



HEART & MIND TOWARDS EXCELLENCE

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TOPENG MALANGAN DENGAN TEKNIK
DIGITAL PAINTING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA 8-12 TAHUN.**

TUGAS AKHIR

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

Oleh:

Raden Aryadi H

13420100007

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2018

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TOPENG MALANGAN DENGAN
TEKNIK DIGITAL PAINTING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
ANAK USIA 8-12 TAHUN**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Desain Komunikasi Visual

Disusun Oleh :

Nama

: RADEN ARYADI HIDAYATULLAH

NIM

: 13420100007

Program

: S1 (Strata Satu)

Jurusan

: Desain Komunikasi Visual

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

Stikom
SURABAYA

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2018

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TOPENG MALANGAN DENGAN
TEKNIK DIGITAL PAINTING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
ANAK USIA 8-12 TAHUN**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Raden Aryadi Hidayatullah

NIM : 13420100007

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahasan

Pada : 21 Februari 2018

Susunan Dewan Pembahasan

Pembimbing

I. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.

NIDN. 0711086702

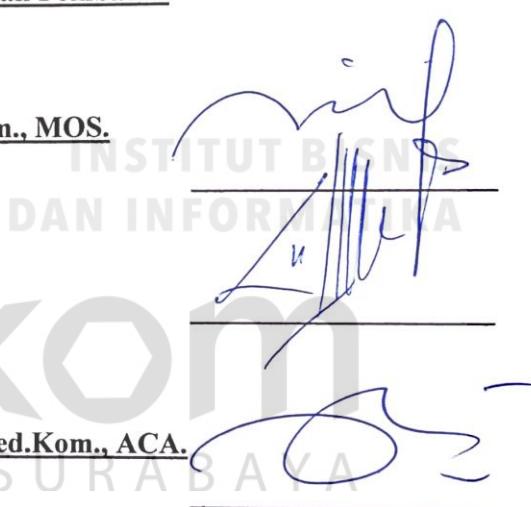
II. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA.

NIDN. 0720028701

Pembahasan

I. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA.

NIDN. 0716127501



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana



**Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Raden Aryadi Hidayatullah

NIM : 13420100007

Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Jenis Karya : Tugas Akhir

Judul Karya : **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TOPENG
MALANGAN DENGAN TEKNIK DIGITAL PAINTING
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA 8-12
TAHUN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 21 Februari 2018


ang menyatakan
Raden Aryadi Hidayatullah
NIM : 13420100007

LEMBAR MOTTO



“do what you want before you regret it”

LEMBAR PERSEMPAHAN



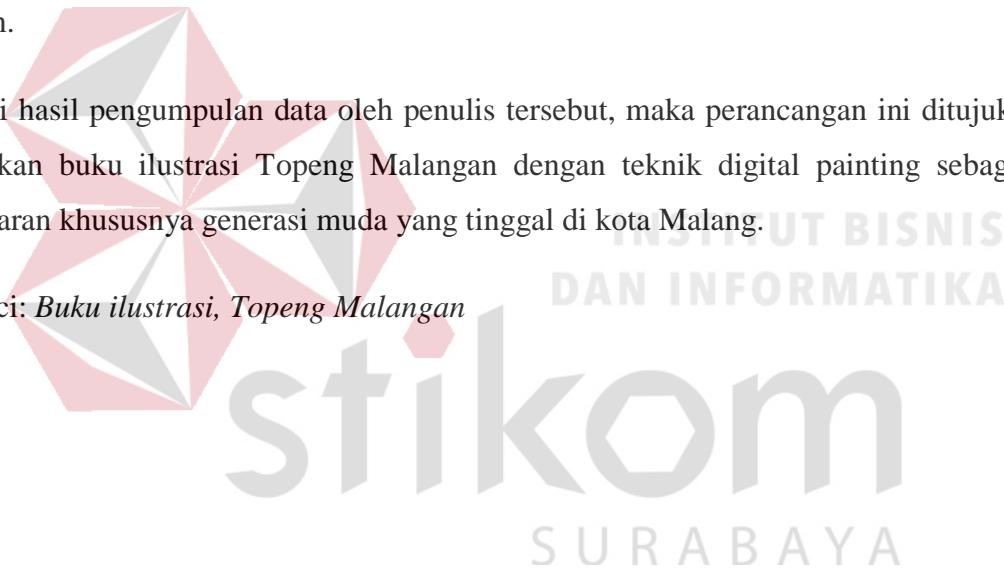
Dipersembahkan untuk orang tua tercinta

ABSTRAK

Topeng Malang adalah salah satu jenis topeng Jawa yang berkembang di Malang Jawa Timur. Memperhatikan bentuk raut topeng yang digambarkan tergolong dalam genre tokoh-tokoh lakon Panji. Topeng berfungsi sebagai properti seni pertunjukan Wayang Topeng. Faktanya tidak semua masyarakat khususnya yang tinggal di kota Malang, mengenal kesenian Topeng Malangan. Hal ini berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap pelaku seni sekaligus maestro Topeng Malangan. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif, dengan pendekata observasi langsung, wawancara, studi literature dan dokumentasi. Bahasa rupa merupakan metodelogi penelitian yang digunakan sebagai dasar penelitian terhadap Topeng Malangan.

Dari hasil pengumpulan data oleh penulis tersebut, maka perancangan ini ditujukan untuk menciptakan buku ilustrasi Topeng Malangan dengan teknik digital painting sebagai media pembelajaran khususnya generasi muda yang tinggal di kota Malang.

Kata kunci: *Buku ilustrasi, Topeng Malangan*



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Topeng Malangan Dengan Teknik Digital Painting Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia 8-12 Tahun”.

Melalui kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor
2. Siswo Martono, S.Kom,M.M. selaku kepala program studi
3. Darwin Yuwono Rianto S.T., M.Med.Kom, ACA selaku dosen pembahas.
4. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku dosen pembimbing I dan Bapak Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan memberikan sarannya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan kata kata yang kurang berkenan terima kasih.

Surabaya Februari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Perancangan Penelitian	5
1.5 Manfaat.....	5
1.5.1 Bangunan Masyarakat Kolonial Eropa.....	5
1.5.2 Bangunan Masyarakat China.....	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 Sejarah	8
2.3 Topeng	8
2.3.1 Topeng Malangan	9
2.3.2 Karakteristik Topeng Malangan	10
2.3.3 Jenis Elemen Pada Topeng	13
2.4 Buku.....	14
2.5 Buku Ilustrasi.....	16
2.6 Karakteristik Anak Usia Dini	17
2.7 Karakteristik Media Pembelajaran	20
2.8 Elemen Desain.....	23
2.8.1 Unsur Konsep	24

2.8.2 Unsur Rupa	24
2.8.3 Unsur Pertalian	25
2.8.4 Unsur Peranan.....	26
2.9 Warna.....	26
2.9.1 Aspek Warna	27
2.9.2 Skema Warna Dasar	28
2.9.3 Fungsi Warna.....	29
2.10 Bentuk.....	30
2.11 Tipografi	30
2.12 Layout	32
2.13 Jenis Layout	33
2.14 Kertas.....	34
2.15 Macam Kertas.....	34
2.16 Digital Painting.....	35
2.17 Unit Analisis	36
2.18 Bahasa Rupa	37
2.19 Semiotika Bahasa Rupa	37

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Perancangan Penelitian.....	40
3.1.1 Jenis Penelitian	40
3.2 Unit Analisis	41
3.2.1 Objek Penelitian	41
3.2.2 Lokasi Penelitian	41
3.2.3 Model Kajian	41
3.3 Teknik Pengumpulan Data	42
3.3.1 Observasi	42
3.3.2 Wawancara	42
3.3.3 Studi Literatur.....	43
3.3.4 Dokumentasi.....	43
3.4 Teknik Analisis Data	43

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Hasil Analisis Data	45
4.1.1 Hasil Observasi.....	45
4.1.2 Hasil Wawancara.....	46
4.1.3 Dokumentasi.....	49
4.1.4 Studi Literatur.....	50
4.1.5 Hasil Analisa Data.....	51
4.2 Konsep dan Keyword	53
4.2.1 Analisis Segmentasi Targeting Positioning.....	53
4.2.2 Unique Selling Preposition (USP)	54
4.2.3 Analisa SWOT.....	55
4.2.4 Keyword	57
4.2.5 Deskripsi Konsep.....	58
4.3 Perancangan Kreatif	58
4.3.1 Tujuan Kreatif	58
4.3.2 Strategi Kreatif	59
4.3.3 Perancangan Kreatif	63
4.4 Perancangan Desain.....	64
4.4.1 Sketsa Desain Topeng	64
4.4.2 Sketsa Desain Cover Buku dan Isi Buku.....	65
4.4.3 Sketsa Media Pendukung.....	67
4.5 Implementasi Karya.....	68
4.5.1 Media Utama	68
4.5.2 Implementasi Media Pendukung	76

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran	78

DAFTAR PUSTAKA	79
BIODATA PENELITI	82
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Topeng Malangan.....	14
Gambar 2.2 Buku	14
Gambar 4.1 Wawancara dengan Handoyo, Pakisaji Malang	46
Gambar 4.2 Dokumentasi Objek Topeng Malangan.	49
Gambar 4.3 Keyword Perancangan Buku Topeng Malang	57
Gambar 4.4 Jenis Font Calibri	61
Gambar 4.5 Jenis Font Calisto MT	61
Gambar 4.6 Warna Hangat.....	62
Gambar 4.7 Sketsa Topeng Raden Inu.....	65
Gambar 4.8 Sketsa Alternatif 1 dan 2 Cover Depan.....	65
Gambar 4.9 Sketsa Daftar isi dan Kata Pengantar Buku Ilustrasi.....	66
Gambar 4.10 Sketsa alternative 1 dan 2 isi buku.....	67
Gambar 4.11 Sketsa Xbanner dan Stiker	68
Gambar 4.12 Hasil Digital Cover Depan dan Belakang Buku	68
Gambar 4.13 Hasil Digital Daftar Isi dan Ringkasan Cerita Panji	69
Gambar 4.14 Hasil Digital Kata pengantar dan Lembar Copyright	69
Gambar 4.15 Hasil digital isi buku halaman 2 dan 3	70
Gambar 4.16 Hasil digital isi buku halaman 4 dan 5	71
Gambar 4.17 Hasil digital isi buku halaman 6 dan 7.....	71
Gambar 4.18 Hasil digital isi buku halaman 8 dan 9.	72
Gambar 4.19 Hasil digital isi buku halaman 10 dan 11	73
Gambar 4.20 Hasil digital isi buku halaman 12 dan 13	73
Gambar 4.21 Hasil digital isi buku halaman 14 dan 15	74
Gambar 4.22 Hasil digital isi buku halaman 16 dan 17	75
Gambar 4.23 Hasil digital halaman Profil Penulis	75
Gambar 4.24 Media Pendukung Stiker	76
Gambar 4.25 Hasil digital media pendukung X-Banner	77

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 4.1 Tabel SWOT Perancangan Buku Ilustrasi Topeng Malangan 56



DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Kartu Bimbingan	83
Lampiran 1 Kartu Seminar	84



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengangkat Topeng Malangan dari sisi ragam topeng, deskripsi topeng, penokohan karakter, fungsi serta filosofinya. Penelitian ini menggunakan teknik ilustrasi digital painting dengan target anak usia 8-12 tahun yang bertujuan mengenalkan warisan budaya nenek moyang. Topeng Malangan merupakan seni budaya asli kota Malang yang sudah mulai dilupakan generasi muda. Apresiasi Topeng Malangan dirupakan dalam bentuk perancangan buku ilustrasi sebagai media pembelajaran kesenian Topeng Malangan kepada anak usia 8-12 tahun agar kesenian tersebut dapat terus diwariskan ke generasi berikutnya.

Sampai saat ini terdapat 2 komunitas Topeng Malangan yaitu Sanggar Asmoro Bangun (kec.Pakisaji kab.Malang) dan Sanggar Senaputra (kec.Rampal kab.Malang), sanggar Asmoro Bangun sendiri dikelola oleh Tri Handoyo yang merupakan cucu dari Karimoen. Sanggar Asmoro Bangun dipilih peneliti sebagai lokasi objek observasi karena merupakan sanggar komunitas Topeng Malangan terbesar di Pakisaji Malang. Berdasarkan wawancara dengan Handoyo selaku seniman mengatakan Topeng Malangan adalah salah satu bentuk budaya seni berupa tari khas kota Malang, terdapat 76 jenis topeng yang berada di sanggar Asmoro Bangun, memiliki 2 jenis topeng berdasarkan kebutuhannya yaitu sebagai cinderamata dan ritual, disebut dengan Topeng Malangan karena penari

menggunakan topeng sebagai pengganti ekspresi tari. Seni Topeng Malangan biasanya dimainkan oleh penari tunggal atau beberapa kelompok penari yang disertai dengan *antawacana* atau dialog yang di bacakan oleh dalang, namun budaya seni Topeng Malangan saat ini menurun. Aset budaya tradisional Malang berupa Topeng Malangan terancam punah tergerus oleh zaman. Pasalnya, Topeng yang juga menjadi ikon Malang kini tidak lagi dikenal warga (Achintia, 2015).

Menurut Dwi Cahyono, seniman topeng, mengatakan bahwa eksistensi dari Topeng Malangan pada masa kini atau setelah tahun 80-an sangat menurun drastis. Hal ini bisa dilihat dari menurunnya sanggar maupun sebarannya yang makin lama semakin menyempit. Selain itu juga dari segi frekuensi pertunjukan Topeng Malangan semakin berkurang.

Menurut Handoyo, guru tari sekaligus seniman topeng di sanggar Asmara Bangun di Pakisaji, mengatakan bahwa generasi muda harus dikenalkan dengan Topeng Malangan sejak dini, karena mereka adalah generasi penting untuk membawa dan melestarikan budaya Topeng Malangan dan bagaimanapun itu budaya Topeng Malangan adalah salah satu budaya khas Kota Malang. Beliau mengatakan bahwa saat ini budaya seni Topeng Malangan mulai tertinggal akibat tidak adanya minat generasi penerus akibat masuknya budaya luar di Kota Malang. Beliau pernah memaparkan betapa jauhnya kepedulian anak Indonesia dibandingkan anak Thailand yang begitu kenal dengan kebudayaan topeng cerita Panji sejak mereka usia 6 tahun.

Dari pernyataan Handoyo, jika hal ini dibiarkan saja, semakin lama kebudayaan seni Topeng Malangan akan hilang dan budaya lokal di Indonesia

menjadi berkurang. Ia juga mengatakan bahwa, sampai saat ini belum menemukan media pembantu untuk megenalkan Topeng kepada anak. Disini penulis melakukan observasi kecil di sanggar Asmara Bangun. Kegiatan mengajar tari gratis yang dilakukan disana terdiri anak hingga remaja yang dimana mayoritas anak berusia 8 – 12 tahun, sisanya umur 13 - 17 tahun dan ada beberapa golongan orang tua yang usianya diatas kepala 3 dan 4.

Perancangan buku ilustrasi dengan teknik digital painting sebagai media pembelajaran topeng malangan kepada anak usia 8-12 tahun, kenapa penulis memilih buku karena menurut Muktiono (2003:2) buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangunan watak bangsa. Buku adalah sarana informasi yang efektif karena buku dapat memuat berbagai informasi yang lebih lengkap jika dibandingkan media informasi lainnya. Sedangkan ilustrasi sebagai media dipilih karena ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna (Sadiman Arief, 2008:24), ilustrasi di pakai di dalam penelitian ini di karenakan para remaja lebih bisa menerima ketika mereka mendapatkan informasi melalui visual serta dapat lebih menarik minat baca. Ilustrasi merupakan gambaran pesan yang tak terbaca yang dapat menguraikan cerita, berupa gambar dan tulisan, yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Sehingga dapat menjelaskan makna yang terkandung didalam pesan tersembunyi.

Dan dengan *Digital painting* sebagai teknik pembuatan buku ilustrasi topeng malangan dipilih oleh penulis didalam tugas akhir ini sebab *Digital Painting* sendiri merupakan metode menciptakan sebuah seni lukisan digital atau teknik untuk membuat seni digital dalam komputer. Ilustrasi atau gambar yang diciptakan melalui teknik digital painting yang seluruhnya dikerjakan dengan bantuan peralatan seperti komputer dan software pendukung seperti Adobe Photoshop, Clip Paintools Studio, SAI dan lainnya. Selain teknik ini lebih praktis dan mampu memangkas banyak biaya material seperti cat, kuas, kanvas dan lain-lainnya, teknik *digital painting* sekarang mulai marak digunakan karena mampu menghasilkan ilustrasi yang sangat baik tidak kalah dengan teknik manual (Aaron Skonnart, 2017).

