

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAKYAT BERDIRINYA KABUPATEN BATANG

Rifkhatul Khasif, Godham Eko Saputro

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Nakula 5 - 11, Semarang, 50131, 024-3517261

E-mail : 114201502156@mhs.dinus.ac.id , godham.eko.saputro@dsn.dinus.ac.id

ABSTRAK

Cerita rakyat ini merupakan suatu cerita legenda yang diangkat dari cerita daerah kabupaten Batang. Cerita ini merupakan hal penting bagi masyarakat kabupaten Batang sendiri sebagai bentuk rasa peduli dalam melestarikan cerita daerah yang kelak berguna untuk generasi penerusnya. Namun sayangnya kurang banyaknya minat masyarakat atau anak muda sekarang, bahwa betapa pentingnya hal tersebut untuk menambah wawasan sejarah. Pemerintah juga prihatin sekali akan hal tersebut, maka upaya yang akan dilakukan adalah mengemas cerita rakyat tersebut menjadi sebuah cerita bergambar yang menarik, komunikatif dan inovatif, sebagai menarik perhatian anak remaja dan pelajar dari umur (12-15 tahun) untuk lebih memahami tentang sejarah cerita daerah. Karena itu merupakan awal dimana kita bisa mengajarkan rasa peduli dan menghargai suatu warisan budaya melalui cerita rakyat daerah yang harus terus dilestarikan.

Kata kunci : Buku Ilustrasi, Cerita Rakyat, Kabupaten Batang.

ABSTRACT

This folklore is a legendary story taken from the story of the Batang regency. This story is important for the people of the Batang district itself as a form of caring in preserving regional stories that will be useful for future generations. But unfortunately, there is less interest in the community or young people now, how important it is to add historical insight. The government is also very concerned about this, then the effort will be made is to package the folklore into an interesting, communicative and innovative illustrated story, as attracting the attention of teenagers and students from age (12-15 years) to better understand the history of the story area. Because it is the beginning where we can teach care and respect for a cultural heritage through local folklore that must continue to be preserved.

Keywords : Illustration Book, Folklore, Batang Regency

1. PENDAHULUAN

Secara umum yang dimaksud dengan sejarah adalah peristiwa-peristiwa yang telah terjadi pada masa lampau yang pernah dialami oleh manusia. Pengertian sejarah menurut Roeslan Abdulgani adalah ilmu yang meneliti dan menyelidiki secara sistematis keseluruhan perkembangan masyarakat serta kemanusiaan di masa lampau beserta kejadian-kejadiannya dengan maksud untuk menilai secara kritis seluruh hasil penelitiannya, untuk dijadikan perbendaharaan-pedoman bagi penilaian dan penentuan keadaan masa sekarang serta arah progres di masa depan. Dengan sejarah kita dapat belajar untuk bersikap bijaksana didalam berbagai macam situasi dan kondisi, selain itu juga menumbuhkan sikap kritis pada diri seseorang untuk dapat menyikapi suatu fenomena baik yang telah terjadi maupun fenomena yang akan datang. Keunggulan sejarah yang terdapat dalam bidang pendidikan adalah salah satunya bahwa sejarah tumbuh dan berkembang seiring dengan perkembangan manusia. Dengan sejarah manusia berkembang menjadi lebih realistis jadi pada hakikatnya sejarah adalah pelajaran tentang kearifan. Indonesia adalah negeri yang kaya akan sejarah dan budayanya. Terdiri dari berbagai macam ras dan suku yang tersebar di seluruh penjuru nusantara. Mereka hidup berdampingan dari zaman nenek moyang kita dahulu sampai sekarang sehingga menjadikan Indonesia kaya akan cerita rakyatnya.

