

BAB IV

KONSEP DAN PERANCANGAN

Pada bab ini lebih terfokus kepada metode yang digunakan dalam perancangan karya, observasi data serta teknik pengolahannya dalam Penciptaan Buku Illustrasi Regalia Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat Sebagai Upaya Pengenalan filosofi Kepemimpinan Jawa Kepada Remaja.

4.1 Objek Penelitian

Pada penelitian ini objek yang diteliti adalah *Regalia* Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat yang sebagai pembahasan utama sehingga dapat membantu dalam pembuatan analisis data dan mampu menetapkan sintesis, sebagai dasar perancangan yang akan dilakukan. Regalia Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat saat ini terdiri atas 8 simbol. Perbedaan antar regalia yang satu dengan yang lain ditentukan menurut nama, arti, dan makna tersendiri. Nama-nama regalia adalah *Banyak* atau Angsa, *Dhalang* atau Kijang, *Sawung* atau Ayam Jantan, *Galing* atau Merak, *Hardawalika* atau Naga, *Kutuk* atau Kotak, *Kacu Mas* atau Saputangan Emas, *Kandhil* atau Lentera. Semua nama Regalia Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat mempunyai makna filosofis.

4.2 Data Produk

Sebagai media pengenalan untuk remaja, diharapkan dengan buku ilustrasi ini dapat memberi pengetahuan dan menarik perhatian remaja. Buku ada berbagai macam, dan salah satunya adalah buku ilustrasi. Ilustrasi sendiri menurut (Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, 2003) adalah lukisan (gambar, foto) yang dimaksudkan untuk membantu memperkuat daya khayal atau memperjelas maksud uraian. Jadi buku ilustrasi merupakan buku yang didalamnya terdapat gambar yang mendukung daya khayal dalam cerita. Di dalam buku ilustrasi terdapat banyak gabungan mulai dari isi buku yang berupa teks tulisan (kumpulan huruf-huruf) dengan ilustrasi. Istilah ilustrasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu ‘ilustrare’ yang artinya menerangkan sesuatu.

4.3 Profil Pembaca

Buku ilustrasi ini nantinya ditargetkan kepada remaja yang memiliki usia rata-rata 13 hingga 18 tahun yang mulai beranjak dewasa, berfikir, mencari hal baru, membaca. Menurut Hurlock (1996:206), secara psikologis masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Transformasi intelektual yang khas dari cara berfikir remaja ini memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa yang kenyataannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan ini.

Di usia remaja ini merupakan masa-masa perubahan sosial dalam dirinya. Sisi bermain dalam diri mereka memang masih ada namun mereka sudah mulai untuk berfikir kedepan mencari jati diri mereka dengan cara mereka sendiri. Masa-masa ini sangat memerlukan kebebasan untuk berekspresi dan berfikir. Mereka akan sangat sebal dengan tindakan-tindakan dan sikap yang mengengkang sekalipun itu dari keluarga mereka.

Secara psikologis dalam usia-usia ini sangatlah bersahabat dengan ilustrasi karena ada kebebasan dalam memahami gambar lustrasi. Remaja dalam usia ini juga tidak begitu senang untuk belajar sejarah, mereka juga akan mudah mengalami stres jika terus menerus dituntut untuk belajar menjadi teladan bagi usia sebayanya tanpa ada hiburan atau rekreasi dalam hari-harinya. Maka dalam pengenalan filosofi *Regalia Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat* kepada remaja diwujudkan dalam buku ilustrasi.

4.4 Analisis Data

Dari data yang sudah didapat dari observasi, wawancara, dan studi kompetitor maka diketahui bahwa *Regalia* Keraton Ngayogyakarta Hadinigrat ini memiliki berbagai macam makna filosofi di dalamnya. dimana makna filosofi yang terdapat dalam *Regalia* Keraton tersebut memiliki banyak nilai-nilai pembelajarannya yang sangat berguna bagi masyarakat khususnya remaja. Maka akan sangat berguna jika memperkenalkan nilai-nilai budaya tersebut kepada remaja sejak usia 13 tahun karena dalam periode usia ini merupakan fase-fase perubahan dalam diri mereka, cara berfikir mereka, dan tingkah laku mereka. Sehingga ketika mereka besar nanti akan tmbuh

tidak sebagai remaja yang huru-hura tetapi memiliki pengetahuan yang matang dan mereka akan tumbuh menjadi pribadi yang unggul dengan pengetahuan dan wawasan yang luas. Budaya sebagai warisan bangsa juga akan terjaga dan mereka akan mampu melestarikan budaya-budaya tersebut sehingga tidak hilang.

4.5 Hasil Wawancara

Metode ini merupakan proses tanya jawab lisan yang berfungsi untuk menggali informasi yang lebih mendalam mengenai permasalahan yang dihadapi. Wawancara memungkinkan peneliti mendapatkan data dalam jumlah yang banyak. Adapun informan yang dipilih adalah seorang *abdi dalem* sekaligus juga termasuk orang yang sudah cukup lama mengenal kehidupan di Keraton Ngayogyakarta Hadinigrat. Narasumber tersebut biasa dipanggil Bapak Rintaiswara, dan data ini diambil pada tanggal 7 Maret 2015 pada pukul 11.20 WIB. Bapak Rintaiswara menceritakan tentang sejarah Keraton dan juga tentang simbol *Regalia* beserta filosofinya sebagai berikut :

1. *Asal Usul Dari Regalia ?*

Di lingkungan Keraton Yogyakarta dikenal ada beberapa jenis pusaka, di antaranya: senjata antara lain berupa tombak, keris, regalia, *ampilan*, panji-panji, gamelan, dan kereta. Pusaka-pusaka yang disebut sebagai *Kagungan Dalem* itu biasanya mempunyai nama, dan mempunyai gelar kehormatan, seperti Kanjeng Kiai, atau Kanjeng Nyai, bahkan Kanjeng Kiai Ageng untuk

pusaka yang dipercaya mempunyai kekuatan magis paling besar. Pusaka keraton dipercaya bersifat sakral, dan memiliki kekuatan supranatural. Sebagian pusaka keraton diwariskan secara turun temurun, bahkan ada yang berasal dari Keraton Demak. Pusaka juga dapat berfungsi sebagai sarana pendukung upacara tradisi kerajaan/penguasa.

Benda-benda pusaka tersebut biasanya dibersihkan secara intensif sekali dalam setahun, yaitu pada bulan Sura dalam kalender Jawa. Ada pusaka yang dibersihkan hanya oleh sultan sendiri dengan mengambil tempat di keraton bagian dalam. Pusaka yang masuk dalam kategori ini antara lain Kanjeng Kiai Ageng Plered. Ada yang dibersihkan oleh saudara-saudara sultan, dan ada pula yang dibersihkan oleh para abdi dalem. Ada pusaka yang dibersihkan di tempat yang terjaga privasinya, tetapi ada pula yang dibersihkan di tempat terbuka dikunjungi oleh banyak orang, misalnya kereta-kereta kerajaan. Memang, ada sebagian khalayak yang berusaha memperoleh air pencuci kereta tersebut, dengan harapan mendapat berkah dari air atau bunga bekas pencuci benda-benda pusaka keraton yang dipandang sakral itu.