Dari pernyataan diatas penulis menyimpulkan bahwa dengan media buku ilustrasi sebagai media penyampaian informasi, maka buku ilustrasi dipilih sebagai media utama dalam pengenalan dan pembelajaran kasus ini. Dengan demikian peneliti memutuskan untuk mengambil judul “Perancangan Buku Ilustrasi Topeng Malangan Dengan Teknik *Digital Painting* Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia 8–12 Tahun“.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi Topeng Malangan dengan teknik *Digital Painting* sebagai media pembelajaran anak usia 8-12 Tahun.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah diatas, batasan masalah pembuatan buku dalam tugas akhir ini yaitu:

- a. Merancang buku ilustrasi dengan tujuan mengenalkan kesenian Topeng Malangan ke generasi muda.
- b. Menggunakan teknik *Digital Painting* dalam perancangan ilustrasi pada buku
- c. Mengambil sampel objek penelitian topeng di sanggar Asmoro Bangun Pakisaji Malang.
- d. Berisi 8 macam ilustrasi Topeng Malangan.

1.4. Tujuan Rancangan Penelitian

Tujuan dari perancangan penelitian tugas akhir dengan topic pembuatan buku ilustrasi topeng malangan adalah :

- a. Merancang buku Ilustrasi yang mampu menarik minat generasi muda mempelajari kebudayaan tersebut.
- b. Merancang buku ilustrasi yang berisikan informasi tentang kesenian Topeng Malangan.

1.5 Manfaat yang didapat dari tugas akhir ini adalah:

1.5.1 Manfaat Teoritis:

Manfaat teoritis dari pembuatan buku ilustrasi Topeng Malangan ini adalah :

- a. Diharapkan dapat digunakan sebagai referensi kalangan akademis, khususnya bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam melakukan perancangan khususnya perancangan yang serupa.

- b. Diharapkan dapat menjadi referensi pembelajaran perancangan buku ilustrasi Topeng Malangan

1.5.2 Manfaat Praktis:

Manfaat praktis dari pembuatan buku ilustrasi Topeng Malangan ini adalah:

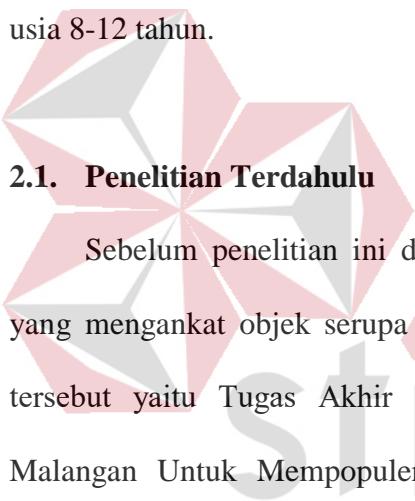
- a. Diharapkan dapat menjadi salah satu media yang mengenalkan generasi muda tentang kesenian Topeng Malangan.
- b. Diharapkan dapat menjadi *trigger* Pemerintah Kota Malang dalam melestarikan kebudayaan asli Malang.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan landasan teori yang digunakan penulis untuk memecahkan masalah melalui pembahasan yang bersifat teoritis. Didalam bab ini berisi tentang dasar teori yang berhubungan dengan perancangan buku ilustrasi topeng malangan dengan teknik digital painting sebagai media pembelajaran anak usia 8-12 tahun.



2.1. Penelitian Terdahulu

Sebelum penelitian ini dilakukan telah ada beberapa penelitian terdahulu yang mengangkat objek serupa dengan judul dan hasil yang berbeda. Penelitian tersebut yaitu Tugas Akhir “Penciptaan Buku Ilustrasi Tari Topeng Panji Malangan Untuk Mempopulerkan Budaya Tradisional Kota Malang Kepada Remaja” oleh Moh. Afrizal Ghozali. Dari penelitian sebelumnya, perbedaan antara penciptaan buku ilustrasi Tari Topeng Panji Malangan dan perancangan buku ilustrasi Topeng Malangan yang saya angkat terletak pada konten isi buku, jika penelitian terdahulu milik Moh.Afrizal Ghozali mengangkat asal usul maupun isi dari kesenian Tari Topeng Panji Malangan yang kebanyakan menceritakan kisah Mahabarata, Ramayana atau cerita Panji yang digambarkan kembali ke buku sebagai media penyampaian visual dengan teknik ilustrasi. Sedangkan perancangan yang saya ciptakan lebih mengulas pada fokus membahas Topeng Malangan itu, mulai dari jenis-jenis topeng, karakteristik topeng, penggunaan

topeng dan yang membedakan Topeng Malangan dengan topeng lainnya (ciri khas). Dengan media yang sama yaitu buku dengan penelitian terdahulu milik Moh. Afrizal Ghazali, namun menggunakan teknik yang berbeda, yaitu perancangan penulis menggunakan teknik digital painting dimana ilustrasi yang dihasilkan tidak akan sama, mulai dari konten yang dibahas di dalam buku maupun visual yang akan dihasilkan.

2.2 Sejarah

Sejarah dalam bahasa Inggris adalah history, *geschichte* (Jerman) atau *geschiedenis* (Belanda). Sejarah di bagi menjadi 3 yaitu : (1) kesusastraan lama: silsilah; asal usul; (2) kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa yang lampau; (3) ilmu, pengetahuan, cerita, pelajaran tentang kejadian dan peristiwa yang benar-benar telah terjadi pada masa yang lampau; riwayat.

Dapat disimpulkan bahwa yang di maksud sejarah adalah tiga hal yang saling berhubungan diantaranya adalah kenyataan yang berkembang di sekitar kita, cerita yang tersusun secara sistematis dari cerita yang sudah terjadi secara umum dan ilmu yang bertujuan untuk menyelidiki perkembangan yang terjadi di negara, peristiwa, dan kejadian yang sudah terjadi di masa lalu (R. Moh Ali, 2005:11).

2.3. Topeng

Pengenalan topeng sudah terjadi sejak abad IX hingga kini. Pada awalnya topeng merupakan salah satu perwujudan simbolis yang dibuat oleh manusia untuk maksud penghormatan kepada leluhurnya dengan menggunakan setiap

bahan yang sesuai keperluan masyarakat pada zaman itu. Maksud utama topang ialah sebagai media pemanggil arwah nanek moyang agar masuk ke dalam topeng – topeng dalam sebuah upacara animistik (I Wayan Dana, 2010:5).

Menurut Pak Handoyo topeng yang menyerupai sosok wajah atau kepala yang terbuat dari bahan dasar emas, perak, tembaga kayu, kertas atau bahan – bahan penting lainnya untuk digunakan sebagai upacara. Pemaknaan sesungguhnya dari sebuah topeng, yaitu sebagai pengingat bahwa wajah atau rupa adalah wakil dari seluruh gambaran pribadi. Dengan dasar ini manusia berusaha melukiskan kepribadian mereka melalui kekuatan simbol visual yang dipusatkan melalui bentuk wajah dan rupa, sehingga mereka mampu melahirkan berbagai macam topeng. Wajah secara keseluruhan merupakan kekuatan utama yang mampu memancarkan yang mampu memancarkan pesona sedih, wajah atau muka secara kebetulan ada di dalam.

2.3.1 Topeng Malangan

Kesenian Topeng Malangan ini berasal dari Kediri Jenggolo dengan menggunakan kisah Mahabarata, Ramayana atau cerita Panji. Kerajaan Kediri tersebut dipimpin oleh Airlangga atau disebut dengan Resi Jatayu. Pada saat itu, topeng malangan bukan sekedar topeng saja, melainkan bentuk sebuah boneka emas yang di pahat untuk upacara Sradha atau sebagai upacara ritual keagamaan. Topeng Malangan ini berkembang selain melalui Kadipaten yang dibawa Resi Jatayu ke kerajaan Singosari, juga sebagai media sarana penyebaran agama Islam di Jawa Timur, Jawa Barat , dan Jawa Tengah oleh Sunan Bonang dan Sunan Kalijaga. Sepeninggal Sunan-Sunan, Surya Atmojo yang dahulu adalah abdi

dalem Keraton Majapahit, mengungsi ke daerah Malang dengan membawa ilmu seni tari Topeng dan mengabdi di Kabupaten Malang sebagai Mantri Agung. Bupati sangat tertarik dengan keterampilan Surya dalam menari Topeng sehingga menetapkan Topeng yang akhirnya berpindah fungsi dari sebagai ritual upacara menjadi sebuah khas seni budaya Kota Malang (Mustofa, 2010:54).

Menurut Handoyo sampai saat ini, terdapat komunitas Topeng dan 2 sanggar yang masih melestarikan budaya Topeng Malangan di Kota Malang, yaitu sanggar Asmara Bangun di Pakisaji dan sanggar Padepokan Mengir Dharma. Sanggar Asmara Bangun dikelola oleh Tri Handoyo, cucu dari Mbah Karimoen sang maestro topeng, terus secara konsisten membawa budaya Topeng Malangan di kehidupan masyarakat selama 95 tahun. Bentuk pelestarian tersebut ialah membuat Topeng Malangan, melakukan pertunjukan topeng, serta memberikan pelatihan gratis menari topeng untuk anak.

2.3.2 Karakteristik Topeng Malangan

Menurut Pigeaud (2007:34) menyatakan bahwa bentuk topeng secara ikonografis (teknik membuat arca) dan phisiognomis (menganalisa watak melalui ciri-ciri tubuh) tidak jauh berbeda dengan topeng yang dibuat oleh para seniman Jawa Timur saat ini. Pada mata topeng biasa disebut gabahan (sebutir padi / beras) atau liyepan (istilah dari Jawa Tengah). Bentuk mata ini baik di Jawa Timur, Jawa Tengah dan Cirebon, selalu digunakan untuk topeng kesatria halus dan seorang putri. Oleh masyarakat setempat, gabahan berarti memiliki sifat sabar , jujur, tetapi pemberani. Untuk bentuk hidung Panji Jawa Timur sering disebut dengan wali miring, sedikit kecil ,pipih, dan runcing, sangat sesuai diperankan oleh putra

halus dan putri. Untuk bibirnya (Panji) sedikit tipis dan dihiasi sedikit senyuman, hingga giginya agak tampak, bagian atas topeng diberi ukiran yang cukup rumit.

Menurut Handoyo Topeng Chandrakirana (Kekasih dari Panji), Ragil Kuning (adik perempuan Panji), Angreni (Putri seorang demung yang merebut Panji dari Chandrakirana) secara ikonografi dan phisiognomis tidak jauh berbeda dengan topeng Panji. Hanya saja, biasanya topeng Panji berwarna biru telur atau hijau muda, seperti yang lazim digunakan oleh topeng Panji Jawa Tengah. Menurut pewarnaan di Jawa Timur dan Jawa tengah, biru laut dan hijau muda memiliki makna baik hati. Di samping itu Panji juga sering ditampilkan dengan warna putih, seperti yang selalu digunakan oleh Jawa Tengah dan Cirebon. Topeng Putri dalam wayang wong Jawa Timur selalu menggunakan warna keemasan atau putih yang melambangkan keremajaan, bahkan sering juga disimbolkan sebagai kesucian. Oleh karena itu, tokoh – tokoh seperti Candhrakirana atau Sekartaji, Ragil Kuning, dan Reni selalu digunakan warna keemasan.

Salah satu karakter topeng yang sangat ekspresif adalah topeng Prabu Klana, Raja Sebrang yang selalu berupaya merebut Candhrakirana dari tangan Panji. Raja yang gagah perkasa dan terkesan galak ini lebih sering ditampilkan dalam warna merah tua. Merah tua menggambarkan karakter yang pemberani, namun protagonis. Alisnya tebal dan lebat, serta pangkal kedua alis bertemu diatas hidung. Bentuk alis semacam ini menurut Mustofa (2010:46), memang memberikan kesan keras hati dan kejam. Bentuk mata Prabu Klana di Jawa Timur besar dan membelaik, yang dalam phisiognominya topeng disebut dengan

plelengan. Plelengan menampilkan kesan pemberani. Corson pun mengatakan, bahwa hidung besar memberikan kesan keras hati, tetapi bila terlalu besar sekaligus juga kasar dan agak kejam. Kumis topeng Klana terlihat lebat (diukir) dan kedua ujungnya menjulang ke atas. Bentuk kumis semacam ini memang memberikan kesan agresif dan sombong. Mulutnya yang ada dibawah kumis topeng terbuka lebar yang menghadirkan kesan pemberani.

Dengan kombinasi garis – garis alis kumis, mulut, serta bentuk mata dan hidung yang demikian ini memang sangat sesuai dengan peran gagah, galak, bahkan kejam. Topeng Klana yang digunakan sebagai ilustrasi tulisan Pigeaud dengan hiasan warna emas yang saat ini merupakan koleksi Museum Sana Budaya di Yogyakarta (Pigeaud, 2007:52).

Sedangkan topeng Kartakala, adalah salah satu topeng yang mendapatkan perhatian. Ia adalah kerabat Panji yang digambarkan sebagai kesatria gagah dan pemberani, mirip dengan Bima dalam wiracita Mahabarata. Topeng lainnya yang menjadi khas Jawa Timur ialah topeng Bapang yang selalu ditampilkan dengan hidung super panjang. Topeng Kartakala memiliki mata yang besar yang dalam perwayangan biasa disebut dengan istilah Thelengan. Thelengan hampir mirip dengan mata Klana tetapi terkesan lebih tenang, dan bisa dikatakan mirip sekali dengan mata Bima dalam perwayangan kulit purwa Jawa. Bentuk mata ini digambarkan sebagai watak yang tangguh, pantang mundur, dan gagah berani (Pigeaud, 2007:55).

Bentuk hidung Kartkala disebut dengan bentulan yang agak besar, yang berdasarkan phisiognominya , artinya gagah berani. Warna topengnya biru

kehijauan yang menggambarkan kedewasaan dan keberanian. Bibir Kartakala juga lebar dan agak terbuka. Masyarakat Malang sendiri jelas mengidentifikasi karakter Kartakala dengan Bima. Hal ini bisa dicermati dari kemasan wayang topeng yang digarap oleh sutradara dan dalang M. Soleh Adi Pramono baik gerak tarinya, penampilan topengnya, maupun kualitas suaranya yang rendah, Kartakala mirip sekali dengan Bima (I Wayan Dana, 2010:43).

Ciri khas Jawa Timur jelas tertuang pada ekspresinya, baik dari ekspresi topeng – topengnya yang lebih ekspresif karena masyarakat Jawa Timur yang lebih ekstrover, busana hiasan penutup kepala yang mengacu kepada busana tertutup kepala yang tergores pada relief candi – candi Jawa Timur (Mustofa, 2010:56).

2.3.3 Jenis Elemen Pada Topeng

Karakter pada Topeng Malangan dapat diketahui melalui elemen-elemen yang terdapat pada topeng. Elemen-elemen tersebut ialah bentuk mata, alis, bibir dan kumis. Bentuk dibawah ini keterangan setiap elemen topeng (Nurhayati, Rina, 2010:73).

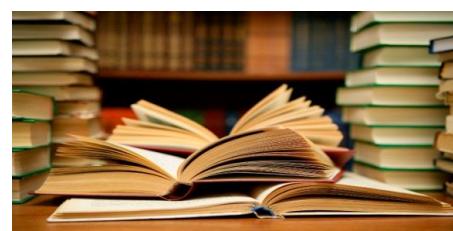
Elemen mata pada topeng memiliki peran dan fungsi yang berbeda, diantaranya adalah *Gabahan, Kelipan, Penanggalan, Kedelen, Telengan, dan Dongongan*. Pada elemen alis juga terdapat beberapa macam jenis dengan arti yang berbeda-beda, diantaranya adalah *Balarak, Sineret, Blarak Sinegar, Nanggal Sepisan, Kadal Melet, Kuwel, dan Kluwung*. Pada elemen kumis juga memiliki berbagai macam jenis, diantaranya yaitu *Kucing Anjlok, Njamprnag, Nunggeng, dan Bundelan*. Pada bibir topeng sendiri memiliki beberapa jenis pula yaitu *Jambe*

Sigar Sak Tangkep, Delima Pecah, Delima Mlethek, Singo Barong, Singo Barong Mangap, dan Gechul.



Pada gambar diatas adalah contoh Topeng Malangan yang memiliki ciri khas yang berupa ukiran floral untuk topeng lakon protagonis dan ukiran sisik hewan untuk topeng lakon antagonis. Ukiran tersebut yang merupakan dasar dari pemilihan hiasan atau pattern yang akan digunakan untuk layout pembuatan buku ilustrasi baik di dalam halaman maupun di cover buku yang merupakan symbol ataupun identitas dari Topeng Malangan (Handoyo, 2017).

2.4. Buku



Gambar 2.2 : Buku

Sumber : Google, Buku, 2017

Secara bahasa, buku berarti lembar kertas yang berjilid, baik itu berisi tulisan/ gambar maupun kosong (DEPDIKNAS, 2001). Menurut (Muktiono,

2003:14) beberapa teori mengatakan kita akan dapat lebih bisa menerima sesuatu pembelajaran dengan cara mendengarkan dan melihat karena dengan cara seperti itu maka kita akan dapat menyerap informasi dengan sangat cepat dan utuh. Salah satu media informasi adalah Buku.

