

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “LEGENDA NIAN” DI BALIK SEJARAH TAHUN BARU IMLEK KEPADA ANAK USIA 9-10 TAHUN

Dilla Andini Pratikasari¹, Puri Sulistiyawati²

Desain Komunikasi Visual- S1, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
E-mail :114201903229@mhs.dinus.ac.id, puri.sulistiya@dsn.dinus.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 7 Januari 2023

Disetujui : 10 Maret 2023

Kata Kunci :

Buku Ilustrasi, China, Imlek,
Legenda Nian.

ABSTRAK

Legenda Nian merupakan salah satu dari banyaknya cerita yang dipercaya oleh masyarakat Tiongkok sebagai lahirnya suatu budaya melalui satu peristiwa yang biasa disebut sebagai Perayaan tahun baru Imlek. Akan tetapi, seiring berjalannya waktu, membuat cerita Legenda Nian ini kurangeksis dan mulai dilupakan. Oleh karena itu, dibutuhkan media cerita bergambar berupa buku ilustrasi yang menjelaskan mengenai Legenda Nian sebagai media pengenalan cerita sejarah kebudayaan Tiongkok. Tujuan dari perancangan buku ilustrasi ini adalah untuk melestarikan Legenda Nian yang merupakan cerita asli dari Tiongkok sekaligus mengajarkan nilai positif yang terkandung didalamnya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif melalui observasi, wawancara, serta studi pustaka kemudian menganalisis data tersebut dengan metode 5W+1H. Rancangan ini menghasilkan media utama berupa buku ilustrasi dan media pendukung berupa set stiker, banner, bolpoin, dan gantungan kunci.

Kata kunci: Buku Ilustrasi, China, Imlek, Legenda Nian

ARTICLE INFO

Article History :

Received : January 7, 2023

Accepted : March 10, 2023

Keywords:

China, Chinese New Year,
Illustrated book, Legend of
Nian.

ABSTRACT

The legend of Nian is one of the many stories that, according to the Chinese community, was the birth of celebration culture and the event of the Chinese New Year. However, over time, the legend of Nian story was less popular and gradually forgotten. Therefore, an illustrated book is needed to explain the Nian Legend as a medium for introducing stories of Chinese cultural history. The purpose of this illustrated book design is to preserve the legend of Nian as an original story from China while teaching the value contained therein. The research method uses the qualitative method through observation, interview, and literature study, and also analyzes data with the 5W+1H method. This design produces an illustrated book as the primary media and supported media such as sticker sets, banners, pens, and key chains.

Keywords: China, Chinese New Year, Illustrated book, Legend of Nian

1. PENDAHULUAN

Negara China merupakan salah satu negara yang memiliki berbagai macam budaya. Dengan banyaknya aktivitas bisnis china ke Indonesia melalui nenek moyang masyarakat tionghoa ini membuat salah satu budayanya mulai dikenal oleh masyarakat Indonesia, yakni perayaan tahun baru imlek (Puji Rahayu & Titis Indiarti,2020).

Perayaan Tahun Baru Imlek merupakan budaya asli tionghoa yang sudah dikenal sejak zaman Dinasti Xia dan telah menyebar ke seluruh dunia, termasuk Indonesia (Olivia & Chun-I.,2017). Dibalik perayaan Tahun baru imlek, terdapat beberapa mitos yang sampai sekarang masih dipercaya oleh masyarakat tionghoa (Tambunan, 2015). Dari beberapa mitos yang beredar, terdapat cerita menarik yang disebarkan secara turun-temurun dan sudah ada lebih dari 2000 tahun yang lalu. Cerita tersebut berjudul Legenda Nian.

Dalam mitologi Tionghoa, Monster nian ini merupakan makhluk yang ditakuti oleh roh-roh jahat dan selalu datang pada Tahun Baru China untuk memakan hasil panen, ternak, bahkan manusia. Nian merupakan perwujudan dari watak manusia seperti tamak, egois, kesepian, dan durhaka.

Berdasarkan wawancara dari murid Selingkar dengan mengajukan pertanyaan mengenai sejarah imlek maupun Legenda Nian, Banyak anak-anak yang tidak mengetahui tentang legenda Nian. Padahal, cerita Legenda Nian memiliki nilai moral yang dapat di terapkan pada anak-anak, yakni kecerdikan, kerjasama, dan kreativitas tanpa batas.