Regalia yaitu Istilah yang dipakai untuk menyebut benda-benda pusaka yang melambangkan sifat-sifat yang harus dimiliki sultan dalam memimpin negara dan rakyatnya. Sebagai satu kesatuan ini regalia disebut kanjeng kiai upacara yang terdiri atas *banyak* (angsa) melambangkan kejujuran dan kewaspadaan, *dhalang* (kijang) melambangkan kecerdasan dan ketangkasan, *sawung* (ayam jantan) melambangkan kejantanan dan tanggung jawab, *galing* (merak)

melambangkan keagungan dan keindahan, *hardawalika* (naga) melambangkan kekuatan, *kutuk* (kotak uang) melambangkan kedermawanan, *kacu mas* (kotak tempat sapu tangan) melambangkan kemurnian, *kandhil* (lampu minyak) melambangkan pencerahan. Kanjeng Kiai Upacara yang dibuat dari emas ini bila dipakai untuk mengiringi sultan dalam upacara kerajaan dibawa oleh 10 orang perawan.

2. *Filosofi dari Banyak atau Angsa ?*

Hewan ini adalah mereka sangat protektif terhadap anak-anaknya, apabila ada hewan atau makhluk lain yang mengancamnya mereka akan bersifat agresif. Benda regalia yang berwujud angsa ini menyimbolkan kesucian, kejujuran, kesiapsiagaan, kesetiaan, kewaspadaan, dan ketajaman. Sedangkan secara aksiologi benda ini bertujuan untuk memberikan pelajaran bahwa seorang pemimpin harus bertindak lurus, dilandasi niat yang tulus dan suci dari hati nurani untuk menjadi pemimpin yang tulus melindungi dan mengayomi rakyat, bukan karena kepentingan pribadi maupun golongan. Berani jujur dan mengakui kesalahan, sehingga tidak menjadi pemimpin yang anti kritik. Selalu siap siaga dan tanggap dalam menyelesaikan segala permasalahan, dan selalu setia men-curahkan tenaga, pikiran, bahkan materi untuk rakyat.

3. *Filosofo dari Dhalang atau Kijang ?*

Kijang termasuk jenis hewan yang mampu berlari dengan kecepatan tinggi, dan ia memiliki keunikan di mata para spiritualis sebagai salah satu hewan yang

berkemampuan berlari dengan sangat cepat, selain itu hewan ini juga dikenal sebagai hewan yang sangat cerdik.

Hewan kijang menyimbolkan kecerdasan dan ketangkasan. pelajaran yang bisa dipetik dari benda regalia yang berwujud kijang ini adalah bahwasanya seorang pemimpin harus bertindak cepat dan tangkas, terutama berkaitan dengan hal-hal yang berhubungan dengan kepentingan rakyatnya. Seorang pemimpin juga harus cerdas, tidak hanya cerdas secara intelektual, namun juga harus cerdas secara emosional dan spiritual, sehingga dengan kecerdasan dan ketangkasan yang ia miliki mampu menjadi pemimpin yang baik bagi rakyatnya.

4. *Filosofi dari Sawung atau Ayam Jantan ?*

Sawung (ayam jantan) adalah jenis unggas yang paling digemari oleh banyak orang. Ayam jantan menarik karena lebih atraktif, berukuran lebih besar, memiliki jalu panjang, ber-jengger lebih besar, dan bulu ekornya panjang menjuntai. *sawung* (ayam jantan) menyimbolkan kejantanan dan rasa tanggung jawab.

Benda regalia yang berwujud ayam jantan ini memberikan pelajaran bahwa seorang pemimpin harus berani dan bertanggungjawab. Berani bertindak dengan segala resiko demi kepentingan rakyat. Bertanggung jawab dengan *gentleman* atas apa yang ia perbuat, baik itu benar ataupun salah. Pertanggungjawaban sebagai pemimpin tidak hanya di dunia saja, namun juga pertanggung-jawaban di akhirat.

5. *Filosofi dari Galing atau Merak Jantan ?*

Galing (burung merak jantan) adalah Burung jantannya memiliki bulu ekor yang indah yang dapat dikembangkan untuk menarik perhatian merak betina. Bulu-bulu penutup ekor dibuka membentuk kipas dengan bintik berbentuk mata berwarna biru.

Galing (burung merak jantan) menyimbolkan kemuliaan, keagungan, dan keindahan. *galing* (burung merak jantan) memberikan pelajaran bahwa seorang pemimpin harus menjaga kemuliaan dan keagungannya sebagai seorang pemimpin. Pemimpin sebagai orang yang mulia dan agung hendaklah selalu menjaga diri agar tidak mengotorinya dengan perbuatan-perbuatan yang dapat mencemari nama baiknya dan merendahkan kemuliaan dan keagungannya dengan melakukan tindakan atau perbuatan dan keputusan yang tidak bertanggung jawab.

6. *Filosofi dari Hardawalika atau Raja Ular Naga*

Hardawalika (raja ular naga) memiliki wujud seperti ular raksasa, mirip dengan naga Tiongkok namun tanpa kaki, dan biasa digambarkan mengenakan makhkota. Benda Regalia *Hardawalika* (raja ular naga) ini menyimbolkan kekuatan. *Hardawalika* (raja ular naga) memberikan pelajaran bahwa seorang pemimpin harus kuat baik lahir maupun batin. Kuat dengan segala ujian dan cobaan, kuat dengan godaan-godaan yang datang sehingga tugas yang ia emban sebagai pemimpin dapat dilewati dengan baik.

7. *Filosofi dari Kutuk atau Kotak Uang ?*

Benda regalia *kutuk* (kotak uang) ini berbentuk segi empat sebagai tempat penyimpanan uang. *kutuk* (kotak uang) menyimbolkan kemurahan hati dan ke-dermawanan. benda ini bertujuan memberikan pelajaran bahwa seorang pemimpin harus tetap rendah hati dan hidup dalam kesederhanaan, tidak hidup dalam gelimang harta dan kemewahan. Harta yang dimiliki pemimpin hendaknya tidak untuk kepentingan pribadi, namun juga bisa digunakan untuk membantu rakyatnya yang masih sangat kekurangan.

8. *Filosofi dari Kacu Mas atau Saputangan Emas*

Kacu mas berbentuk kotak sebagai tempat sapu tangan. *kacu mas* menyimbolkan kesucian dan kemurnian. *kacu mas* berarti seorang pemimpin harus suci dari perbuatan-perbuatan yang bisa mengotori nama baiknya. Selalu menjaga kumurnian niatnya sebagai pemimpin yang selalu mengayomi masyarakat.

9. *Filosofi dari Kandhil atau Lentera Minyak*

Kandhil (lentera minyak) berbentuk persegi panjang dan bagian atas berbentuk lonceng sebagai alat penerangan dengan minyak sebagai bahan bakarnya. *kandhil* (lentera minyak) menyimbolkan penerangan dan pencerahan. *kandhil* (lentera minyak) berarti seorang pemimpin harus mampu menjadi tauladan bagi rakyatnya, menjadi pemimpin yang mampu menerangi hati rakyatnya, bak lentera dalam kegelapan.

4.6 Hasil Observasi

Observasi dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dan melakukan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang menjadi target pengamatan.