Seperti halnya pada daerah-daerah lain yang berada di Indonesia, kabupaten Batang juga mempunyai sejarah panjang yang tidak diketahui oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Batang merupakan salah satu dari sekian banyak kabupaten yang berada di Jawa Tengah. Kabupaten Batang berbatasan dengan kabupaten Banjarnegara di selatan, laut Jawa di utara, kota Pekalongan dan kabupaten Pekalongan di barat, serta kabupaten Kendal di timur. Selain memiliki alam yang indah karena mencakup wilayah laut, pantai dan pegunungan, kabupaten Batang juga memiliki cerita rakyat cikal bakal dari berdirinya kabupaten Batang yang merupakan sumber informasi budaya karena dapat digunakan untuk mengetahui latar belakang sejarah dan budaya. Sekarang ini masyarakat lebih suka cerita-cerita yang berbau barat. Sehingga cerita rakyat nusantara mulai banyak yang dilupakan dan tidak dilestarikan. Sangat mengkhawatirkan sekali apabila masyarakat mulai tidak peduli terhadap sejarah cerita budayanya sendiri padahal cerita rakyat adalah sumber informasi budaya yang harus dilestarikan agar masyarakat tidak kehilangan budayanya. Bagaimanapun kehidupan akan terus berjalan dan kebudayaan akan senantiasa berkembang mengikuti zamannya.

Pemerintah Kabupaten Batang melalui Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Batang (Disdikbud) bersama para pemerhati sejarah berupaya untuk melakukan revisi pada buku-buku sejarah, terutama berhubungan dengan perjuangan pembentukan kabupaten Batang. Karena selama ini anak-anak didik di sekolah hanya mengetahui sejarah yang sumbernya belum dapat ditemukan. Banyak masyarakat kabupaten Batang yang tidak mengetahui cerita rakyat tentang berdirinya kabupaten Batang sehingga hal ini berpengaruh juga pada generasi mudanya yang juga tidak tahu dan cenderung tidak peduli terhadap cerita rakyat daerahnya sendiri. Selain itu tidak tersedianya media informasi tentang cerita rakyat berdirinya kabupaten Batang juga berpengaruh besar terhadap kepedulian dari generasi mudanya.

Didorong dari permasalahan ini diperlukan perancangan sebuah media komunikasi visual berupa buku ilustrasi yang bertujuan untuk menarik minat remaja untuk mengenal dan

melestarikan cerita rakyat kabupaten Batang. Buku ilustrasi dipilih karena dapat lebih menarik perhatian pembaca. Ilustrasi juga dapat digunakan untuk bisa memberi gambaran lengkap mengenai isi sebuah cerita selain itu buku ilustrasi juga memberikan sebuah hiburan sehingga para pembaca tidak bosan saat membaca. Menurut buku *Choosing Books for Children: A Commonsense Guide*, telah ada perkembangan pada ilustrasi kontemporer untuk buku cerita anak-anak. Seperti dicontohkan pada buku *The Snowy Day* oleh Ezra Jack Keats, ataupun buku *Arrow to the Sun* oleh Gerald McDermott yang menggunakan interpretasi abstrak untuk cerita rakyat. Ilustrasi pada *Arrow to the Sun* terbukti mudah diterima oleh anak-anak. Kebutuhan visual dalam menerangkan informasi tentang cerita rakyat berdirinya kabupaten Batang inilah yang nantinya diterapkan di dalam sebuah media buku berupa buku ilustrasi. Buku ilustrasi sendiri merupakan media yang berkaitan dengan edukasi dan pembelajaran yang mudah digunakan sehingga merupakan media yang dianggap tepat.

Kabupaten Batang diharapkan mampu mengatasi transisi budaya dengan cara melestarikan dan mempelajari kembali kekayaan budaya dan sejarah yang semakin menipis sumber-sumbernya. Dengan dilakukannya perancangan ini diharapkan mampu menambah kecintaan generasi muda terhadap cerita rakyat dan budaya daerahnya sendiri, mampu meneladani sifat dari Bahurekso sebagai seorang kesatria yang tangguh, jujur, amanah, dan berani menghadapi segala macam gangguan dan ancaman, sehingga membawa kemajuan kabupaten Batang ke arah yang lebih baik.