Peran buku dalam kehidupan sehari-hari sangatlah penting, sebuah buku mampu menceritakan banyak hal tanpa perlu pembacanya mengalami hal tersebut. Buku mampu mengajarkan ilmu lebih dari apa yang diajarkan media lain. Pengaruh buku dalam perkembangan seorang anak sangatlah besar karena buku merupakan fondasi yang kokoh bagi perkembangan mental dan spiritual seorang anak. Buku mempunyai peran sangat besar dalam mendorong perkembangan social, budaya, teknologi, politik, dan ekonomi (Mutikno, 2003:4-5). Buku untuk anak-anak umumnya adalah buku bergambar, karena anak-anak lebih mudah memahami isi dalam buku tersebut dengan banyaknya gambar-gambar yang menarik daripada tulisan, sedangkan orang dewasa lebih fleksibel untuk memahami apa yang ada pada buku walaupun tanpa gambar sekalipun (Mutikno, 2003:76).

Menurut Mutikno (2003:2) buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangunan watak bangsa. Buku adalah sarana informasi yang efektif karena buku dapat memuat informasi yang lebih lengkap jika dibandingkan dengan media informasi lainnya.

2.5. Buku Ilustrasi

Ilustrasi merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksut atau tujuan secara visual. Ilustrasi mencakup gambar yang dibuat untuk mencerminkan narasi yang ada dalam teks atau gambar tersebut merupakan teks itu sendiri. Ilustrasi dapat memberi arti tertentu sehingga terkadang hanya bertujuan secara artistic semata, pada perkembangannya ternyata tidak hanya sebagai sarana pendukung cerita namun dapat pula mengisi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid dan lain-lain yang bentuknya bermacam-macam seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, desain, kartun atau semacamnya (Susanto, 2011:190).

Menurut Muktiono (2003:57), buku bergambar dimaksudkan untuk mendrong ke arah apresiasi dan kecintaan terhadap buku. Selain ceritanya secara verbal harus menarik, buku harus mengandung visual sehingga dapat menyampaikan pesan lebih untuk para pembaca. Buku bergambar juga adalah sebuah buku yang mengkolaborasikan elemen verbal dan visual. Kedua elemen ini bekerjasama untuk menghasilkan cerita dengan ilustrasi gambar yang dapat menyampaikan inti pesan yang ditujukan penulis untuk pembaca.

Ilustrasi secara harafiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Ilustrasi juga merupakan hasil dari visualisasi suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksut dari pada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan

visual, tujuan dalam buku jadi lebih mudah dicerna (Kusrianto, 2007:35). Unsur-unsur dalam ilustrasi meliputi bentuk, warna, tipografi, dan layout.

Anak usia dini merupakan anak yang masuk ke dalam kategori rentang usia 0-8 tahun, meliputi anak-anak yang sedang masuk ke dalam program pendidikan Taman Penitipan Anak, Tk hingga SD (Sekolah Dasar). Setiap anak usia dini dalam rentang usia berapa pun memiliki kepribadian yang unik yang mana dapat menarik perhatian dari orang dewasa lainnya.

2.6 Karakteristik Anak Usia Dini

Selain itu, anak-anak pada kategori usia dini tentu saja memiliki karakter tersendiri yang berbeda dari anak pada usia lainnya. Karakter merupakan sifat bawaan yang biasanya diturunkan dari kedua orangtua. Karakter ini terkadang bisa membuat orang-orang di sekitarnya senang, namun beberapa juga membuat para orang tua kesulitan untuk mengatasinya. Sayangnya banyak pula orang tua yang belum paham menangani perilaku anak-anak pada usia dini. Sehingga dibutuhkan pengertian serta wawasan yang luas bagi orang tua dalam memahami karakteristik anak. Sehingga nantinya tidak akan memberikan pengaruh buruk pada perkembangan anak. Berikut ini ada beberapa karakteristik anak usia dini yang perlu anda ketahui.

2.6.1 Memiliki Rasa Keingin Tahuhan Yang Besar

Anak-anak pada kategori usia dini benar-benar memiliki keingin tahuhan yang besar pada dunia yang ada di sekitarnya. Pada masa bayi, rasa keingin tahuhan dari mereka ditunjukkan dengan cara senang meraih benda-benda yang

bisa dijangkaunya dan kemudian memasukkan ke dalam mulut. Pada usia 3-4 tahun, biasanya anak akan sering membongkar pasang segala hal yang ada di sekitarnya untuk bisa memenuhi rasa keingin tahuannya yang besar. Tak hanya itu saja anak akan gemar bertanya pada orang lain meskipun masih menggunakan bahasa yang sederhana.

2.6.2 Memiliki Pribadi Yang Unik

Meskipun memiliki banyak kesamaan umum pada perkembangan anak di usia dini, namun tetap saja setiap anak memiliki ciri khas tersendiri pada minat, bakat, gaya belajar, dan lainnya. Keunikan-keunikan inilah yang merupakan keturunan genetis hingga faktor lingkungan. Untuk itu dalam hal mendidik anak, tentu perlu diterapkan pendekatan secara individual ketika menangani anak usia dini.

2.6.3 Berpikir Konkrit

Yang dimaksud adalah berpikir berdasar pada makna sebenarnya, tidak seperti remaja dan orang dewasa lainnya yang terkadang berpikir secara abstrak. Bagi anak-anak di usia dini, segala hal yang mereka lihat dan ketahui akan terlihat asli.

2.6.4 Egosentrис

Karakteristik ini tentu dimiliki oleh setiap anak, hal ini bisa dibuktikan dengan adanya sikap anak yang cenderung memperhatikan serta memahami segala hal hanya dari sisi sudut pandangnya sendiri atau kepentingan sendiri nya

saja. Hal ini dapat dilihat dari sikapnya yang seringkali masih berebut sesuatu, marah atau menangis bila keinginannya tidak dihendaki, dan memaksakan kehendak.

Karakteristik seperti ini biasanya memiliki keterkaitan dengan perkembangan kognitifnya. Menurut Piaget, anak pada masa usia dini berada dalam fase transisi dari fase praoperasional menuju fasel operasional konkret. Pada fase operasional, biasanya pola fikir anak lebih menuju sifat egosentrik serta simbolik. Sementara di dalam fase operasional konkret, anak-anak sudah menerapkan logika yang digunakan untuk memahami persepsi-persepsi yang ada.

2.6.5 Senang Berfantasi dan Berimajinasi

Fantasi merupakan sebuah kemampuan membentuk sebuah tanggapan baru dengan tanggapa yang sudah ada, sedangkan imajinasi merupakan kemampuan anak dalam menciptakan objek ataupun kejadian namun tidak didukung dengan data-data yang nyata. Anak usia dini senang sekali membayangkan serta mengembangkan berbagai hal yang jauh dari kondisi nyatanya. Bahkan terkadang hingga menciptakan teman-teman imajiner. Teman imajiner tersebut bisa dalam bentuk orang, hewan, hingga benda (baca juga: Macam-Macam Sindrom Pada Manusia).

2.6.6 Aktif dan Energik

Ketika anak mulai berkembang, biasanya mereka akan senang melakukan berbagai aktifitas. Mereka seolah-olah merasa tidak pernah lelah, bosan , bahkan

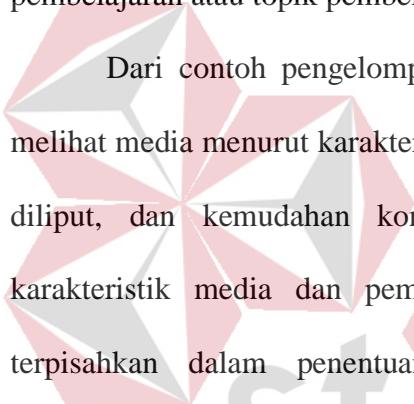
juga tidak pernah ingin berhenti untuk melakukan aktifitas terkecuali saat mereka sedang tidur.

2.7 Karakteristik Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam peroses belajar. Para guru dituntut agar mampu memahami, menggunakan alat-alat yang tersedia atau media pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Kemajuan di bidang teknologi pendidikan, maupun teknologi pembelajaran, menuntut digunakannya berbagai media pembelajaran serta peralatan-peralatan yang semakin canggih. Boleh dikatakan bahwa dunia pendidikan dewasa ini hidup dalam dunia media, di mana kegiatan pembelajaran telah bergerak menuju dikuranginya sistem penyampaian bahan pembelajaran secara konvensional yang lebih mengedepankan metode ceramah, dan diganti dengan sistem penyampaian bahan pembelajaran modern yang lebih mengedepankan peran siswa dan pemanfaatan multimedia. Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kompetensi-kompetensi yang terkait dengan keterampilan proses, peran media pembelajaran menjadi semakin penting. Pembelajaran yang dirancang secara baik dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi multimedia, dalam batas-batas tertentu akan dapat memperbesar kemungkinan siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Setiap jenis media memiliki karakteristik masing-masing dan menampilkan fungsi tertentu dalam menunjang keberhasilan proses belajar peserta didik. Agar peran sumber dan media belajar tersebut menunjukkan pada suatu jenis media tertentu, maka pada media-media belajar itu perlu diklasifikasikan menurut suatu metode tertentu sesuai dengan sifat dan fungsinya terhadap pembelajaran. Pengelompokan itu penting untuk memudahkan para pendidik dalam memahami sifat media dan dalam menentukan media yang cocok untuk pembelajaran atau topik pembelajaran tertentu.



Dari contoh pengelompokan yang dilakukan oleh Schramm, kita dapat melihat media menurut karakteristik ekonomisnya, lingkup sasarannya yang dapat diliput, dan kemudahan kontrol pemakai. Jadi antara klasifikasi media, karakteristik media dan pemilihan media merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran. Karakteristik media pembelajaran dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, maupun penciuman atau kesesuaianya dengan tingkatan hierarki belajar. Untuk tujuan praktis karakteristik beberapa jenis media yang lazim digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam pengertian teknologi pendidikan, media atau bahan sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instrusional di samping pesan, orang, teknik dan peralatan. Dari usaha penantian yang timbul yaitu pengelompokan atau klasifikasi menurut kesamaan atau karakteristiknya. Karakteristik media ini

sebagaimana dikemukakan oleh Arsyad (2002:46) merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu.

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu, yang dikaitkan atau dilihat dari berbagai segi. Misalnya, Schramm melihat karakteristik media dari segi ekonomisnya, lingkup sasaran yang dapat diliput, dan kemudahan kontrolnya oleh. Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan seluruh alat indera. Dalam hal ini, pengetahuan mengenai karakteristik media pembelajaran sangat penting artinya untuk pengelompokan dan pemilihan media (Arief S. Sadiman, dkk, 2006:28).

Arsyad (2002:46) mengemukakan bahwa karakteristik media merupakan dasar pemilihan media yang disesuaikan dengan situasi belajar tertentu. Gerlach dan Ely mengemukakan tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran di mana guru tidak mampu atau kurang efektif dapat melakukannya. Ketiga karakteristik atau ciri media pembelajaran tersebut (Arsyad, 2002) adalah:

- a. Ciri Fiksatif yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek.
- b. Ciri Manipulatif, yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu obyek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. Sebagai contoh, misalnya proses larva menjadi kepompong dan kemudian menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan waktu yang lebih singkat (atau dipercepat dengan teknik time-lapse recording). Atau sebaliknya, suatu

kejadian/peristiwa dapat diperlambat penayangannya agar diperoleh urutan yang jelas dari kejadian/peristiwa tersebut.

- c. Ciri Distributif yang menggambarkan kemampuan media mentransportasikan obyek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar siswa, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

Arsyad (2002:48) membagi karakteristik media pembelajaran menjadi empat kelompok berdasarkan teknologi, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Masing-masing kelompok media tersebut memiliki karakteristik yang khas dan berbeda satu dengan yang lainnya. Karakteristik dari masing-masing kelompok media tersebut akan dibahas dalam penjelasan selanjutnya. Untuk tujuan-tujuan praktis, dibawah ini akan dibahas karakteristik beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia.

2.8 Elemen Desain

Menurut Sanyoto (2009: 7), elemen-elemen desain sangat mempengaruhi satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Elemen atau unsur desain dibedakan menjadi 4 kelompok yakni: unsur konsep, unsur rupa, unsur pertalian, dan unsur peranan.

2.8.1 Unsur Konsep

Unsur Konsep bersifat tidak terlihat (abstrak). Mereka tidak benar-benar ada namun dapat dirasakan keberadaannya. Seperti titik, garis, bidang, volume yang tidak benar-benar ada: bila ada maka bukan merupakan unsur konsep.

- a. Titik : Titik mengindikasikan posisi. Titik tidak memiliki panjang maupun luas dan tidak menduduki sebuah area. Titik berada di awal dan ujung sebuah garis dan pada garis yang saling bertemu maupun berpotongan.
- b. Garis : Garis merupakan titik yang bergerak, jejaknya menjadi garis. Garis memiliki panjang namun tidak memiliki luas. Garis memiliki posisi dan arah yang dibatasi oleh titik. Garis membentuk batas pada bidang
- c. Bidang : Pergerakan garis menghasilkan bidang. Bidang memiliki panjang dan luas, namun tidak memiliki ketebalan. Bidang memiliki posisi dan arah yang dibatasi oleh garis. Bidang menegaskan batas luar dari suatu volume.
- d. Volume : Gabungan bidang-bidang menghasilkan volume. Volume memiliki posisi dan arah yang dibatasi oleh bidang. Dalam desain dua dimensi, volume bersifat dibuat-buat.

2.8.2 Unsur Rupa

Unsur Rupa adalah jika unsur yang berupa konsep menjelma menjadi wujud yang terlihat: memiliki bentuk, ukuran, warna, dan tekstur. Elemen visual membentuk bagian paling penting dari sebuah desain karena elemen-elemen tersebut adalah apa yang terlihat oleh kita.

- a. Bentuk : Segala sesuatu yang dapat dilihat sebagai sebuah bentuk menyajikan identifikasi utama dalam persepsi khalayak.

- b. Ukuran : Semua bentuk memiliki ukuran. Ukuran bersifat relatif namun dapat diukur.
- c. Warna : Sebuah bentuk dibedakan dari sekitarnya oleh warna. Dalam arti luas, meliputi tidak hanya spektrum namun juga warna netral, tone dan perpaduan *chromatic*.
- d. Tekstur : Tekstur mengacu pada karakteristik permukaan sebuah bentuk.

2.8.3 Unsur Pertalian

Unsur Pertalian ini mengatur penempatan dan hubungan timbal balik sebuah bentuk dalam desain. Beberapa dapat dilihat, seperti arah dan posisi; beberapa dapat dirasakan; seperti ruang dan gravitasi.

- a. Arah : Arah sebuah bentuk bergantung pada bagaimana bentuk tersebut berhubungan dengan pengamat, baik kerangka maupun bentuk lain yang terdapat di sekitar.
- b. Posisi : Posisi sebuah bentuk dinilai dari hubungannya dengan struktur kerangka dari desain.
- c. Ruang : Bentuk dalam berbagai ukuran, meskipun kecil tetap memiliki ruang. Sehingga, ruang dapat terisi atau dibiarkan kosong. Ruang dapat berupa datar atau seolah-olah memiliki kedalaman.
- d. Gravitasi : Sebagaimana semua benda tertarik oleh gaya gravitasi bumi, gravitasi cenderung dihubungkan dengan berat dan ringan, kestabilan atau ketidak-stabilan sebuah bentuk tunggal maupun kumpulan bentuk-bentuk.

2.8.4 Unsur Peranan

Unsur peranan mendasari konten dan perluasan dari desain adalah :

- a. Representasi : Sebuah bentuk yang berasal dari alam atau buatan manusia dapat disebut representasional. Representasi dapat bersifat realistik, dibuat-buat, atau mendekati abstrak.
- b. Arti : Desain memiliki arti bila sebuah desain menyampaikan sebuah pesan.
- c. Fungsi : Desain memiliki fungsi bila memiliki tujuan tertentu.

2.9 Warna

Menurut Sanyoto (2009: 43) aspek warna, atau kualitas dari warna, mengacu pada warna dan kombinasi warna yang membangkitkan reaksi emosional tertentu. Semakin sering mengkombinasikan warna dapat membangkitkan suatu emosi tertentu tergantung warna apa yang terlibat.

2.9.1 Aspek Warna

1. Warna Panas

Warna panas sangat terlihat dan menarik perhatian. Warna panas mengacu pada merah dengan saturasi penuh dalam roda warna: warna merah dalam keadaan terkuatnya. Untuk alasan tersebut, warna merah sering digunakan dalam *graphic signage* dan desain. Warna panas bersifat kuat dan agresif. Kekuatan warna panas mempengaruhi orang dalam banyak cara.

2. Warna Dingin

Dingin mengingatkan pada air dan langit, hal tersebut dihasilkan oleh warna dingin yang merupakan lawan dari warna panas. Warna dingin mempunyai arti dapat memperlambat metabolism dan meningkatkan ketenangan.

3. Warna Hangat

Warna hangat, seperti merah-jingga, jingga, dan jingga-kuning, selalu mengandung campuran antara merah dan kuning dengan komposisi dan mencakup area yang lebih besar dari spectrum emosional.