1. Berdasarkan hasil observasi dari beberapa buku, jurnal, dan website, didapatkan berbagai macam data yang berhubungan dengan simbol *Regalia*. Hasil observasi ini diketahui bahwa *Regalia* ini memiliki unsur filosofi kepemimpinan yang sangat baik, sehingga jika dikenalkan dan diajarkan kepada remaja dapat menumbuhkan nilai-nilai positif.
2. Menurut (Setiyadi, 2012) buku memiliki beberapa kelebihan antara lain :
 - a. Buku bersifat monumental yang artinya buku bisa bertahan lama dan berumur panjang.
 - b. Buku dapat memuat informasi esensial dan strategis, bermanfaat sebagai alat pemecah masalah.
 - c. Buku bersifat efisien dan memiliki isi yang sangat komplit, terbukti masih banyaknya orang yang mempergunakan buku dalam proses pembelajaran.
 - d. Membaca melalui media online atau elektronik secara terus menerus bisa menjadi sangat melelahkan bagi mata pembaca.
 - e. Menururt (Setiyadi, 2012) yaitu buku tidak membutuhkan alat elektronik yang mahal untuk membacanya hanya memerlukan cahaya untuk membacanya.

4.7 Keyword

Penentuan *keyword* dilakukan dengan menggunakan tahapan yang biasa digunakan dalam metode kualitatif yaitu open coding, axial coding, dan selective coding sebagaimana disebutkan Cresswel (2004).

Penentuan *keyword* diambil berdasarkan data yang sudah terkumpul dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi dan serta hasil analisis data wawancara, dan STP. Dengan pemilihan judul “Penciptaan Buku Ilustrasi Regalia Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat Sebagai Upaya Pengenalan Filosofi Kepemimpinan Jawa Kepada Remaja”, maka untuk mendukung pemecahan masalah diperlukan data-data yang terdapat di lapangan yang menjadi latar belakang permasalahan tersebut, sehingga dari latar belakang dapat digali pemecahan masalah yang sesuai dengan tujuan dan sasaran yang ingin dicapai.

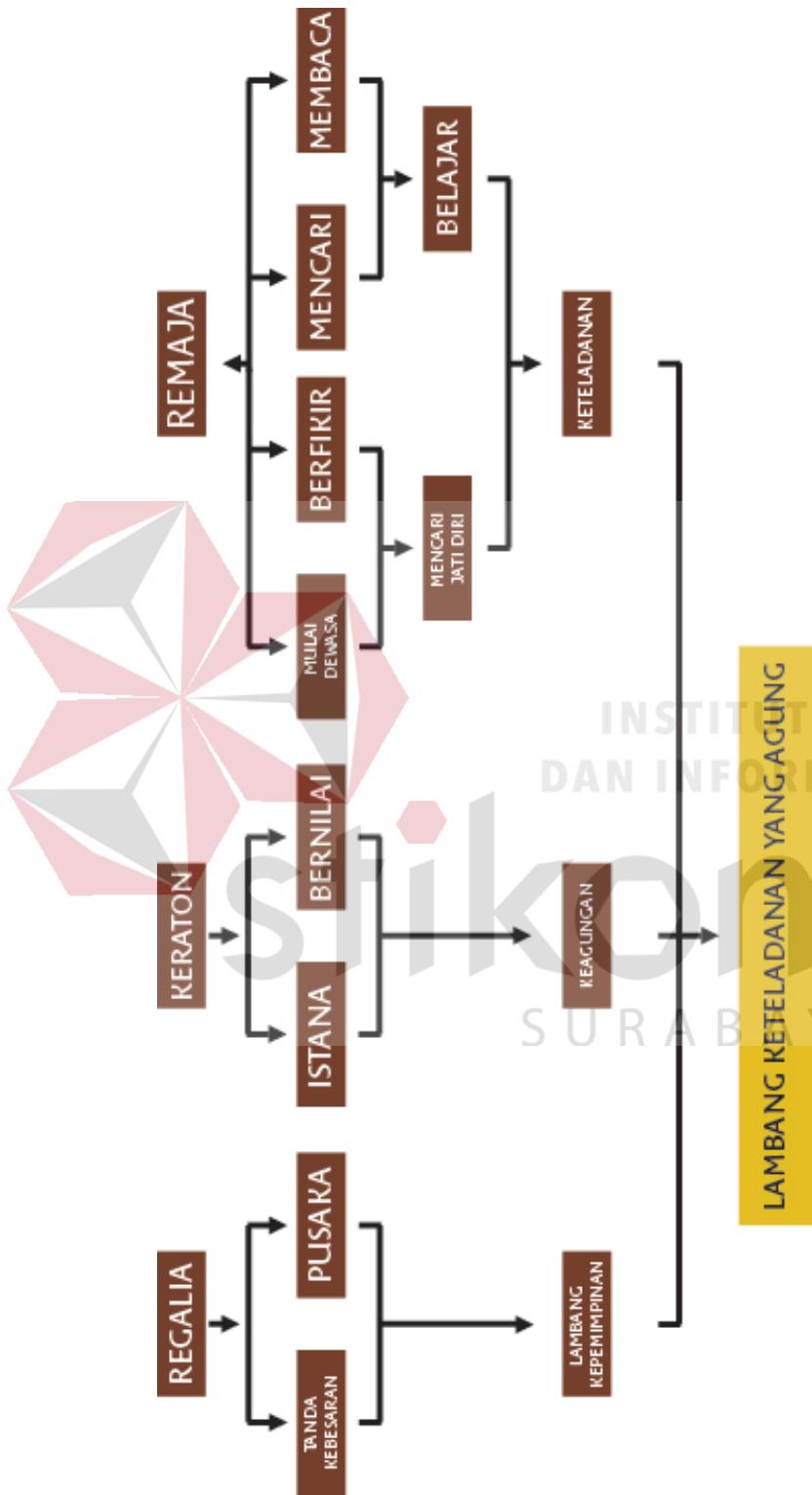
Dari hasil wawancara, observasi, dan STP ditemukan melalui tiga topic utama yaitu yang pertama Regalia yang kedua Keraton dan yang ketiga Remaja. Selanjutnya ditentukan definisi operasional dari masing-masing topik tersebut, yaitu sebagai berikut

:

1. *Regalia*, dari *Regalia* ini muncul dua kata yaitu tanda kebesaran dan pusaka, lalu dikerucutkan lagi menjadi lambang kepemimpinan. Alasannya adalah dilihat dari warna emas dan filosofi kedekalan nama *Regalia* tersebut yang mempunyai arti sebagai tanda kebesaran dan pusaka yang merupakan identitas kepemimpinan Jawa di Keraton Ngayogyakarta Hadingrat.