2. METODE PENELITIAN

Dalam perancangan pembuatan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Berdirinya Kabupaten Batang ini penulis melakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode kualitatif yaitu data primer didapat dari hasil penulis melakukan observasi di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Batang dan wawancara kepada bapak Achmad Taufiq selaku kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Batang, Selain itu penulis juga melakukan wawancara kepada bapak Mulyono Rahman selaku pemerhati sejarah kabupaten Batang untuk mendapatkan informasi yang valid. Sedangkan untuk pengumpulan data sekunder didapatkan penulis melalui website resmi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Batang selain itu penulis juga mendapatkan data dari buku Sejarah Perjuangan Pembentukan Kabupaten Batang terbitan tahun 1991 dan beberapa sumber lainnya yang berhubungan dengan sejarah Kabupaten Batang sebagai acuan untuk membuat sebagai acuan untuk membuat Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Berdirinya Kabupaten Batang.

2.1 Metode Analisis Data

1. Analisis target audien

Target audiens ditujukan kepada anak usia remaja di Indonesia khususnya di wilayah Jawa Tengah, Kabupaten Batang

Geografis : Anak-anak usia 12-15 tahun di daerah kabupaten Batang

Demografis : A. Pekerjaan : Pelajar

B. Gender : Laki – laki
Perempuan

C. Usia : 12 tahun – 15 tahun

Psikografis : Anak-anak usia remaja lebih suka buku dengan tambahan ilustrasi

Behaviour : Buku dengan tambahan ilustrasi lebih diminati oleh anak-anak dan remaja.

2. Potensi pasar atau nilai jual

Potensi pasar atau nilai jual dari buku ilustrasi cerita rakyat berdirinya kabupaten Batang cukup menjual, karena buku ini berisi tentang ilustrasi sejarah berdirinya kabupaten Batang menurut cerita rakyat yang sudah turun temurun dari dulu hingga sekarang yang dapat menarik minat generasi remaja untuk membaca. Karena generasi remaja lebih suka buku yang memiliki gambar atau ilustrasi dibandingkan dengan buku yang hanya berisikan tulisan saja sehingga itu menjadi nilai positif bagi buku ilustrasi ini.

Dengan diciptakannya buku ilustrasi cerita rakyat berdirinya kabupaten Batang juga akan berdampak pada nilai jual yang akan terhitung cukup tinggi karena buku ini berisikan ilustrasi dan penjelasan singkat dengan kalimat yang mudah dipahami. Dengan menciptakan ilustrasi yang menarik maka audience akan lebih tertarik untuk membeli dan membacanya. Berbeda dengan buku sejarah muatan lokal lainnya yang sudah ada sebelumnya yang hanya berisikan tulisan saja tanpa menampilkan ilustrasi, buku ini menampilkan unsur ilustrasi guna memperjelas maksud yang tersirat didalam cerita rakyat berdirinya Kabupaten Batang sehingga audience akan lebih antusias untuk membaca dan mempelajarinya.

3. Aspek Inovasi

a. Inovasi

Penciptaan buku ilustrasi cerita rakyat berdirinya kabupaten Batang untuk anak remaja berdasarkan alasan karena minimnya tingkat pengetahuan masyarakat kabupaten batang khususnya remaja akan sejarah dari daerahnya sendiri. Dibuktikan oleh banyaknya sekolah yang tidak memberlakukan mata pelajaran muatan lokal, juga alasan ini diperkuat dengan banyaknya anak-anak atau warga Kabupaten Batang yang tidak menahu tentang sejarah dari Kabupaten Batang. Dalam hal ini penulis akan membuat terobosan baru berupa penciptaan buku ilustrasi cerita rakyat berdirinya kabupaten Batang yang berjudul Ngembat Watang didalamnya memuat informasi tentang sejarah berdirinya kabupaten Batang yang disajikan melalui cerita bergambar dengan pengayaan bentuk visual yang sederhana dan mudah di mengerti oleh masyarakat khususnya usia remaja.

b. Narasi Cerita

Cerita yang disampaikan didalamnya akan memuat sejarah berdirinya kabupaten batang dari waktu Mataram mempersiapkan daerah-daerah peratanian untuk mencukupi persediaan beras bagi para prajurit Mataram yang akan mengadakan penyerangan ke Batavia, Bahurekso mendapat tugas membuka hutan Roban untuk dijadikan daerah pesawahan. Hambatan dalam pelaksanaan tesebut ternyata cukup banyak. Para pekerja penebang hutan banyak yang sakit dan mati karena konon diganggu oleh jin, setan peri prayangan, atau siluman-siluman penjaga hutan Roban, yang dipimpin raja mereka Dadungawuk. dalam buku ilustrasi ini juga akan menguak tentang asal-usul cerita dibalik nama Batang yang tidak banyak orang ketahui.

c. Layout

Layout pada buku ilustrasi ini akan menggunakan layout dengan komposisi berupa gambar ilustrasi pada setiap dua lembar halaman ditambah dengan tipografi sebagai penjelas dari gambar ilustrasi.



