

**PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI
LEGENDA REOG PONOROGO
SEBAGAI UPAYA MENGENALKAN BUDAYA LOKAL
KEPADA ANAK-ANAK**

TUGAS AKHIR



Nama : ERLANGGA YUDHA IKAWIRA
NIM : 09.42010.0059
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Desain Komunikasi Visual

**SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA DAN TEKNIK KOMPUTER
SURABAYA**

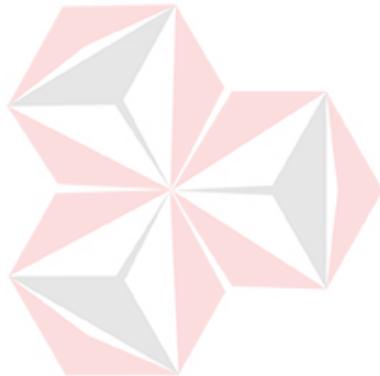
2014

**PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI
LEGENDA REOG PONOROGO
SEBAGAI UPAYA MENGENALKAN BUDAYA LOKAL
KEPADA ANAK-ANAK**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Desain



UNIVERSITAS
Dinamika
Oleh :

Nama : ERLANGGA YUDHA IKAWIRA

NIM : 09.42010.0059

Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

SEKOLAH TINGGI

MANAJEMEN INFORMATIKA DAN TEKNIK KOMPUTER

SURABAYA

2014

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
LEGENDA REOG PONOROGO
SEBAGAI UPAYA MENGENALKAN BUDAYA LOKAL
KEPADA ANAK-ANAK

Dipersiapkan dan disusun oleh:

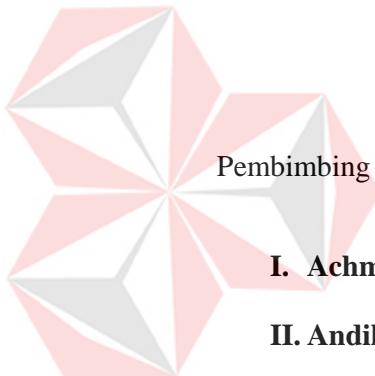
ERLANGGA YUDHA IKAWIRA

NIM : 10.42010.0053

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh dewan pengaji

Pada : 18 Agustus 2014

Susunan Dewan Pengaji



I. Achmad Yanu Alif Fianto, S.T., MBA.

II. Andika Agung Sutrisno, M.Sn.

Pengaji

I. Karsam, MA., Ph.D.

II. Muh. Bahruddin S.Sos., M.Med.Kom.

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar sarjana

Pantjawati Sudarmaningtyas, S.Kom, M.Eng.
Pembantu Ketua Bidang Akademik

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER SURABAYA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Erlangga Yudha Ikawira

NIM : 09.42010.0059

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya yang berjudul **Perancangan Buku Ilustrasi Legenda Reog Ponorogo Sebagai Upaya Mengenalkan Budaya Lokal Kepada Anak-Anak** yang dibuat pada bulan Februari 2014 hingga Agustus 2014, merupakan karya asli kecuali kutipan yang dicantumkan pada daftar pustaka saya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindak plagiat pada Tugas Akhir ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian lembar pengesahan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 25 Agustus 1014

Erlangga Yudha Ikawira
NIM : 09.42010.0059

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Erlangga Yudha Ikawira

NIM : 09.42010.0059

Menyatakan demi kepentingan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, menyetujui
bahwa karya Tugas Akhir yang berjudul **Perancangan Buku Ilustrasi Legenda**

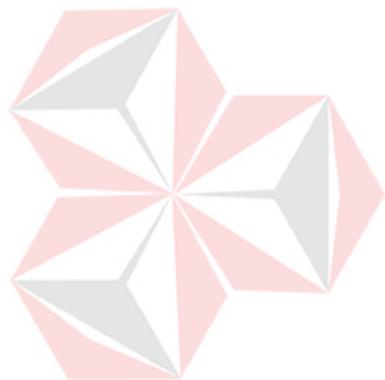
Reog Ponorogo Sebagai Upaya mengenalkan Budaya Lokal Kepada Anak-Anak
untuk disimpan, dipublikasikan atau diperbanyak dalam bentuk apapun oleh
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 15 Agustus 2014

Erlangga Yudha Ikawira
NIM: **09.42010.0059**

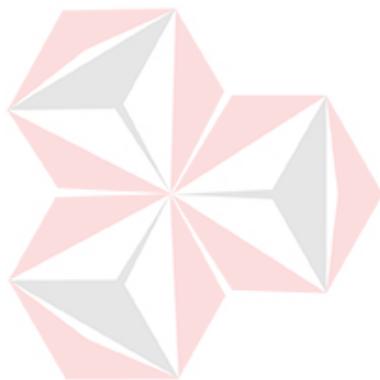
LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

Believe in Allah and do the best

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

*Karya ini penulis persembahkan untuk
Kedua Orang Tua, Orang-orang terkasih, Para Dosen
Dan Sahabat-sahabatku yang tercinta.*

ABSTRACT

Reog Ponorogo is one that is owned by the Indonesian culture that must be preserved and also introduced early to children, because they are the nation's potential successor. But the local culture such as Reog start eroded by modern smelling things, like modern games, other than that the children have fear when seeing the show Reog who still uses magical elements. One of the Reog Ponorogo way to introduce children is through a book with a fun design. The purpose of this research is making legend Reog Ponorogo illustrated book based on the lack of interest in the dance Reog in modern times such as this, because in dance reog still thick with mystical elements and it collides with the modern world as it is today, and the children who will become the nation's next seedlings tend to be afraid when he saw the show reog. This study used qualitative methods, through a process of interviews, literature studies, and observation. Once the data is acquired, it can be concluded that the analysis results are Reog Ponorogo need to be introduced to children from an early age, starting from knowing his legend first, so that the continuity of culture in Indonesia can be maintained. From the analysis, then obtained the key word is "Smart and Fun", which means studying our culture is something that is fun and we will also have to be smart in understanding our culture. Media support is also built like a book Brochures. This book is expected to introduce Reog Ponorogo to children without fear.

Keyword : Reog Ponorogo, Book, Design, Introduce



Dinamika

ABSTRAK

Reog Ponorogo adalah salah satu budaya yang dimiliki oleh Indonesia yang harus dilestarikan dan juga dikenalkan sejak dini kepada anak-anak, karena mereka adalah calon penerus bangsa. Tetapi budaya lokal seperti Reog mulai tergerus oleh hal yang berbau modern, seperti game modern, selain itu anak-anak memiliki rasa takut ketika melihat pertunjukan Reog yang masih menggunakan unsur magis. Salah satu cara untuk memperkenalkan Reog Ponorogo kepada anak-anak adalah melalui buku dengan desain yang menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah membuat buku ilustrasi legenda Reog Ponorogo didasarkan oleh kurangnya peminat pada tari Reog pada zaman modern seperti saat ini, karena dalam tari reog masih kental dengan unsur mistis dan hal itu bertabrakan dengan dunia modern seperti saat ini, dan para anak-anak yang nantinya menjadi bibit penerus bangsa cenderung takut ketika melihat pertunjukan reog. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, melalui proses wawancara, studi kepustakaan, dan pengamatan. Setelah para data diperoleh, maka hasil analisis yang dapat disimpulkan adalah Reog Ponorogo perlu dikenalkan kepada anak-anak sejak dini, dimulai dari mengetahui legendanya terlebih dahulu, sehingga kelangsungan budaya di Indonesia dapat terus terjaga. Dari hasil analisis, kemudian didapatkan kata kunci yaitu *“Smart and Fun”*, yang berarti mempelajari budaya kita adalah sesuatu yang menyenangkan dan juga nantinya kita harus cerdas dalam memahami budaya kita. Buku ini diharapkan dapat mengenalkan Reog Ponorogo kepada anak-anak tanpa rasa takut.

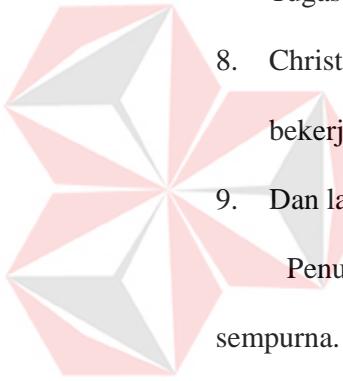
Kata Kunci : Reog Ponorogo, Legenda, Buku, Desain, Pengenalan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Proposal Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi Batik Jawa Timur Sebagai Upaya Pelestarian Budaya” dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.

Proposal ini merupakan langkah awal untuk menyelesaikan serangkaian jadwal kegiatan yang telah disusun secara sistematik guna menghasilkan sebuah karya Tugas Akhir yang baik. Penyelesaian Proposal Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu dan Ayah serta saudara yang senantiasa mendoakan dan mendukung selama proses penyusunan Karya Tugas Akhir.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Ketua STIKOM Surabaya yang telah memberikan kesempatan bagi Peneliti untuk menimba ilmu hingga menyelesaikan masa studi program strata satu Desain Komunikasi Visual
3. Muh. Bahruddin S.Sos., M.Med.Kom selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan kelancaran dalam studi maupun proses pengerjaan Tugas Akhir.
4. Achmad Yanu Alif Fianto, S.T., M.B.A selaku dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan ilmu dan saran dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.



5. Andika Agung Sutrisno, M.Sn. selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan pencerahan untuk setiap permasalahan dalam proses penyusunan Karya Tugas Akhir ini.
6. Tim PPTA (Pusat Pelayanan Tugas Akhir) STIKOM Surabaya yang senantiasa bersedia melayani mahasiswa dalam proses penyusunan Tugas Akhir.
7. Galih Amurwani selaku orang terdekat penulis yang selalu memberikan dukungan moril kepada penulis untuk terus berkarya dan menyelesaikan Tugas Akhir.
8. Christ Sindhu dan Aljuk Jafar selaku teman dekat dan rekan kerja yang akan bekerja sama dalam proses perancangan Karya Tugas Akhir ini.
9. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.

Penulis menyadari bahwa Proposal Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima dengan senang hati saran dan kritik untuk penyempurnaan Proposal Tugas Akhir ini yang dapat dikirim di alamat email Erlanggayudha@gmail.com. Atas segala perhatian dan maklumnya penulis ucapkan terima kasih.

Surabaya, 15 Agustus 2014

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Manfaat	9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

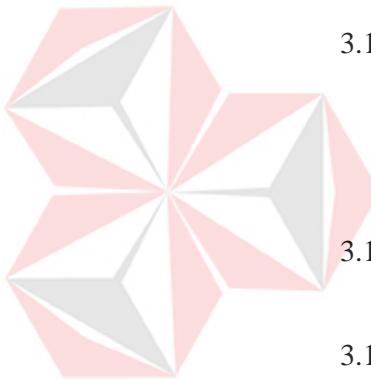
2.1 Pengertian Tari	10
2.1.1 Jenis dan Bentuk Tari Tunggal	11
2.1.2 Aspek-Aspek Tari	13
2.1.3 Macem-Macem Tari Tradisional Jawa Timur	15
2.1.4 Perkembangan Tarian Jawa Timur	19
2.2 Sejarah Ponorogo	21
2.3 Sejarah Reog	23
2.4 Kajian Buku	30
2.5 Struktur Buku	32
2.6 Upaya Pengenalan	39
2.7 Cara Membuat Buku	39
2.8 Prinsip-Prinsip Layout	42
2.9 Proporsi	45
2.10 Garis	46
2.11 Warna	46
2.12 Prinsip Dasar Desain	47
2.13 Tinjauan Tentang Ilustrasi	50

BAB III METODE & PERANCANGAN KARYA

3.1 Metodologi Penelitian.....	53
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	54
3.3 Teknik Analisa Data.....	59
3.4 Analisa Data.....	60
3.5 Wawancara.....	62
3.6 Analisis Study Eksisting	63
3.7 Keyword	72
3.8 Deskripsi Konsep.....	74
3.9 Metode Perancangan Karya.....	75
3.9.1 Konsep Perancangan	75
3.9.2 Startegi Kreatif	76
3.10.Perancangan Kreatif	77
3.10.1 Tujuan Kreative	77
3.10.2 Strategi Kreative.....	78
3.10.3 Program Kreative.....	84
3.11 Tujuan Media.....	84
3.11.1 Strategi Media	84
3.12 Konsep Perancangan Buku Ilustrasi.....	86
3.13 Judul Perancangan Buku Ilustrasi.....	86
3.14 Tema Cerita.....	87
3.15 Ukuran dan Jumlah Halaman	87
3.16 Sinopsis Cerita.....	88
3.17 Setting Cerita	89
3.18 Konflik.....	89
3.19 Konsep Dasar Gaya Desain	90
3.20 Teknik Penggerjaan	90
3.21 Story Line	91

BAB IV IMPLEMENTASI KARYA

4.1 Konsep	95
------------------	----



4.2 Konsep Karakter	96
4.2.1 Karakter Tokoh Utama	96
4.3 Implementasi Karya.....	105
4.3.1 Karakter Tokoh Utama	105
4.4 Media Publikasi	128

BAB V PENUTUP

4.5 Kesimpulan	131
4.5 Saran	132

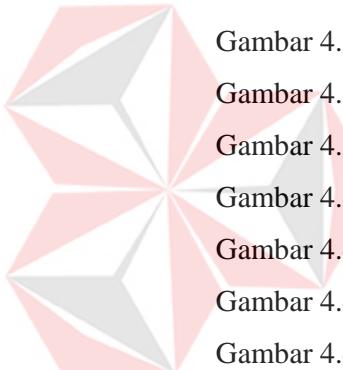
DAFTAR PUSTAKA.....133

BIODATA PENULIS.....136

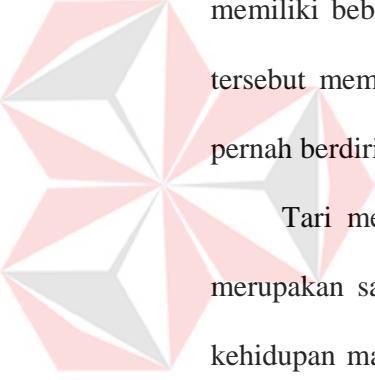


DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Margin Pada Layout Buku.....	40
Gambar 2.2 Grid Untuk Mendesain Layout Buku	41
Gambar 2.3 Berbagai Jenis Font atau Tipografi.....	41
Gambar 3.1 Analisis Keyword	74
Gambar 3.2 Rencana Implementasi Konsep Perancangan	75
Gambar 3.3 Tone Warna yang dipakai dalam buku.....	80
Gambarl 4.1 Referensi karakter Dewi Sanggalangit	97
Gambarl 4.2 Implementasi Karakter Dewi Sanggalangit.....	98
Gambarl 4.3 Referensi karakter Klana Sewandana.....	98
Gambarl 4.4 Implementasi Prabu Klana Sewandana.	99
Gambarl 4.5 Referensi Karakter Singobarong.	100
Gambarl 4.6 Implementasi Prabu Singobarong.....	101
Gambarl 4.7 Referensi Karakter Bujang Ganong.....	102
Gambarl 4.8 Implementasi Bujang Ganong.	103
Gambarl 4.9 Referensi Karakter Bujang Ganong.....	104
Gambarl 4.10 Sketsa Karakter Jathilan.	105
Gambarl 4.11 Referensi <i>Cover</i> Buku.	106
Gambar 4.12 Desain cover depan dan belakang.	106
Gambar 4.13: Implementasi Halaman Pembuka.....	107
Gambar 4.14: Implementasi Halaman Hak Cipta	108
Gambar 4.15 <i>Body copy</i> Halaman Kata Pengantar	109
Gambar 4.16 Implementasi Halaman Pembuka Bab.....	110
Gambarl 4.17 Referensi Halaman Pembuka Kedua.....	111
Gambar 4.18 Implementasi Halaman Pembuka Kedua.....	111
Gambar 4.19 <i>Body copy</i> halaman pengenalan Klana Sewandana.....	112
Gambarl 4.20 Referensi Halaman Pengenalan Karakter Reog.	112
Gambar 4.21 Implementasi Halaman Pengenalan Klana Sewandana.....	113
Gambar 4.22 Implementasi Halaman Pengenalan Klana Sewandana.....	114
Gambar 4.23 <i>Body copy</i> halaman pengenalan Klana Sewandana.....	114