2. Keraton, dari keraton ini muncul dua kata yaitu istana dan bernilai, selanjutnya dikerucutkan lagi menjadi keagungan. Alasannya adalah keraton bukanlah sekedar istana kerajaan Kasultanan, di dalamnya penuh dengan filosofi kehidupan yang selalu menarik untuk dikaji baik dalam dunia pendidikan, kebudayaan, maupun sosial masyarakat. Dari hal tersebut, keraton mempunyai nilai yang Agung dan masyarakat luas baik lokal, nasional juga bahkan internasional mengakui keagungan keraton.
3. Remaja, dari sudut pandang remaja, berdasarkan sifat dan ciri-ciri remaja di dapatkan irisan dari remaja yaitu mulai dewasa, berfikir, mencari hal baru, dan menurut Hurlock (1996) salah satu sifat remaja adalah membaca jadi kata yang diambil adalah membaca. Mulai dewasa dan berfikir didefinisikan menjadi mencari jati diri, sedangkan mencari hal baru dan membaca diiriskan menjadi kata belajar. Sehingga dari kata mencari jati diri dan belajar dikerucutkan menjadi kata keteladanan. Alasannya bahwa remaja adalah masa dimana mereka sudah mampu mencari jati diri dan sifat ingin tahu yang mendorong mereka harus bisa mencari jati diri dan belajar agar bias berbaur dengan sekitarnya.

Berdasarkan penjelasan dari data-data kata kunci yang sudah ditemukan diatas, maka ditemukan sebuah keyword yang pas untuk Penciptaan Buku Ilustrasi Regalia Keraton Ngayogyakarta Hadinigrat Sebagai Upaya Pengenalan Filosofi Kepemimpinan Jawa Kepada Remaja yaitu “Lambang Keteladanan Yang Agung”. Keyword ini akan menjadi sebuah konsep yang mendasari pembuatan buku ilustrasi tersebut.



Gambar 4.1 Bagan pembagian keyword
(Sumber : Data Peneliti)

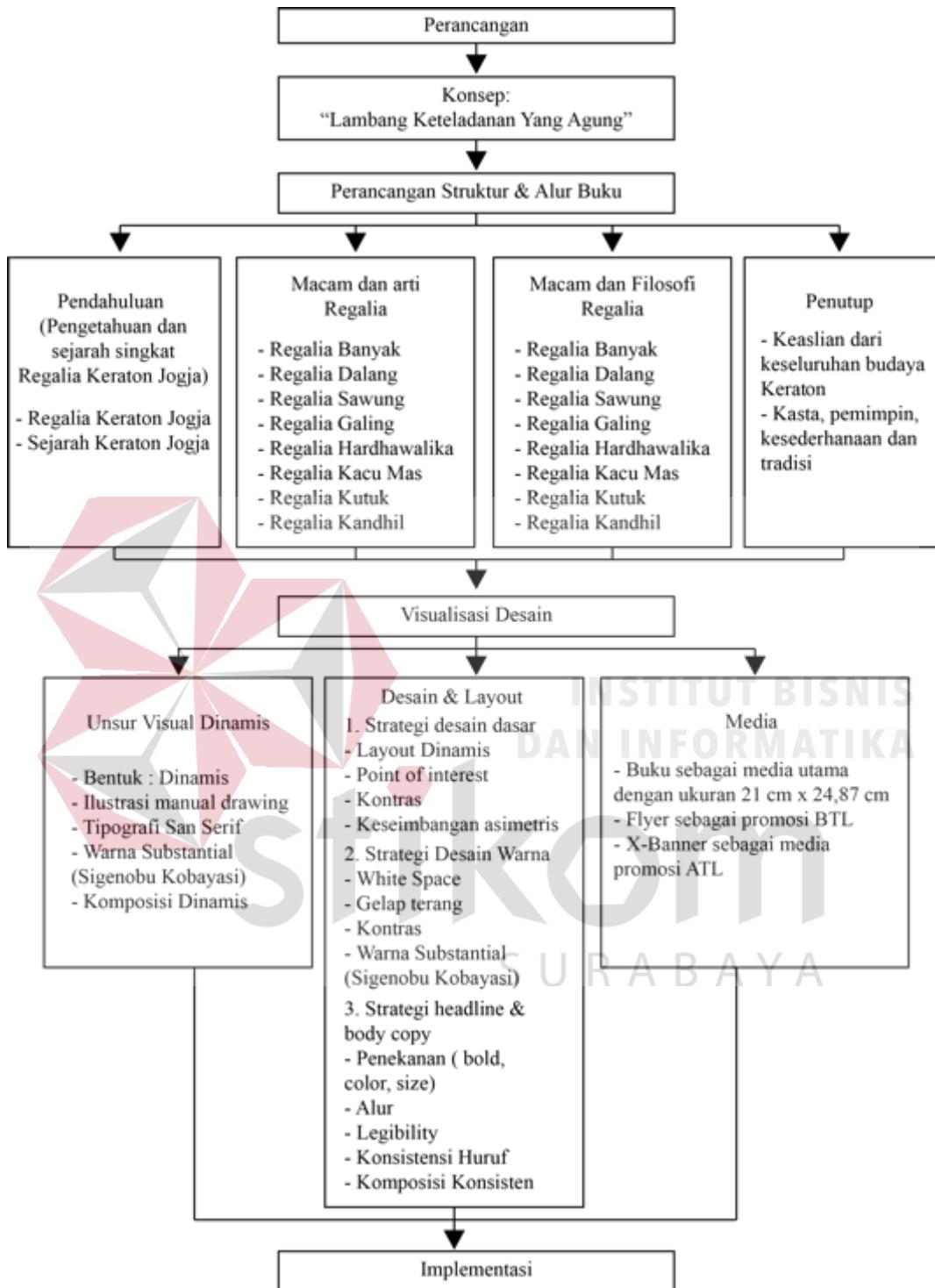
4.8 Deskripsi Keyword

Dari analisis penentuan *final keyword* pada akhirnya dapat disimpulkan bahwa konsep dari penciptaan ini adalah “Lambang Keteladanan Yang Agung”. Deskripsi dari konsep “Lambang Keteladanan Yang Agung” merupakan sebuah bentuk yang menyatakan suatu hal atau mengandung maksud tertentu yang patut ditiru kemuliaan atau keluhurannya. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, definisi dari kata Lambang adalah “yang menyatakan suatu hal; mengandung maksud tertentu; symbol;”. Sedangkan definisi dari kata Keteladanan adalah “hal yang dapat ditiru; dicontoh;”. Kemudian definisi dari kata Agung adalah “besar; mulia; luhur;”. Dengan kata lain, konsep yang akan diimplementasikan pada karya akan memerlihatkan makna keteladanan dibalik Regalia Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat dengan penggambaran yang megah atau agung.

4.9 Metode Perancangan Karya

4.9.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan karya merupakan rangka perancangan yang didasarkan melalui konsep yang telah ditemukan dan kemudian rangka perancangan ini akan digunakan secara konsisten di setiap hasil implementasi karya. Konsep perancangan buku ilustrasi Regalia Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat dapat dilihat pada gambar 4.2 pada halaman selanjutnya.



Gambar 4.2 Rencana Implementasi konsep perancangan buku ilustrasi Regalia
(Sumber: Data Peneliti)

4.9.2 Gagasan Perancangan Karya

Gagasan awal dalam perancangan ini adalah menciptakan buku ilustrasi Regalia Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat yang dapat membantu mengenalkan nilai-nilai budaya. Salah satu permasalahan yang ingin dicapai adalah bagaimana mengenalkan filosofi kepemimpinan Jawa yang terkandung dalam 8 simbol Regalia Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat melalui pendekatan ilustrasi yang disusun secara sistematis dalam media informasi berbentuk buku. Selain ilustrasi, pendekatan berupa deskripsi singkat untuk masing-masing ilustrasi digunakan dengan tujuan untuk mempermudah proses penyampaian informasi yang diharapkan. Penyampaian informasi ini memiliki batasan-batasan yang harus diperhatikan agar hasil gagasan yang dituangkan pada media dapat membantu melestarikan nilai-nilai budaya.