Perancangan Buku Ilustrasi “Legenda Nian” di balik Sejarah Tahun Baru Imlek ini perlu divisualisasikan untuk menjaga legenda Nian agar tidak hilang. Perancang bekerja sama dengan Selingkar untuk membuat sebuah buku ilustrasi anak khususnya umur 9-10 tahun. Dengan memanfaatkan ketertarikan anak-anak melalui suatu proyek, maka pada perancangan buku ilustrasi ini akan menampilkan ilustrasi yang menarik dan menambahkan proyek berupa *worksheets* yang dapat membantu anak memahami cerita dan belajar sesuai dengan kategori usianya. Hal ini dapat mengembangkan imajinatif serta menerapkan nilai-nilai positif yang terkandung dalam cerita pada kehidupan sehari-hari.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, rumusan masalah yang ada yakni bagaimana cara merancang buku ilustrasi “Legenda Nian” di balik Sejarah Tahun Baru Imlek yang baik serta komunikatif untuk anak-anak?

1.2 Tujuan Perancangan

Tujuannya adalah untuk merancang buku ilustrasi mengenai Legenda Nian dan mendeskripsikan konsep serta proses dalam merancang buku ilustrasi sebagai sarana pembelajaran yang bersifat interaktif.

1.3 Manfaat Perancangan

Sebagai sarana bagi media edukasi terhadap anak-anak mengenai sejarah perayaan tahun baru imlek melalui cerita Legenda Nian. Selain itu juga menambah referensi mengenai proses perancangan buku ilustrasi anak.

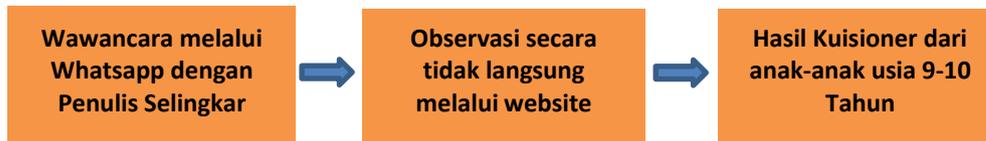
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah ini hanya sebatas merancang buku ilustrasi mengenai sejarah perayaan tahun baru imlek melalui visual karakter “Nian” sebagai salah satu karakter penting untuk penggerak cerita dengan target audience usia 9-10 tahun.

2 METODE

Penulis melakukan pengumpulan data menggunakan metode kualitatif. Metode ini diperoleh dari data primer dan sekunder, dimana untuk data primer biasanya terdiri dari pengamatan langsung ke lapangan dan data sekunder berupa analisis jurnal maupun buku yang terkait dengan perancangan. Data ini lebih akurat dan dapat menjadi suatu sumber dalam merancang buku ilustrasi

2.1 Teknik Pengumpulan Data



Gambar 2.1 Teknik Pengumpulan Data
(Sumber : Dokumen Penulis)

2.2 Metode Perancangan

Perancangan ini menggunakan metode perancangan dari Robin Landa, yakni *phase of design graphic process*.



Gambar 2.2 Metode Perancangan
(Sumber : google.com)

2.3 Analisis Data

Perancangan buku ilustrasi Legenda Nian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif 5W+1H yang digunakan untuk memperdalam informasi dan masalah pada perancangan tersebut.

1. What

Apa permasalahan dari perancangan ini?

Yakni berdasarkan dari data angket dan data indeks alibaca kemendikbud 2019, ternyata Legenda Nian ini kurang dikenal dan sebagian anak-anak memiliki aktifitas baca rendah. Selain itu publikasi mengenai cerita Legenda Nian ini sangat minim.

2. Why

Mengapa masalah ini muncul?

Karena kurangnya ketertarikan anak-anak dalam mempelajari legenda masa lampau dan kurangnya literasi anak terhadap buku sehingga perlu adanya sebuah legenda yang menarik dibaca oleh anak-anak yang dapat meningkatkan literasi serta dapat menambah koleksi cerita pengenalan budaya kepada anak-anak.

3. Where

Dimana masalah ini muncul?