Gambar 4.24 <i>Body copy</i> halaman pengenalan Singobarong	115
Gambar 4.25: Implementasi Halaman Pengenalan Singobarong.....	115
Gambar 4.26 <i>Body copy</i> halaman pengenalan Singobarong.....	116
Gambar 4.27: Implementasi Halaman Pengenalan Singobarong.....	116
Gambar 4.28 <i>Body copy</i> halaman pengenalan Dewi Sanggalangit	117
Gambar 4.29: Implementasi Halaman Pengenalan Dewin Sanggalangit.....	118
Gambar 4.30: Implementasi Halaman Pengenalan Dewi Sanggalangit.....	119
Gambar 4.31 <i>Body copy</i> halaman pengenalan Dewi Sanggalangit	119
Gambar 4.32 <i>Body copy</i> halaman pengenalan Raja Kediri	120
Gambar 4.33 Implementasi Halaman Pengenalan Raja Kediri.....	120
Gambar 4.34 <i>Body copy</i> halaman pengenalan Raja Kediri	120
Gambar 4.35 Implementasi Halaman Pengenalan Raja Kediri.....	121
Gambar 4.36 <i>Body copy</i> halaman pengenalan Bujang Ganong	122
Gambar 4.37 Implementasi Halaman Pengenalan Bujang Ganong	122
Gambar 4.38 <i>Body copy</i> halaman pengenalan Bujang Ganong	123
Gambar 4.39 Implementasi Halaman Pengenalan Bujang Ganong	123
Gambar 4.38 <i>Body copy</i> halaman pengenalan Waarok	124
Gambar 4.40 Implementasi Halaman Pengenalan Warok.....	124
Gambar 4.41 <i>Body copy</i> halaman pengenalan Warok.....	125
Gambar 4.42 Implementasi Halaman Pengenalan Warok.....	125
Gambar 4.43 <i>Body copy</i> halaman pengenalan Jathilan	126
Gambar 4.42 Implementasi Halaman Pengenalan Jathilan	126
Gambar 4.43 <i>Body copy</i> halaman pengenalan Jathilan	127
Gambar 4.44 Implementasi Halaman Pengenalan Jathilan.....	127
Gambar 4.45 <i>Body copy</i> Desain Brosur	128
Gambar 4.46 Implementasi Desain Brosur	129
Gambar 4.47 Implementasi Desain Poster	129



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang penuh dengan berbagai macam warisan budaya. Setiap budaya menggambarkan tempat budaya tersebut berasal. Budaya juga tak lepas dari sejarah nenek moyang pada zaman kerajaan dahulu yang tersebar di Indonesia, salah satunya adalah daerah Jawa Timur. Propinsi ini memiliki beberapa kerajaan yang sebagian merupakan kerajaan besar. Kerajaan tersebut memiliki warisan budaya berupa kesenian dari kerajaan-kerajaan yang pernah berdiri di Jawa Timur.

Tari merupakan salah satu warisan budaya yang sarat akan makna, tari merupakan salah satu bentuk seni yang sangat erat kaitannya dengan segi-segi kehidupan manusia, salah satunya adalah tari Reog. Tari Reog adalah salah satu warisan seni tari yang perlu dijaga, akan tetapi sampai saat ini reog masih sangat kental dengan unsur mistis, seperti kesurupan, hingga salah satu dari para penari dapat memakan pecahan botol atau gelas tanpa terluka. Hal seperti itu tentunya bertentangan dengan pandangan masyarakat di zaman modern seperti saat ini sehingga minat pada tarian ini mulai berkurang. Anak kecil yang natinya menjadi bibit penerus bangsa cenderung takut ketika melihat pagelaran Reog. Perlunya media untuk pengenalan yang lebih efektif untuk megenalkan Reog Ponorogo kepada anak-anak khususnya agar kesenian Reog dapat dicerna oleh anak di bawah umur, yaitu dengan mengenalkan legenda Reog Ponorogo agar anak-anak

dapat mengetahui awal mula dari Reog Ponorogo sehingga minat terhadap tari Reog dapat di terapkan pada anak-anak sejak dini tanpa adanya ketakutan pada tari Reog tersebut.

Tari Reog sendiri memiliki cerita bagaimana tarian ini bisa muncul, dalam buku “Pergelaran” yang ditulis oleh Lono Simatupang menyebutkan bahwa Reog Ponorogo mempunyai banyak cerita asal usul, dewasa ini paling tidak ada tiga versi cerita yang beredar di kalangan masyarakat ponorogo, yaitu versi *Bantarangin*, versi *Suryangalam*, dan versi *Batara Katong*, yang paling sering ditemui adalah versi *Suryangalam* yang berlatar belakang kerajaan majapahit dikala pemerintahan Bhre Krtabumi/Brawijaya V yang dimana tarian ini ditujukan kepada Bhre Krtabumi untuk menyidir kondisi Majapahit yang rapuh. Ada pula versi *Bantarangin* yang mengambil setting waktu pada zaman kerajaan Kediri yang juga salah satu kerajaan besar di Jawa Timur, dan versi yang lebih dikenal oleh masyarakat adalah versi dari kerajaan Kediri.

Melihat dari latar belakang kerajaan yang melahirkan kesenian ini, tentunya reog merupakan salah satu warisan budaya yang perlu dilestarikan, Putra Cahyo Rumbiardi dalam jurnalnya yang berjudul “Perkembangan Seni Naluri Reog Brijo Lor dan Pengaruhnya Bagi Masyarakat Desa Kalikebo, Kecamatan Trucuk, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah” menyebutkan bahwa : budaya lokal adalah identitas bangsa, budaya lokal harus terus dijaga keaslian maupun kepemilikan agar tidak diakui oleh negara lain.



Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa budaya adalah sebuah tanda pengenal sebuah bangsa/negara, jika kita mendengar suatu bangsa disebut maka yang pertama kali dilihat adalah budayanya. R. Linton menyebutkan bahwa kebudayaan adalah konfigurasi dari tingkah laku dan hasil laku, yang unsur-unsur pembentukannya didukung dan diteruskan oleh anggota masyarakat tertentu, hal ini juga menjelaskan bahwa budaya adalah suatu hal yang turun temurun atau di budi dayakan, sifat turun temurun sendiri adalah suatu cara untuk menjaga agar budaya itu sendiri tidak dilupakan atau bahkan hilang, dan tentunya budaya diturunkan pada anak cucu kita sejak dini sehingga rasa cinta terhadap budaya bangsa dapat terjaga, karena budaya sendiri merupakan identitas suatu bangsa maka sangatlah perlu untuk melestarikannya agar identitas tetap terjaga dan tidak diakui oleh bangsa lain.

Sebagai kesenian asli dari indonesia keberadaan reog lambat laun mulai tergerus oleh modernisasi, sehingga kesenian seperti reog berangsur angsur dianggap kuno, ditambah pada zaman modern seperti saat ini mulai bermunculan game-game modern. Jika ditelusuri lebih lanjut Reog memiliki banyak sekali keunikan, cerita, hingga pesan yang disampaikan oleh tarian itu sendiri. Dalam tari Reog sendiri terdapat beberapa tokoh, tokoh yang paling dikenal adalah tokoh Singo Barong, karena ukurannya yang paling besar, tetapi selain Singo Barong ada tokoh lain yang masing masing tokoh menggambarkan peran dari latar belakang kisah dari tari Reog.

Masyarakat mengetahui darimana tarian Reog tersebut berasal, tetapi jika ditanya mengenai makna dari tari Reog itu sendiri, terdiri dari apa sajakah tokoh-



tokoh di dalam tari Reog, dan setiap tokoh menggambarkan apa, mengapa ada tokoh tersebut, banyak yang masih belum mengetahuinya, jika tidak kenal bagaimana kesenian ini dapat di wariskan?. Kepada siapa lagi kita akan mewariskan budaya bangsa kalau tidak kepada kaum muda, dan rasa cinta pada budaya harus mulai diterapkan sejak usia dini. Menurut Irma Gustiana Andriani M Psi Psi mengatakan bahwa anak dapat dikenalkan pada budaya bangsa sendiri sejak usia dini. Terutama di saat mereka mulai menunjukkan ketertarikan untuk berinteraksi dengan orang lain, mulai anak usia tiga tahun misalnya. Hurlock (1980: 116) menjelaskan pada awal masa kanak-kanak anak mempunyai rasa ingin tahu terhadap hal yang di lihatnya, sehingga pada masa ini sangat tepat untuk mengenalkan budaya pada anak.

Tetapi tari Reog sendiri masih sangat kental dengan kesan mistisnya, mulai dari ritual sebelum melakukan pagelaran hingga hal yang berba gaib seperti kesurupan, hingga salah satu dari tokoh atau pemain dalam tari Reog melakukan atraksi memakan pecahan kaca dan botol, dan bahkan ada adegan dimana seorang anak kecil memakan ular hidup-hidup. Hal ini sangat bertentangan dengan pemikiran masyarakat yang hidup pada zaman modern seperti saat ini, dan tentunya jika hal tersebut di suguhkan pada anak kecil, cenderung mereka merasa takut melihat atraksi tersebut, Hurlock (1980: 116) menjelaskan pembiasaan, peniruan, dan ingatan tentang pengalaman yang kurang menyenangkan berperan penting dalam menimbulkan rasa takut pada anak, seperti cerita-cerita, gambar-gambar, dan apa yang dilihatnya. Maka diperlukannya media untuk mengenalkan budaya Reog yang dapat dicerna oleh anak kecil sebagai awal usaha

menumbuhkan rasa cinta pada budaya Indonesia sejak usia dini tanpa ada rasa takut pada budaya tersebut.

Beberapa sumber refrensi mengatakan bahwa warga negara asing banyak yang ingin mempelajari kebudayaan kita, sedangkan kita yang memiliki kebudayaan tersebut sangat minim keinginan untuk mempelajarinya. Hal ini menimbulkan kekhawatiran terhadap seni budaya di Indonesia khususnya tari Reog. Oleh sebab itu diperlukan sebuah media untuk memberikan informasi secara mendalam kepada masyarakat khususnya remaja mengenai makna yang terkandung dalam tari Reog. Sebagai salah satu upaya pelestarian budaya.



Banyak jenis media informasi yang dapat ditemui baik yang berbentuk digital atau yang berbentuk cetak atau *hardcopy*, salah satu media informasi yang sering ditemui adalah buku. Menurut Muktiono (2003: 2) Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangunan watak bangsa. Buku adalah sarana yang efektif karena buku dapat memuat informasi yang lebih lengkap jika dibandingkan dengan media informasi lainnya. Hal ini dikarenakan buku dapat berisi gambar (visual) dan tulisan-tulisan (verbal) yang dapat membantu masyarakat dalam menerima informasi dan mengingat informasi yang ada (Muktiono, 2003: 3).

Dengan demikian, perlu ada suatu cara untuk memperkenalkan tari Reog Ponorogo kepada anak-anak. Pemilihan media buku ilustrasi adalah salah satu cara dimana tari Reog Ponorogo dapat diperkenalkan sejak usia dini kepada anak-anak menggunakan metode edukatif. Dengan tujuan para pembaca dapat lebih mudah memahami. Media buku juga dipilih sebagai pengenalan melalui dunia

nyata disamping melalui dunia *cyber* yang telah dilakukan sebelumnya hingga saat ini.

Sebagai salah satu warisan budaya Indonesia yang tinggi, tari Reog Ponorogo seharusnya semakin dijaga kelestarianya. Tidak hanya digunakan sebagai formalitas atau hiburan semata, masyarakat tentunya juga jangan hanya sekedar tahu tetapi masyarakat juga harusnya memahami, merasa memiliki dan mewariskan atau mengenalkan budaya Indonesia kepada anak sejak dini. karena Tari Reog sendiri termasuk budaya lokal yang harus dijaga keaslian dan kepemilikannya agar tidak diambil oleh bangsa lain. Selain itu reog juga mengandung banyak makna filosofi dan mitos di dalamnya. Oleh karena itu, sangat disayangkan jika budaya lokal Indonesia harus luntur karena tergerus oleh kebudayaan modern dan kebudayaan asing yang masuk melalui televisi dimana lebih mementingkan sisi ekonomi dan gengsi.

Kotler (2011: 136) mengatakan bahwa Perusahaan menawarkan produk unggulannya kepada masyarakat luas. Akan tetapi, untuk mendapatkan keuntungan yang maksimal, perusahaan harus memilih pasar apa yang ingin mereka layani. Dalam pernyataan diatas, Kotler mencoba untuk mengungkapkan betapa pentingnya memusatkan target pasar untuk produk yang akan atau sudah diciptakan, maka Pembuatan Buku Ilustrasi Reog Ponorogo sebagai upaya pengenalan budaya lokal kepada anak-anak dianggap perlu dilakukan.

Fenomena di atas melandasi “Penciptaan Buku Ilustrasi Legenda Reog Ponorogo”. Melalui media informasi tersebut diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada anak-anak tentang seni tari Reog Ponorogo tentang makna

sejarah yang terkandung di dalam tari Reog Ponorogo. Dengan menggunakan pendekatan ilustrasi dan penjelasan yang mudah dicerna, anak-anak dapat dengan mudah mempelajari nilai-nilai budaya yang terkandung dalam tari Reog Ponorogo, sehingga pelestarian budaya dapat terus dipertahankan hingga ke anak cucu kita.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka perumusan masalah ini adalah : *Bagaimana membuat Buku Ilustrasi Legenda Reog Ponorogo sebagai upaya mengenalkan budaya lokal kepada anak-anak.*

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas, maka batasan masalah yang akan dikerjakan dalam penciptaan buku ilustrasi “Legenda Reog Ponorogo” adalah:

1. Merancang buku ilustrasi Legenda Reog Ponorogo dengan menggunakan pendekatan ilustrasi gambar untuk menarik minat anak-anak untuk mengenal budaya Reog sejak dini.
2. Bahasa yang digunakan dalam komik ini adalah bahasa Indonesia .
3. Hanya legenda Reog Ponorogo dan pengenalan tokoh dalam tari Reog.
4. Jenis Genre yang akan digunakan dalam Pembuatan buku ini adalah genre Kartun dan tetap menyertakan unsur-unsur Indonesia.