4.10 Strategi Komunikasi

Dalam konteks media informasi berupa buku, halaman depan atau *cover* menjadi bagian utama dalam menarik minat *target audience*. Karena itu desain *cover* harus dapat mengkomunikasikan seluruh elemen konten yang terdapat dalam buku. Berdasarkan konsep perancangan yang telah disusun sebelumnya maka judul dari buku ilustrasi Regalia Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat ini adalah “Regalia Keraton Jogja” judul ini dipilih untuk menghubungkan fungsi dan filosofi dari Regalia dengan konten yang terdapat dalam buku ini. Karena Regalia merupakan benda pusaka yang melambangkan sifat-sifat yang harus dimiliki sultan dalam memimpin Negara dan rakyatnya.

Selain itu, untuk mengkomunikasikan pesan yang lebih dalam tanpa unsur filosofi maka dibutuhkan *Tagline* untuk memerjelas konten dari buku ini. *Tagline* yang akan digunakan untuk buku ini adalah “Ragam Kisah di Balik Regalia Keraton Yogyakarta”. *Tagline* ini digunakan untuk mewakili konten buku yang berisi tentang nilai budaya seperti makna, filosofi maupun mitos/kisah yang menjadi focus utama dari isi buku.

Secara garis besar, buku ini terbagi atas 4 segmen berdasarkan jenis konten pada tiap bagian halaman. Keempat segmen tersebut adalah:

1. Pendahuluan atau pengetahuan dan sejarah singkat Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat.

Segmen ini terdiri atas 2 bagian yaitu “Sejarah Keraton” dan “Regalia”. *Body copy* pada kedua bagian tersebut masing-masing mendeskripsikan secara singkat tentang gambaran umum sejarah dan peranan Regalia Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat dalam kehidupan masyarakat lokal.

2. Macam dan arti Regalia Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat

Segmen ini terdiri atas 8 bagian konten yaitu “Regalia Banyak atau Angsa”, Regalia “Dhalang atau Kijang”, “Regalia Sawung atau Ayam Jantan”, “Regalia Galing atau Merak”, “Regalia Hardawalika atau Naga”, “Regalia Kutuk atau Kotak uang”, “Regalia Khandil atau Lampu Minyak”. *Body copy* yang terdapat dalam kedelapan bagian ini berisi tentang deskripsi singkat tentang arti dari simbol Regalia tersebut.

3. Filosofi Regalia Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat

Segmen ini terbagi atas 8 bagian konten yaitu “Filosofi Regalia Banyak atau Angsa”, Filosofi Regalia “Dhalang atau Kijang”, “Filosofi Regalia Sawung atau Ayam Jantan”, “Filosofi Regalia Galing atau Merak”, “Filosofi Regalia Hardawalika atau Naga”, “Filosofi Regalia Kutuk atau Kotak uang”, “Filosofi Regalia Khandil atau Lampu Minyak”. *Body copy* yang terdapat dalam kedelapan bagian ini berisi tentang deskripsi singkat tentang makna, filosofi maupun mitos/kisah dari Regalia tersebut.

4. Penutup

Segmen ini berisi 2 bagian yaitu “Keaslian dari Keseluruhan Budaya Keraton”, dan “Kasta, Pemimpin, Kesederhanaan, dan Tradisi”. Segmen ini memiliki fungsi sebagai penutup yang berisi tentang betapa pentingnya memahami nilai-nilai budaya Keraton Jogja sebagai warisan budaya dengan ragam cerita yang menarik dan banyak pelajaran yang dapat diambil di dalamnya, baik dari segi ekonomi, sosial, politik, seni, agama, dan adab atau tata perilaku. Sehingga perlu sekali untuk dilestarikan dan mendapatkan perhatian lebih dari seluruh elemen masyarakat, khususnya para remaja. Tujuan dari kedua bagian ini adalah untuk memberikan pencerahan kepada banyak masyarakat, utamanya para remaja yang kurang tertarik dengan sejarah Keraton Jogja. Walau memang para remaja ketika mengunjungi Keraton dan melihat Regalia, mereka belum ada keinginan untuk mengetahui keteladanan yang dicerminkan dari masing-masing delapan benda pusaka kepemimpinan Jawa tersebut. Dengan penutup

demikian, diharapkan ada rasa memiliki dan mencintai di hati masyarakat supaya bisa lebih serius lagi dalam melestarikan budaya lokal, karena ini bukan sembarang peninggalan sejarah, hadirnya telah mampu menggugah dunia untuk tertarik mengunjungi Indonesia yang tidak hanya sebagai Negara maritim namun juga sebagai Negara dengan aset budaya yang berkualitas.

4.11 Perencanaan Kreatif

Menjelaskan tentang bagaimana perancangan karya dalam penciptaan Buku Ilustrasi *Regalia Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat*. Di bab ini terdapat penjelasan konsep yang akan menjadi dasar perancangan karya. Berikut beberapa hal dalam penciptaan buku ilustrasi *Regalia Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat*, yaitu :

1. Format dan ukuran buku

Pertimbangan pemilihan media buku ilustrasi ini adalah daya penyampaian pesan mendalam (detail) dengan daya tarik visual yang dapat dijadikan sebagai penggambaran pesan yang ingin disampaikan. Dengan ini menggunakan ilustrasi sebagai *point of interest* yang disertai dengan paragraph deskripsi singkat, menjadi keunggulan untuk menarik minat *target audience* yang memiliki usia 13-18 tahun.

Untuk mendukung *durability*, estetika, kenyamanan dan *legibility* dari buku ilustrasi, maka buku ini memiliki beberapa kriteria sebagai acuan.

Ukuran yang diimplementasikan pada buku ini adalah ukuran 21 cm x 24,87 cm. *cover* dari buku ini dicetak dengan menggunakan *hard cover* dengan laminasi *doff* untuk memberikan kesan elegan sehingga dapat menyiratkan keagungan.

2. Isi dan tema buku

Buku ilustrasi ini berisi tentang pengenalan kepemimpinan jawa sekaligus menjelaskan filosofi *Regalia* Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat yang diwujudkan dalam 8 simbol yang ada di keraton berupa benda-benda yang masing-masing memiliki nama, arti, dan makna tersendiri.

3. Penulisan naskah

Memakai bahasa Indonesia yang sesuai dengan EYD dan menggunakan bahasa yang dekat dengan remaja.

4. Teknik visualisasi

Penggambaran ilustrasi dibuat secara *manual drawing* dan karakter visual yang dibuat akan sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. Konsep pemilihan gaya ilustrasi dalam perancangan buku ini adalah ilustrasi berupa visual dengan menggunakan beberapa ciri dari karakter *Sri Sultan Hamengku Buwono* dengan dipadukan dengan referensi gaya gambar lainnya. Gaya gambar yang digunakan adalah gaya gambar realis, gaya gambar ini dipilih mengacu pada gambar atau karakter visual yang sudah ada, namun dibuat kembali dengan memasukan berbagai macam referensi gaya visual. Hal ini dilakukan untuk lebih mendekatkan citra visual yang mengacu pada *Regalia*.