Gambar 3.2.3 Referensi layout ilustrasi
(sumber : Rifkhatul khasif)

d. Konten

1. Sejarah kabupaten Batang
2. Asal usul nama Batang

2.2 Analisis 5W + 1H

Dalam perancangan buku ilustrasi cerita rakyat sejarah berdirinya kabupaten Batang penulis menggunakan analisis 5W + 1H

1. What (Apa)

Perancangan buku ilustrasi cerita rakyat sejarah berdirinya kabupaten Batang ini dibuat karena selama ini anak-anak didik di sekolah hanya mengetahui sejarah yang sumbernya belum dapat ditemukan.

2. Why (Mengapa)

Alasan membuat perancangan buku ilustrasi ini adalah untuk menyediakan media informasi berupa buku ilustrasi yang diharapkan mampu menambah kecintaan generasi muda terhadap cerita sejarah daerahnya.

3. Where (Dimana)

Perancangan buku ilustrasi ini akan di publish di seluruh wilayah kabupaten Batang.

4. When (Kapan)

Buku ilustrasi ini akan di publish April 2020 yang akan datang.

5. Who (Siapa)

Dalam perancangan buku ilustrasi ini sasaran utamanya adalah anak remaja yang berusia 12 tahun sampai 15 tahun laki-laki maupun perempuan.

6. How (Bagaimana)

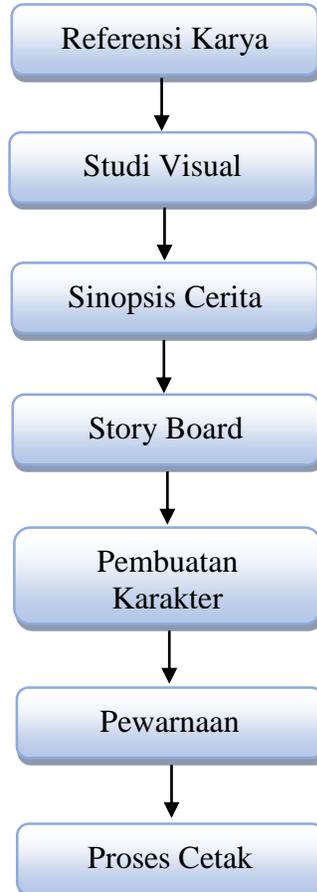
Dalam perancangan buku ilustrasi penulis mengumpulkan data dari berbagai sumber diantaranya adalah data dari pemerintah kabupaten batang tentang sejarah berdirinya kabupaten Batang.

2.3 Kesimpulan Analisis

Dari hasil analisis yang dilakukan oleh penulis, maka dapat disimpulkan bahwa kabupaten Batang memerlukan adanya media informasi yang menarik, komunikatif, informatif dan edukatif sebagai sumber informasi budaya untuk masyarakat kabupaten Batang khususnya kalangan anak-anak dan remaja agar audience lebih tertarik dan mendapatkan informasi tentang sejarah penting yang ada di kabupaten Batang.

2.4 Metode Perancangan

1. Proses Penciptaan Karya



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap visualisasi, karya mulai dirancang dengan sedemikian rupa berdasarkan tahapan-tahapan proses perancangan sampai pada hasil akhir, mulai dari hasil data dan analisa yang didapat sebagai acuan awal pengumpulan ide untuk perancangan media komunikasi visual berupa buku ilustrasi.

1. Konsep Kreatif

a. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari konsep perancangan buku ilustrasi cerita rakyat berdirinya kabupaten batang ini adalah untuk merancang buku ilustrasi sebagai sumber informasi budaya kabupaten batang. Selain itu juga untuk menyediakan media informasi berupa buku ilustrasi bagi pelajar usia remaja.