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penciptaan buku Ilustrasi Legenda Reog Ponorogo adalah:

1. Memberikan informasi sejak usia dini kepada anak-anak tentang nilai-nilai yang terkandung dalam tari Reog, dengan menggunakan pendekatan yang menarik dan mudah dicerna oleh anak-anak.
2. Memberikan informasi kepada anak-anak megenai Legenda Reog Ponorogo dengan tampilan yang menyenangkan.
3. Untuk melestarikan budaya Indonesia agar tak tergerus oleh budaya asing.
4. Menarik minat anak-anak untuk mempelajari budaya Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penciptaan buku ilustrasi Legenda Reog Ponorogo adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Diharapkan mampu menjadi refrensi bagi peneliti lainnya yang minat untuk melakukan penelitian serupa khususnya dalam perancangan buku.
 - b. Manfaat yang dapat diperoleh dalam bidang keilmuan khususnya Desain Komunikasi Visual adalah sebagai bahan referensi deskriptif tentang tari Reog.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat praktis dari pembuatan buku ilustrasi Reog Ponorogo ini diharapkan dapat menjadi salah satu media yang mengenalkan Reog Ponorogo kepada anak-anak.
- b. Sebagai bahan referensi dan menjadi salah satu media yang memberikan informasi mengenai Reog melalui legenda Reog Ponorogo.
- c. Membantu Pemerintah Daerah Jawa Timur dalam meningkatkan nilai-nilai budaya.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Tari

Tari adalah gerak tubuh secara berirama yang dilakukan di tempat dan waktu tertentu untuk keperluan pergaulan, mengungkapkan perasaan, maksud, dan pikiran. Bunyi-bunyian yang disebut musik pengiring tari mengatur gerakan penari dan memperkuat maksud yang ingin disampaikan. Gerakan tari berbeda dari gerakan sehari-hari seperti berlari, berjalan, atau bersenam. Menurut jenisnya, tari digolongkan menjadi tari rakyat, tari klasik, dan tari kreasi baru. Dansa adalah tari asal kebudayaan Barat yang dilakukan pasangan pria-wanita dengan berpegangan tangan atau berpelukan sambil diiringi musik.

Tari juga bisa sebagai ungkapan perasaan jiwa manusia yang diungkapkan melalui gerak ritmis yang indah dan diiringi musik. Menurut manfaatnya tari dibedakan menjadi 2 yaitu sebagai hiburan dan komunikasi:

1. Sebagai Hiburan

Sifatnya penikmat saja/menghibur saja dan tidak perlu ada persiapan. Hiburan dapat berupa: tarian, music, lawakan.

2. Sebagai Komunikasi

Yaitu melalui gerak-ruang-waktu yang ada padanya yang membawa misi/pesan-pesan sebuah tarian tertentu untuk bisa dipahami oleh penimatnya.

Yang dimaksut ruang dan waktu adalah ruang gerak.

2.1.1 Jenis dan Bentuk Tari Tunggal Nusantara

Tari tunggal nusantara adalah jenis tari dari Nusantara yang diperagakan oleh seorang penari. Pada dasarnya, istilah tunggal hanya menunjukkan jumlah penari saja. Sementara jenis tarian dapat dimainkan oleh seorang atau lebih penari. Misalnya, Tari Merak bisa menjadi tari tunggal, bisa pula menjadi tari berpasangan atau kelompok. Sifat tari tunggal menuju ke arah psikologis yang akan menjadikan seseorang sebagai subjek atau objek dalam suatu kegiatan. Sifat tari tunggal terdiri atas :

1 Lirik : yaitu tarian yang memusatkan pada subjek atau keadaan diri pribadi, seperti bahagia, atau haru, atau senang.

2 Epik : yaitu sifat tari yang mengarah pada nilai luar diri, seperti kagum atau manja.

Tari merupakan alat ekspresi ataupun sarana komunikasi seseorang seniman kepada orang lain (penonton/penikmat). Sebagai alat ekspresi tari mampu menciptakan untaian gerak yang dapat membuat penikmatnya peka terhadap sesuatu yang ada dan terjadi di sekitarnya. Sebab, tari adalah sebuah ucapan, pernyataan dan ekspresi dalam gerak yang memuat komentar-komentar mengenai realitas kehidupan yang bias masuk di benak penikmatnya setelah pertunjukan selesai.

Tari merupakan alat komunikasi. Adalah tari melalui ruang gerak dan waktumembawa misi misi untuk disampaikan kepada penontonnya. Menari merupakan keterampilan khusus, bahkan bakat itu menentukan kualitas tarinya. Namun, demikian bukan berarti bahwa seseorang yang kurang berbakat tida

mempunyai peluang untuk menjadi penari yang berkualitas. Karena semua ketrampilan bias dipelajari, dilatih, dan dibiasakan.

1. Menurut curt sachs (1952).

Adalah gerak yang ritmis dalam buku World History of the dance

2. Menurut Corrie Hartong (1948).

Dalam buku Danskunst tari adalah gerak yang diberi bentuk dari badan didalam ruang.

3. Menurut La meri (1948).

Tari adalah subyektif yang diberi bentuk objektif. Menurut soedarsono tari adalah ekspresi jiwa manusia yang diungkapkan dengan gerak gerak ritmis yang indah.

4. Menurut B .P .A. Soerjodiningrat (1934).

Tari adalah gerak-gerak ari seluruh anggota tubuh/badan yang selaras dengan bunyi music (gamelan), diatur oleh irama yang sesuai dengan maksud dan tujuan di dalam tari. Dalam Babad Lan mekaring Djoget Djawi.

5. Menurut soedarsono (2000).

Tari adalah bentuk subyektif yang diberi bentuk objektif. Dari definsi tari yang diupayaan oleh para ahli dapat menarik kesimpuan yaitu:

Bahan baku tari adalah gerak yang ritmis. Namun, gerak yang ritmis itu harus lahir dari jiwa manusia karena tari sebagai ekspresi yang diungkapkan manusia untuk dinikmati dengan rasa. Rumusan dari beberapa definsi para ahli, yaitu: tari adalah bentu gerak yang indah dan lahir dari tubuh yang bergerak, berirama dean berjiwa sesuai dengan masud dan tujuan tari. Dari rumusan

tersebut, ditemukan beberapa aspek pengertian tari yaitu: bentuk gerak tubuh, irama, jiwa, maksut dan tujuan tari.

2.1.2 Aspek Aspek Tari

1. Bentuk

Sebuah tari akan menemukan bentuk seninya bila pengalaman batin pencipta (penata tari) maupun penarinya dapat menyatu dengan pengalaman lahrnya (ungkapannya), yaitu tari yang disajikan bias menggetarkan perasaan atau emosi penontonnya. Dengan kata lain, penonton merasa terkesan setelah menikmati pertunjukan tari.

2. Gerak

Adalah tenaga atau energi yang mencakup ruang dan waktu
Gerak dibedakan menjadi 2 yaitu gerak murni dan maknawi

a. Gerak murni (*pure movement*) atau disebut gerak wantah adalah gerak yang disusun dengan tujuan mendapatkan bentuk artistik (keindahan) dan tidak mempunyai maksut-maksut tertentu.

b. Gerak maknawi (*gesture*) atau gerak tidak wantah adalah gerak yang mengandung arti atau maksut tertentu dan telah distilasi (dari wantah menjadi wantah), misalnya gerak ulap-ulap dari tari jawa merupakan stilasi dari orang yang sedang marah dan sebagainya. Berdasarkan bentuknya tari dibedakan menjadi dua, yaitu representasional dan non representasional:



- 1) Tari representasional adalah tari yang menggambarkan seorang petani, tari nelayan melukiskan seorang nelayan.
- 2) Tari non representasional, yaitu tari yang melukiskan sesuatu secara simbolis, biasanya melalui gerak-gerak maknawi. Contohnya adalah tari golek, tari klana topeng, tari bedaya, tari serimpi, tari monggawa, dan sebagainya.

3. Tubuh

Adalah alat wahana instrumen dalam tari. Keadaan tubuh sangat penting bagi seorang penari. Sebab, bagi seorang penari tubuh merupakan sarana komunikasi kepada para penontonnya ketika sedang membawakan perannya. Oleh karena itu bagi seorang penari bentuk tubuh yang khas sering menghadirkan teknik-teknik gerak yang khas pula. Postur tubuh yang tinggi-besar akan mempunyai teknik gerak yang berbeda dengan postur tubuh yang kecil ketika melakukan sebuah tarian yang sama.

4. Irama

Adalah irungan dalam tarian yang bisa membuat tampilan penari tersebut menjadi lebih bagus.

Tiga kepekaan irama yang harus dikuasai oleh seorang penari.

- a. Kepekaan terhadap irama irungan (lagu atau gending), dalam hal ini seorang penari harus peka terhadap irama yang ditarikan.
- b. Kepekaan terhadap irama gerak yaitu menggerakan anggota tubuh dengan tempo yang telah ditentukan. Jadi, dalam hal ini seorang penari arus peka

terhadap gerakan anggota tubuh (menari) kepada tempo irama yang sedang berbunyi.

- c. Kepkaan terhadap irama jarak, maksutnya adalah pengambilan jarak antar anggota tubuh yang digerakan sesuai dengan tata atuan yang ditetapkan pada suatu tarian tertentu. Dan ditentukan oleh irama atau tempo dalam tarian.

5. Jiwa

Jiwa adalah istilah abstrak. Sedangkan tubuh dalam arti pisik adalah kongkret. Jiwamerupakan satu kesatuan yang unik dari kesan-kesan, intuensi-intuensi dan keyakinan yang menafsir seluruh penggalaman. Kekuatan jiwa bias dikatakan sebagai tingkat kekuatan proses-proses stimulatif yang mengikuti persepsi (tanggapan) maupum motivasi (pendorongnya), karena pengalaman-pengalaman yang belum dipahami secara baik tidak akan membantu untuk memunculkan sebuah ungkapan. Dengan kata lain adalah apa yang belum terkesan tidak dapat terungkapkan.

2.1.3 Macam Macam Tari Tradisional Jawa Timur

Di Indonesia terdapat banyak sekali tarian, yang semuanya mencerminkan tempat tarian itu berasal, berikut ini adalah macam-macam tarian yang ada di Jawa timur.

1. Drama Tari Wayang Topeng

Berkembang di daerah malang tepatnya didaerah Jabung, Jatiguri, Banjarsari, Kedungmonggo. Drama tari wayang topeng pada umumnya menggelar cerita tentang Panji.

Didaerah Madura terdapat wayang topeng yang disebut dengan Topeng Dalang dengan cerita Mahabarata. Didaerah Situbondo tepatnya di Kraksaan dan Panarukan dikenal dengan nama wayang Kerteh, nama ini disesuaikan dengan nama dalang wayang topeng sekitar tahun 1930 yaitu Kartosuwignyo.

2. Tari gandrung Banyuwangi

Tarian ini merupakan jenis tari pergaulan sejenis tayub. Gerak dasar tari gandrung ini merupakan perkembangan dari tari sakral yang disebut Seblang. Tari gandrung ini terdiri dari 3 bagian, diantaranya :

- a. Jejer, berisi ucapan selamat datang untuk para tamu.
- b. Gandrung, Secara bergantian tukang gedog atau tukang mengatur giliran menari, mempersilahkan para tamu untuk menari dengan penari gandrung.
- c. Seblang, Ucapan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa

3. Tari Jaranan Buto

Tari ini berkembang didaerah Banyuwangi dan Blitar, Tari jaranan buto ini dipertunjukkan pada Upacara iring-iringan pengantin dan khitanan. Tarian ini serupa dengan tari Jaranan Kepang tetapi kuda-kudanya menggambarkan binatang yang berkepala Raksasa.

4. Tari Reog Kendang

Tari ini disebut juga dengan Reog Tulungagung, Karen berkembang didaerah Tulungagung dan sekitarnya. Konon tarian ini melukiskan tentang iringan – iringan prajurit kediri ketika hendak menjebak raksasan di kawah gunung Kemptut, Kisah tarian ini erat hubungannya dengan legenda terjadinya kota Kediri. Versi lain menyebutkan bahwa tarian ini diilhami oleh permainan gendang prajurit bugis dalam salah satu kesatuan laskar trunojoyo, Alat yang digunakan adalah Tam-Tam (kendang kecil yang digendong)

5. Tari Reog Ponorogo

Merupakan tarian khas kota Ponorogo, Pada tarian ini terdiri dari pemain kuda kepang, Penari dhadak merak, bujang ganong, klana sewandono, thetek melek, pentul dan tembem serta celengan. Tarian ini diangkat dari cerita panji yangberkisah tentang perjalanan Raden Klana Sewandono meminang putri kediri yang dalam perjalannya harus berperang dengan singobarong dengan burung merak diatasnya.

6. Tari Glipang

Tari ini berkembang dikalangan masyarakat Mandalungan, Gerak Tarinya kebanyakan mengambil unsur-unsur silat dengan gerakan keras tetapi penuh humor, Penggambaran tarian ini yaitu tentang pemuda-pemuda yang sedang berlatih olah keprajuritan.

7. Tari Gembuh /Gambuh.

Tarian ini menggambarkan prajurit yang berlatih perang dengan berbekal senjata keris dan perisai kecil. Tarian ini digunakan untuk menyambut tamu agung dan para raja di daerah Sumenep.

8. Tari Remo

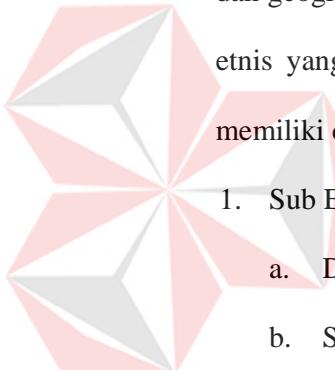
Tari ini dipertunjukkan sebagai tarian untuk mengawali pertunjukan ludruk. Jenis tarinya ada 2 yaitu remo gaya putra dan remo gaya putri. Disaat menari, penarinya sambil menari juga diselingi dengan nyanyi (ngidung) yang berisi pantun dengan irungan gendhing jula-juli surabayang diteruskan dengan tropongan, ada juga yang dilanjutkan dengan Krucilan atau bahkan ditambah dengan nyanyi gendhing-gendhing kreasi baru. Dalam perkembangannya tari remo dapat berdiri sendiri sebagai tari lepas. Tokoh-tokoh peanari Remo yang masih terkenal hingga saat ini adalah : Munalifattah dari Sidoarjo, Bollet dari Jombang, Markaban dari Surabaya.

9. Tari Beskalan

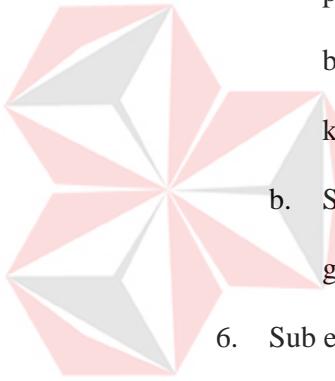
Suatu bentuk tari gaya putri yang dipertunjukkan sebagai acara kedua setelah tarian pembukaan. Dasar tari terdiri dari rangkaian ragam gerak yang disebut Solah disusun dengan gerak penghubung tertentu yang disebut Sendi. Didalam menari tari beskalan ini kadang-kadang penarinya juga menyanyikan lagu-lagu daerah setempat. Tari putri yang bercorak demikian ternyata masih merata diseluruh jawatimur, dimana tarian ini berfungsi sebagai tari penghormatan kepada para tamu.

2.1.4 Perkembangan Tarian Jawa Timur

Secara garis besar seni tari dijawa timur masih termasuk dalam lingkungan kebudayaan jawa atau kultur jawa hal ini terbukti bahwa jawa timur pernah memegang peranan besar dalam salah satu periode pertumbuhan tari yang ada di jawa, yaitu disaat perpindahan pusat pemerintahan pulau jawa yang berlangsung pada abad XI sampai XIV membawa dampak pergeseran peranan jawa tengah kedalam kehidupan kebudayaan kewilayah jawa timur. Perkembangan tari tradisional jawa timur dapat dibedakan berdasarkan latar belakang historis kultur dan geografisnya, yang mana menurut data kesenian jawa timur terbagi menjadi 2 etnis yang dominan dan beberapa sub etnis yang masing-masing sub etnis ini memiliki ciri tersendiri yang mempengaruhi gerak tari.