Gambar 4.3 Gambaran visualisasi karakter

Sumber : Olahan peneliti

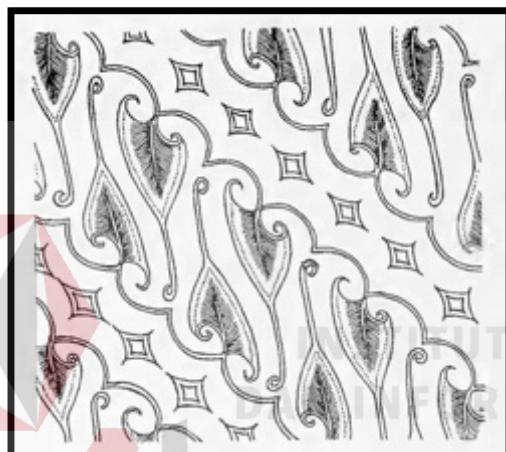


Gambar 4.4 Referensi gaya ilustrasi

Sumber : data peneliti

Dalam perancangan media buku ini beberapa ornamen – ornamen dekoratif dibuat dengan menggunakan gaya ilustrasi vektor dan didesain berkaitan dengan maksud dan tema dari buku.

Ornamen yang dibuat antara lain menggunakan motif batik parang dan ukiran dari pilar Keraton.



Gambar 4.5 Motif Batik Parang
Sumber : Data Peneliti

Alasan memilih motif batik parang adalah sesuai dengan konsep “Agung” Motif ini mempunyai ciri khas garis-garis lengkung, yang dapat diartikan sebagai ombak lautan yang menjadi pusat tenaga alam (raja). Komposisi miring pada parang juga melambangkan kekuasaan, kewibawaan, kebesaran, dan gerak cepat, sehingga pemakainya diharapkan dapat sigap dan cekatan.

Pada zaman Sri Sultan Hamengku Buwono VIII, motif parang menjadi pedoman utama untuk menentukan derajat kebangsawanan seseorang dan menjadi ketentuan yang termuat dalam Pranatan Dalem Jenenge Panganggo Keprabon Ing Karaton

Nagari Ngajogjakarta tahun 1927. Batik parang tersebut, juga batik yang digunakan Sultan untuk memperkuat karakter “Agung” sebagai seorang Raja.



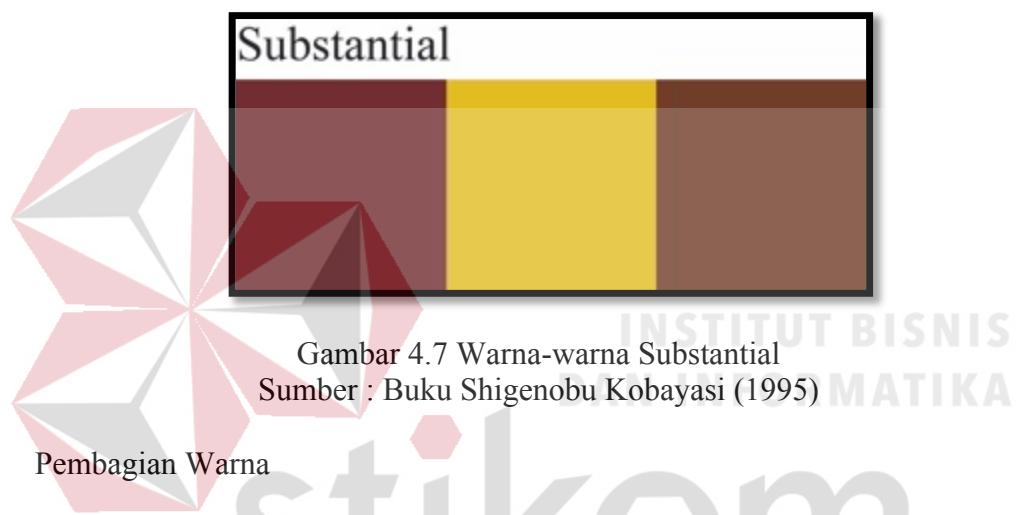
Gambar 4.6 Pilar Keraton
Sumber : Data Peneliti

Selain indah, ukiran Pilar Keraton Ngayogyakarta ini juga tampak agung atau megah, cocok bilamana digunakan untuk melengkapi ornamen dari buku yang dibuat sehingga buku tersebut sesuai dengan konsep yang telah dibuat tanpa meninggalkan identitas Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat.

5. Warna

Wana adalah satu hal yang sangat penting dalam menggambarkan suatu kesan dan pesan tertentu, oleh sebab itu warna merupakan hal pertama yang mampu menentukan respon audience. Dengan warna, Manusia mampu terpengaruhi secara emosi dan jiwa, karena warna juga dapat menggambarkan susasana hati seseorang (Sanyoto, 2002). Karena dengan warna mampu menunjukkan karakteristik dan kesan tertentu. Sehingga pada visualisasi warna yang digunakan pada penciptaan buku ilustrasi Regalia Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat yaitu dengan

menggunakan warna *substantial*. karena penyesuaian dengan *keyword* pada penciptaan buku ilustrasi Regalia Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat ini yakni “Lambang Keteladanan Yang Agung” dari kata tersebut dapat diartikan bahwa kata “Agung” menurut (KBBI) dilambangkan dengan warna emas karena bersifat besar, mulia dan luhur, atau bisa disebut juga substantial.



6. Pembagian Warna

Sesuai dengan warna yang ditemukan, berikut pembagian warna yang akan digunakan pada buku ilustrasi yang akan dibuat.

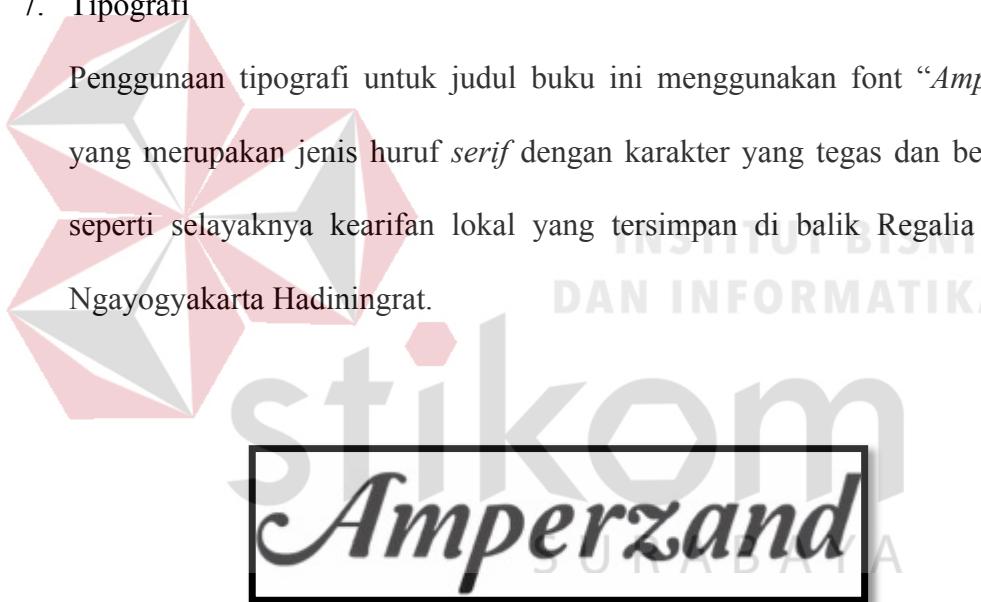


Gambar 4.8 Pembagian Warna
Sumber : Colour Scheme Designer

Warna yang digunakan dalam media perancangan ini sebagian besar adalah warna hitam, putih, dan emas. Warna hitam dan putih digunakan untuk menunjukkan sesuatu yang netral, elegan, sederhana. Warna emas menunjukkan kesan eksklusif dan istimewa atau “Agung”.