Masalah ini muncul di Indonesia

4. When

Kapan masalah ini muncul terjadi?

Masalah ini muncul pada masa orde baru, berdasarkan instruksi keputusan cabinet presidium cabinet tahun 1966 no.127 mengakibatkan adanya pembatasan kegiatan mengenai tradisi cina untuk kepentingan suatu negara.

5. Who

Kepada siapa target Legenda Nian ditujukan?

Target audience yang ditujukan yakni anak usia 9-10 tahun, dimana usia tersebut merupakan usia yang tepat untuk mengembangkan imajinasi melalui media buku ilustrasi yang menarik. Selain itu, anak-anak berada pada proses perkembangan intelektual dengan proses daya ingat yang kuat.

6. How

Bagaimana cara mengatasi masalah ini?

Yakni dengan merancang buku ilustrasi dengan mengutamakan visualisasi yang sesuai dengan target audience sehingga para pembaca dapat lebih mudah memahami konteks cerita dan dapat mempraktekkan nilai moral kepada generasi lain. Anak usia 9-10 tahun merupakan usia yang tepat untuk membuka pintu dalam memahami cerita dan bisa menjadi pemahaman anak untuk memahami dunia yang sebelumnya belum mereka alami. Diharapkan dengan solusi ini para pembaca mendapatkan pengetahuan baru mengenai pengenalan budaya, sehingga Legenda Nian ini tetap terjaga kelestariannya.

2.4 Kesimpulan Analisis

Berdasarkan data wawancara, observasi, dan kuisioner yang dirumuskan pada analisis 5w+1H, dapat disimpulkan bahwa kurangnya publikasi mengenai buku ilustrasi “Legenda Nian”, rendahnya literasi anak terhadap legenda masa lampau, dan pentingnya rancangan visual yang perlu diperhatikan dalam merancang buku untuk anak-anak. Oleh karena itu perancangan buku ilustrasi ini akan menjadi salah satu cara menarik untuk mengupas sosok Nian. Perancangan ini dikemas dengan visual ilustrasi yang menarik sehingga masyarakat maupun anak-anak dengan usia 9-10 tahun dapat memahami mengenai cerita dibalik perayaan imlek.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Orientasi

Pada ketiga data yang disajikan ini saling berkaitan sehingga didapatkan tujuan kreatif pada perancangan ini yakni dengan memberikan pengetahuan serta edukasi mengenai sejarah kebudayaan sebuah etnis yang tidak banyak orang ketahui, yakni memperkenalkan Sejarah lahirnya Tahun baru imlek kepada anak-anak yang disebut “Legenda Nian”. Karena tidak banyak orang mengetahui sejarah dibalik perayaan tahun baru imlek, maka dengan adanya perancangan ini dapat menambah pengetahuan mengenai pengenalan budaya dan juga memberikan wawasan mengenai kebudayaan tionghoa.

3.2 Analisis

- Format, bentuk, dan ukuran buku

Media Utama yang akan dipakai yakni berupa buku ilustrasi dengan format cetak ukuran A4 (21 x 29,7 cm), berjumlah 19 halaman, sudah termasuk cover depan dan cover belakang buku. Berisi tentang naskah cerita dan tambahan unsur lembar kerja anak sebagai pendorong kreativitas anak. Hal ini mampu menarik pembaca dan menambah informasi serta wawasan kebudayaan suatu negara.

- Gaya dan Teknik visualisasi

Proses visualisasi perancangan ini menggunakan gaya ilustrasi kartun *digital painting* dengan menambahkan tekstur *grain* yang mirip seperti crayon. Kemudian untuk warna yang digunakan menggunakan warna perpaduan khas Tiongkok yakni warna yang mencolok, yakni warna merah, orange, serta tambahan warna lain. Untuk bahasa yang digunakan yakni bahasa Indonesia dengan kosakata bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak.

3.3 Konseptual Desain

1. Tema Pesan

Tema pesan pada perancangan ini untuk memperkenalkan sejarah kebudayaan Tionghoa yang hampir punah dan sangat jarang diketahui oleh anak-anak.

2. Bentuk pesan

- What to say ?

Pesan yang disampaikan yakni mengenalkan cerita sejarah lahirnya perayaan tahun baru Imlek kepada anak usia 9-10 tahun.