4. Warna Sejuk

Warna sejuk berbeda dengan warna dingin karena kehadiran warna kuning dalam komposisinya yang menghasilkan warna kuning – hijau, hijau, dan biru – hijau. Warna dingin, seperti *turquoise*, biru, dan hijau *verdant*, terlihat di alam. Warna dingin menciptakan kesan menyejukkan dan tenang, dan nyaman.

5. Warna Terang

Warna terang merupakan warna pastel yang paling pucat. Warna terang mengambil cahaya warna lain dan hampir transparan. Ketika pencahayaan meningkat, variasi antara perbedaan corak warna menurun. Warna cerah membuat keadaan sekitar terlihat luas.

6. Warna Gelap

Warna hitam merupakan warna-warna yang mengandung warna hitam dalam komposisinya. Warna gelap memperkecil ruang dan membuatnya terasa kecil. Efek dari warna gelap adalah konsentrasi dan keseriusan, dimana warna gelap memberikan kesan elegan dan menakutkan.

7. Warna Pucat

Warna pucat adalah warna pastel yang paling lembut dimana transparansi setidaknya 65% dari warna primer pada. Warna pucat seperti biru muda, dan

merah muda, memberi kesan kelembutan. Karena warna pucat merupakan warna yang menenangkan dan terkesan modern.

8. Warna Cerah

Jumlah warna murni diantara warna (hue) menentukan kecerahannya. Kejernihan dari warna cerah didapatkan dari ketiadaan warna abu-abu atau hitam, sedangkan warna yang paling cerah adalah warna biru, merah, kuning, dan jingga. Warna cerah memberi kesan menggembirakan dan ceria.

2.9.2 Skema Warna Dasar

Warna tidak bisa berdiri sendiri karena itu warna mempunyai beberapa efek yang ditentukan oleh banyak faktor: cahaya yang dipantulkan, warna lain di sekitarnya, atau perspektif orang yang melihat warna tersebut. Ada 10 skema warna dasar diantaranya:

- a. Skema akromatik yaitu menggunakan hanya warna abu-abu, hitam, dan putih.
- b. Skema analogus yaitu menggunakan warna yang senada atau berurutan.
- c. Skema clash yaitu kombinasi warna yang terletak di *color wheel*.
- d. Skema komplementer yaitu kombinasi warna yang berlawanan
- e. Skema monokrom yaitu menggunakan kombinasi warna yang senada.
- f. Skema natural yaitu menggunakan perpaduan warna yang di pengaruhi oleh warna hitam
- g. Skema split komplementer yaitu terdiri dari warna dan dua warna komplementernya

- h. Skema utama menggunakan perpaduan warna dasar merah, kuning, atau biru.
- i. Skema sekunder merupakan kombinasi warna sekunder dari hijau, ungu, dan jingga.
- j. Skema tersier merupakan hasil dari dua kombinasi: merah-jingga, kuning-hijau, biru-ungu, dan merah-ungu; kesemuanya merupakan warna yang saling berjauhan letaknya dalam *color wheel*.

2.9.3 Fungsi Warna

Adapun fungsi-fungsi dari warna adalah sebagai berikut :

- a. Fungsi Identitas, dimana warna berguna untuk memperkenalkan identitas suatu kelompok, golongan, dan sebagainya.
- b. Fungsi Psikologis, dimana warna dikaitkan dengan karakter-karakter manusia. Dimana setiap manusia mempunyai warna psikologisnya sendiri yang mencerminkan emosional karakter- karakter dari manusia tersebut.
- c. Fungsi Isyarat atau media komunikasi, dimana warna memberi tanda-tanda atas sifat atau kondisi. Warna juga merupakan lambang atau sebagai perlambangan sebuah tradisi atau pola tertentu.
- d. Fungsi Alamiah, warna sebagai property benda yang merupakan sifat objek secara nyata.
- e. Fungsi Pembentuk Keindahan, dimana keberadaan warna mempermudahkan kita dalam melihat dan mengenali suatu benda. Disini warna memiliki fungsi ganda dimana bukan hanya sebagai pembentuk keindahan saja tetapi juga sebagai pembeda antara obyek satu dengan obyek yang lainnya.

2.10 Bentuk

Bentuk merupakan bangun, gambaran, rupa, wujud, system atau susunan. Dalam karya seni rupa biasanya dikaitkan dengan matra yang ada seperti dwimatra atau trimatra (Susanto, 2011:54).

2.11 Tipografi

Huruf yang merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja dapat memberikan makna yang mengacu pada sebuah objek maupun gagasan yang dimaksut, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual. Pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari dalam seni yang disebut tipografi (Rustan, 2011:2).

Secara tradisional istilah tipografi berkaitan erat dengan *setting* huruf dan proses mencetaknya. Pengaruh perkembangan teknologi digital yang sangat pesat pada saat ini membuat makna-maknanya semakin meluas. Kini tipografi dimaknai sebagai: segala sesuatu yang berkenaan dengan huruf. Pada prakteknya Tipografi telah berkolaborasi dengan bidang-bidang lain, seperti multimedia dan animasi, *web* dan *online* media lainnya, sinematografi, interior, arsitektur, desain produk dan lain-lain (Rustan, 2011:10).

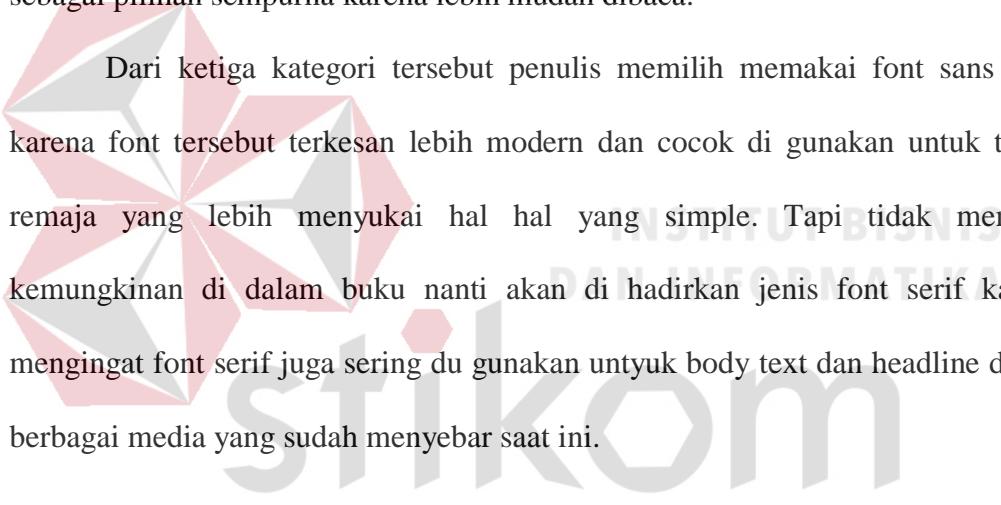
Tipografi terdiri dari susunan huruf yang membentuk rangkaian kata. Berdasarkan garis besarnya jenis huruf dalam tipografi dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis yaitu Blackletter, Serif dan Sans Serif.

Blackletter, dikenal juga sebagai naskah Gothic, adalah jenis typeface dalam naskah yang digunakan di penjuru Eropa Barat, dari sekitar tahun 1150 sampai akhir abad ke-17. Blackletter terus digunakan dalam bahasa jerman sampai dengan abad ke-20. Fraktur adalah salah satu jenis naskah yang terkenal dalam jenis ini, dan kadang-kadang seluruh keluarga blackletter disebut Fraktur. Kadang blackletter disebut Old English, tapi istilah ini bukan berarti blackletter adalah huruf yang digunakan dalam naskah literatur Inggris Kuno. Bahasa Inggris Kuno atau Anglo-Saxon yang jauh lebih tua beberapa abad dari naskah-naskah blackletter.

Serif, Jenis huruf Serif adalah huruf yang memiliki garis-garis kecil yang berdiri horizontal pada badan huruf. Garis-garis kecil ini biasa disebut juga *counterstroke*. *Counterstroke* inilah yang membuat jenis huruf serif lebih mudah dibaca karena garis tersebut membantu menuntun mata pembaca melalui suatu garis teks meskipun dalam komposisi teks yang panjang. Sangat cocok digunakan untuk teks content atau isi. Font Serif cenderung digunakan untuk hal-hal yang bersifat formal. Font Serif sering sekali digunakan sebagai body text dan headline. Hal ini yang menyebabkan koran-koran memakai Font Serif untuk setiap artikelnya. Contoh font yang dapat dikelompokkan pada jenis huruf serif adalah : Times New Roman, Garamond, Book Antiqua, Palatino Linotype, Bookman Old Style, Calisto MT, Dutch, Euro Roman, Georgia, Pan Roman, Romantic, Souvenir, dan lain-lain.

Sans Serif, Jenis huruf sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf seperti ini lebih tegas, bersifat

fungsional dan lebih modern. Contoh font yang digolongkan kepada sans serif adalah : Arial, Futura, Avant Garde, Bitstream Vera Sans, Century Gothic dan lain sebagainya. Pada masa Revolusi Industri huruf ini hanya digunakan sebagai display type (huruf yang bentuk fisik dan ukurannya hanya layak digunakan untuk headline). Huruf ini merupakan simbolisasi penolakan terhadap gaya-gaya huruf lama Blackletter ataupun Serif yang dianggap tidak lagi mewakili semangat modernisme. Melihat dari pertimbangan fungsional. Huruf Sans Serif dianggap sebagai pilihan sempurna karena lebih mudah dibaca.



Dari ketiga kategori tersebut penulis memilih memakai font sans serif karena font tersebut terkesan lebih modern dan cocok di gunakan untuk target remaja yang lebih menyukai hal hal yang simple. Tapi tidak menutup kemungkinan di dalam buku nanti akan di hadirkan jenis font serif karena mengingat font serif juga sering du gunakan untyuk body text dan headline dalam berbagai media yang sudah menyebar saat ini.

2.12 Layout

Layout adalah tata letak yang dipakai untuk mengatur sebuah komposisi dalam sebuah desain, seperti huruf teks, garis-garis, bidang-bidang, gambar-gambar pada majalah, buku dan lain-lain. Layout dimulai dengan gagasan pertama dan diakhiri oleh selesanya pekerjaan (Susanto, 2011:237).

Menururt Rustan (2008: 1). *Layout* adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Me-*layout* adalah salah satu proses dalam mendesain suatu media. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan *layout*

pekerjaannya. Layout yang dikerjakan melalui proses dan tahapan yang benar bukan tidak mungkin akan berdampak positif pada tujuan apapun yang ingin dicapai desainer melalui karya desain yang dibuatnya (Rustan, 2014:9).

2.13 Jenis Layout

Sebuah buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (Kusniarto Adi 2007:143) menjelaskan bahwa dalam dunia desain, dikenal beberapa jenis layout dan diantaranya adalah:

1. Mondarian

Mengacu pada konsep pelukis belanda bernama Piet Mondrian, yaitu: penyajian iklan yang mengacu pada bentuk-bentuk kotak/ landscape/ portrait. Dimana masing-masing bidangnya sejajar dengan bidang penyajian.

2. Grid

Suatu tata letak layout yang menggunakan grid atau skala dalam setiap penataannya. Sehingga seolah-olah bagian dalam layout tersebut terkesan teratur dan berada di dalam skala.

3. Picture Windows

Tata letak layout yang menampilkan gambar secara close up. Dalam layout ini, gambar mendominasi seluruh layout.

4. Silhouette

Dalam layout siluet biasanya gambar umumnya lebih besar dalam layout. Kecuali jika gambar tersebut diletakkan tanpa background dan tulisan biasanya mengikuti garis dari bentuk yang tidak beraturan. Space putih pada layout digunakan sebagai penekanan dramatik.

5. Specimen type

Karakteristik dari gaya ini adalah headline yang besar dengan atau tanpa sentuhan art. Headline mendominasi dan digunakan sebagai penarik perhatian utama. Oleh karena itu, jenis tulisan yang dipilih sangat penting.

6. Color field

Gaya ini sering menggunakan dua halaman, dengan satu halaman didominasi oleh foto yang besar. Gaya ini selalu berwarna, bergantung pada besar area warna untuk memberikan kesan yang diinginkan.

7. Band

Layout band menggunakan elemen di ketiga sisinya, sedangkan satu sisi diisi dengan tulisan. Keuntungan dari penataan ini adalah kesederhanaannya. Ketika meletakkan elemen, pastikan meletakkan beberapa jarak diantaranya. Setiap komponen dalam layout ini harus memiliki hubungan yang kuat satu sama lain.

2.14 Kertas

Kertas merupakan barang lembaran dibuat dari bubur rumput, jerami, kayu dan sebagainya yang biasa ditulisi atau untuk kertas pembungkus dan sebagainya. Natural paper atau kertas seni dapat dibuat dari serat-serat tanaman, selain kayu, seperti jerami, ijuk, eceng gondok, dan sebagainya (KBBI).

2.13 Macam Kertas

Atnam (2012:86) Pada umumnya kertas dibedakan beberapa macam, yaitu sebagai berikut :

- a. Kertas kraft, biasanya digunakan untuk tas, karton berombak, juga untuk kemasan makanan
- b. Kertas tergelantang, biasanya digunakan untuk dibuat tas kecil, amplop, kertas lilin, label, dan bahan laminating
- c. Kertas Greaseproof , biasanya digunakan untuk fatty foods
- d. Kertas Glassine merupakan kertas yang tahan minyak.Biasanya digunakan untuk tas, kotak dan kemasan makanan berminyak
- e. Perkamen sayur Kertas ini tidak beracun dan memiliki kekuatan tahan basah dan minyak. Biasanya digunakan untuk kemasan makanan basah dan berminyak
- f. Kertas tissue Kertas ini memiliki sifat lembut, dan semitransparan. Yang digunakan di dalam buku ilustrasi oleh penulis adalah jenis kertas kraft yaitu kertas Artpaper 260 gr dan 150 gr.

2.15 Digital Painting

Digital Painting adalah metode menciptakan sebuah seni lukisan digital atau teknik untuk membuat seni digital dalam komputer. Sebagai metode menciptakan sebuah seni, menyesuaikan media lukisan tradisional seperti cat akrilik, minyak, tinta, dll dan pigmen berlaku untuk operator tradisional, seperti kain tenun kanvas, kertas, polyester dll dengan menggunakan perangkat lunak komputer.

Menurut Deka (2012:13) Digital painting adalah menggambar secara digital dengan menggoreskan kuas digital yang menghasilkan garis, gambar, dan

warna yang terbentuk dari titik-titik digital monitor. Karena semua bahannya adalah bahan digital, otomatis akan lebih menghemat waktu dan biaya.

Sebagai teknik yang mengacu pada program perangkat lunak computer (software) grafis yang menggunakan kanvas virtual dan kotak lukisan virtual seperti kuas, warna dan perlengkapan lainnya. Kotak virtual berisi banyak instrumen yang tidak ada di luar komputer, dan memberikan karya seni digital yang tampilan berbeda dengan nuansa dari sebuah karya seni yang dibuat dengan cara tradisional. Jadi tentu saja teknik yang digunakan itu digital, yang tidak menggunakan kanvas, kuas, cat minyak, dll, sedangkan *Software* yang digunakan dalam membuat digital painting sendiri seperti, SAI, AI Corel Painter, Adobe Photoshop, ArtRage, GIMP, Krita, openCanvas dan sejenisnya, dan biasanya tak jarang orang-orang menggunakan bantuan perangkat lain, seperti paint mouse, untuk mempermudah dalam pembuatan, paint mouse sendiri sebagai alat ganti dari kanvas di dalam melukis (menggambar) secara manual. Intinya Digital Painting itu adalah melukis (menggambar) secara *digital* menggunakan *hardware* dan *software* tertentu, yang memudahkan dalam melukis, tanpa banyak kesalahan (mudah dalam menghapus project yang salah dalam menarik garis) tidak seperti melukis secara manual, yang apabila ada kesalahan maka kanvas akan di ganti, dan banyak membuat warna cat (Brad, 2017).

2.16 Unit Analisis

Menurut Sugiyono (2012 : 75-76) unit analisis ialah suatu objek yang digunakan sebagai bahan dalam penelitian (individu, kelompok, suatu benda, maupun teori penelitian). Unit analisis dapat menjadi salah satu acuan dalam

melakukan penelitian. Pada suatu penelitian, menentukan suatu unit analisis sangat diperlukan.

2.17 Bahasa Rupa

Model Kajian Bahasa rupa yang terpenting adalah kajian semantik. Semantik dikenal sebagai ilmu tentang symbol linguistic yang bertitik tolak dari makna, serta apa yang menjadi rujukan makna tersebut.

2.18 Semiotika Bahasa Rupa

Alat komunikasi manusia pada hakikatnya tidak hanya berupa bahasa tulisan, lisan atau bahasa isyarat, melainkan juga bahasa rupa yang merupakan tanda komunikasi simbolik atau komunikasi rupa. Karena buku adalah media yang dipilih dalam penelitian ini maka unsur penting dalam menyampaikan komunikasi rupa adalah bahasa rupa.