2. Strategi Kreatif

a. Format

Pemilihan format *hard cover* yang mana memiliki keunggulan dalam ketahanan waktu yang lama secara fisik. Dalam segi visual, format *hard cover* memiliki keunggulan kejelasan, tidak mudah rusak, lebih menarik dan menonjol dibandingkan dengan buku yang menggunakan format lainnya.

b. Bentuk

Bentuk buku ilustrasi akan berupa potrait dengan gambar ilustrasi dan tipografi pada setiap dua lembar halaman merupakan buku bacaan bergambar dengan tujuan menginformasikan dan mengkomunikasikan Cerita Rakyat Berdirinya Kabupaten Batang secara informatif dan menarik.

c. Ukuran

Ukuran kertas yang dipilih adalah kertas ukuran 17,5 x 22 centimeter. Media kertas ini akan dimanfaatkan dengan beberapa jumlah gambar yang merupakan Gambaran Ilustrasi Cerita Rakyat Berdirinya Kabupaten Batang dengan sedikit teks sebagai penjelasan ceritanya.

d. Gaya Visual

Pada perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Berdirinya Kabupaten Batang ini, penulis akan menggunakan peng gayaan jenis kartunal dimana ilustrasi yang dibuat berupa sketsa dan juga dengan pewarnaannya. Berikut adalah contoh peng gayaan karakter serupa :



Gambar 3.1 Refrensi karakter visual dan ilustrasi materi gambar
 Sumber : google.com

e. Studi komparansi media

Studi komparansi media ini adalah upaya penulis untuk memperbandingkan tiga media yang paling diminati oleh anak-anak remaja usia 12-15 tahun. Perancangan buku ilustrasi ini diharapkan bisa menutupi kekurangan dari kedua media lainnya. Dengan model komunikasi SMCR yang terdiri dari Sumber (Source), pesan (Message), saluran (Channel), dan penerima (Receiver). Tiap media yakni buku ilustrasi, game, dan komik bisa dibandingkan sebagai pendukung bahwa pemilihan buku ilustrasi sebagai media sudah sesuai dengan permasalahan yang ada. Berikut tabel berbandingan tiga media yang berbeda dengan konten yang sama yaitu cerita rakyat berdirinya Kabupaten Batang.

Media	Buku Ilustrasi	Game	Komik
Source	Penulis	Penulis	Penulis
Pengetahuan	Lebih mudah didapatkan dengan membaca	Kurang mudah didapatkan dengan bermain game	Mudah karena komik juga butuh aktivitas membaca
Budaya	Membaca menjadi sarana mendapatkan ilmu	Bermain game menjadi sarana hiburan, sehingga aspek belajar berkurang	Membaca komik selain sebagai sarana hiburan juga mengandung aspek belajar
Pengalaman	kurang berkesan karena hanya membaca dan bersifat monoton	Berkesan karena hanya belajar tetapi juga bisa menikmati permainan	Berkesan karena tidak sekedar membaca tetapi juga bisa menikmati estetika visual

Message	Cerita rakyat kabupaten Batang	Cerita rakyat kabupaten Batang	Cerita rakyat kabupaten Batang
Channel	Buku Teks +gambar → mata	Tablet pc Gambar+animasi → mata, telinga, peraba	Tablet PC Teks+Gambar+animasi → mata dan peraba
Receiver	Cocok untuk remaja karena dapat mengasah imajinasi	Kurang cocok untuk remaja yang gemar bermain game	Cocok untuk remaja yang hobi membaca komik

Table 1 : Perbandingan media buku ilustrasi, game, dan komik
 Sumber : hasil observasi penulis