- How To Say

Dengan menggunakan media utama “Buku Ilustrasi” sebagai perantara dalam mengenalkan sejarah Legenda Nian kepada anak-anak.

3. Copywriting

- Headline

Legenda Nian

- Sub Headline

Fase Tualang (9-10 Tahun)

- Bodycopy

Pada zaman dahulu,hiduplah seekor Binatang bernama Nian yang suka menerkam segala jenis makanan, mulai dari memakan hewan hingga manusia. Setiap hari, selera makannya selalu berganti. Penduduk setempat pun mulai ketakutan akan kedatangan Nian yang suka menfobrak-abrik wilayah mereka. Alhasil, mereka mulai menghitung hari dan menebak-nebak kapankah Nian akan datang dan memakan manusia. Akhirnya, penduduk setempat menemukan cara untuk mengusir Nian. Penasaran bagaimana caranya? Baca kisah selengkapnya di buku ini.

4. Layout

Menggunakan layout A4 *portrait* dengan tipe *single spread* dimana satu lembar berisi satu ilustrasi.



Gambar 3.3.1 Referensi Layout Buku
(Sumber : fishinkblog.com)

5. Tipografi

Mat Saleh

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
1234567890

Nunito

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
1234567890
.,!?:@%/"()*

Gambar 3.3.1 Tipografi yang akan digunakan
(Sumber : Dokumen Penulis)

3.4 Pengembangan Desain 1. Sketsa Karakter



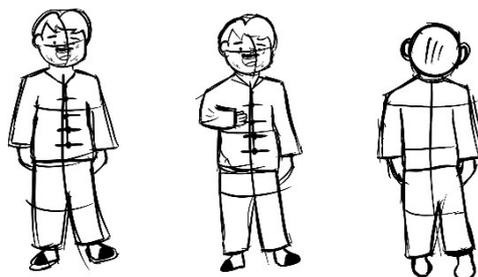
Gambar 3.4.1 Sketsa Karakter Utama, Nian
(Sumber : Dokumen Penulis)



Gambar 3.4.2 Sketsa Karakter Anak Kecil
(Sumber : Dokumen Penulis)



Gambar 3.4.3 Sketsa Karakter Anak Kecil Lain
(Sumber : Dokumen Penulis)



Gambar 3.4.4 Sketsa Karakter Anak Kecil Lain
(Sumber : Dokumen Penulis)

2. Sketsa Background dan Layout

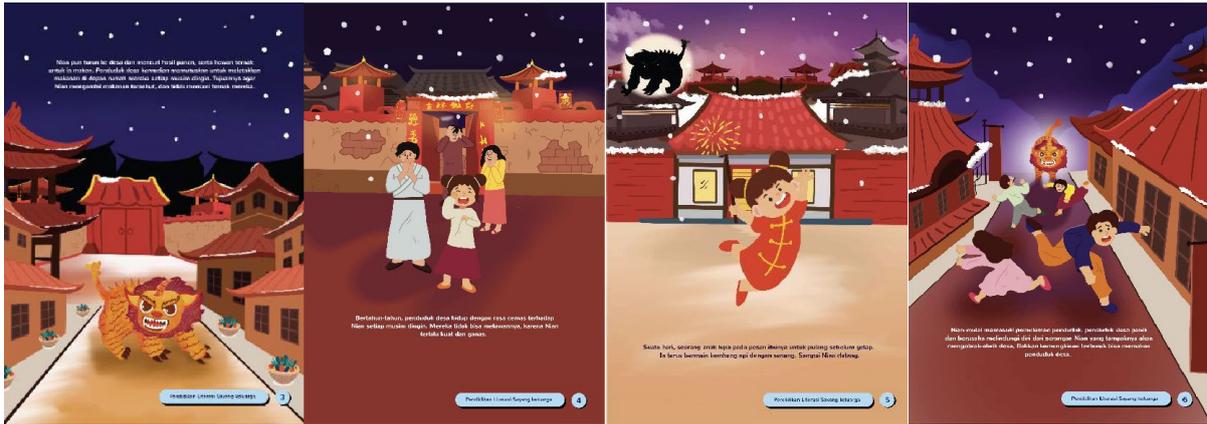


Gambar 3.4.5 Sketsa cover beserta isi Buku Ilustrasi
(Sumber : Dokumen Penulis)

