai Identitas Sosial Budaya Masyarakat Kabupaten Gresik. 19(1).
- Ratih, D. (2019). Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Tradisi Misalin di Kecamatan Cimaragas Kabupaten Ciamis. *ISTORIA Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah*. *Istoria*, 15(1).
- Salmah. (2019). Psikolog Rika Vira Zwagery: Pentingnya Mengenalkan Budaya Daerah Kepada Anak, Ini Manfaatnya - Banjarmasinpost.co.id. <https://banjarmasin.tribunnews.com/2019/09/14/psikolog-rika-vira-zwagerypentingnya-mengenalkan-budaya-daerah-kepada-anak-ini-manfaatnya>
- Syabrina, Rany. An-Nisaa. (2014). Perancangan Buku Visual Damar Kurung dan Masmundari sebagai Maestro Kesenian Gresik. *Jurnal Sains dan Seni POMITS*, 2(1), 1-6.