Bahasa rupa merupakan kerangka dasar desain. Bahasa rupa, seperti halnya bahasa yang lain juga memiliki apa yang dikenal sebagai kaidah, asas atau konsep. Desain, sebagai bahasa rupa, umumnya memiliki empat kelompok unsur, yaitu :

- a. Unsur Konsep yang terdiri dari titik, garis, bidang dan volume.
- b. Unsur Rupa yang terdiri dari bentuk, ukuran, warna dan tekstur.
- c. Unsur Pertalian yang terdiri dari arah, kedudukan, ruang, gaya dan berat.
- d. Unsur Peranan yang terdiri dari gaya, makna dan tugas.

Bahasa rupa memang tidak memiliki kaidah gramatika seperti halnya bahasa lisan atau bahasa tulisan, sehingga setiap komunikator kadang memiliki pendapat dan

penafsiran yang berlainan. Namun demikian, bahasa rupa juga memiliki kaidah yang sifatnya universal, dan hamper berlaku dimana – mana. Seperti halnya tanda-tanda alphabet, meskipun cara melafalkannya berlainan, tanda itu telah menjadi pemahaman sebagian besar masyarakat di wilayah tertentu.

Pengertian bahasa rupa, seperti geometri dasar : segiempat, segitiga dan lingkaran hamper dipahami sama di seluruh dunia. Demikian pula dengan warna primer, seperti merah, kuning, biru, yang cara menafsirkannya memiliki kemiripan. Juga unsur-unsur pokok tiga dimensional seperti : kubus, bola, prisma, silinder, kerucut dan seterusnya memiliki asosiasi dan persepsi yang sama hamper di seluruh dunia. Jadi secara mendasar, bahasa rupa memiliki tanda-tanda atau symbol yang dapat disamakan sebagai alphabet dalam bahasa dan sifatnya *universal*.

Sebagaimana diutarakan Sanyoto (2009 : 106), komunikasi visual dapat dijadikan sebagai medan kajian semiotic, maka bahasa rupa dasar merupakan unsur tanda yang cukup penting secara semiotik. Dengan demikian unsur-unsur bahasa rupa dasar yang terdiri dari konsep, rupa dan pertalian, dapat dinyatakan sebagai *lanque* dalam dikotomi de Saussure. Karena tanda-tanda rupa itu seolah system kode yang telah diketahui oleh semua anggota masyarakat dan merupakan kesepakatan bersama. Sedangkan unsur peranan (gaya, makna dan fungsi) merupakan suatu hal yang dapat dikatakan sebagai *parole*, yang merupakan ungkapan tanda secara individual atau tanda yang telah diberi makna tertentu.

Sama dengan konsep *lanque* dan *parole*, keempat unsur itu, sebenarnya saling berkaitan dan berhubungan, karena suatu tanda rupa yang tidak memiliki

makna, gaya atau fungsi hanya merupakan bahasa yang tidak bisa dimengerti oleh penafsir. Ketika suatu tanda rupa telah diberi makna atau fungsi tertentu, maka komunikasi dengan penafsir akan segera terjadi.

Demikian pula dengan konsep *significant* dan *signifie* dari de Saussure. Konsep ini dapat pula diadopsi pada bahasa rupa, karena bahasa rupa yang sifatnya tidak tampak, acak atau tidak berwujud sulit mengidentifikasi citra dan maksut ungkapannya. Tetapi jika telah terjadi pemaknaan atau pemberian fungsi tertentu, maka terbentuklah citra dari bahasa rupa itu sehingga terbentuk sebuah konsep rupa.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pembahasan pada bab ini yang akan dibahas lebih terfokus pada metode yang digunakan dalam pengumpulan data, pemilihan data serta teknik pengolahan yang akan digunakan agar mendapatkan *keyword* yang dibutuhkan dalam perancangan karya perancangan buku Ilustrasi Topeng Malangan dengan teknik *Digital Painting* sebagai Media Pembelajaran Anak Usia 8-12 Tahun.

3.1 Perancangan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian Perancangan buku Ilustrasi Topeng Malangan dengan teknik *Digital Painting* sebagai Media Pembelajaran Anak Usia 8-12 Tahun ini dibutuhkan informasi untuk mempermudah proses pencarian data dan analisis data yang mendukung penelitian ini. Disebutkan oleh Arifin (2010:25) penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan social yang secara fundamental bergantung dari pengamatan manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya.

3.1.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian tentang Perancangan buku Ilustrasi Topeng Malangan dengan teknik *Digital Painting* sebagai Media Pembelajaran Anak Usia 8-12 Tahun. Penelitian kualitatif ini adalah dengan cara pendekatan observasi langsung, wawancara, studi literature dan dokumentasi. Dalam melaksanakan penelitian ini Observasi dilakukan langsung kepada target penelitian yaitu anak usia 8-12 tahun, pendekatan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi

langsung dari narasumbernya yaitu Pak Handoyo selaku seniman Topeng Malangan sanggar Asmara Bangun di Pakisaji Malang dan Dinas Kebudayaan kota Malang. Studi literatur diharapkan mampu memperkaya informasi yang dibutuhkan diperoleh dari artikel pada koran, internet, dan penelitian terdahulu tentang Topeng Malangan.

3.2 Unit Analisis

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan unit penelitian kajian bahasa rupa. Didalam wacana desain, kajian bahasa rupa tidak bisa terpisah oleh objek desain. Pada penelitian ini penulis menggunakan unit analisis bahasa rupa dengan penekanan pada model kajian bahasa rupa semiotika.

3.2.1 Objek Penelitian

Topeng Malangan merupakan kebudayaan yang berasal dari Kota Malang, Topeng Malangan merupakan objek yang jadikan sarana pembelajaran untuk mempelajari tentang bentuk, warna, tekstur dan elemen desain lainnya sebagai simbol komunikasi.

3.2.2 Lokasi Penelitian

Kebudayaan yang berasal dari Kota Malang di Desa Pakisaji yaitu sanggar Panji Asmoworobangun yang merupakan pusat kesenian Topeng Malangan.

3.2.3 Model Kajian (Bahasa Rupa)

Topeng Malangan merupakan kebudayaan yang berasal dari Kota Malang, Topeng Malangan merupakan objek yang jadikan sarana pembelajaran untuk

mempelajari tentang bentuk, warna, tekstur dan elemen desain lainnya sebagai simbol komunikasi. Pembelajaran akan simbol yang terdapat pada objek Topeng Malangan akan sangat penting bagi pengenalan budaya tersebut terhadap generasi muda.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat, pembuatan ini menggunakan metode pengumpulan data seperti :

3.3.1 Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis. Dua diantara yang terpenting merupakan proses pengamatan dan ingatan (Sugiyono, 2013:145). Observasi merupakan proses pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan pengamatan sistematis terhadap objek penelitian secara langsung mengenai fenomena yang diteliti. Pada metode ini dilakukan pengamatan langsung terhadap kesenian Topeng Malangan mulai dari pakar nya yaitu Pak Handoyo, cerita dari Topeng Malangan dan masyarakat sekitar khususnya anak-anak usia 8-12 tahun.

3.3.2 Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab lisan yang berfungsi menggali informasi yang dibutuhkan mengenai objek penelitian maupun fenomena yang sedang terjadi. Wawancara di tujuhan kepada pelaku kesenian Topeng Malangan yang masih aktif hingga saat ini yaitu bapak Handoyo yang merupakan generasi penerus sanggar kesenian Topeng Malangan yang terletak di kecamatan Pakisaji kota Malang, dan Dinas Kebudayaan Kota Malang.

3.3.3 Studi literatur

Studi literatur adalah metode mengumpulkan berbagai data dan informasi dari buku, Koran, media elektronik, internet, dan jurnal yang mengarah kepada perancangan ini.

3.3.4 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan, misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain sebagainya. Dokumen yang berbentuk karya, misalnya karya seni yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain sebagainya (Sugiyono, 2012:240).

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisa data yang dipergunakan adalah teknik analisa data deskriptif kualitatif, dimana teknik ini berusaha menyimpulkan data yang berhubungan dengan objek penelitian serta berusaha menjelaskan dan menggambarkan variabel penelitian secara mendalam dan komprehensif (mendetail) sesuai dengan tujuan penelitian yang sudah dirumuskan. Analisis data dilakukan untuk menjawab rumusan yang telah diujikan. Data hasil penelitian merupakan data mentah yang harus diolah lebih lanjut agar dapat digunakan untuk menjawab berbagai masalah yang diteliti. Teknik analisis data merupakan cara menganalisis data penelitian, termasuk alat-alat statistik yang relevan untuk digunakan dalam penelitian (Sadiman, 2008 : 81). Menurut Miles dan Huberman, setelah data-data yang

dibutuhkan telah terkumpul, dilakukan pengolahan atau analisis data yang mencakup reduksi data, model data, dan penarikan / verifikasi kesimpulan.

1. Reduksi Data

Reduksi data mengacu pada bentuk analisis pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, dan pentransformasian data mentah. Tahap-tahap dalam reduksi data diantaranya; membuat rangkuman, membuat tema, membuat pemisah-pemisah, pemberian kode, menulis memo-memo dan pengembangan.

2. Model Data/Penyajian Data

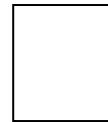
Bentuk penyajian data kualitatif meliputi teks naratif yang berbentuk catatan di lapangan. Penyajian data tersebut mencakup berbagai jaringan kerja, grafik, jenis matrik dan bagan. Semua hasil tersebut disusun sebagai kumpulan dari berbagai informasi untuk mendeskripsikan kesimpulan dan pengambilan tindakan, serta agar penyajian data dari hasil reduksi data lebih tertata dan semakin mudah dipahami. Pada langkah penyajian data penulis berusaha untuk menyusun data yang akurat, agar nantinya menjadi informasi yang dapat disimpulkan dan memiliki makna tertentu.

3. Verifikasi Kesimpulan

Tahap selanjutnya adalah penarikan kesimpulan berdasarkan temuan dan melakukan verifikasi data. Pada dasarnya kesimpulan awal yang sudah diperoleh masih bersifat sementara dan kesimpulan tersebut akan berubah jika ditemukannya bukti-bukti yang mendukung tahap pengumpulan data berikutnya. Proses untuk memperoleh bukti-bukti inilah yang dimaksud dengan verifikasi data. Setelah melalui proses di atas akan didapatkan berbagai *keyword* yang

dibutuhkan oleh penulis, yang selanjutnya akan dikembangkan lagi untuk menjadi sebuah konsep pada perancangan penelitian.





BAB IV

PEMBAHASAN

Pada tahapan ini akan membahas tentang hasil pengumpulan data yang telah didapatkan dari lapangan guna mendapatkan data-data mengenai kesenian Topeng Malangan yang diangkat didalam Penulisan ini yang meliputi; observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Dari data-data yang diperoleh tersebut akan menjadi acuan untuk menentukan STP, USP, dan SWOT yang kemudian akan digunakan dalam mencari *key communication message*.

4.1 Hasil Analisis Data

Pembahasan didalam bab ini difokuskan pada hasil pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan Buku Ilustrasi Topeng Malangan.

4.1.1 Hasil Observasi

Observasi dilakukan dengan beberapa tahapan yang memfokuskan pada pencarian data tentang kesenian Topeng Malangan yang ada di kota Malang khususnya yang berada di kawasan Pakisaji. Observasi dilakukan di kawasan pakisaji yang terdapat sanggar kesenian Topeng Malangan yaitu sanggar Asmoro Bangun.

Dalam hasil pengamatan penulis menemukan bahwa setiap Topeng memiliki ciri khas tersendiri di setiap bentuknya, yaitu ciri khas warna, hiasan mahkota, dan bentuk wajah.

4.1.2 Hasil Wawancara



Gambar 4.1 Wawancara Dengan Pak Handoyo, Pakisaji Malang.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Hadoyo selaku Seniman Topeng Malangan, sekaligus pengelola sanggar Asmara Bangun di Kecamatan Pakisaji Kota Malang. Wawancara dilakukan dengan menggunakan unit analisis bahasa rupa, maka diperolehlah data mengenai asal usul dan latar belakang kesenian Topeng Malangan sebagai berikut:

- a. Diangkat dari cerita wayang topeng, pada tahun 1890 Bupati Malang saat itu yaitu Bapak Raden Suryo Diningrat mengajak kalangan pejabat untuk membentuk kelompok wayang topeng tingkat kabupaten, kemudian kelompok tersebut diturunkan ke desa-desa hingga terbentuk kelompok komunitas wayang topeng. Di daerah Malang selatan (Pakisaji) yang

menyebarluaskan kesenian wayang topeng yaitu Gunawan, disitulah awal mula terbentuknya kesenian Topeng Malangan dan berdirinya sanggar Asmara Bangun, nama Asmara Bangun sendiri didapat dari cerita yang diangkat oleh kesenian Topeng Malangan yaitu cerita “Panji Asmara Bangun”.

- b. Dari tahun 1890 dibentuknya kelompok Wayang Topeng di Malang, komunitas yang diketuai Gunawan di daerah Malang Selatan tepatnya di Pakisaji terus berkembang hingga saat ini diteruskan oleh Bapak Handoyo. Bapak Handoyo selaku penerus sanggar Asmara Bangun adalah anak dari Gunawan dan diajarkan kesenian Topeng Malangan dari kecil, mulai dari membuat topeng hingga ke fungsinya, kemudian Handoyo mengajarkan ke anak-anak disekitar kesenian Tari Topeng Malangan yang merupakan fungsi dari Topeng Malangan itu sendiri.
- c. Menurut Handoyo, Topeng Malangan mengangkat cerita Ramayana, yaitu cerita Panji dan Candra Kirana. Dalam cerita tersebut menceritakan kisah cinta Raden Inu atau lebih dikenal sebagai Panji dan Dewi Sekartaji atau lebih dikenal Galuh Candra Kirana. Berbagai macam Topeng Malangan memiliki total 76 ragam topeng, diantaranya yaitu : (1) Patih Kollo Dinemprang, (2) Patih Ngaronggo Kusuma, (3) Panji Asmoro Bangun, (4) Panji Lembu Amijaya, (5) Panji Lembu Amiluhur, (6) Udapati Kartolo, (7) Panji Amiseno, (8) Panji Amisani, (9) Panji Pambelah, (10) Panji Panggending, (11) Panji Pamecut, (12) Panji Anom, (13) Panji Amerdadu, (14) Panji Banyakasi, (15) Panji Kudana Warasa, (16) Panji Laras, (17) Dewi Sekartaji, (18) Dewi Ragil Kuning, (19) Dewi Kili Suci, (20) Dewi

Tejaswara, (21) Dewi Walangwati, (22) Panji Walang Semirang, (23) Raden Gunungsari, (24) Raden Kudana Warangsa, (25) Raden Tunjun Seto, (26) Raden Parangteja, (27) Klono Sewandana, (28) Klono Garuda Lelana, (29) Bapang Jaya Sentika, (30) Bapang Jaya Pengangun Angun. Beberapa tokoh yang memiliki peran paling menonjol dalam cerita tersebut yaitu :

1. Panji Asmoro Bangun / Raden Inu
 2. Dewi Sekartaji / Galuh Candra Kirana
 3. Dewi Ajeng / Ragil Kuning
 4. Bengawan Wiro Sektı
 5. Patih Sabrang
 6. Potrojoyo
 7. Klana Sewandana
 8. Bapang Jayasentika
- d. Menurut Handoyo terdapat 5 dasar warna dalam pembuatan Topeng Malangan yang tiap warna memiliki arti dan makna tersendiri terhadap watak tokoh yang ada dalam cerita Panji, 5 warna dasar tersebut adalah :
1. Putih / Emas melambangkan suci dan setia
 2. Merah melambangkan pemberani
 3. Kuning melambangkan ceria atau kesenangan
 4. Hijau melambangkan kedamaian dan kesuburan
 5. Biru melambangkan bijaksana
- e. Selain itu perpaduan warna dari topeng seperti merah muda yang berarti perpaduan dari warna merah dan putih berarti tokoh tersebut memiliki

perpaduan dari dua sifat dari warna dasar tersebut, yakni suci setia dan pemberani. Kemudian motif ukir atau corak pada Topeng Malangan pada tokoh baik memiliki motif daun atau sulur yang disebut “Lung” sedangkan tokoh jahat memiliki motif yang melambangkan hewan seperti sisik ikan.

- f. Menurut Handoyo perlu sekali mengenalkan kesenian Topeng Malangan kepada generasi muda agar tidak hilang ditelan jaman. Oleh karena itu Handoyo sangat setuju bila dibuatkannya buku yang dapat memuat kesenian Topeng Malangan, karena hingga saat ini tidak ada buku yang berisikan penjelasan Topeng Malangan.

4.1.3 Dokumentasi



Gambar 4.2 Dokumentasi Objek Topeng Malangan.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017

Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang telah diperoleh. Berdasarkan dokumentasi yang didapat dari Sanggar Asmoro Bangun di Pakisaji Malang diperoleh 76 ragam Topeng sebagai objek Penulisan utama. Dari bercaman ragan Topeng tersebut dipilih 8 tokoh yang memiliki peran paling menonjol dalam cerita Panji. Topeng tersebut diantaranya: Panji Asmoro Bangun / Raden Inu, Dewi Sekartaji / Galuh Candra Kirana, Dewi Ajeng / Ragil Kuning, Bengawan Wiro Sektii, Patih Sabrang, Potrojoyo, Klana Sewandana dan Bapang Jayasentika.