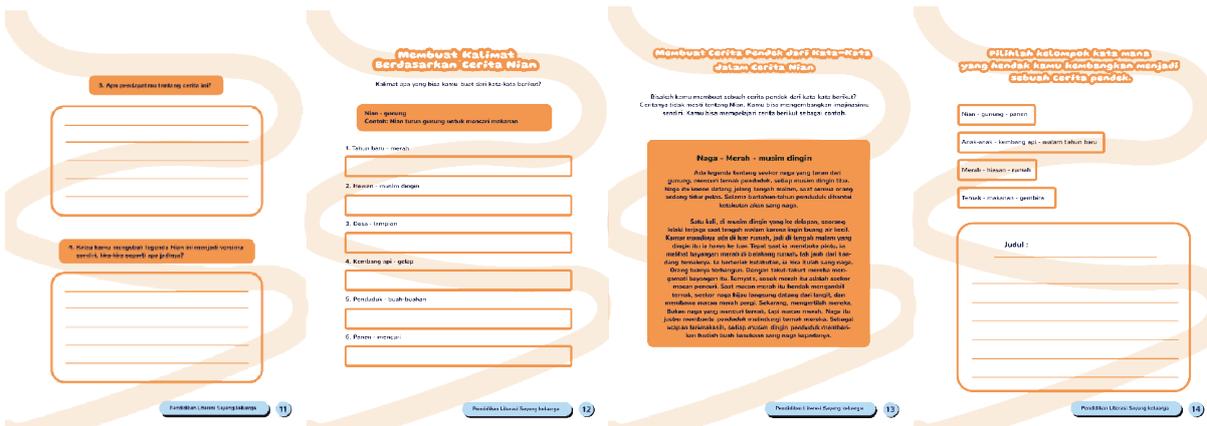
3.5 Implementasi



Gambar 3.5.1 Visualisasi Cover, Kolofon, Halaman 1-2
(Sumber : Dokumen Penulis)



Gambar 3.5.2 Visualisasi Halaman 3-6
(Sumber : Dokumen Penulis)



Gambar 3.5.2 Visualisasi Halaman 11-14
(Sumber : Dokumen Penulis)



Gambar 3.5.2 Visualisasi Halaman 15,16 dan cover belakang buku
(Sumber : Dokumen Penulis)

3.6 Mockup Media - Media Utama



Gambar 3.6.1 Mockup Buku Ilustrasi
(Sumber : Dokumen Penulis)

Buku ilustrasi merupakan sebuah buku yang memadukan teks dan gambar dengan maksud untuk menyampaikan pesan. Dengan ilustrasi, akan lebih memudahkan para pembaca untuk memahami cerita yang dibaca.

- Media Pendukung



Gambar 3.6.1 Mockup Media Pendukung
(Sumber : Dokumen Penulis)

1. Stiker
Pemilihan media stiker ini digunakan sebagai buah tangan atas pembelian sebuah buku yang digunakan dengan ditempelkan dimana saja dengan dampak yang didapatkan yakni terciptanya promosi dalam memasarkan buku mengenai “Legenda Nian”
2. Gantungan Kunci
Pemilihan Gantungan Kunci juga merupakan salah satu buah tangan untuk setiap pembelian 1 buah buku.
3. X-Banner
Pemilihan banner ini digunakan sebagai “wajah” promosi dalam memperkenalkan buku Legenda Nian. Banner tersebut memuat sinopsis buku yang menarik sehingga dapat dilirik oleh audience
4. Bolpoin
Pemilihan bolpoin ini dapat digunakan untuk mengisi lembar kerja anak yang ada pada buku “Legenda Nian”.