1. Sub Etnis Jawa Kulonan
 - a. Derahnya dekat dengan kebudayaan jawa yang berakar dari jawa tengah
 - b. Sifat kebudayaannya disebut Solo oriented arinya berorientasi dari solo
 - c. Seni tari yang berkembang tidak berbeda dengan seni tari yang berkembang di jawa tengah geraknya mengacu pada gerak jawa tengahan.
2. Sub Etnis jawa pesisir utara
Tariinya bernaaskan keagamaan khususnya agama islam (bersifat/bernaafas islami)
3. Sub Etnis jawa wetanan
 - a. Derahnya memiliki dialek bahasa tertentu
 - b. Dalam tarinya memiliki gerak yang dinamis



- c. Kesenian tradisinya memiliki corak tersendiri seperti wayang, topeng, ludruk, remo, berkalan.
- 4. Sub Etnis Jawa Tengger
 - a. Letak dilereng gunung wilis
 - b. Memiliki kebudayaan jawa dengan kepercayaan hindu
 - c. Kesenian tradisi yang dimiliki yaitu sodoran karo
- 5. Sub etnis mandalungan
 - a. Derah yang meliputi yaitu sepanjang pantai utara selat madura, masuk pedalaman sekitar jember dan lumajang. Bagian timur panarukan ke bondowoso. Perkawinan kultur madura dengan jawa menghasilkan corak khusus yang disebut mandalungan.
 - b. Seni pertunjukan yang berkembang kuda kencak, glipang, terbang gending, topeng dalang, kenong telok.
- 6. Sub etnis madura

Kebudayaan Masyarakat madura banyak memperoleh pengaruh kebudayaan islam, contohnya Pojian, Ajing, Rhodat, Hadrah, Disamping itu juga masih memiliki sisa-sisa kesenian Indonesia Hindu. Contoh : Topeng Dalang, Tari Gembu (gambuh), Pangkak, Pantil.
- 7. Sub etnis osing

Daerah banyuwangi terletak diujung timur jawa timur, Seni tradisi yang berkembang antara lain : Tari barong, tari sanyang, tari seblang, tari gandrung dll. Di wilayah ini tidak luput dari pengaruh budaya islam, pengaruhnya terlihat pada seni pertunjukan hadrah, kuntul, pencak silat dsb.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa seni tari jawa timur tidak berorientasi pada pusat pemerintahan, melainkan tumbuh dan berkembang dikalangan rakyat dan lingkungan masyarakat.

2.2 Sejarah Ponorogo

Pada bagian ini akan diceritakan mengenai sejarah berdirinya kota Ponorogo. Berikut ini adalah penjelasan dari ceritanya.

1. Bathoro Katong Mendirikan Kadipaten

Menurut Babad Ponorogo (Purwowidjojo, 1997) setelah Raden Katong sampai di wilayah Wengker, lalu memilih tempat yang memenuhi syarat untuk pemukiman (yaitu di dusun Plampitan Kelurahan Setono Kecamatan Jenangan sekarang). Melalui situasi dan kondisi yang penuh dengan hambatan, tantangan, yang datang silih berganti, Raden Katong, Selo Aji, dan Ki Ageng Mirah beserta pengikutnya terus berupaya mendirikan pemukiman.

Sekitar 1482 M eng konsolidasi wilayah mulai di lakukan. Tahun 1482 – 1486 M, untuk mencapai tujuan menegakkan perjuangan dengan menyusun kekuatan, sedikit demi sedikit kesulitan tersebut dapat teratasi, pendekatan kekeluargaan dengan Ki Ageng Kutu dan seluruh pendukungnya ketika itu mulai membuat hasil. Dengan persiapan dalam rangka merintis mendirikan kadipaten didukung semua pihak, Bathoro Katong (Raden Katong) dapat mendirikan Kadipaten Ponorogo pada akhir abad XV, dan ia menjadi adipati yang pertama.

2. Sejarah Berdirinya

Kadipaten Ponorogo berdiri pada tanggal 11 Agustus 1496 Masehi, tanggal inilah yang kemudian di tetapkan sebagai hari jadi kota Ponorogo. Penetapan tanggal ini merupakan kajian mendalam atas dasar bukti peninggalan benda-benda purbakala di daerah Ponorogo dan sekitarnya, juga mengacu pada buku Hand book of Oriental History, sehingga dapat ditemukan hari wisuda Bathoro Katong sebagai Adipati Kadipaten Ponorogo. Bathoro Katong adalah pendiri Kadipaten Ponorogo yang selanjutnya berkembang menjadi Kabupaten Ponorogo.

3. Asal Usul Nama Ponorogo

Mengutip buku Babad Ponorogo (Poerwowidjojo, 1997). Diceritakan, bahwa asal-usul nama Ponorogo bermula dari kesepakatan dalam musyawarah bersama Raden Bathoro Katong, Kyai Mirah, Selo Aji dan Joyodipo pada hari Jum'at saat bulan purnama, bertempat di tanah lapang dekat sebuah gunung (wilayah katongan sekarang). Didalam musyawarah tersebut di sepakati bahwa kota yang akan didirikan dinamakan "Pramana Raga" yang akhirnya lama-kelamaan berubah menjadi Ponorogo. Pramana Raga terdiri dari dua kata: Pramana yang berarti daya kekuatan, rahasia hidup, permono, wadi sedangkan Raga berarti badan,j asmani. Kedua kata tersebut dapat ditafsirkan bahwa dibalik badan, wadak manusia tersimpan suatu rahasia hidup(wadi) berupa olah batin yang mantap dan mapan berkaitan dengan pengendalian sifat-sifat amarah, aluwamah, shufiah dan muthmainah.

Manusia yang memiliki kemampuan olah batin yang mantap dan mapan akan mnempatkan diri dimanapun dan kapanpun berada.

2.3 Sejarah Reog

Ada tiga versi cerita populer yang berkembang di masyarakat tentang asal usul Reog dan Warok (Lisbijanto 2013: 1). Yang pertama adalah versi Ki Ageng Kutu yang menceritakan tentang pemberontakan Ki Ageng Kutu, seorang abdi kerajaan pada masa Bhre Kertabhumi, Raja Majapahit terakhir yang berkuasa pada abad ke-15. Ki Ageng Kutu murka akan pengaruh kuat dari pihak istri raja Majapahit yang berasal dari Cina, selain itu juga murka kepada rajanya dalam pemerintahan yang korup, ia pun melihat bahwa kekuasaan Kerajaan Majapahit akan berakhir. Ia lalu meninggalkan sang raja dan mendirikan perguruan di mana ia mengajar seni bela diri kepada anak-anak muda, ilmu kekebalan diri, dan ilmu kesempurnaan dengan harapan bahwa anak-anak muda ini akan menjadi bibit dari kebangkitan kerajaan Majapahit kembali. Sadar bahwa pasukannya terlalu kecil untuk melawan pasukan kerajaan maka pesan politis Ki Ageng Kutu disampaikan melalui pertunjukan seni Reog, yang merupakan "sindiran" kepada Raja Kertabhumi dan kerajaannya. Pagelaran Reog menjadi cara Ki Ageng Kutu membangun perlawanan masyarakat lokal menggunakan kepopuleran Reog.

Dalam pertunjukan Reog ditampilkan topeng berbentuk kepala singa yang dikenal sebagai "Singa barong", raja hutan, yang menjadi simbol untuk Kertabhumi, dan diatasnya ditancapkan bulu-bulu merak hingga menyerupai kipas raksasa yang menyimbolkan pengaruh kuat para rekan Cinanya yang mengatur dari atas segala gerak-geriknya. Jatilan, yang diperankan oleh kelompok penari



gemblak yang menunggangi kuda-kudaan menjadi simbol kekuatan pasukan Kerajaan Majapahit yang menjadi perbandingan kontras dengan kekuatan warok, yang berada dibalik topeng badut merah yang menjadi simbol untuk Ki Ageng Kutu, sendirian dan menopang berat topeng singabarong yang mencapai lebih dari 50 kg hanya dengan menggunakan giginya. Kepopuleran Reog Ki Ageng Kutu akhirnya menyebabkan Bhre Kertabumi mengambil tindakan dan menyerang perguruannya, pemberontakan oleh warok dengan cepat diatasi, dan perguruan dilarang untuk melanjutkan pengajaran akan warok. Namun murid-murid Ki Ageng kutu tetap melanjutkannya secara diam-diam. Walaupun begitu, kesenian Reognya sendiri masih diperbolehkan untuk dipentaskan karena sudah menjadi pertunjukan populer di antara masyarakat, namun jalan ceritanya memiliki alur baru di mana ditambahkan karakter-karakter dari cerita rakyat Ponorogo yaitu Kelono Sewandono, Dewi Songgalangit, dan Sri Genthayu.

Versi resmi alur cerita Reog Ponorogo kini adalah cerita tentang Raja Ponorogo yang berniat melamar putri Kediri, Dewi Sanggalangit, namun di tengah perjalanan Klana Sewandana dicegat oleh Raja Singabarong dari Kediri. Pasukan Raja Singabarong terdiri dari merak dan singa, sedangkan dari pihak Kerajaan Ponorogo Raja Kelono dan Wakilnya Bujang Anom, dikawal oleh warok (pria berpakaian hitam-hitam dalam tariannya), dan warok ini memiliki ilmu hitam mematikan. Seluruh tariannya merupakan tarian perang antara Kerajaan Kediri dan Kerajaan Ponorogo, dan mengadu ilmu hitam antara keduanya, para penari dalam keadaan "kerasukan" saat mementaskan tariannya.

Hingga kini masyarakat Ponorogo hanya mengikuti apa yang menjadi warisan leluhur mereka sebagai warisan budaya yang sangat kaya. Dalam pengalamannya Seni Reog merupakan cipta kreasi manusia yang terbentuk adanya aliran kepercayaan yang ada secara turun temurun dan terjaga. Upacaranya pun menggunakan syarat-syarat yang tidak mudah bagi orang awam untuk memenuhinya tanpa adanya garis keturunan yang jelas. mereka menganut garis keturunan Parental dan hukum adat yang masih berlaku.

1. Tokoh-Tokoh Dalam Seni Reog

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai para tokoh yang ada di dalam tarian Reog Ponorogo dan masing-masing dari mereka memiliki peran tersendiri, seperti *Jathilan*, Klana Sewandana, Bujang Ganong, Dadak merak (Lisbijanto 2013: 14), berikut ini adalah penjelasannya :

a. Jathilan (Depan)

Jathil adalah prajurit berkuda dan merupakan salah satu tokoh dalam seni Reog.Jathilan merupakan tarian yang menggambarkan ketangkasan prajurit berkuda yang sedang berlatih di atas kuda.Tarian ini dibawakan oleh penari di mana antara penari yang satu dengan yang lainnya saling berpasangan. Ketangkasan dan kepiawaian dalam berperang di atas kuda ditunjukkan dengan ekspresi atau greget sang penari. Jathilan ini pada mulanya ditarikan oleh laki-laki yang halus, berparas ganteng atau mirip dengan wanita yang cantik. Gerak tarinya pun lebih cenderung feminin. Sejak tahun 1980-an ketika tim kesenian Reog Ponorogo hendak dikirim ke Jakarta untuk pembukaan PRJ (Pekan Raya Jakarta), penari jathilan

diganti oleh para penari putri dengan alasan lebih feminin. Ciri-ciri kesan gerak tari Jathilan pada kesenian Reog Ponorogo lebih cenderung pada halus, lincah, genit. Hal ini didukung oleh pola ritmis gerak tari yang silih berganti antara irama mlaku (lugu) dan irama ngracik.

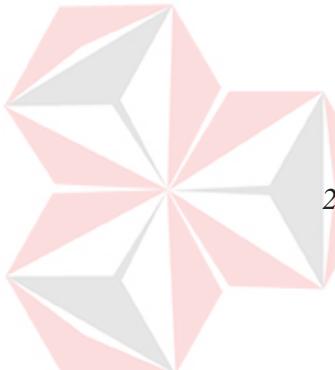
b. Warok



Warok yang berasal dari kata wewarah adalah orang yang mempunyai tekad suci, memberikan tuntunan dan perlindungan tanpa pamrih. Warok adalah wong kang sugih wewarah (orang yang kaya akan wewarah). Artinya, seseorang menjadi warok karena mampu memberi petunjuk atau pengajaran kepada orang lain tentang hidup yang baik. Warok iku wong kang wus purna saka sakabehing laku, lan wus menep ing rasa (Warok adalah orang yang sudah sempurna dalam laku hidupnya, dan sampai pada pengendapan batin). Warok merupakan karakter/ciri khas dan jiwa masyarakat Ponorogo yang telah mendarah daging sejak dahulu yang diwariskan oleh nenek moyang kepada generasi penerus. Warok merupakan bagian peraga dari kesenian Reog yang tidak terpisahkan dengan peraga yang lain dalam unit kesenian Reog Ponorogo. Warok adalah seorang yang betul-betul menguasai ilmu baik lahir maupun batin.

1) Syarat menjadi Warok

Warok harus menjalankan laku. "Syaratnya, tubuh harus bersih karena akan diisi. Warok harus bisa menekang segala hawa nafsu, menahan lapar dan haus, juga tidak bersentuhan dengan perempuan. Persyaratan lainnya, seorang calon warok harus



menyediakan seekor ayam jago, kain mori 2,5 meter, tikar pandan, dan selamatan bersama. Setelah itu, calon warok akan ditempa dengan berbagai ilmu kanuragan dan ilmu kebatinan. Setelah dinyatakan menguasai ilmu tersebut, maka sang warok dikukuhkan menjadi seorang warok sejati dan memperoleh senjata yang disebut kolor wasiat, berupa tali panjang berwarna putih, yang merupakan senjata andalan para warok. Warok sejati pada masa sekarang hanya menjadi legenda yang tersisa. Beberapa kelompok warok di daerah-daerah tertentu masih ada yang memegang teguh budaya mereka dan masih dipandang sebagai seseorang yang dituakan dan disegani, bahkan kadang para pejabat pemerintah selalu meminta restunya.

2) *Gemblakan*

Selain segala persyaratan yang harus dijalani oleh para warok tersebut, selanjutnya muncul disebut dengan Gemblakan. Dahulu warok dikenal mempunyai banyak gemblak, yaitu lelaki dengan kisaran usia antara 12 hingga 15 tahun berparas tampan dan terawat yang dipelihara sebagai kelangenan, yang kadang lebih disayangi ketimbang istri dan anaknya. Memelihara gemblak adalah tradisi yang telah berakar kuat pada komunitas seniman reog. Bagi seorang warok hal tersebut adalah hal yang wajar dan diterima masyarakat. Konon sesama warok pernah beradu kesaktian untuk memperebutkan seorang gemblak idaman dan selain itu kadang terjadi pinjam meminjam gemblak, dan biaya yang dikeluarkan



seorang warok untuk seorang gemblak tidak murah, bila gemblak masih bersekolah maka sang warok yang memeliharanya dan harus membiayai keperluan sekolahnya, memberinya makan dan tempat tinggal dan lain sebagainya. Sedangkan apabila *gemblak* tidak bersekolah maka setiap tahun warok memberikannya seekor sapi. Dalam tradisi yang dibawa oleh Ki Ageng Suryongalam, kesaktian bisa diperoleh bila seorang warok rela tidak berhubungan seksual dengan perempuan. Hal itu konon merupakan sebuah keharusan yang berasal dari perintah sang guru untuk memperoleh kesaktian dan kewajiban setiap warok untuk memelihara gemblak dipercaya agar bisa mempertahankan kesaktiannya, selain itu ada kepercayaan kuat di kalangan warok, hubungan intim dengan perempuan biarpun dengan istri sendiri, bisa melunturkan seluruh kesaktian warok. Saling mengasihi, menyayangi dan berusaha menyenangkan merupakan ciri khas hubungan khusus antara gemblak dan waroknya. Praktik gemblakan di kalangan warok, diidentifikasi sebagai praktik homoseksual karena warok tak boleh mengumbar hawa nafsu kepada perempuan. Saat ini memang sudah terjadi pergeseran dalam hubungannya dengan gemblakan. Di masa sekarang gemblak sudah sulit ditemui karena tradisi memelihara gemblak, kini semakin luntur.