4.1.4 Studi Literatur

Dalam studi literatur yang akan digunakan adalah beberapa jurnal pada Penulisan yang telah dilakukan sebelumnya mengenai penurunan minat anak-anak terhadap permainan tradisional.

1. Jurnal pertama

Yang pertama adalah hasil Penulisan yang dilakukan oleh Rina Arita pada tahun 2015 yang berjudul “*Kurangnya Minat Anak Mempelajari Kesenian Tradisional*”. Ia mengatakan, Industri budaya perlu di arahkan secara tegas dan serius untuk menangani proyek-proyek kesenian daerah agar mampu “menjual” seni tradisional dan semakin di gemari masyarakat. Hal yang tidak kalah penting lanjutnya, adalah yang berkaitan dengan penyebaran informasi tentang kelebihan kesenian daerah terhadap konsumen. “Pengenalan terhadap berbagai ragam seni daerah harus di sebarluaskan jangan hanya di satu tempat yaitu asal kesenian itu muncul, tetapi juga di seluruh penjuru tanah air agar masyarakat dapat lebih mengenal seni-seni budaya yang ada di seluruh negeri.”.

2. Jurnal Kedua

Pada Penulisan berikutnya yang dilakukan oleh Nugraha dan Achintia Yualita pada tahun 2015 yang berjudul “*Perancangan Buku Cerita Visual Mengenai Kebudayaan Topeng Malangan Untuk Anak Kelas 4-6 SD Sebagai Media Mampu Meningkatkan Kepedulian Terhadap Budaya Khas Kota Malang*”, berdasarkan observasi yang dilakukan penulis menemukan hasil kuisioner tentang pengetahuan anak terhadap budaya Topeng Malangan pada waktu 31 Juni 2015 di Sekolah Ahlus Sa’adah wan Najah, Sekolah SDK Santo Yusup 2 Malang, di Sanggar Asmara Bangun, dan Sekolah SD Brawijaya Smart School Malang sebanyak 138 anak kelas 4-6 SD. hasil kuisioner, anak-anak kelas 4-6 SD tersebut 53% anak mengetahui kebudayaan Topeng Malangan dan yang tidak mengetahui sebanyak 47%.

4.1.5 Hasil Analisa Data

1. Reduksi Data

a. Observasi

Hasil dari reduksi data yang dilakukan pada tahap observasi berupa kesenian Topeng Malangan yang diambil sebagai objek Penulisan adalah Topeng yang memiliki peran menonjol dalam cerita Panji. Karakteristik dapat dilihat dari bentuk ragam dan bentuk topeng.

b. Wawancara

Hasil yang diperoleh dari wawancara yang dilakukan pada narasumber tentang kesenian Topeng Malangan yang berada di Pakisaji Malangan adalah perlu sekali mengenalkan kesenian Topeng Malangan kepada

generasi muda agar tidak hilang ditelan jaman. Oleh karena itu Handoyo sangat setuju bila dibuatkannya buku yang dapat memuat kesenian Topeng Malangan, karena hingga saat ini tidak ada buku yang berisikan penjelasan Topeng Malangan.

c. Studi Literatur

Hasil yang di peroleh dari studi literature adalah Industri budaya perlu di arahkan secara tegas dan serius untuk menangani proyek-proyek kesenian daerah agar mampu “menjual” seni tradisional dan semakin di gemari masyarakat. Hal yang tidak kalah penting lanjutnya, adalah yang berkaitan dengan penyebaran informasi tentang kelebihan kesenian daerah terhadap konsumen.

2. Penyajian Data

Berdasarkan reduksi data yang didapatkan dari data wawancara, observasi, dan studi literature, maka dapat disimpulkan:

- a. Ragam Topeng Malangan itu sangat banyak dan tidak bisa dibiarkan begitu saja, dimana seluruh masyarakat kota Malang diharapkan mengetahui adanya kesenian tersebut agar dapat turut menjaga dan mendukung eksistensi kebudayaan tersebut.
- b. Dalam 8 ragam topeng terdapat makna dibalik simbol pada tokoh yang mewakilinya.
- c. Buku yang menginformasikan tentang kesenian lokal sangat diperlukan untuk generasi muda, karena jika informasi tentang bangunan itu tidak bisa

di sebarkan maka lambat laun kesenian tersebut dapat memudar dan menghilang karena tidak adanya upaya pelestarian.

3. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang di lakukan pada tahap reduksi data lalu dilanjutkan pada tahap penyajian data, maka didapatkannya kesimpulan bahwa Topeng Malangan yang di ambil sebagai objek Penulisan oleh penulis memiliki makna dibalik simbol penokohan karakternya.

4.2 Konsep dan Keyword

Berdasarkan data yang terhimpun melalui wawancara, observasi, studi literatur, yang nantinya akan digunakan sebagai acuan untuk Analisa data keseluruhan.

4.2.1 Analisis Segmentasi, Targeting, Positining (STP)

Analisa STP dalam perancangan ini mengacu pada observasi dan wawancara yang dilakukan di Sanggar Asmara Bangun di Kecamatan Pakisaji Kota Malang.

1. Segmentasi

Segmentasi yang digunakan dari Penulisan ini akan dibagi dalam beberapa kelompok yakni dari segi demografis, geografis dan psikografis. Berikut ini adalah pembagian kelompok sebagai berikut:

A. Demografis

Jenis Kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Usia	: 6 – 50 tahun
Profesi	: Semua Kalangan, Pelajar hingga pensiunan

B. Geografis

Wilayah : Kota Malang

C. Psikografis

Anak yang belum mengetahui / kurang memahami kesenian tradisional Topeng Malangan, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, gemar bermain, aktif dan cekatan serta memiliki ketertarikan terhadap buku Ilustrasi.

2. Targeting

Berdasarkan segmentasi pasar yang telah disebutkan diatas, maka target market dari buku Ilustrasi Topeng Malangan dapat disimpulkan sebagai berikut:



3. Positioning

Buku Ilustrasi Topeng Malangan akan memposisikan diri sebagai media dalam melestarikan budaya khususnya kesenian tradisional melalui buku ilustrasi yang mudah dipelajari oleh anak usia 8 – 12 Tahun.

4.2.2 Unique Selling Preposition (USP)

Unique Selling Preposition yang dimiliki dalam buku ilustrasi ini adalah. Buku ini memberikan informasi mengenai kesenian tradisional khususnya Topeng Malangan, mulai dari asal usul kesenian, rangkuman cerita yang diangkat, proses pembuatan topeng, dan jenis – jenis topeng sesuai dengan tokohnya.

4.2.3 Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*)

Dengan menganalisa SWOT akan mampu menggambarkan secara jelas bagaimana peluang dan ancaman eksternal yang dihadapi didalam Penulisan ini, dari pengidentifikasi yang ditemukan tersebut akan mampu menentukan strategi yang tepat dalam proses perancangan buku ilustrasi. berikut ini merupakan tabel S.W.O.T yang digunakan didalam Penulisan ini:

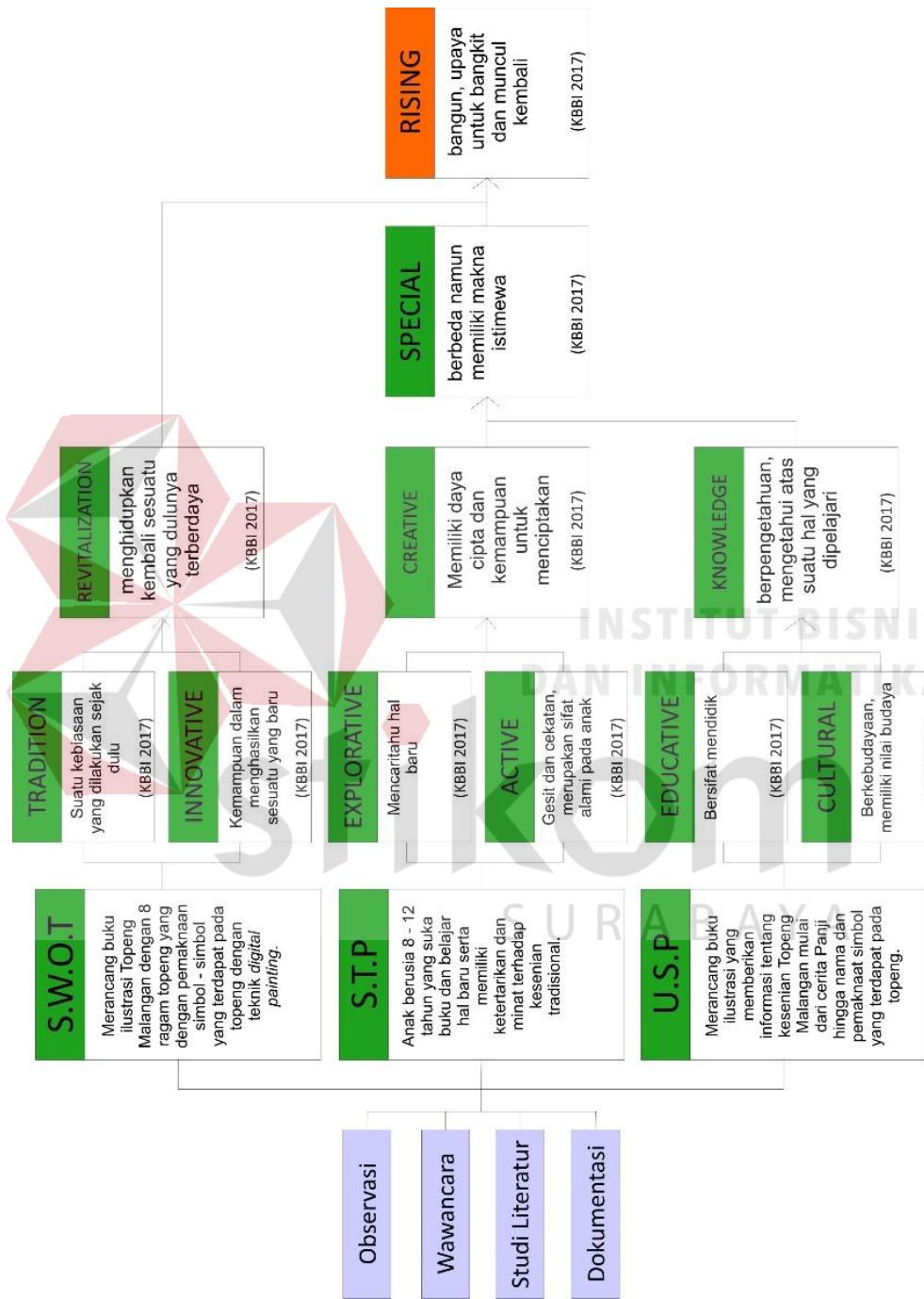


Tabel 4.1 Tabel SWOT Perancangan Buku Ilustrasi Topeng Malangan

	Strength	Weakness
	Internal	External
,Opportunities	Strength – Opportunities	Weakness – Opportunities
<ul style="list-style-type: none"> Buku Ilustrasi tidak hanya memuat informasi berupa tulisan, yaitu memiliki nilai lebih pada visual atau ilustrasi yang disajikan sebagai pemerkuat informasi. Banyak anak-anak lebih menyukai buku yang memiliki visual/ilustrasi. 	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan informasi yang besifat mudah dipahami, menarik dan seru sehingga dapat membantu mempelajari simbol pada kesenian Topeng Malangan. 	<ul style="list-style-type: none"> Menyajikan konten yang dapat menarik minat anak untuk membaca dan mempelajari kesenian Topeng Malangan melalui media buku Ilustrasi.
Threat	Strength – Threat	Weakness – Threat
<ul style="list-style-type: none"> Kehadiran gadget yang mampu menyediakan fasilitas modern yang lebih disukai anak-anak. baik dari segi permainan, maupun informasi yang dapat diakses secara <i>online</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Menambahkan media pendukung berupa <i>e-book</i>, sehingga dapat diakses oleh anak-anak yang lebih suka menggunakan media modern seperti gawai. 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat buku ilustrasi Topeng Malangan yang mampu memberikan kesan modern melalui ilustrasi dan <i>layout</i> yang ditampilkan.
<p>STRATEGI UTAMA: Merancang buku Ilustrasi Topeng Malangan sebagai media Pembelajaran sekaligus pelestarian budaya yang disajikan dengan teknik <i>digital painting</i>, yang menampilkan 8 ragam topeng melalui penggambaran ilustrasi yang modern maupun <i>layout</i> yang ditampilkan.</p>		

Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2017

4.2.4 Keyword



Gambar 4.3 Keyword Perancangan Buku Ilustrasi Topeng Malangan

Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2017

4.2.5 Deskripsi Konsep

Berdasarkan analisis *keyword* yang didapat, maka konsep yang telah ditetapkan dalam perancangan buku Ilustrasi Topeng Malangan ini adalah “*RISING*”, yang diartikan usaha untuk bangkit, bergerak maju dan mengingatkan perkara yang sudah lama hilang kembali ke benak masyarakat menurut KBBI.

Dari keyword yang didapatkan, maka selanjutnya akan dijadikan sebagai konsep dasar untuk pembuatan karya. Berdasarkan konsep yang didapat yaitu “*RISING*”, maka dalam pembuatan isi konten dari buku Ilustrasi ini akan berfokus untuk menampilkan visual / ilustrasi topeng yang ditampilkan didalam merupakan bagian dari kebudayaan tradisional itu sendiri yang dibuat dalam Penulisan ini.

Dengan deskripsi konsep yang berdasar pada keyword tersebut, diharapkan dapat merancang buku ilustrasi yang sesuai dengan target audiens yaitu anak berusia 8-12 tahun.

4.3 Perancangan Kreatif

4.3.1 Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan buku ilustrasi ini adalah sebagai media pembelajaran khususnya anak usia 8-12 tahun, memberi pengetahuan mengenai budaya lokal yaitu kesenian Topeng Malangan yang diharapkan juga dapat meningkatkan minat anak-anak terhadap kesenian tradisional, serta melestarikan budaya dan media pembelajaran kesenian Topeng Malangan.

4.3.2 Strategi Kreatif

Dalam proses penciptaan buku ilustrasi, akan disusun dari penggabungan antara visual/ilustrasi dan teks yang akan ditampilkan secara menarik serta penggunaan *layout* yang simple agar mudah dipahami, dan di tiap halaman akan ditampilkan ilustrasi Topeng Malangan dengan menggunakan teknik *digital painting* yang memiliki kelebihan dari segi pewarnaan dan kecerahan yang dihasilkan sehingga dapat merangsang minat baca target audiens. Selain itu, visual yang dihasilkan dari ilustrasi juga dapat membantu menarik minat pembaca dan membantu memahami pesan dalam buku ilustrasi tersebut.

Berikut ini adalah unsur-unsur yang akan digunakan dalam proses pembuatan buku ilustrasi Topeng Malangan, yakni:

1. Ukuran dan halaman buku

Jenis buku : Buku Ilustrasi

Dimensi buku : 190 x 280 mm

Jumlah halaman : 24

Gramatur isi buku : 210 gram

Gramatur cover : 260 gram

Finishing : Jilid Hard Cover

2. Struktur buku

1. Cover depan

2. Sub cover

3. Halaman copyright

4. Isi
 5. Profil penulis
 6. Cover belakang
3. Bahasa

Bahasa yang digunakan pada buku Ilustrasi Topeng Malangan ini akan menggunakan Bahasa Indonesia komunikatif yang mudah dipahami oleh target audiens sehingga penyampaian isi cerita dapat diterima dengan baik.

4. Teknik Visualisasi

Dalam proses penggeraan buku ilustrasi Topeng Malangan, akan menggunakan teknik *digital painting*. Dalam teknik ini akan menggunakan media digital secara menyeluruh, mulai dari sketsa, pewarnaan, layout, dan editing akan dilakukan secara digital yang akan disusun dari penggabungan antara ilustrasi dan teks yang akan ditampilkan secara menarik serta penggunaan *layout* yang sederhana agar mudah dipahami.

5. Tipografi

Dalam perancangan buku ini terpilih 2 macam jenis huruf yang yaitu serif dan sans serif, untuk jenis huruf sans serif adalah Calibri jenis huruf yang tidak memiliki ekor dan bersifat solid. Alasan memilih jenis font ini adalah karena sifatnya yang fungsional, font san serif ini akan digunakan dalam isi buku.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 4.4 Jenis Font Calibri

Sumber: <http://job-like.com>, 2017



Gambar 4.5 Jenis Font Calisto MT

Sumber: <http://britneystellforging.co.uk>, 2017

Sedangkan jenis huruf serif, jenis huruf sans serif menggunakan Times New Roman untuk jenis huruf yang memiliki ekor. Alasan memilih jenis font untuk judul buku ini adalah karena melambangkan intelektualitas, mencerminkan keanggunan, bersifat serius dan konservatif.