7. Tipografi

Penggunaan tipografi untuk judul buku ini menggunakan font “*Amperzand*” yang merupakan jenis huruf *serif* dengan karakter yang tegas dan berkarisma seperti selayaknya kearifan lokal yang tersimpan di balik Regalia Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat.



Gambar 4.9 Font Terpilih

Sumber : Dafont.com

Sedangkan *body copy* menggunakan jenis font *Myriad Pro* yang merupakan jenis huruf *sans-serif* dengan karakter yang lebih tegas untuk mendukung *legibility*.

4.11.1 Tujuan Kreatif

Tujuan dari penciptaan buku ilustrasi Regalia ini selain agar *target audience* mengenal Regalia tersebut, juga berguna untuk mengenalkan nilai-nilai filosofi dari Regalia Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat tersebut. Sehingga mampu memberikan teladan bagi generasi muda atau remaja tentang kepemimpinan, cara hidup, pandangan hidup yang sikap, mental, dan pribadi mereka agar bias diterapkan pada kehidupan sehari hari.

4.11.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif dalam perancangan Tugas Akhir ini mengacu pada observasi terhadap objek yang diteliti.

a. Segmentasi Targetting Positioning

Segmentasi dari buku ilustrasi ini adalah Remaja umur 13-18 tahun yang merupakan pelajar tingkat sekolah menengah pertama. Sifat remaja berusia 13-18 tahun. Menurut Hurlock (1996) yaitu beranjak dewasa, berfikir, mencari hal baru, membaca. Target yang dituju adalah wilayah kota besar dimana terdapat toko-toko buku yang sudah cukup popular dikalangan masyarakat seperti Gramedia salah satunya. Buku ilustrasi ini menempatkan diri sebagai sebuah media pengenalan dan pengetahuan mengenai nilai budaya yang tinggi.

- b. Asumsi data wawancara, observasi dan studi pustaka

Dari hasil data yang didapat maka disimpulkan, antara lain :

1. Data Primer

- i. Simbol *Regalia* memiliki nilai-nilai kehidupan tinggi yang berdasar pada filosofi Kraton Hadiningrat Jogjakarta.
- ii. Kurang dikenalnya symbol *Regalia* oleh masyarakat terutama remaja.
- iii. Simbol *Regalia* merupakan salah satu warisan budaya yang perlu dilestarikan.

2. Data *Target Market*

Target Market yang dituju adalah remaja yang beranjak dewasa, berfikir, mencari hal baru, dan membaca.

4.12 Perencanaan Media

Dalam penciptaan buku ilustrasi *Regalia* Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat dibutuhkan perancangan media (*media planner*) secara handal, agar media yang dirancang betul-betul dapat menjangkau *target audience* yang dituju secara tepat dengan biaya dan pemilihan media yang sesuai. Terdapat 4 komponen dari perencanaan media yaitu tujuan media, strategi media, program media, dan biaya media.

4.12.1 Tujuan Media

Tujuan media ini yaitu kalangan remaja SMP yang berada di daerah kota besar. Agar tujuan yang diinginkan tercapai dalam penciptaan buku ilustrasi *Regalia* Keraton

Ngayogyakarta Hadiningrat dengan menentukan pemilihan media dan prioritas media sehingga mengoptimalkan efektivitas informasi dan efisiensi biaya.

4.12.2 Strategi Media

Media yang digunakan dalam proses penciptaan karya ini terbagi atas dua jenis, yaitu media utama dan media pendukung. Adapun media utama yang digunakan adalah buku ilustrasi yang menjadi focus utama dalam proses penciptaan karya. Sedangkan media pendukung digunakan untuk membantu publikasi media utama yang telah dirancang. Adapun media yang digunakan terdiri atas:

1. Media cetak, buku ilustrasi berfungsi sebagai media utama, dengan alasan merupakan media yang mampu menarik pembaca untuk membaca buku yang akan dibuat karena dalam buku ilustrasi ini terdapat gambar-gambar yang menarik dan juga berfungsi sebagai penjelas dari informasi yang ditulis.
2. Poster, mengapa menggunakan poster karena poster mempunyai kelebihan sebagai berikut: Khalayak dapat mengatur tempo dalam membaca. Mereka dapat mengulang bacaannya kembali dan mengatur cara membaca. Media yang dapat di tinjau ulang, pembaca dapat dengan tenang, membaca dengan teliti iklannya dan dapat membaca kembali bagian-bagian menurut kehendaknya. Karena sifatnya yang tercetak pesan-pesannya bersifat permanen dan kekuatan utamanya adalah dapat dijadikan bukti. Membuat informasi yang cukup lengkap. Saat pembaca tidak paham pada satu bagian dari isinya, pembaca dapat menanyakan pada orang lain (www.uterogroup.com).

3. *Flyer*, alasan pemilihan media ini karena memiliki *life span* yang lama, memungkinkan untuk disebar dimana saja, mampu memberikan informasi yang detail tentang produk, biaya cetak murah serta cakupan luas dan terarah karena diletakkan di tempat tertentu (Marsellyne, 2011). *Flyer* didesain dengan ukuran 14,8 cm x 21 cm dengan menggunakan bahan art paper 85 gsm, system cetak offset *full color* satu sisi.
4. Kartu nama, media ini hanya digunakan pada saat *launching* buku. Alasan pemilihan media yaitu memiliki *life span* yang lama, memberikan informasi secara personal dan membutuhkan biaya yang relatif murah. Kartu nama ini didesain dengan ukuran 9 cm x 5,5 cm menggunakan kertas art paper 120 gsm dengan system cetak offset *full color* dua sisi.

4.13 Program Media

Pelaksanaan program media akan dilakukan setelah proses pembuatan visualisasi ilustrasi berupa karakter, warna serta typografi yang sesuai dengan konsep perancangan dan keyword. Untuk media promosi akan dilakukan dalam periode dan tempat tertentu, terutama ketika event *launching* media utama yaitu buku ilustrasi.