Gemblok yang dahulu biasa berperan sebagai penari jatilan (kuda lumping), kini perannya digantikan oleh remaja putri. Padahal dahulu kesenian ini ditampilkan tanpa seorang wanita pun.

c. Barongan (Dadak merak)

Barongan (Dadak merak) merupakan peralatan tari yang paling dominan dalam kesenian Reog Ponorogo. Bagian-bagiannya antara lain; Kepala Harimau (*caplokan*), terbuat dari kerangka kayu, bambu, rotan ditutup dengan kulit Harimau Gembong. Dadak merak, kerangka terbuat dari bambu dan rotan sebagai tempat menata bulu merak untuk menggambarkan seekor merak sedang mengembangkan bulunya dan menggigit untaian manik - manik (tasbih). Krakap terbuat dari kain beludru warna hitam disulam dengan monte, merupakan aksesoris dan tempat menuliskan identitas group reog. Dadak Merak ini mempunyai ukuran yang besar, Dadak Merak memiliki panjang sekitar 2,25 meter, lebar sekitar 2,30 meter, dan beratnya hampir 50 kilogram.

d. Klono Sewandono

Klono Sewandono atau Raja Kelono adalah seorang raja sakti mandraguna yang memiliki pusaka andalan berupa Cemeti yang sangat ampuh dengan sebutan Kyai Pecut Samandiman kemana saja pergi sang Raja yang tampan dan masih muda ini selalu membawa pusaka tersebut. Pusaka tersebut digunakan untuk melindungi dirinya. Kegagahan sang Raja di gambarkan dalam gerak tari yang lincah serta berwibawa, dalam suatu kisah Prabu Klono Sewandono berhasil menciptakan kesenian

indah hasil dari daya ciptanya untuk menuruti permintaan Putri (kekasihnya). Karena sang Raja dalam keadaan mabuk asmara maka gerakan tarinyapun kadang menggambarkan seorang yang sedang kasmaran.

e. Bujang Ganong (Ganongan)

Bujang Ganong (Ganongan) atau Patih Pujangga Anom adalah salah satu tokoh yang enerjik, kocak sekaligus mempunyai keahlian dalam seni bela diri sehingga disetiap penampilannya senantiasa di tunggu-tunggu oleh penonton, selai itu Bujang Ganong menggambarkan sosok seorang Patih muda yang cekatan, berkemauan keras, cerdik, jenaka dan sakti.

2.4 Kajian Buku

Secara bahasa, buku berarti lembar kertas yang berjilid, baik itu berisi tulisan atau gambar maupun kosong (Depdiknas, 2001). Buku dapat berarti sekumpulan tulisan atau gambar yang dikumpulkan dan disusun sedemikian rupa hingga membentuk sebuah lembaran yang dijilid.

Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangun watak bangsa (Muktiono, 2003: 2). Buku dapat dijadikan pula sebagai sarana informasi untuk memahami sesuatu dengan mudah. Dalam masyarakat, buku untuk anakanak umumnya adalah buku bergambar, karena anak-anak lebih mudah memahami buku tersebut dengan banyak gambar dari pada tulisan, sedangkan orang dewasa lebih fleksibel untuk memahami apa yang ada pada buku walaupun tanpa gambar sekalipun (Muktiono, 2003: 76).

Sehingga buku referensi adalah sebuah buku yang disusun sedemikian rupa yang memuat berbagai macam panduan dan tata cara untuk melakukan / menciptakan sesuatu secara sistematis dan terarah serta memiliki manfaat keilmuan secara teoritis didalamnya.

Jutaan Buku agama atau kitab suci, dari masa ke masa, yang telah menjadi pegangan manusia dalam menjalani hidupnya, telah membentuk cara pandang manusia terhadap kehidupannya, memantapkannya dengan jalan yang telah ditempuhnya, mengubah apa yang telah diyakininya, menjadikannya kian tabah dan yakin atas perjuangannya, dan seterusnya. Semua itu memiliki implikasi yang tidak kecil dan bahkan mampu mengubah sejarah satu bangsa – dan dunia.

Singkatnya, buku mempunyai peran yang tidak kecil dalam mendorong perkembangan sosial, budaya, teknologi, politik dan ekonomi. (Muktiono, 2003: 4-5).

Pemanfaatan buku sebagai media informasi sudah sangat umum, berikut ini adalah jenis-jenis buku antara lain :

1. Buku Fiksi

Jenis buku ini merupakan salah satu jenis buku yang paling banyak diterbitkan didunia. Adapun kisah dibalik cerita adalah sebuah fiksi / tidak berdasarkan kehidupan nyata. Contoh dari buku fiksi adalah : Novel, novel grafis ataupun komik.

2. Buku Non Fiksi

Dalam kepustakaan jenis-jenis buku non fisik banyak digunakan sebagai buku-buku referensi ataupun juga ensiklopedia. Adapun beberapa jenis buku

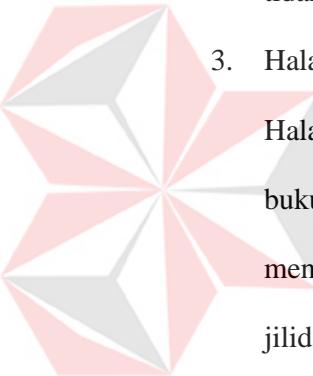
non fiksi seperti buku sekolah, buku jurnalistik, atlas, album, laporan tahunan, dan sebagainya. Sehingga berdasarkan pernyataan diatas, buku ini adalah salah satu buku non fiksi, karena buku non fiksi digunakan sebagai buku referensi, dimana sifat dari pembuatan buku ini adalah sebagai buku referensi, yang menyuguhkan informasi monumen-monumen bersejarah yang ada di kota Surabaya.

2.5 Struktur Buku

Buku memiliki beberapa unsur-unsur yang mendasar berikut ini adalah penjelasan dari struktur buku :

1. Kulit Buku

Kulit buku merupakan bagian buku yang paling luar atau biasa disebut juga sampul buku, kulit buku gunanya jelas, yaitu untuk melindungi isi dan untuk memperkokoh buku. Kulit buku banyak jenisnya, ada yang dari kertas tebal saja, ada yang dibuat dari karton kemudian dibalut dengan kain linen, kain biasa, bahkan buku-buku mahal ada yang memakai balutan kulit asli. Yang lebih bagus buku-buku untuk perpustakaan memiliki kulit buku yang tebal karena buku-buku yang ada di perpustakaan sering berganti tangan. Di beberapa Negara buku-buku yang dipergunakan untuk perpustakaan diberi kulit yang kuat, yang diberi nama “Library Binding” (penjilidan untuk perpustakaan). Pada kulit buku biasanya dimuat judul buku (Cover Title), kadang-kadang juga tidak ditemui judul. Judul pada kulit buku ini dalam katalogisasi tidak terlalu penting. Dalam proses pengkatalogan dapat



mengabaikannya, kecuali kalau judul tersebut berbeda dengan judul yang tercantum dalam halaman judul “Title Page” buku. Dalam hal demikian perlu dipertimbangkan apakah judul tersebut perlu dicatat dan diinformasikan kepada pembaca dalam katalog. Sebab sebagian pembaca memungkinkan akan menelusuri judul buku tersebut melalui judul dikulit tersebut.

2. Punggung Buku

Pada pungung buku biasanya terdapat judul buku. Seperti halnya judul yang terdapat pada kulit buku, judul punggung buku ini pun ada kemungkinan tidak sama dengan apa yang terdapat pada halaman judul.

3. Halaman Kosong (*Fly Leaves*)

Halaman kosong ini adalah halaman tanpa teks yang terletak setelah kulit buku di bagian depan dan bagian belakang. Halaman kosong ini ada yang menyebut juga halaman pelindung. Halaman ini berfungsi sebagai penguat jilid dan buku. Oleh karena itu biasanya halaman kosong ini terbuat dari kertas yang lebih kuat.

4. Halaman Judul Singkat (*Half Title*)

Halaman judul singkat ini ada yang menyebut juga halaman setengah judul ”Half Title Page“. Halaman judul singkat ini terletak setelah halaman kosong dan berisi judul singkat dari buku.

5. Judul Seri

Judul seri ini merupakan judul dari karya-karya berjilid yang saling berkaitan dalam subyek dengan satu judul mencakup judul-judul seri.

6. Halaman Judul (Title Page)

Halaman judul buku merupakan halaman yang berisi banyak data dan informasi yang diberikan penerbit, antara lain judul buku, nama pengarang dan pihak-pihak lain yang terlibat dalam kepengarangan seperti penerjemah, editor, dan illustrator. Di samping itu juga berisi informasi tentang kota tempat terbit, penerbit dan tahun terbit. Oleh karena itu, halaman judul buku merupakan halaman yang sangat penting diperhatikan dalam proses katalogisasi deskriptif. Halaman inilah yang menjadi sumber utama dalam mengumpulkan berbagai data dan informasi yang diperlukan dalam katalogisasi.

a. Judul Buku

Judul yang tercantum pada halaman judul merupakan judul resmi dari buku tersebut. Di samping judul pokok tercantum pula judul-judul lain seperti judul tambahan, judul alternatif dan judul paralel.

b. Nama Pengarang

Nama pengarang yang tercantum di halaman judul biasanya lengkap dengan gelar-gelarnya jika pengarang tersebut bersifat perorangan. Pengarang bisa juga berupa lembaga atau badan. Di samping nama pengarang, di halaman judul dicantumkan juga nama-nama berbagai pihak yang terlibat dalam kepengarangan buku seperti penerjemah, editor, dan penyadur.



c. Keterangan Edisi

Pada halaman judul terdapat keterangan tentang edisi atau cetakan buku.

Tetapi tidak selalu demikian karena sering kali keterangan edisi justru terdapat di halaman balik judul, di kulit buku atau di kata pendahuluan.

Keterangan edisi penting dicantumkan dalam katalog karena menunjukkan tingkat kemutakhiran buku tersebut. Kata edisi mungkin berbeda dengan cetakan, jika yang dimaksud cetakan ialah pencetakan ulang dari buku tanpa revisi atau penambahan. Pencetakan ulang dengan bahasa Inggris bisanya dinyatakan dengan “Printing” dan untuk edisi dinyatakan dengan “edition”

d. Keterangan Imprin

Di halaman judul biasanya terdapat keterangan tentang kota tempat diterbitkannya buku, penerbit, dan tahun penerbitannya. Ketiga unsur ini tidak selalu terdapat di halaman judul bahkan di dalam buku. Unsur-unsur ini kadang-kadang terdapat di halaman balik judul atau mungkin di halaman kulit luar bagian belakang buku. Di halaman judul biasanya juga dituliskan juga hak cipta “:Copyright”

e. Halaman Balik Judul

Pada halaman balik judul sering kali terdapat banyak informasi penting, antara lain:

- 1) Keterangan kepengarangan
- 2) Judul asli dari karya terjemahan
- 3) Kota tempat terbit dan penerbit

- 4) Tahun terbit dan tahun copyright
- 5) Keterangan edisi
- 6) Dan lain-lain

f. Halaman Persembahan (Dedication)

Halaman persembahan biasanya terletak sebelum halaman prakata.

Dalam proses katalogisasi deskriptif tidak perlu memperhatikan halaman persembahan ini.

g. Kata Pengantar

Kata pengantar merupakan catatan singkat yang mendahului teks, berisi penjelasan-penjelasan yang diberikan si pengarang kepada para pembaca.

Penjelasan-penjelasan itu dapat berupa tujuan dan alas an penulisan buku, ruang lingkup, dan pengembangan subyek yang dibahas. Sering pula kata pengantar berisi ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulisan buku tersebut dan penjelasan tentang cetakan.

h. Daftar Isi

Daftar isi biasanya terletak sesudah kata pengantar tetapi dapat juga terletak di bagian akhir dari buku. Daftar isi memuat judul-judul bab yang biasanya diikuti rincian berupa anak-anak bab, tetapi bisa juga tanpa bab.

Dalam daftar isi ini juga bisa ditemukan daftar gambar, daftar peta, ilustrasi, dan lain-lain.

i. Pendahuluan

Pendahuluan biasanya mengikuti daftar isi dan merupakan bab pertama dari buku. pendahuluan memberikan wawasan tentang subyek yang dibahas, baik pengembangannya maupun pengorganisasianya secara ilmiah. Pendahuluan ini sering kali tidak ditulis sendiri oleh si pengarang, melainkan oleh seseorang yang dianggap mempunyai nilai lebih tentang bidang yang dibahas.

j. Naskah (Teks)

Naskah atau teks buku, bahkan ada yang menyebut isi buku. Naskah ini disajikan dalam bab-bab secara sistematis mengikuti daftar isi. Banyak teks dibubuh berbagai jenis ilustrasi untuk penjelasan atau hiasan. Buku yang memuat ilustrasi akan lebih mudah menarik pembaca, terlebih buku anak-anak. Buku akan lebih menarik juga apabila memakai huruf yang bagus.

k. Indeks

Indeks merupakan daftar secara rinci dari sebuah terbitan atau buku tentang subyek, nama orang, nama tempat, nama geografis, dan hal-hal yang dianggap penting. Indeks ini disusun secara sistematis menurut abjad atau alfabetis. Indeks ini bertujuan agar lebih memudahkan para pembaca dalam menelusuri informasi. Indeks ini biasanya diletakan di bagian akhir dari sebuah buku. Tetapi apabila buku itu dalam beberapa jilid, biasa saja indeks tersebut terpisah dalam satu jilid.

1. Bibliografi

Bibliografi merupakan daftar kepustakaan yang digunakan si pengarang dalam menulis buku. Biasanya buku-buku yang bersifat ilmiah selalu memuat bibliografi. Terkadang bibliografi disebut juga dengan Daftar Pustaka. Bibliografi biasanya terletak di bagian akhir.

m. Glossary

Glossary merupakan daftar kata-kata atau istilah-istilah yang dianggap masih asing bagi pembaca pada umumnya atau masih perlu dijelaskan.

Glossary biasanya diletakkan di bagian akhir buku.

n. Nomor Pagina

Nomor pagina dari sebuah buku biasanya terdiri atas angka Romawi kecil dan angka Arab. Angka Romawi kecil biasanya digunakan pada penomoran halaman kata pengantar sampai dengan daftar isi, sedangkan untuk bab pendahuluan sampai akhir biasanya digunakan angka Arab.

Referensi secara bahasa berarti sumber acuan (rujukan atau petunjuk) (Depdiknas, 2001). Dalam pembuatan buku ini, referensi berisi tentang petunjuk hal teknis yang berupa tutorial, serta berisi sumber acuan keilmuan secara teoritis.

Tutorial saat ini juga diartikan sebagai suatu panduan atau tata cara yang digunakan untuk melakukan/ menciptakan sesuatu. Semenjak berkembangnya media internet, makin berkembang pula bermacam-macam tutorial yang dapat diunduh baik itu secara gratis maupun berbayar.

2.5 Upaya Pengenalan

Dalam KBBI, upaya berarti usaha atau ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, dan mencari jalan keluar (Depdiknas, 2001).

Sedangkan arti kata pengenalan adalah proses, cara, perbuatan mengenal atau mengenali. Sehingga “upaya pengenalan” dapat diartikan sebagai usaha yang dimaksudkan untuk memperkenalkan sesuatu.