f. Mock up



Sampul Buku



Isi buku



Poster



Pembatas buku



Stiker



Gantungan kunci



Y-banner

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Jadi dari perancangan yang sudah dilakukan oleh penulis dapat disimpulkan bahwa diketahui dari permasalahan tersebut diatas bahwa untuk menarik minat remaja agar lebih mengenal cerita rakyat kabupaten Batang ini diperlukan sebuah media komunikasi visual berupa buku ilustrasi yang dibuat dengan inovatif dan menarik bertujuan untuk melestarikan cerita rakyat kabupaten Batang. Selain itu membuat sebuah media komunikasi visual berupa buku ilustrasi untuk anak remaja perancangan karakter, pemilihan warna dan huruf sangatlah penting agar buku tidak hanya terlihat menarik namun juga dapat dengan mudah dicerna dan diterima. Dengan dilakukannya perancangan ini diharapkan mampu menambah kecintaan generasi muda terhadap cerita rakyat di daerahnya agar terus terjaga sampai generasi yang akan datang karena cerita rakyat adalah sumber informasi budaya yang harus dilestarikan agar masyarakat tidak kehilangan budayanya.

4.2. Saran

Diharapkan pemerintah Kabupaten Batang dalam hal ini Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Batang (Disdikbud) turut andil dalam upaya melestarikan cerita rakyat berdirinya kabupaten Batang agar generasi mudanya tahu dan peduli terhadap

cerita rakyat di daerahnya, karena selama ini anak-anak didik di sekolah hanya mengetahui sejarah yang sumbernya belum dapat ditemukan. Banyak masyarakat kabupaten Batang yang tidak mengetahui cerita rakyat tentang berdirinya kabupaten Batang sehingga hal ini berpengaruh juga pada generasi mudanya yang juga tidak tahu dan cenderung tidak peduli terhadap cerita rakyat daerahnya sendiri. Oleh karena itu dalam hal ini peran serta pemerintah sangatlah penting.

DAFTAR PUSTAKA

- Rustan, Suriyanto.2009. *LAYOUT, dasar & penerapannya*. Jakarta : PT.Gramedia Pusaka Utama
- Rustan, Suriyanto.2011. *Huruf, Font dan Tiopografi*. Jakarta : PT.Gramedia Pusaka Utama
- Anggraini, Lia, S.KiranaNathalia. (2014). “ *DesainKomunikasi Visual .*” NuansaCendikia: Bandung.
- Hasan, Alwi. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- M.I. Aditjipto. (1999). *Jenis Masalah Perancangan Dan Jenis Pendekatannya*. *DIMENSI Teknik Arsitektur*, 27, 1–5. Retrieved from <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/ars/article/view/15711>
- Meilani. (2013). *Teori Warna : Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana*. *Humaniora*, 4(9), 326–338.
- Petra, U. K., & Siwalankerto, J. (2014). *TARAKAN Abstrak Pendahuluan Rumusan Masalah Metode Perancangan Metode Analisis Data*, 1–11.
- Seni, F., & Kristen, U. (1999). *Tipografi dalam Desain Komunikasi Visual*. *Journal Design*. Universitas Kristen Petra 47–54.
- Anonymous. (2018). *Tipografi*, Artikel Laman, <https://id.wikipedia.org/wiki/Tipografi> (Diakses tanggal 3 Oktober 2018).
- Anonymous. (2016). *Sejarah Kabupaten Batang*, Artikel Laman, <https://www.batangkab.go.id/?p=2&id=1> (diunduh pada 11/12/2018).
- Hamdan. (2017). *Pengertian Cerita Rakyat Menurut Para Ahli Lengkap Dengan Jenis-Jenis Dan Contohnya*, Artikel Laman, <https://satujam.com/pengertian-cerita-rakyat/> (diunduh pada 29/11/2018).
- Anonymous. (2017). *Pengertian Ilustrasi, Fungsi Dan Tujuan*, Artikel Laman, <http://www.artikelsiana.com/2017/09/pengertian-ilustrasi-fungsi-tujuan.html?m=1> (diunduh pada 29/11/2018).
- Anonymous. (2016). *Pengertian Epik*, Artikel Laman, <https://ambilgratis.com/2016/10/25/pengertian-epik/> (diunduh pada 29/11/2018).
- Sujiwo Tejo. (2012). *Episode 148 Dadungawuk Si Mata Kerbau*, Artikel Laman, <http://sujiwotejo.com/episode-148-dadungawuk-si-mata-kerbau/> (diunduh pada 29/11/2018).
- Carolina Short. (2019). *Mansalva*, Artikel Laman, <https://github.com/carolinashort/mansalva> (diunduh pada 13/10/2019).