6. Warna

Warna yang dipakai dalam perancangan buku ilustrasi Topeng Malangan ini adalah warna hangat. Umumnya, buku bersegmen anak-anak menggunakan warna terang yang lebih dominan karena warna yang mencolok akan mudah untuk menarik rasa penasaran anak. Warna hangat dipilih karena sesuai dengan konsep “*Rising*” yang dapat diartikan sebagai bangkit dan juga kerap dikenal terbit, warna yang berkaitan dengan terbit itu sendiri yaitu warna – warna hangat, diambil melalui gambaran matahari terbit yang memiliki dominan warna hangat.



Gambar 4.6 Warna Hangat.

Sumber: <http://google.com>, 2017

7. Judul

Judul buku yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi kesenian lokal ini adalah “Mengenal Topeng Malangan” yang berarti ajakan untuk mengenal /

mempelajari kesenian Topeng Malangan. Kata ini dipilih berdasarkan pertimbangan dari konsep yang sesuai dengan “*RISING*”, yang pada dasarnya bermaksut membangkitkan kembali kesenian Topeng Malangan terhadap generasi muda atau anak - anak.

Kata “Topeng Malangan Warisan Budaya Kota Malang” bisa diartikan sebagai permulaan yang cocok dijadikan sebagai judul, karena judul merupakan sebuah permulaan dari sebuah buku yang mampu menggambarkan secara menyeluruh tentang maksud dan tujuan dari isi buku.

4.3.3 Perancangan Kreatif

1. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah buku ilustrasi untuk anak usia 8-12 tahun sebagai media pembelajaran dan pengenalan kesenian Topeng Malangan. Alasan pemilihan media buku ilustrasi adalah karena rentang umur 8-12 tahun masih memiliki imajinasi dan rasa ingin tahu yang tinggi sehingga anak akan mudah diberi wawasan menggunakan suatu media yang dapat membangkitkan imajinasinya. Alasan lain pemilihan media buku ilustrasi juga karena sifatnya terbuka dan luas namun berfungsi sebagai media pelestarian budaya. Buku ilustrasi ini akan dicetak menggunakan ukuran yang digunakan adalah 28 cm dan 19 cm dengan menggunakan kertas A4 dengan pertimbangan biaya cetak. Penggunaan ukuran 28 cm x 19 cm sebagai ukuran buku mempermudah penyusunan informasi visual dengan *art paper* dengan jilidan *soft cover* dengan ketebalan berbeda antara cover dengan isinya. Cover akan

menggunakan kertas dengan gramatur 260 gsm sementara isi akan menggunakan gramatur 210 gsm.

2. Media Pendukung

a. X-Banner

Media banner bertujuan untuk mengenalkan buku ilustrasi kesenian Topeng Malangan. Hal ini karena banner mudah terlihat, menarik perhatian serta memudahkan audiens untuk mencari letak yang akan dituju, serta menjadi media promosi yang tahan lama (Sindhu, 2014: 78). Banner akan didesain ukuran 160 cm x 60 cm. Dicetak menggunakan *digital print*.

b. Stiker

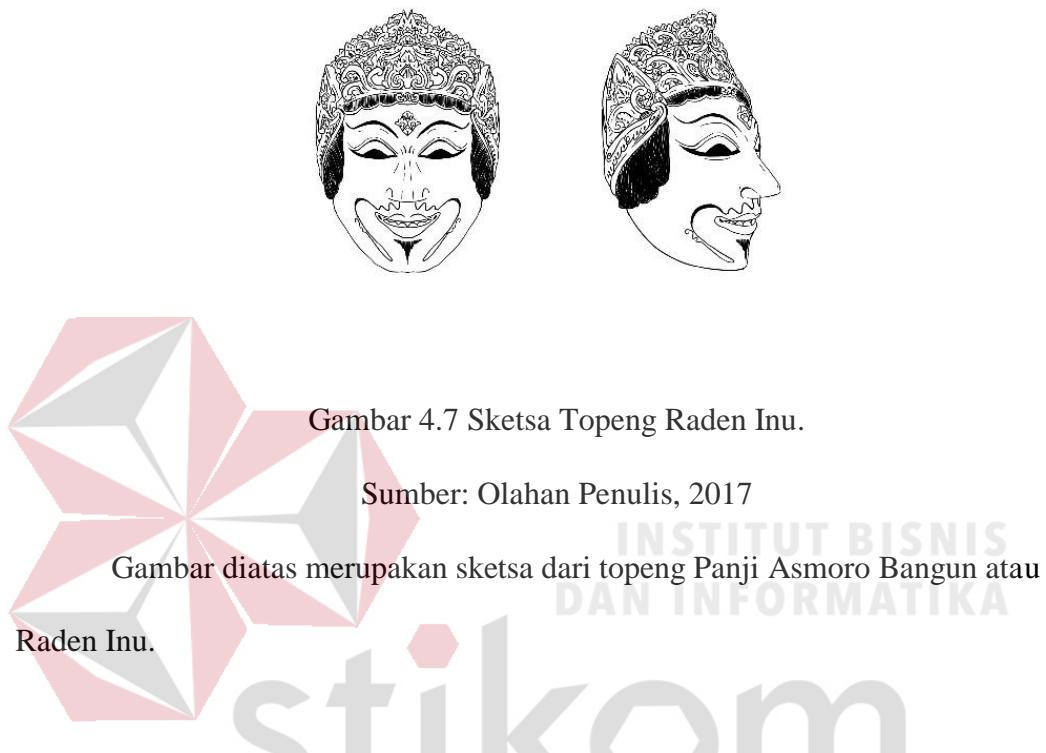
Stiker menjadi media pendukung yang unik karena karakternya yang fleksibel. Stiker yang lucu juga akan digemari anak-anak. Stiker akan dicetak dalam bentuk karakter-karakter topeng malangan dari kisah Ramayana Panji Asmoro Bangun. Hasil akan dicetak menggunakan bahan *vinyl susu* dengan ukuran 9 cm x 4,5 cm.

4.4 Perancangan Desain

4.4.1 Sketsa Desain Topeng

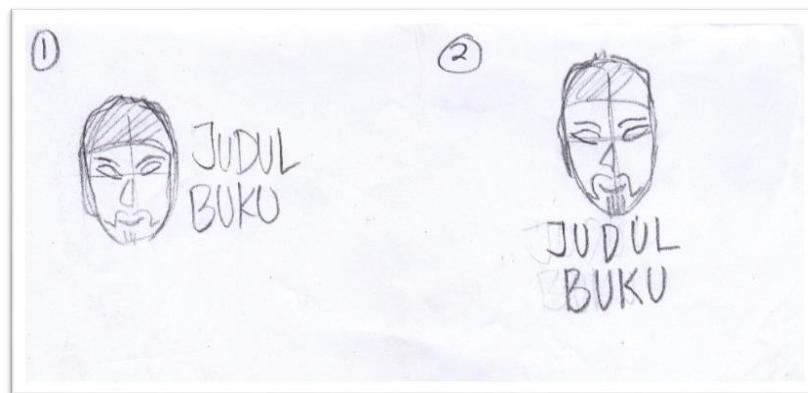
Berikut adalah proses perancangan karya mulai dari sketsa hingga hasil implementasi karya, sketsa dibuat langsung di media digital menggunakan aplikasi PaintTool SAI dan dengan bantuan perangkat keras Pentablet. Sebelum masuk lebih dalam, perancangan karya dimulai dari merancang sketsa Topeng

yang mewakili 10 tokoh dalam cerita Ramayana Panji Asmoro Bangun. Berikut sketsa desain topeng :



4.4.2 Sketsa Desain Cover Buku dan Isi Buku

Berikut adalah sketsa alternatif proses perancangan cover buku:



Gambar 4.8 Sketsa alternatif 1 dan 2 cover depan.

Sumber: Olahan Penulis, 2017

Layout halaman sampul memuat gambar sketsa topeng Malangan, dengan judul buku terletak pada bagian tengah halaman, hal ini bertujuan agar pembaca dapat segera mengetahui bahwa buku tersebut merupakan buku ilustrasi topeng Malangan. Pada halaman kover belakang bagian tengah halaman terdapat logo bagian bawah tengah terdapat logo stikom, dkv stikom.

Berikut adalah sketsa manual proses perancangan daftar isi dan kata pengantar buku:

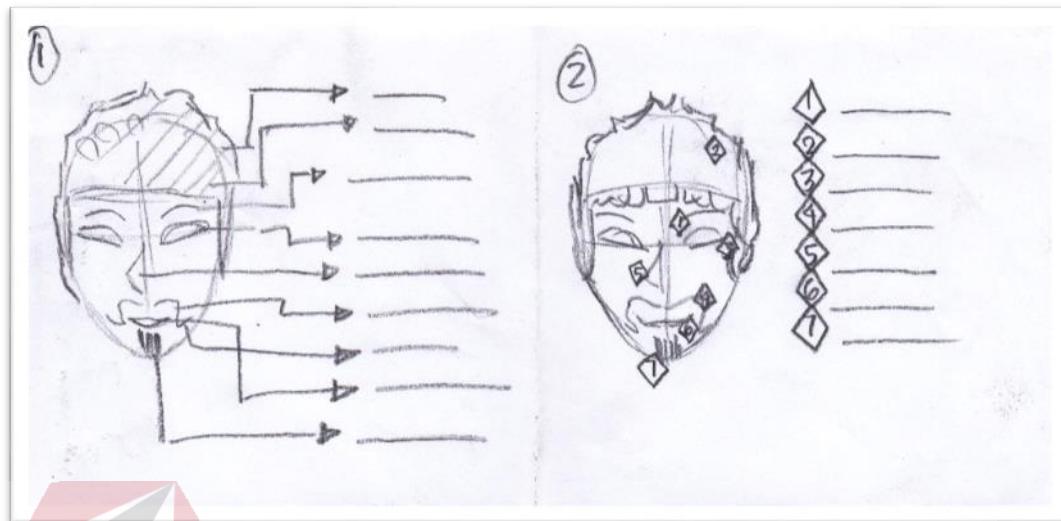


Gambar 4.9 Sketsa daftar isi dan kata pengantar buku ilustrasi.

Sumber: Olahan Penulis, 2017

Halaman ini merupakan sub cover yang berisi daftar isi dan kata pengantar dengan desain yang simple dengan penggunaan space yang tertata. Halaman sub cover ini merupakan halaman pembuka dari buku.

Berikut adalah sketsa alternatif proses perancangan buku:



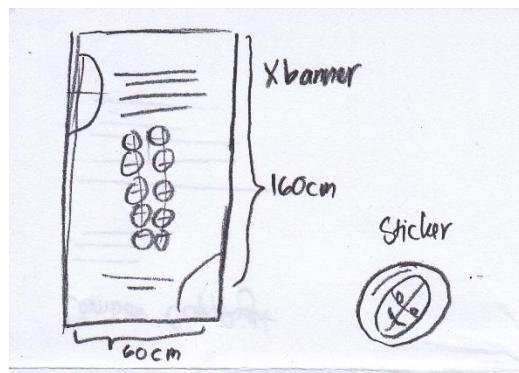
Gambar 4.10 Sketsa alternatif 1 dan 2 isi buku.

Sumber: Olahan Penulis, 2017

Pada halaman isi buku ilustrasi topeng Malangan, sketsa alternatif tersebut merupakan dasar pemilihan penataan informasi yang terdapat pada topeng.

4.4.3 Sketsa Media Pendukung

Berikut adalah sketsa manual proses perancangan media pendukung berupa banner dan stiker:



Gambar 4.11 Sketsa Xbanner dan stiker.

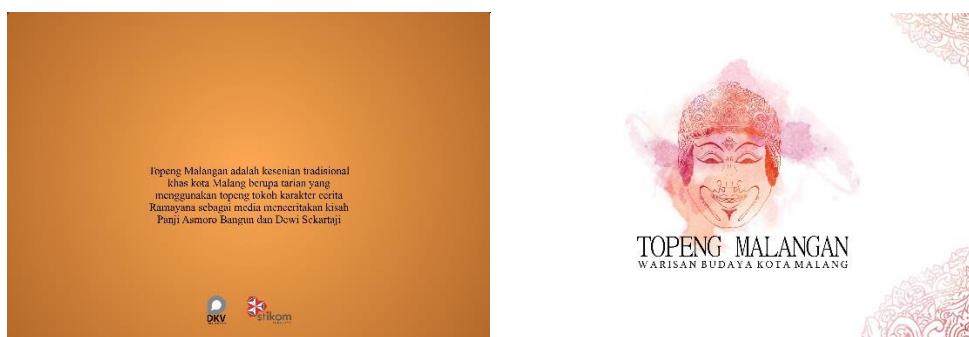
Sumber: Olahan Penulis, 2017

Layout x-banner menggunakan ilustrasi topeng terpilih sebagai icon dari kesenian topeng malangan diletakkan di tengah dan di bagian atas terdapat tulisan yang menegaskan keterangan dari buku ilustrasi.

4.5 Implementasi Karya

4.5.1 Media Utama

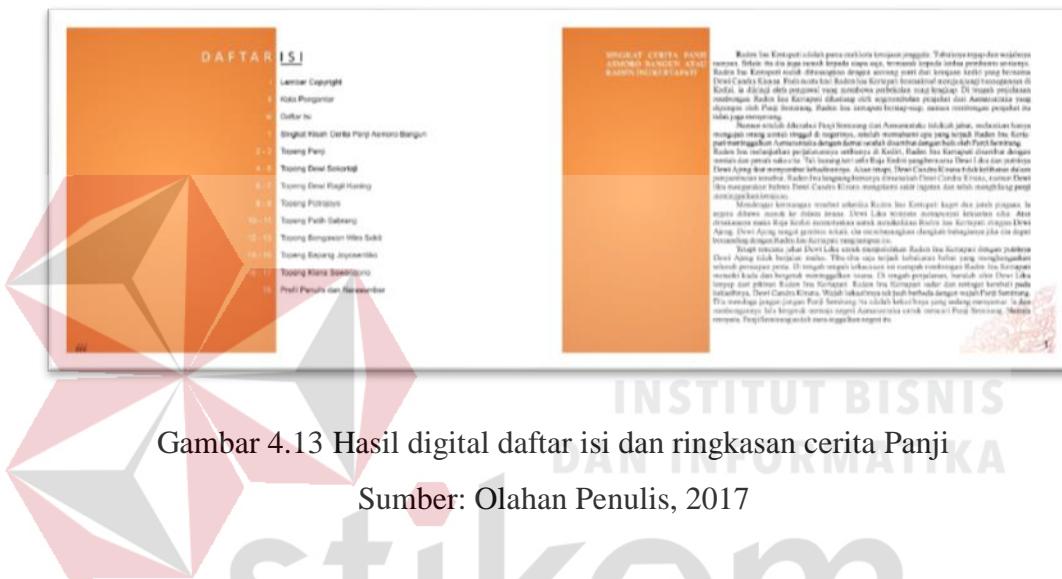
Berikut adalah hasil digital dari sketsa karya yang merupakan implementasi karya:



Gambar 4.12 Hasil digital cover depan dan belakang buku.

Sumber: Olahan Penulis, 2017

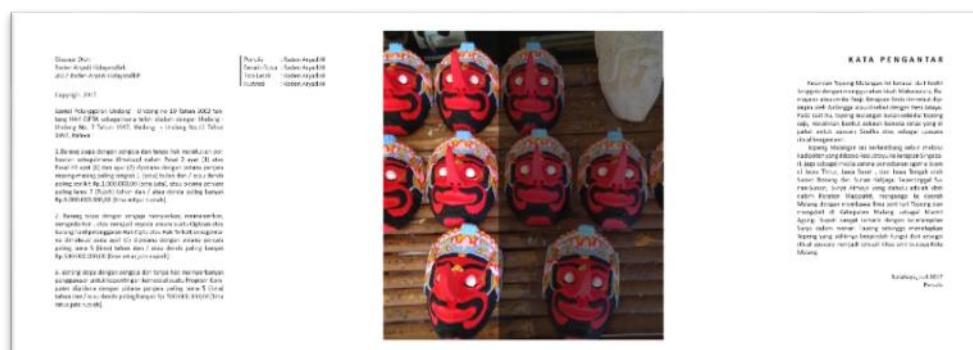
Pada Gambar 4.12 berupa cover depan menggunakan ilustrasi tokoh Panji dalam topeng Malangan yang diberi effek visual water color dengan warna hangat di bagian tengah dan judul buku serta corak mahkota di pojok kanan atas dan bawah buku. Pada bagian cover belakang terdapat synopsis cerita panji dibagian tengah dan logo Dkv dan Stikom di bagian bawah.