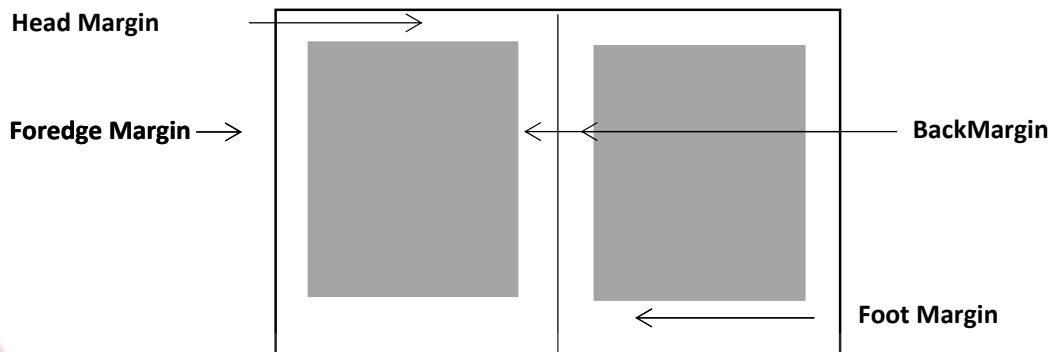
Pada penelitian ini, upaya pengenalan perlu dilakukan untuk memperkenalkan Superhero Indonesia kepada masyarakat menggunakan media buku referensi yang dapat berfungsi sebagai sumber informasi dan pengetahuan kepada masyarakat.

2.7 Cara Membuat Buku

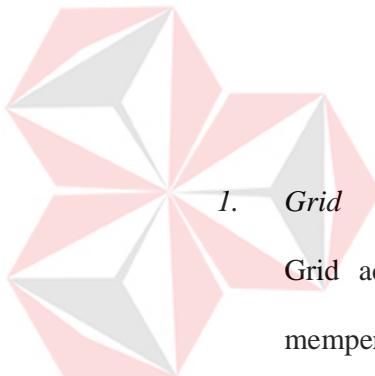
Buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2012:132). Buku adalah kumpulan atau sejumlah publikasi kepada siapa orang berkonsultasi untuk mencari fakta-fakta atau informasi tentang latar belakang suatu objek, orang atau peristiwa secara cepat dan mudah (Trim, 2000). Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan sebuah buku adalah margin, grid, dan *font* atau tipografi.

Margin, menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen layout. Kalau kita jalan-jalan ke pantai, sering kali kita lihat ada tonggak-tonggak yang dipancangkan di laut sebagai batas aman untuk berenang, margin juga berfungsi sama seperti itu. Margin mencegah agar elemen-elemen layout tidak terlalu jauh ke pinggir halaman. Karena hal tersebut secara estetika kurang menguntungkan atau yang lebih parah lagi, elemen layout

terpotong pada saat pencetakan. Namun ada juga yang sengaja meletakkan elemen layout jauh ke pinggir halaman bila memang konsep desain tersebut mengharuskan demikian dan sudah melalui pertimbangan estetis sebelumnya.

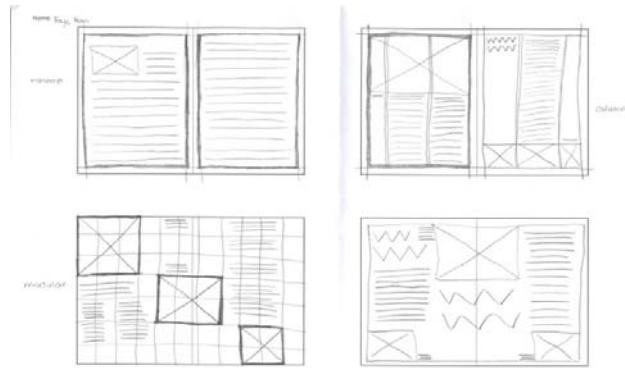


Gambar 2.1 Margin Pada Layout Buku



Grid adalah alat bantu yang sangat bermanfaat dalam *me-layout*. Grid mempermudah kita menentukan di manakah harus meletakkan elemen *layout* dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan *layout* terlebih untuk karya desain yang mempunyai beberapa halaman. Dalam membuat grid, kita membagi halaman menjadi beberapa kolom dengan garis-garis vertikal, dan juga yang horizontal. Sedangkan untuk merancangnya harus mempertimbangkan faktor-faktor berikut:

- Berapa ukuran dan bentuk bidangnya
- Apa konsep dan style desainnya
- Berapa ukuran huruf yang dipakai
- Berapa banyak isinya/informasi yang ingin dicantumkan



Gambar 2.2 Grid Untuk Mendesain Layout Buku

2. Font atau Tipografi

Tipografi sangat berkaitan erat pada layout.¹⁰ Karena dalam sebuah buku, tipografi sangat menentukan untuk dapat dibaca ataupun ditentukan karakteristik buku tersebut sebagai buku apa. Karenatipografi sangat penting, maka tipografi termasuk dalam salah satu unsur penting dalam layout.



Gambar 2.3 Berbagai Jenis Font atau Tipografi.

2.8 Prinsip-prinsip Layout

Menurut Tom Lincy dalam buku (Kusrianto, 2007: 277), prinsip layout yang baik adalah yang selalu memuat 5 prinsip utama dalam desain, yaitu proporsi, keseimbangan, kontras, irama dan kesatuan. Dalam pembuatan buku ini desain layout menjadi landasan dasar untuk menjadikan acuan dalam memberikan panduan dalam mendesain layout dari pembuatan buku makanan tradisional Surabaya. Untuk mengatur layout, maka di perlukan pengetahuan akan jenis-jenis layout. Berikut adalah jenis-jenis layout pada media cetak, baik majalah, iklan, koran maupun sebuah buku.



1. *Mondrian Layout*

Mengacu pada konsep seorang pelukis Belanda bernama Piet Mondrian, yaitu penyajian iklan yang mengacu pada bentuk-bentuk square / landscape / portrait, dimana masing-masing bidangnya sejajar dengan bidang penyajian dan memuat gambar / copy yang saling berpadu sehingga membentuk suatu komposisi yang konseptual.

2. *Multi Panel Layout*

Bentuk iklan dimana dalam satu bidang penyajian dibagi menjadi beberapa tema visual dalam bentuk yang sama (square/double square semuanya).

3. *Picture Window Layout*

Tata letak iklan dimana produk yang diiklankan ditampilkan secara close up. Bisa dalam bentuk produknya itu sendiri atau juga bisa menggunakan model (public figure).

4. *Copy Heavy Layout*

Tata letaknya mengutamakan pada bentuk copy writing (naskah iklan) atau dengan kata lain komposisi layout nya di dominasi oleh penyajian teks (copy).

5. *Frame Layout*

Suatu tampilan iklan dimana border/bingkai/frame nya memberntuk suatu naratif (mempunyai cerita).

6. *Shilhoutte Layout*

Sajian iklan yang berupa gambar ilustrasi atau teknik fotografi dimana hanya ditonjolkan bayangannya saja. Penyajian bisa berupa Text-Rap atau warna spot color yang berbentuk gambar ilustrasi atau pantulan sinar seadanya dengan teknik fotografi.

7. *Type Specimen Layout*

Tata letak iklan yang hanya menekankan pada penampilan jenis huruf dengan *point size* yang besar. Pada umumnya hanya berupa *Head Line* saja.

8. *Sircus Layout*

Penyajian iklan yang tata letaknya tidak mengacu pada ketentuan baku. Komposisi gambar visualnya, bahkan kadang-kadang teks dan susunannya tidak beraturan.

9. *Jumble Layout*

Penyajian iklan yang merupakan kebalikan dari sircus layout, yaitu komposisi beberapa gambar dan teksnya disusun secara teratur.

10. Grid Layout

Suatu tata letak iklan yang mengacu pada konsep grid, yaitu desain iklan tersebut seolah-olah bagian per bagian (gambar atau teks) berada di dalam skala grid.

11. Bleed Layout

Sajian iklan dimana sekeliling bidang menggunakan frame (seolah-olah belum dipotong pinggirnya). Catatan: Bleed artinya belum dipotong menurut pas cruis (utuh) kalau Trim sudah dipotong.

12. Vertical Panel Layout

Tata letaknya menghadirkan garis pemisah secara vertical dan membagi layout iklan tersebut.

13. Alphabet Inspired Layout

Tata letak iklan yang menekankan pada susunan huruf atau angka yang berurutan atau membentuk suatu kata dan diimprovisasikan sehingga menimbulkan kesan narasi (cerita).

14. Angular Layout.

Penyajian iklan dengan susunan elemen visualnya membentuk sudut kemiringan, biasanya membentuk sudut antara 40-70 derajat.

15. Informal Balance Layout

Tata letak iklan yang tampilan elemen visualnya merupakan suatu perbandingan yang tidak seimbang.

16. *Brace Layout*

Unsur-unsur dalam tata letak iklan membentuk letter L (L-Shape). Posisi bentuk L nya bisa tebalik, dan dimuka bentuk L tersebut dibiarkan kosong.

17. *Two Mortises Layout*

Penyajian bentuk iklan yang penggarapannya menghadirkan dua inset yang masing-masing memvisualkan secara diskriptif mengenai hasil penggunaan/detail dari produk yang ditawarkan.

18. *Quadran Layout*

Bentuk tampilan iklan yang gambarnya dibagi menjadi empat bagian dengan volume/isi yang berbeda. Misalnya kotak pertama 45%, kedua 5%, ketiga 12%, dan keempat 38%. (mempunyai perbedaan yang menyolok apabila dibagi empat sama besar).

19. *Comic Script Layout*

Penyajian iklan yang dirancang secara kreatif sehingga merupakan bentuk media komik, lengkap dengan captions nya.

20. *Rebus Layout*

Susunan layout iklan yang menampilkan perpaduan gambar dan teks sehingga membentuk suatu cerita.

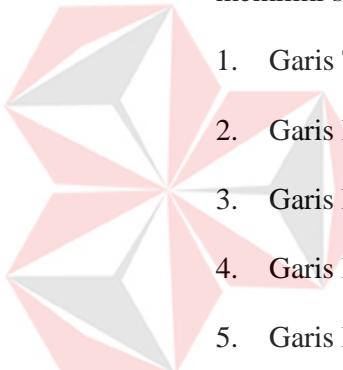
2.9 Proporsi

Proporsi adalah kesesuaian antara ukuran halaman dengan isinya (Kusrianto, 2007:277). Penerapan teori ini dalam pembuatan buku how to makanan tradisional di kota Surabaya, sebagai salah satu media bagi visualisasi

sebuah konsep dalam penerapan perbandingan ukuran yang digunakan untuk menentukan penataan visual, keseimbangan visual demi membentuk proporsi yang sesuai.

2.10 Garis (*Line*)

Garis adalah elemen visual yang dapat dipakai dimanapun dengan tujuan untuk memperjelas dan mempermudah pembaca (Supriyono, 2010:58). Garis merupakan salah satu unsur desain untuk terbentuknya sebuah gambar. Garis memiliki sifat-sifat yang dapat memiliki arti atau kesan.



1. Garis Tegak, memiliki kesan kuat, kokoh, tegas dan hidup
2. Garis Datar, memiliki kesan lemah, tidur, dan mati.
3. Garis Lengkung memiliki kesan lemah, lembut dan mengarah.
4. Garis Patah, memiliki kesan hati-hati dan cermat.
5. Garis Miring, memiliki kesan menyudutkan.
6. Garis Berombak, memiliki kesan yang berirama.

Sifat-sifat garis tersebut adalah acuan untuk desain layout yang dapat menjadi acuan untuk mendukung dan menentukan desain layout untuk pembuatan buku ilustrasi legenda Reog Ponorogo.

2.11 Warna

Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Karena warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Masing-masing warna mampu memberikan respon secara psikologis (Supriyono,

2010:58). Warna diyakini mempunyai dampak psikologis terhadap manusia. Dampak tersebut dapat dipandang dari berbagai macam aspek, baik aspek panca indera, aspek budaya dan lain-lain. Warna harus diletakkan sesuai kontennya untuk memahami implikasi yang terkait dengan maknanya. Warna dapat dipisah-pisahkan dan digunakan secara terpisah untuk menyampaikan pesan dan emosi yang cepat, tanggapan asosiatif, dan/atau perilaku yang dipelajari.

Warna emas/*gold* memiliki tanggapan asosiatif positif yang berupa kehangatan, mewah, mahal, berseri-seri, berharga, serta prestis; serta memiliki tanggapan asosiatif negatif yang berupa mahal dan boros.

2.12 Prinsip Dasar Desain

Untuk menghasilkan desain yang berkualitas diperlukan pertimbangan yang cerdas dalam mengorganisasikan elemen-elemen grafis sesuai dengan prinsip-prinsip desain secara tepat dengan memperhatikan keterbatasan bahan. Untuk itu lah diperlukan kreativitas untuk menghasilkan desain yang kreatif. Ciri-ciri desain yang kreatif adalah dapat menarik perhatian pembaca, tulisan di dalamnya mudah dibaca dan dimengerti, informasi tulisan dilengkapi dengan informasi visual, dapat mengangkat inti isi tulisan tersebut dan dapat menceritakan suasana setempat dan perasaan orang yang bersangkutan. pada intinya adalah bagaimana caranya agar desain itu komunikatif dan persuasif. Adapun prinsip-prinsip desain adalah:

1. Keseimbangan artinya halaman harus tampil seimbang dan harmonis. Untuk mendapatkan desain yang enak dilihat adalah dengan peletakan keseimbangan dan keharmonisan dari unsur-unsur desain. Karena prinsip yang mendasar dari

komposisi yang mudah diidentifikasi dan terlihat jelas adalah keseimbangan. Bila kita melihat sebuah benda dengan berat yang sama diletakkan pada jarak yang sama di atas sebuah sumbu maka akan terlihat bahwa kedua belah sisi dari garis akan terlihat sama. Namun, bisa saja dua benda yang seolah-olah dengan bentuk yang sama namun memiliki massa berbeda akan terlihat tidak seimbang apabila diletakkan pada timbangan dengan sebuah titik di tengahnya. Keseimbangan terbagi menjadi beberapa jenis, diantaranya:

- a. Keseimbangan Simetri, obyek-obyek yang di susun di sebelah kiri dan sebelah kanan sumbu khayal sama dalam bentuk, ukuran, bangun dan letaknya.
- b. Keseimbangan Asimetris dan susunan keseimbangan asimetris diperoleh jika bentuk, bangun, garis, ukuran dan volume diletakkan sedemikian rupa sehingga tidak mengikuti aturan keseimbangan simetris. Keseimbangan asimetris banyak dipergunakan untuk desain modern atau kontemporer.
- c. Keseimbangan horizontal, keseimbangan yang diperoleh dengan menjaga keseimbangan antara bagian bawah dan bagian atas.

2. Keserasian atau harmoni. Prinsip desain diartikan sebagai keteraturan di antara bagian-bagian sebuah karya. Keserasian adalah suatu usaha untuk menyusun berbagai macam bentuk, bangun, warna, tekstur, dan elemen-elemen lain dalam satu komposisi yang utuh agar nikmat dipandang. Serasi atau harmoni bisa dicapai dengan kesamaan arah, kesamaan bentuk dan bangun meskipun

berbeda ukuranataupun dengan tekstur yang bersifatsama. Keserasian bisa dicapai denganberbagai variasi agar tidak membosankan.