4.14 Biaya Media

Adapun rumus-rumus yang harus diperhitungkan dalam menentukan harga pokok produksi cetak buku, sebagai berikut :

1. Menghitung biaya desain *cover* buku dan isi buku

- a. Menghitung desain = 1
 - b. Harga desain per buku = Rp. 300.000,-
- Rumus : Biaya desain = $1 \times \text{Rp. } 300.000,-$

2. Menghitung biaya setting naskah

- a. Jumlah halaman setting = 54 halaman
- b. Ukuran buku = $24,87 \times 21 \text{ cm}$

- c. Harga setting per halaman = Rp. 12.000,-
- Rumus : Biaya setting per halaman = $54 \times \text{Rp. } 12.000,-$
= Rp. 648.000,-

3. Menghitung biaya pemrosesan *output film* separasi warna (*Fulcolor*)

- a. Jumlah model = 1
 - b. Ukuran buku = $24,87 \times 21 \text{ cm}^2$
 - c. Harga pembuatan per cm^2 = Rp.45,-
- Rumus : Biaya = $(32 \times 24) \times 4 \times \text{Rp. } 45,-$
= Rp. 138.240

4. Menghitung biaya pemrosesan film negative dan positif

- a. Jumlah halaman = 54 halaman
- b. Ukuran buku = $24,87 \times 21 \text{ cm}$
- c. Harga pembuatan film B/W = Rp.30,-

Rumus : Biaya pemrosesan film B/W

$$16 \times 22 \times 54 \times \text{Rp. } 30,-/\text{cm}^2 = \text{Rp. } 570.240,-$$

$$\text{Rp. } 570.240,- \times 4 \text{ warna} = \text{Rp. } 2.280.960,-$$

5. Menghitung biaya montage cover da nisi buku

- a. Jumlah halaman buku = 54 halaman
- b. Jumlah hal. Dalam per lintasan/montage = 16 halaman
- c. Jumlah montage cover = Rp. 22.500,-
- d. Harga montage isi = Rp. 45.000,-

Rumus : jumlah montage isi = 160 : 16

$$= 10 \text{ lbr film}$$

Biaya montage cover da nisi buku :

$$(4 \times \text{Rp. } 22.500,-) + (10 \times \text{Rp. } 45.000,-) = \text{Rp. } 540.000,-$$

6. Menghitung biaya *plate cover* buku

- a. Jumlah *plate cover* = 4 lembar
- b. Ukuran maximum cetak naik di mesin
- c. Harga/lembar untuk GTOV = Rp. 35.000,-

Rumus : Biaya *plate cover* = 4 x Rp. 35.000,-

$$= \text{Rp. } 140.000,-$$

7. Menghitung biaya *plate* isi buku

- a. Jumlah *plate* isi buku = 10 lembar
- b. Ukuran maximum cetak mesin 72
- c. Harga/lembar = Rp. 150.000,-

Rumus : biaya *plate* isi = 10 x Rp. 150.000,-

= Rp. 1.500.000,-

8. Menghitung biaya kertas cover buku

- | | |
|--|----------------|
| a. Oplah cetak | = 2.500 eks. |
| b. Insechiet | = 40% |
| c. Ak 210 gr plano per rim | = Rp.650.000,- |
| d. Jumlah hal. Dlm 1 lembar kertas plano | = 24 halaman |

Rumus : Biaya kertas cover buku

$$\underline{2.500 \times Rp. 650.000,- \times 40\%} = Rp. 54.200,-$$

9. Menghitung biaya kertas isi buku

- | | |
|---|----------------|
| a. Oplah cetak | = 2.500 eks. |
| b. Jumlah halaman | = 54 halaman |
| c. Inschiet | = 20% |
| d. Copenhagen 230 gr plano per rim (ukuran 79 x 109 cm) | = Rp. 24.000,- |
| e. Jumlah hal. Dlm 1 lembar plano | = 24 halaman |

Rumus : Biaya kertas isi buku

$$(2.500 \times Rp 24.000,- \times 54 \times 20\%) / (24 \times 500)$$

= Rp. 54.000,-

10. Menghitung biaya pencetakan (ongkos cetak) *cover* buku

- | | |
|-----------------------|-------|
| a. Warna <i>cover</i> | = 4 |
| b. Inschiet | = 40% |

c. Jumlah <i>plate</i> cetak <i>cover</i>	= 4 lembar
d. Ongkos cetak per lintasan	= Rp.120,-
e. Oplah cetak	= 2.500 eks
Rumus : biaya pencetakan <i>cover</i>	=
$4 \times \text{Rp. } 120,- \times 2.500 \times 140\%$	= Rp. 1.680.000,-

11. Menghitung biaya pencetakan (ongkos cetak) isi buku

a. Warna isi	= 1/1
b. Inschiet	= 30%
c. Jumlah <i>plate</i> cetak isi	= 10
d. Ongkos cetak per lintasan	= Rp. 55
e. Oplah	= 2.500 eks.
Rumus : Biaya pencetakan isi	=
$10 \times \text{Rp. } 55,- \times 2.500 \times 130\%$	= Rp. 1.787.500,-

12. Menghitung biaya pelipatan katern

a. Jumlah halaman	= 54 halaman
b. Jumlah katern	= 5 katern
c. Ongkos pelipatan per katern	= Rp. 50,-
d. Oplah cetak	= 2.500 eks.
Rumus : biaya pelipatan	= $5 \times 2.500 \times \text{Rp. } 50,-$
	= Rp. 625.000

13. Menghitung biaya komplit katern

- | | |
|----------------------------|-----------------------------------|
| a. Oplah cetak | = 2.500 eks. |
| b. Biaya komplit per buku | = Rp. 25,- |
| Rumus : biaya komplit buku | = $2.500 \times \text{Rp. } 25,-$ |
| | = Rp. 62.500,- |

14. Menghitung biaya jilid lem

- | | |
|------------------------------|-----------------------------------|
| a. Oplah cetak | = 2.500 eks. |
| b. Biaya penjilidan lem buku | = Rp. 75,- |
| Rumus : biaya penjilidan lem | = $2.500 \times \text{Rp. } 75,-$ |
| | = Rp. 187.500,- |

15. Menghitung biaya/ongkos potong buku

- | | |
|---------------------------|-----------------------------------|
| a. Oplah cetak | = 2.500 eks. |
| b. Biaya potong perbuku | = Rp. 25,- |
| Rumus : biaya potong buku | = $2.500 \times \text{Rp. } 25,-$ |
| | = Rp. 62.500,- |

16. Menghitung biaya pengepakan

- | | |
|--------------------------------------|---|
| a. Oplah cetak | = 2.500 eks. |
| b. Jumlah buku dalam satuan pak | = 250 |
| c. Ongkos pengepakan termasuk casing | = Rp. 10.000,- |
| Rumus : biaya pengepakan | = $(2.500 \times \text{Rp. } 10.000,-)/250$ |
| | = Rp. 100.000,- |

17. Jumlah seluruh biaya (1 s/d 16)

= Rp. 10.160.400,-

18. Margin keuntungan (20%)	= Rp. 2.032.080,-
19. Jumlah biaya (17-18)	= Rp. 12.192.480,-
20. Ppn + PPh (10%)	= Rp. 1.219.248,-
21. Jumlah keseluruhan	= Rp. 13.411.728,-
22. Harga perbuku/HPP (jumlah biaya : oplah)	
Rp. 13.411.728,- : 2.500 eks.	= Rp. 5.364,-/eks