4 PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Mengenalkan sejarah suatu budaya kepada anak-anak dengan menggunakan media buku ilustrasi sangat efektif dan dapat menjadi cerita baru bagi anak-anak, apalagi dilengkapi dengan lembar kerja anak didalamnya sehingga seorang anak bisa belajar dan berkreasi melalui cerita yang telah dipahami serta dipraktekkan langsung dalam dunia nyata. Namun sangat disayangkan, pemaparan cerita “Legenda Nian” ini masih minim adanya dan kurang dipublikasikan. Dengan detail ilustrasi yang disesuaikan dengan naskah cerita serta diberikan ciri khas masing-masing karakternya maka Cerita “Legenda Nian” ini akan mudah dipahami dan dikenali bagi siapa saja yang membacanya. Hasil akhir dari perancangan ini diharapkan dapat menyadarkan jika suatu sejarah budaya ini harus diperkenalkan dan dilestarikan agar tetap ada sehingga tidak hilang dan tidak dilupakan. Cerita “Legenda Nian” ini salah satu kebudayaan asli dari China, dan penulis mengambil cerita ini karena terdapat nilai-nilai yang bisa diterapkan dan ajaran yang tertuang di naskah cerita ini masih berhubungan dengan zaman sekarang. Penulis berharap dapat berkontribusi dengan baik pada literatur berupa buku ilustrasi anak dan dapat berguna bagi anak-anak.

4.2. Saran

Perancangan buku ilustrasi “Legenda Nian ini diharapkan dapat menjadi bahan edukasi dan wawasan tentang pengenalan sejarah budaya China. Selain itu, buku ini dapat menjadi bahan bacaan yang efektif dan meningkatkan kreatifitas untuk anak-anak untuk mengisi waktu luang. Penyampaian informasi yang menarik melalui gambar ilustrasi, dengan penambahan lembar kerja anak didalamnya akan membantu anak-anak memahami isi buku dan materi yang disampaikan. Dengan adanya buku ini nantinya diharapkan anak-anak dan masyarakat akan menambah wawasan tentang sejarah lahirnya suatu budaya.

5 DAFTAR PUSTAKA

- Asmawan, F. (2018). Perancangan Buku Ilustrasi Digital Painting Culinary Experience Of Malang Sebagai Upaya Mendukung Potensi Kuliner Legendaris di Kota Malang. Malang: Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia.
- Dengan, J. (2018). Perancangan Buku Ilustrasi “Tarian Wayang Topeng Jatiduwur” Dengan Teknik *Digital Painting* Sebagai Upaya untuk Mengenalkan Budaya Jombang. Surabaya : Stikom Surabaya
- Puji, Titis (2020). Makna Peruntungan Usaha dalam Simbol di Budaya Imlek bagi Masyarakat Etnis Tionghoa Surabaya. Kudus: Universitas Muria Kudus
- Olivia, Chun-I (2020) *Ritual Perayaan Imlek Etnis Tionghoa Di Kota Toli-Toli, 印尼托利托利华裔的春节习俗*.
- Pramesti, S. (2021) Apa Saja Tahap Perkembangan Kognitif Anak Menurut Teori Piaget? Baca selengkapnya di artikel "Apa Saja Tahap Perkembangan Kognitif Anak Menurut Teori Piaget?"
- Tambunan, J. (2015). Mitos Tradisi Perayaan Tahun Baru Imlek. In *Universitas Sumatera Utara. Jl. Universitas No. 19 Kampus USU Medan-SUMUT*.
- Candra, A. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Makhluk Mitologi Tiongkok. Jakarta: Universitas Tarumanegara.
- Chairunnisak, M., Supadmi, T., & Lindawati. (2017). Makna Simbolik Busana Barongsai Klub Macan Putih di Vihara Dharma Bakti. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik*.
- Isa, M. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi Makhluk-Makhluk Mitologis Nusantara “Tambo Maru”. Bandung: Universitas Telkom Bandung.
- Saiffudin, Arif. (2022). Makna Filosofis Barongsai Dalam Agama Konghucu. Purwokerto: UIN Purwokerto
- Makarim, F. (2021, Oktober 12). Tahap Perkembangan Anak Usia 9-10 Tahun From Tahap Perkembangan Anak Usia 9-10 Tahun (halodoc.com)
- Inasis, G. (2022, February 1). *Menilik Legenda Monster Nian, Makhluk Mitologi di Balik Perayaan Imlek*. Kumparan.Com. <https://kumparan.com/kumparantravel/menilik-legenda-monster-nian-makhluk-mitologi-di-balik-perayaan-imlek-1xQ6N6loSfy/full>