3. Proporsi, adalah perbandingan antara satubagian obyek dengan obyek lain atau dengan keseluruhannya. Proporsi berbeda dengan skala. Proporsi sangat terkait dengan obyek lain yang telah diketahui sebelumnya. Misalnya, ukuran gambar yang serasi untuk newsletter jelas kurang proporsional untuk baliho.
4. Skala, merupakan ukuran relative dari suatu obyek yang akan terlihat setelah dibandingkan dengan obyek lainnya. Penggunaan skala dapat menciptakan keserasian dan kesatuan obyek dalam desain. Skala biasanya dinyatakan dengan ukuran panjang dan lebar, elemen-elemen yang digunakan memiliki hubungan dalam skala secara konsisten. Penerapan memberikan garis bantu (grid). Obyek maupun badan menu siap juga digunakan untuk skala, misalnya kaki, depa, hasta, dan lain-lain.
5. Irama atau Ritme, biasanya terkait dengan kesan gerak yang ditimbulkan oleh pengulangan elemen. Didalam pengulangannya penulis sebagai desainer dapat memberikan akses atau penekanan tertentu. Ritme yang baik dapat memberikan kesan gerakan yang lembut dan berkesinambungan. Irama mampu mengarahkan perhatian dari bagian yang satu ke bagian yang lain. Irama dapat sederhana, namun dapat juga sangat kompleks. Gradiasi merupakan jenis irama yang sering digunakan dengan melakukan perubahan secara bertahap terhadap elemen, baik dari segi warna, ukuran, atau nilai, yang diberikan bersamaan dengan pengulangan yang dilakukan.

2.13 Tinjauan tentang Ilustrasi

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.



Ada pula yang menyebutkan bahwa gambar ilustrasi adalah gambar yang bersifat menerangkan atau memvisualisasikan dari suatu uraian seperti berita, cerita, karangan atau naskah. Dengan kata lain, gambar ilustrasi adalah gambaran atau grafis yang digunakan untuk menjelaskan suatu tulisan. Ilustrasi sangat membantu seseorang untuk lebih cepat memahami apa yang dimaksud dalam tulisan tersebut.

Gambar ilustrasi ada yang berfungsi sebagai pelengkap cerita (naskah) dan ada juga yang berfungsi untuk menghidupkan atau mengkritik sebuah cerita. Untuk membuat gambar ilustrasi, seseorang perlu menguasai gambar bentuk (tumbuhan dan alam benda), gambar anatomi (manusia dan hewan), serta teknik desain tata letak dengan baik. Orang yang ahli menggambar ilustrasi disebut ilustrator.

Unsur-unsur yang terdapat pada gambar ilustrasi bisa dikatakan sebagai unsur yang membentuk sebuah gambar yang terdiri dari beberapa unsur seperti gambar makhluk hidup, contoh : manusia, hewan dan tumbuhan, dan unsur dari benda mati, contoh : bangunan, benda yang dpakai sehari-hari, hiasan, perabotan

dan lain sebagainya. Di antara unsur yang ada, gambar manusia menjadi unsur yang paling sering ditampilkan. Berita, cerita, fiksi, ilmu pengetahuan, atau reklame selalu memuat hal yang berkaitan dengan kepentingan manusia dan lingkungannya. Agar bisa menggambar ilustrasi dengan baik, maka kita harus mengetahui bentuk-bentuk dasar dari tiap jenis gambar tersebut seperti :

1. Gambar manusia

Untuk menggambar manusia, kita perlu mengetahui dan menguasai proporsi dan anatomi tubuh manusia. Proporsi menyangkut perbandingan bagian-bagian tubuh manusia (kepala, wajah, tangan, dan kaki) sedangkan anatomi menyangkut kedudukan (bentuk, ukuran dan letak) bagian-bagian tubuh manusia tersebut dalam kerangka tubuh manusia secara keseluruhan. Proporsi manusia untuk orang Barat berbeda dengan orang Timur. Perbedaannya terletak pada tinggi badan, raut muka dan bentuk tubuh. Tinggi tubuh manusia diukur berdasarkan ukuran kepala. Tinggi tubuh orang Indonesia sekitar 7,5 kali ukuran kepalanya, sedangkan tubuh manusia yang ideal (orang Eropa) sekitar 8 kali ukuran kepalanya. Demikian juga dari ukuran 1 kepala biasanya panjang telinga adalah seperempat dari ukuran kepalanya. Untuk memudahkan menggambar manusia, gunakan proporsi atau ukuran perbandingan berbentuk garis pertolongan untuk membagi gambar tubuh manusia dalam ukuran perbandingan tertentu. Ukuran perbandingan ini tidak mutlak, tetapi hanya perkiraan untuk mendapatkan gambar manusia yang mendekati baik dan benar.

2. Gambar hewan

Anatomi hewan memiliki perbandingan dan ciri khusus pada bagian tubuhnya, bahkan jenis binatang yang satu dengan yang lainnya memiliki ukuran dan bentuk yang sangat berbeda. Teknik menggambar binatang bisa dimulai dengan membuat garis pertolongan berupa bulatan, elips, kotak atau persegi.

3. Gambar tumbuhan

Menggambar bentuk pohon sesuai dengan bentuk sebenarnya memang sulit dilakukan. Sebaiknya, sebelum mulai menggambar kita perlu mengamati bentuk pohon tersebut dengan cermat. Setelah mengamati bentuk pohon, batang, dahan, ranting dan daun, kita mulai membuat goresan bentuk berupa garis tipis. Selanjutnya, bila sketsa tersebut sudah selesai dengan bentuk pohon yang dimaksud, barulah garis itu ditebalkan. Media yang biasa digunakan untuk menggambar bentuk pohon adalah pensil. Namun, ada pula yang menggunakan tinta atau pena. Untuk melengkapi teknik menggambar bentuk pohon ini dipergunakan juga kuas dan tinta hitam. Ada juga yang menggunakan teknik arsir dan siluet.



BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

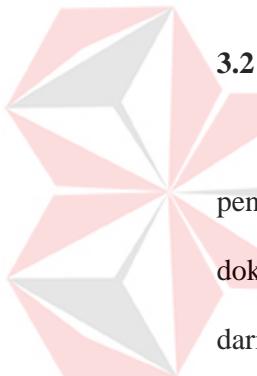
Pembahasan dalam bab ini akan lebih terfokus kepada metode yang digunakan dalam perancangan karya, observasi data serta teknik pengolahannya dalam Pembuatan Buku Ilustrasi Reog Ponorogo Sebagai Upaya Pengenalan Buaya Lokal Kepada Anak-anak.

3.1 Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan wawancara, observasi, kuisioner dan telaah dokumen. Pendekatan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akurat secara langsung kepada para pelaku kesenian tari Reog Ponorogo, narasumber yang bergelut di bidang tari khususnya Reog dan juga pemerintah daerah kabupaten yang bersangkutan. Pendekatan observasi dilakukan dengan mencermati langsung secara visual terhadap objek penelitian. Pendekatan kuisioner dilakukan untuk mendapatkan informasi tertulis yang digunakan sebagai bahan analisis dari anak-anak yang menjadi target audience yang bersangkutan. Metode yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk mengurai variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk menemukan pola hubungan yang bersifat interaktif, menggambarkan realitas yang kompleks, memperoleh pemahaman makna, dan menemukan teori. Dalam penelitian kualitatif peneliti pada tahap awalnya melakukan penjelajahan,

selanjutnya melakukan pengumpulan data yang lebih mendalam sehingga dapat ditemukan hipotesis yang berupa hubungan antar gejala. hipotesis tersebut selanjutnya diverifikasi dengan pengumpulan data yang lebih mendalam. bila hipotesis terbukti, maka anak menjadi sebuah tesis atau teori atau *keyword* (Sugiyono. 2013:205).

Dengan pendekatan kasus dan kualitatif, diharapkan data yang didapatkan dapat sesuai, terperinci, dan menunjang kelanjutan perancangan buku ilustrasi legenda Reog Ponorogo ini.



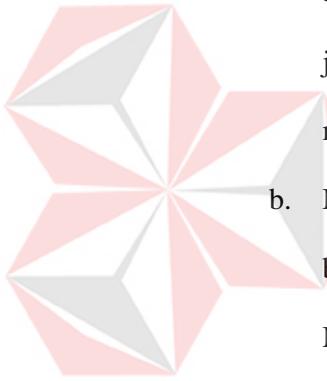
3.2 Teknik Pengumpulan Data

Sembelum menganalisis data maka diperlukannya pengumpulan data, pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, kuisioner, telaah dokumen, *focus group discussion*, dan studi kompetitor, berikut ini adalah hasil dari pengumpulan data yang dilakukan :

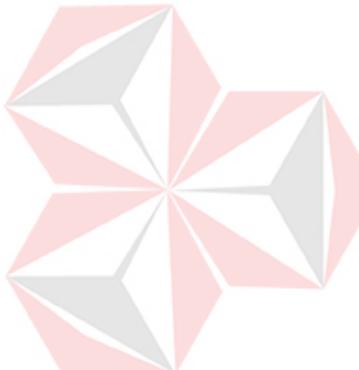
1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu prses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Sugiyono, 2013: 145)

Observasi (pengamatan) adalah suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati.



- a. Berdasarkan hasil observasi dari beberapa website dan media sosial, ditemukan berbagai macam data yang berkaitan dengan Reog Ponorogo. Didapatkan data tentang beberapa komunitas penggemar Reog Ponorogo, Komunitas-komunitas ini mempunyai forum di halaman *facebook*. Yang didalamnya mereka meng-upload segala hal mengenai Reog Ponorogo, seperti foto dan video pementasan Reog Ponorogo dan juga mereka membuat post atau note ajakan kepada para pemuda untuk melestarikan Reog Ponorogo dengan mulai mengenalnya terlebih dahulu. Dengan adanya beberapa komunitas yang peduli dengan Reog Ponorogo di jejaring sosial yang memiliki banyak member, dapat disimpulkan bahwa masih ada komunitas yang peduli akan keberadaan Reog Ponorogo.
- b. Mengenai pemilihan buku sebagai media, didapatkan beberapa kelebihan buku cetak jika dibandingkan dengan media elektronik. Menurut Muktiono (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. pada halaman kelebihan buku di antaranya :
 - 1) buku memiliki umur yang lebih panjang apabila disimpan dengan baik (contohnya pada perpustakaan di Eropa seperti di Vatikan)
 - 2) memiliki buku berarti "membeli" hak cipta/karya seseorang, dengan kata lain lebih memberi penghargaan kepada penulis



- 3) buku seperti karya seni dari cover/sampul muka sampai sampul belakang,
- 4) Buku bisa disentuh, dan buku dalam bentuk nyata bisa.
- 5) Dijadikan sebagai hiasan dalam suatu ruangan.
- 6) Buku memegang peranan penting sebagai sumber data dan bisa dimasukkan dalam daftar pustaka ketika mengabilnya sebagai bahan tambahan dalam penulisannya. Pendapat lain tentang kelebihan buku cetak yaitu buku cetak tidak membutuhkan perangkat elektronik yang mahal untuk membacanya. Dan buku cetak tidak membuat mata cepat lelah seperti membaca melalui perangkat elektronik pada umumnya. Membaca sebuah buku membuat seseorang menjadi hemat. Hemat yang dimaksudkan di sini yakni tidak adanya biaya tambahan untuk membayar listrik tambahan untuk pemakaian computer, khususnya jika digunakan untuk mengambil bahan bacaan. semua adalah kesatuan yang menjadikan buku menjadi indah dan berharga

2. Wawancara

Wawancara atau *interview* adalah metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara peneliti dengan subjek atau informan (Yatim, 2001). Metode ini merupakan proses tanya jawab secara lisan, dimana 2 orang atau lebih berhadap-hadapan secara fisik. Pada penelitian ini wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur dimana peneliti menggunakan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya.

Adapun informan yang dipilih adalah seniman Reog dan orang yang memiliki pengalaman lama dalam bidang Reog ponorogo itu sendiri. Narasumber yang menjadi subjek dalam wawancara penelitian ini adalah ibu Lisa Sidyawati, data diambil pada 21 Juli 2014 pada pukul 19.00 WIB. Beliau adalah seorang dosen yang juga meneliti mengenai Reog Ponorogo dan juga membuat buku pedoman belajar reyog mini berbasis budaya lokal untuk siswa SMP di Ponorogo. Ibu Lisa mengatakan bahwa carita atau legenda reog Ponorogo memiliki beberapa versi yaitu :

- a. versi pertama yaitu yang didalamnya menceritakan tentang persaingan prabu Klana Sewandana dari kerajaan Bantarangin dengan prabu Singobarong dari kerajaan Lodaya yang ingin melamar putri Sanggalangit dari kerajaan Kediri.
- b. versi kedua berada dalam lingkup kerajaan majapahit dimana dalam versi ini diceritakan tentang sindiran kepada raja majapahit saat itu yaitu raden brawijaya yang dimana tidak tegas dalam kepemimpinan, dia sangat menuruti istrinya sehingga dibuatlah suatu sindiran dengan gambaran harimau yang di naiki oleh burung merak yang menggambarkan ketidak tegasan raja waktu itu.

Dari beberapa versi diatas ibu Lisa mengatakan bahwa versi perjalanan prabu Klana Sewandana melamar putri Sanggalangit dari kediri yang lebih populer, karena dalam alur cerita dan pemainnya langsung beradegan tentang cerita lamaran itu, jadi penonton dapat langsung melihat dan mencerna, jika versi pertama masyarakat masih perlu berfikir dalam dan hanya kalangan tertentu

saja yang tahu karena lebih bersifat tersirat. Lisa Sidiyawati juga membuat buku pedoman belajar reog mini berbasis budaya lokal untuk siswa SMP di Ponorogo, hal ini juga termasuk upaya untuk mengenalkan budaya Reog kepada anak usia dini agar mereka dapat mengenal budaya mereka, dengan mengenal mereka dapat mencintai budaya mereka.

3. Kuisioner

Merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan beberapa lembar kertas yang berisi pertanyaan berkaitan dengan hal yang diteliti. Metode ini berguna untuk mengetahui sudut pandang masyarakat terhadap hal yang diteliti. Pada penelitian ini, kuisioner yang digunakan adalah kuisioner yang bukan berisi pertanyaan saja tetapi juga diberi perbandingan gambar di dalamnya, karena penulis ingin mendeskonstruksikan karakter dalam tari Reog Ponorogo yang seram menjadi karakter yang lucu, maka penulis mengambil sampel gambar hantu dengan ilustrasi kartun dari gambar hantu tersebut, sehingga penulis dapat mengetahui anak-anak lebih suka dengan karakter asli atau yang sudah diubah menjadi karakter yang lucu.

4. Telaah Dokumen

Dokumen adalah segala sesuatu materi dalam bentuk tertulis yang dibuat oleh manusia (Esterberg, 2002). Dokumen dapat berupa buku, artikel, media massa, catatan harian, manifesto, undang-undang, notulen, blog, halaman web, foto dan lainnya.

5. Focus Group Discussion

Focus group discussion adalah metode kualitatif yang lazim digunakan untuk melacak hal-hal tertentu yang ingin ditonjolkan atau yang menjadi prioritas bagi responden atau subjek penelitian.

6. Studi kompetitor

Sebagai kompetitor dalam perancangan ini diambil salah satu buku yang memiliki kesamaan dalam hal tema dan isi, yaitu buku “*Reog Ponorogo*” yang dibuat oleh Nursulistya Wahyudi, buku ini berkonsep cerita bergambar.



3.3 Teknik Analisis Data

Pada perancangan ini menggunakan teknik analisis interaktif Miles dan Huberman (Pawito, 2007: 104). Teknik ini menggunakan tiga komponen yaitu; reduksi data, penyajian data, dan penarikan serta pengujian kesimpulan (Punch, 1998: 202-204).

Reduksi data dimana peneliti mengelompokkan dan meringkas data-data yang didapat. Kemudian penyajian data dimana peneliti mengorganisasikan data (menjalin data atau kelompok data yang satu dengan yang lain). Dan terakhir penarikan dan pengujian kesimpulan yaitu implementasi dari prinsip induktif dengan mempertimbangkan pola-pola data yang adadan kecenderungan dari penyajian data yang telah dibuat.