Gambar 4.13 Hasil digital daftar isi dan ringkasan cerita Panji

Sumber: Olahan Penulis, 2017

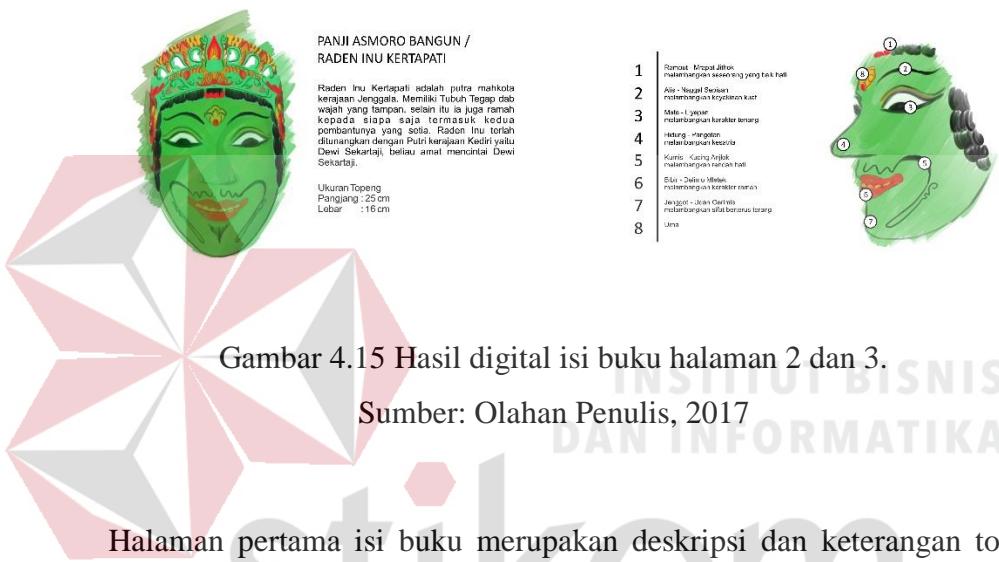
Daftar isi tipografi terletak disebelah blok warna coklat dengan warna hitam pada tulisan keterangan dan warna putih untuk deskripsi nomor halaman yang berada di dalam blok warna coklat.



Gambar 4.14 Hasil digital kata pengantar dan lembar copyright

Sumber: Olahan Penulis, 2017

Pada Gambar 4.14 halaman kata pengantar dan hak cipta tipografi terletak kiri dari halaman yang memuat hakcipta dan disebelah kanan adalah tipografi dari kata pengantar, ditengah halaman terdapat foto topeng Dewi Sekartaji dengan warna hitam dan putih sebagai penghias halaman.



Gambar 4.15 Hasil digital isi buku halaman 2 dan 3.

Sumber: Olahan Penulis, 2017

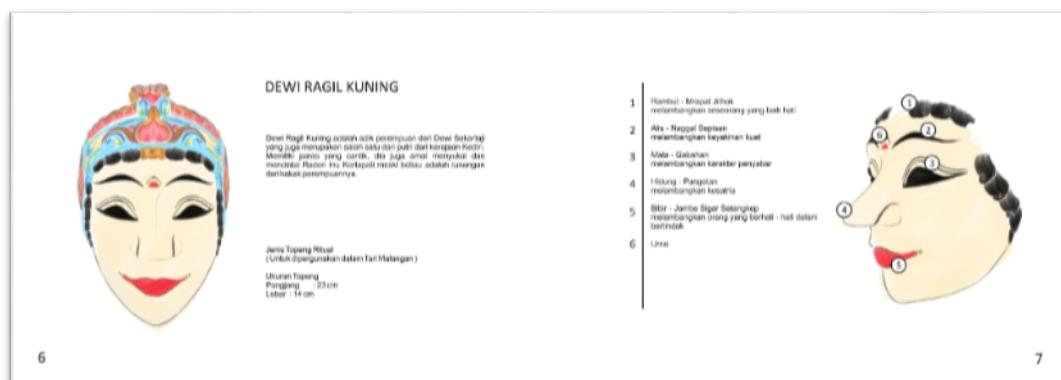
Halaman pertama isi buku merupakan deskripsi dan keterangan topeng, halaman 2 terdapat ilustrasi topeng Panji dengan teknik digital tampak depan dan deskripsi keterangan nama topeng, pengenalan tokoh dan ukuran topeng. Pada halaman 3 terdapat ilustrasi topeng panji dalam bentuk tampak samping dengan point angka sebagai penanda simbol yang terdapat pada topeng, di sebelah kiri ilustrasi tersebut merupakan nama dan arti yang terdapat pada ilustrasi topeng tokoh yang sudah diberi tanda.



Gambar 4.16 Hasil digital isi buku halaman 4 dan 5.

Sumber: Olahan Penulis, 2017

Halaman isi buku merupakan deskripsi dan keterangan topeng, halaman 4 terdapat ilustrasi topeng Dewi Sekartaji dengan teknik digital tampak depan dan deskripsi keterangan nama topeng, pengenalan tokoh dan ukuran topeng. Pada halaman 5 terdapat ilustrasi topeng Dewi Sekartaji dalam bentuk tampak samping dengan point angka sebagai penanda simbol yang terdapat pada topeng, di sebelah kiri ilustrasi tersebut merupakan nama dan arti yang terdapat pada ilustrasi topeng tokoh yang sudah diberi tanda.



Gambar 4.17 Hasil digital isi buku halaman 6 dan 7.

Sumber: Olahan Penulis, 2017

Pada gambar 4.17 berupa halaman isi buku merupakan deskripsi dan keterangan topeng, halaman 6 terdapat ilustrasi topeng Dewi Ragil Kuning dengan teknik digital tampak depan dan deskripsi keterangan nama topeng, pengenalan tokoh dan ukuran topeng. Pada halaman 7 terdapat ilustrasi topeng Dewi Ragil Kuning dalam bentuk tampak samping dengan point angka sebagai penanda simbol yang terdapat pada topeng, di sebelah kiri ilustrasi tersebut meupakan nama dan arti yang terdapat pada ilustrasi topeng tokoh yang sudah diberi tanda.



Gambar 4.18 Hasil digital isi buku halaman 8 dan 9.

Sumber: Olahan Penulis, 2017

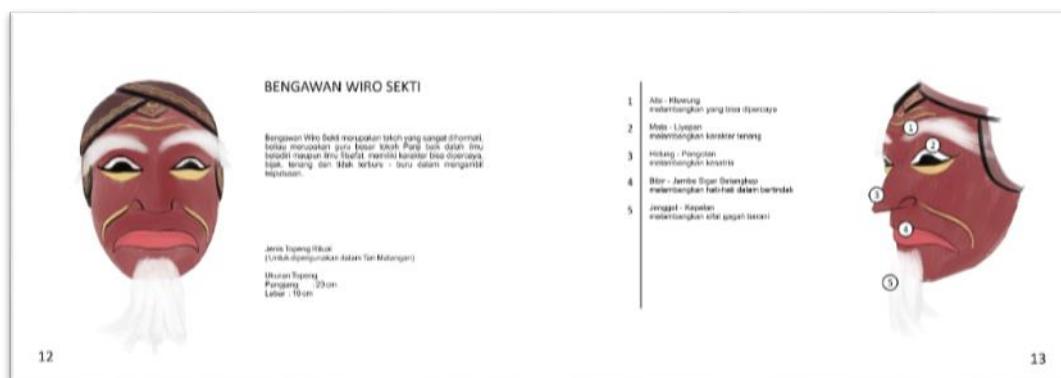
Halaman isi buku merupakan deskripsi dan keterangan topeng, halaman 8 terdapat ilustrasi topeng Potrojoyo dengan teknik digital tampak depan dan deskripsi keterangan nama topeng, pengenalan tokoh dan ukuran topeng. Pada halaman 9 terdapat ilustrasi topeng Potrojoyo dalam bentuk tampak samping dengan point angka sebagai penanda simbol yang terdapat pada topeng, di sebelah kiri ilustrasi tersebut meupakan nama dan arti yang terdapat pada ilustrasi topeng tokoh yang sudah diberi tanda.



Gambar 4.19 Hasil digital isi buku halaman 10 dan 11.

Sumber: Olahan Penulis, 2017

Halaman isi buku merupakan deskripsi dan keterangan topeng, halaman 10 terdapat ilustrasi topeng Patih Sabrang dengan teknik digital tampak depan dan deskripsi keterangan nama topeng, pengenalan tokoh dan ukuran topeng. Pada halaman 11 terdapat ilustrasi topeng Patih Sabrang dalam bentuk tampak samping dengan point angka sebagai penanda simbol yang terdapat pada topeng, di sebelah kiri ilustrasi tersebut merupakan nama dan arti yang terdapat pada ilustrasi topeng tokoh yang sudah diberi tanda.



Gambar 4.20 Hasil digital isi buku halaman 12 dan 13.

Sumber: Olahan Penulis, 2017

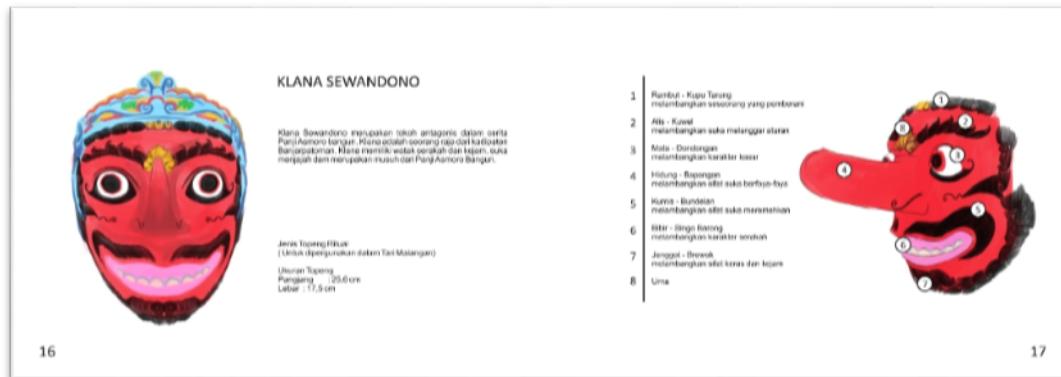
Pada Gambar 4.20 berupa halaman isi buku merupakan deskripsi dan keterangan topeng, halaman 12 terdapat ilustrasi topeng Bengawan Wiro Sekti dengan teknik digital tampak depan dan deskripsi keterangan nama topeng dan alias, pengenalan tokoh dan ukuran topeng. Pada halaman 13 terdapat ilustrasi topeng Bengawan Wiro Sekti dalam bentuk tampak samping dengan point angka sebagai penanda simbol yang terdapat pada topeng, di sebelah kiri ilustrasi tersebut meupakan nama dan arti yang terdapat pada ilustrasi topeng tokoh yang sudah diberi tanda.



Gambar 4.21 Hasil digital isi buku halaman 14 dan 15.

Sumber: Olahan Penulis, 2017

Isi buku merupakan deskripsi dan keterangan topeng, halaman 14 terdapat ilustrasi topeng Bapang Joyosentiko dengan teknik digital tampak depan dan deskripsi keterangan nama topeng dan alias, pengenalan tokoh dan ukuran topeng. Pada halaman 15 terdapat ilustrasi topeng Bapang Joyosentiko dalam bentuk tampak samping dengan point angka sebagai penanda simbol yang terdapat pada topeng, di sebelah kiri ilustrasi tersebut meupakan nama dan arti yang terdapat pada ilustrasi topeng tokoh yang sudah diberi tanda.



Gambar 4.22 Hasil digital isi buku halaman 16 dan 17.

Sumber: Olahan Penulis, 2017

Halaman isi buku merupakan deskripsi dan keterangan topeng, halaman 16 terdapat ilustrasi topeng Klana Sewandono dengan teknik digital tampak depan dan deskripsi keterangan nama topeng dan alias, pengenalan tokoh dan ukuran topeng. Pada halaman 17 terdapat ilustrasi topeng Klana Sewandono dalam bentuk tampak samping dengan point angka sebagai penanda simbol yang terdapat pada topeng, di sebelah kiri ilustrasi tersebut merupakan nama dan arti yang terdapat pada ilustrasi topeng tokoh yang sudah diberi tanda.



Gambar 4.23 Hasil digital halaman Profil Penulis.

Sumber: Olahan Penulis, 2017

Pada gambar 4.23 halaman terakhir isi buku merupakan singkat kalimat tentang profil penulis dan kenapa buku ini dibuat.

4.5.2 Implementasi Media Pendukung

Berikut adalah hasil digital dari sketsa karya yang merupakan implementasi media pendukung:



Gambar 4.24 Media Pendukung Stiker

Sumber: Olahan Penulis, 2017

Berikut merupakan gambar layout dari media pendukung berupa stiker yang berukuran 9 x 4,5 cm dan berisikan bentuk ragam topeng Malangan beserta nama tokohnya.



Gambar 4.25 Hasil digital media pendukung X-Banner

Sumber: Olahan Penulis, 2017

Media pendukung X-Banner berukuran 160 x 60 cm di desain menggunakan ilustrasi dari separuh wajah topeng Panji dan Dewi Sekartaji, kedua topeng tersebut dipilih atas dasar pertimbangan karena tokoh tersebut merupakan icon dari kesenian topeng Malangan dan inti dari cerita Panji tersebut. Terletak tipografi berupa judul di bagian atas dan keterangan mana dan

penulis buku, serta di bagian paling bawah terdapat logo DKV dan Stikom Surabaya.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari semua penelitian yang berjudul perancangan buku ilustrasi Topeng Malangan dengan teknik digital painting sebagai media pembelajaran anak usia 8-12 tahun. Topeng Malangan merupakan seni lokal khas kota Malang Jawa Timur, namun seni ini sudah mulai dilupakan oleh masyarakat. Melalui penelitian ini diharap meningkatkan eksistensi dari kebudayaan lokal dan supaya diteruskan kembali ke generasi muda, meningkatkan minat untuk mempelajari seni lokal khususnya seni Topeng Malangan.

5.2 Saran

Setelah perancangan buku ilustrasi Topeng Malangan ini selesai, diharapkan masyarakat khususnya remaja yang ingin mengangkat penelitian dengan objek serupa menambahkan 68 ragam Topeng Malangan dari tokoh lainnya sehingga mampu melengkapi penelitian yang telah penulis lakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

- Adi Kusrianto. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset
- Ali, R. Moh. 2005. *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*. Yogyakarta: LKiS Yogyakarta. *Handbook of Qualitative Research*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ariesto Hadi Sutopo dan Adrianus Arief, 2010. *Terampil Mengolah Data Kualitatif Dengan NVIVO*. Penerbit Prenada Media Group : Jakarta.
- Arsyad, A. 2002. Media Pembelajaran, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- I Wayan Dana. 2010. Menjelajah jejak topeng dalam Budaya Indoenesia dari masa ke masa. Jakarta: Gramedia.
- Muktiono, Joko. D. 2003. Aku Cinta Buku, Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Mustofa. 2010. Wayang Topeng Malangan : Sebuah Kajian Historis Sosiologis. Jakarta: Gramedia
- Rustan, Surianto. 2011. Huruf Font Tipografi Jakarta: Gramedia
- Rustan, Surianto. 2011. Layout Dasar & Perumpamaannya Jakarta: Gramedia
- Sadiman Arief S. Dr. M.Sc. 2008. Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanyoto, Sadjiman Edbi. 2009. Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D. Bandung : Alfabeta.

Sumber Jurnal :

Achintia Yualita. 2015. Perancangan Buku Cerita Visual Mengenai Kebudayaan Topeng Malangan Untuk Anak Kelas 4-6 SD Sebagai Media Meng Mampu Meningkatkan Kepedulian Terhadap Budaya Khas Kota Malang, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Sumber Internet :

- | | | | |
|-------|-----------|----------------|------------|
| Aaron | Skonnart, | Digitalisation | Ilustrator |
|-------|-----------|----------------|------------|
- <http://www.digitaltutors.com/11/index.php> (Diakses pada tanggal 11 Januari 2017 pukul 19.30)
- Nur Cahyo, Henri. 2009. Pusat Konservasi Budaya Panji, keistimewaan 12 cerita Panji, www.henrinurcahyo.wordpress.com/2009/02/03/harta-karun-cerita-panji/ (diakses tanggal 11 Januari 2017 pukul 20.00)
- Nurhayati, Rina. 2010. Filosofis estetika Topeng Panji Malang Khas Karimoen Dalam Episode Cerita “ Lahirnya Panji Laras”. Surabaya. Hal. 73-83 (diakses tanggal 14 Januari 2017 pukul 08.30)
- Pigeaud, 2007. Javaanse Volksvertoningen. Gambar 52 (diakses tanggal 25 Februari 2017 pukul 19.30)

- <https://health.detik.com/read/2011/04/14/120159/1617042/764/warna-bisa-pengaruhi-psikologis-anak/> (diakses tanggal 27 Maret 2017 pukul 08.20)
- <http://www.negerikuindonesia.com/2015/08/tari-topeng-malangan-kesenian.html> (diakses pada tanggal 12 Januari 2017 pukul 09.00)
- <http://www.tandapagar.com/pengertian-gambar-ilustrasi/> (diakses tanggal 12 Januari 2017 pukul 09.10)

<http://www.turningpointarts.com/what-is-digital-painting/> (diakses tanggal 12 Januari 2017 pukul 09.25)

<https://dosenpsikologi.com/karakteristik-anak-usia-dini/> (diakses tanggal 4 Januari 2018 pukul 08.30)

<https://mediabacaan.blogspot.co.id/2012/11/karakteristik-media-pembelajaran.html/> (diakses tanggal 5 Januari 2018 pukul 14.00)