Analisis data merupakan proses sistematis pencarian dan pengaturan transkrip wawancara, observasi atau *survey*, kuisioner, studi eksisting dan materi-materi lain yang telah dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman mengenai

materi-materi tersebut dan memungkinkan penyajian data yang sudah ditemukan.

Sebagai landasan analisis data dalam penlitian ini menggunakan metode analisis deskriptif-kualitatif. Deskriptif merupakan kegiatan data mentah dalam jumlah besar untuk kemudian mengambil kesimpulan dari data tersebut, dimana meliputi kegiatan mengelompokkan, mengatur, mengurutkan data atau memisahkan komponen atau bagian yang relevan dari keseluruhan data, sehingga data mudah dikelola. Sedangkan kualitatif adalah analisis data yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mencari menjadi satuan yang dapat dikelola, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan pada orang lain (Bogdan & Biklen, 1982).

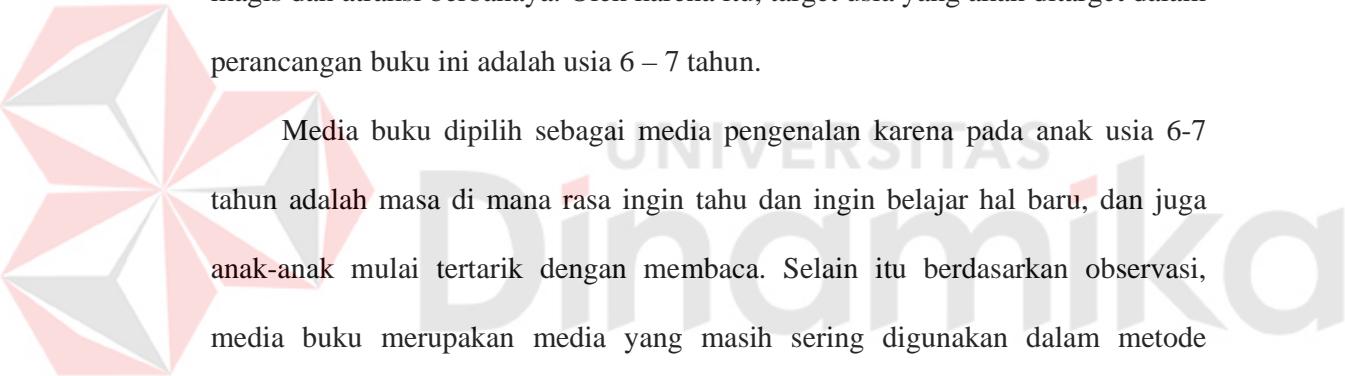
Setelah data yang dibutuhkan telah terkumpul, baik melalui metode wawancara, observasi, kuisioner maupun telaah dokumen, maka data akan dianalisa berdasarkan metode deskriptif-kualitatif. Selanjutnya, berdasarkan hasil dari analisis data tersebut, maka dibuat beberapa rancangan atau desain buku ilustrasi Reog Ponorogo sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

3.4 Analisis Data

Dari data yang dikumpulkan dari observasi, wawancara, *focus group discussion*, dan studi kompetitor maka data masuk pada tahap analisis untuk disimpulkan menjadi data yang matang dan dapat disajikan antara lain adalah :

Cerita yang lebih dikenal oleh masyarakat luas adalah cerita versi bantaraning yang di dalamnya menceritakan tentang perjalananprabu Klana Sewandana dalam melamar putri Sanggalangit.

Terbukti bahwa anak yang masih tergolong di usia dini takut ketika melihat pertunjukan Reog Dibanding dengan pertunjukan tari lainnyaDalam segi usia, peminat tari Reog Ponorogo di kota Surabaya pun bukan dari anak-anak, Faktanya, dalam berbagai penelitian para peminat seni tari Reog Ponorogo kebanyakan adalah remaja dan orang tua, karena tontonannya pun masih berbau magis dan atraksi berbahaya. Oleh karena itu, target usia yang akan ditarget dalam perancangan buku ini adalah usia 6 – 7 tahun.



Media buku dipilih sebagai media pengenalan karena pada anak usia 6-7 tahun adalah masa di mana rasa ingin tahu dan ingin belajar hal baru, dan juga anak-anak mulai tertarik dengan membaca. Selain itu berdasarkan observasi, media buku merupakan media yang masih sering digunakan dalam metode pembelajaran dan sumber referensi, terlebih lagi media buku cetak bersifat praktis, nyaman dan tidak tergantung pada listrik seperti pada media elektronik.

Rancangan isi dari buku ilustrasi ini sendiri mencakup 3 bagian, yang pertama adalah pengenalan profil karakter di dalam cerita Reog Ponorogo serta pengenalan setting tempat cerita tersebut terjadi. Kedua adalah ilustrasi cerita legenda Reog Ponorogo dari awal hingga akhir, dimana disini cerita bukan hanya dijelaskan dengan tulisan saja tetapi juga dibantu dengan ilustrasi gambar, Dan yang ketiga adalah pesan yang dapat diambil dari cerita Reog Ponorogo serta media pendukung dari buku ilustrasi Reog Ponorogo.

3.5 Hasil Wawancara

Metode ini merupakan proses tanya jawab lisan yang berfungsi untuk menggali informasi yang lebih mendalam mengenai permasalahan yang dihadapi.

Wawancara memungkinkan peneliti mendapatkan data dalam jumlah yang banyak. Adapun informan yang dipilih adalah penari Reog Ponorogo, sekaligus memiliki pengalaman lama dan komunitas Reog Ponorogo. Wawancara dilakukan pada tanggal 21-07-14 2014 pada pukul 19:00 WIB, dan narasumbernya adalah ibu Lisa Sidiyawati, ibu Lisa adalah seorang guru dan beliau juga peneliti Reog yang juga membuat buku pembelajaran Reog untuk anak-anak SMP, berikut adalah rangkuman dari wawancara.

- a. Ibu Lisa Sidiyawati, menjelaskan bahwa tari Reog sampai sekarang masih kental dengan unsur magisnya, dan praktik gemblak yang dilakukan oleh seorang warok sudah tidak berjalan seperti dahulu, karena sangat bertentangan dengan norma dan adat masyarakat timur. Tentunya hal yang berbau magis belum layak diperlihatnya kepada anak dibawah umur, karena anak kecil (dibawah umur) cenderung belum dapat menerima dan menyikapi hal seperti itu, dan bahkan takut ketika melihat atraksi yang masih kental dengan unsur magisnya, hal ini juga yang mendasari pembuatan buku Legenda Reog Ponorogo sebagai sarana untuk memperkenalkan tari Reog kepada anak-anak kecil, sehingga mereka mengetahui asal muasal dan sejarah dari kebudayaan bangsanya.
- b. Untuk cerita dari Reog Ponorogo, diketahui bahwa cerita mengenai legenda reog ponorogo ada beberapa macam versi, tetapi ada satu versi dimana versi

cerita tersebut paling dikenal oleh masyarakat sekitar, versi yang paling dikenal itu adalah versi Bantar Angin yang menceritakan tentang perjalanan Prabu Klana Swandana dalam melamar Dewi sanggalangit dari kerajaan kediri.

Dari hasil wawancara tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa meskipun di zaman yang modern seperti saat ini, Reog masih kental dengan unsur magisnya, dan atraksinya yang berbahaya, dan cerita yang populer di masyarakat adalah cerita versi bantar angin yang tokoh di dalamnya adalah tokoh yang digunakan pada tarian Reog hingga saat ini. Tokoh-tokoh inilah yang dikenalkan kepada anak-anak, mulai dari dadak merak yang pada ceritanya adalah seorang raja yang terkena kutukan, dan juga tokoh lainnya seperti *Jathilan*, Klana Sewandana, dan *Warok*.

3.6 Analisis Studi Eksisting

Analisis studi eksisting dalam perancangan Tugas Akhir ini mengacu pada observasi terhadap objek yang diteliti dan kompetitornya.

1. Analisis Internal

Analisis internal mengacu pada objek yang diteliti dalam hal ini adalah buku ilustrasi Legenda Reog Ponorogo.

a. Segmentasi dan Targeting

Dalam perancangan buku ilustrasi legenda Reog Ponorogo ini, khalayak sasaran atau target audience yang dituju adalah:

1) Demografis

Usia 6-12 tahun : Anak-anak

Status keluarga : Belum menikah,

Jenis Kelamin : Pria dan wanita

Profesi : Pelajar taman kanak-kanak (TK)

2) Geografis

Dari hasil wawancara adapun sasaran pasar dari produk meliputi wilayah geografis Jawa Timur dengan luas wilayah kota besar dan kabupaten.

3) Psikografis

i. *Experiencer* : Orang yang suka mencoba, muda, energik, bersemangat, suka membelanjakan penghasilannya dalam porsi yang besar, dalam artian ketika anak-anak diberi uang sakunya mereka suka membelanjakannya untuk membeli permen atau jajanan.

4) *Behavioral*

i. Manfaat: memberikan pemahaman yang mudah melalui ilustrasi yang menggambarkan dan mengenalkan pemain dan Reog Ponorogo

ii. Sikap terhadap produk: tertarik, atensi, respon positif, edukatif.

b. *Positioning*

Positioning adalah suatu proses atau upaya untuk menempatkan suatu produk, individu, perusahaan, merek atau apa saja dalam alam pikiran

mereka yang dianggap sebagai sasaran atau konsumennya (Kasali, 2007).

Positioning merupakan hal utama yang diperhitungkan saat membuat atau menciptakan sebuah produk. Dengan menempatkan produk yang memiliki diferensiasi dengan kompetitornya, maka produk dapat memiliki kekuatan yang lebih besar untuk menarik pasar.

Buku ilustrasi legenda Reog Ponorogo menempatkan dirinya sebagai sebuah media berbentuk buku dengan konsentrasi ilustrasi sebagai *focus point*-nya untuk mengenalkan tokoh dan legenda Reog Ponorogo.

c. Asumsi data wawancara, observasi dan studi eksisting

Dari data hasil wawancara, observasi dan studi eksisting maka dapat ditarik kesimpulan atau asumsi antara lain:

1) Data primer

i. Reog salah satu budaya tarian yang tergolong tua di Indonesia, yang pada proses tariannya menggambarkan sebuah cerita, yaitu cerita mengenai perjalanan Klana Sewandana dalam melamar Dewi Sanggalangit, dan juga pertarungan antara Klana

Sewandana dan Singobarong yang menjadi asal mula tarian Reog.

ii. Dibalik tari Reog terdapat sebuah legenda yang mendasari munculnya tarian ini, yaitu legenda yang menceritakan mengenai perjalanan Klana Sewanda raja dari kerajaan Bantar Angin yang sekarang dikenal sebagai kota Ponorogo dalam melamar Dewi Sanggalangit, dan Klana memiliki saingan yaitu



Singobarong manusia yang memiliki kepala harimau dengan rambut singa dan memiliki burung merak di kepalanya, dan dari legenda ini diabadikan di dalam tari Reog.

- iii. Dalam tari Reog terdapat dua tokoh utama pada disamping tokoh-tokoh pendukung lainnya, tokoh tersebut adalah dadak merak yang berbentuk kepala harimau berambut singa yang di atasnya bertengger seekor merak jantan yang melebarkan sayapnya sehingga kepala harimau kelilingi bulu merak yang sangat lebat, yang menggambarkan tokoh dalam legenda yaitu Singobaring, tokoh kedua adalah Klana Sewanda raja adalah raja dari kerajaan bantar angin yang sekarang adalah kota Ponorogo.
- iv. Masih berjalannya praktik magis dalam pertunjukan Reog dan atraksi berbahaya seperti memakan pecahan kaca dan silet tanpa terluka.
- v. Anak-anak dibawah umur cenderung takut ketika melihat pertunjukan Reog karena kostum yang dikenakan tergolong menyeramkan.

2) Data Target Market

Target market sebagian besar adalah anak-anak yang cenderung memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi, ingin belajar banyak hal, dimana pada fase ini sangat cocok untuk mengenalkan budaya pada mereka.

3) *Unique Selling Proposition*

Memasarkan sebuah produk agar mampu bersaing dengan kompetitornya, maka produk tersebut harus memiliki kelebihan atau keunikan tersendiri. USP atau *unique selling proposition* digunakan untuk menganalisis keunikan jasa dan produk yang dapat diangkat menjadi nilai lebih dari kompetitornya (Kotler, 2011). Karakter spesifik yang dimiliki oleh buku ilustrasi legenda Reog Ponorogo adalah upaya pelestarian budaya dengan menggambarkan/mengilustrasikan karakter pada tari Reog dan legendanya dengan menggunakan karakter kartunal yang digambar dengan teknik *vector* yang menarik sehingga mudah dimengerti oleh pembacamotif batik dengan menggunakan *manual drawing* yang menarik dan mudah dimengerti oleh pembaca yaitu anak-anak.

2. Analisis Media Promosi

Analisis media promosi mengacu pada objek yang diteliti dalam hal ini adalah media promosi buku ilustrasi legenda Reog Ponorogo.

a. Segmentasi dan Targeting

Dalam perancangan buku ilustrasi batik Tuban ini, khalayak sasaran atau target audience yang dituju adalah:

1) Demografis

Usia 30-40 tahun : Dewasa

Status keluarga : Menikah dan memiliki anak

Jenis Kelamin : Pria dan wanita

Profesi : Pegawai, dosen, guru.

2) Geografis

Dari hasil observasi dan kepustakaan adapun sasaran pasar dari produk meliputi wilayah geografis Jawa Timur dengan luas wilayah kota besar dan kabupaten.

3) Psikografis

Melalui hasil observasi adapun sasaran pasar dari media promosi produk adalah *believers* atau pemercaya atau yang menganggap segalanya sudah baik/benar dengan ciri konservatif, konvensional, dan tradisional. Mereka menyukai produk-produk yang banyak dikenal dan setia pada merek yang telah mapan.

4) *Behavioral*

i. Manfaat: mempublikasikan buku ilustrasi Reog Ponorogo sebagai upaya menarik minat target pasar untuk mau mengenalkan budaya khususnya Reog Ponorogo kepada anak.

ii. Sikap terhadap produk: tertarik, atensi, respon positif.

b. *Positioning*

Positioning adalah suatu proses atau upaya untuk menempatkan suatu produk, individu, perusahaan, merek atau apa saja dalam alam pikiran mereka yang dianggap sebagai sasaran atau konsumennya (Kasali, 2007).

Positioning merupakan hal utama yang diperhitungkan saat membuat atau menciptakan sebuah produk. Dengan menempatkan produk yang

memiliki diferensiasi dengan kompetitornya, maka produk dapat memiliki kekuatan yang lebih besar untuk menarik pasar.

Buku ilustrasi legenda Reog Ponorogo menempatkan dirinya sebagai sebuah media berbentuk buku dengan konsentrasi ilustrasi sebagai *focus point*-nya untuk mengenalkan tokoh dan legenda Reog Ponorogo.

c. Asumsi data wawancara, observasi dan studi eksisting

Dari data hasil wawancara, observasi dan studi eksisting maka dapat ditarik kesimpulan atau asumsi antara lain:

1) Data pemasaran

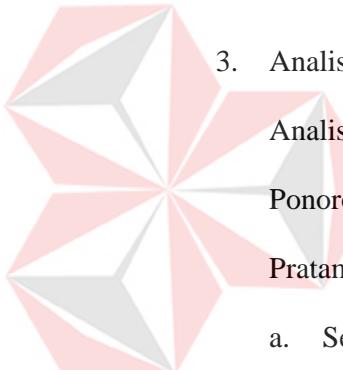
- i. Sebagai produk baru, maka dibutuhkan media untuk memerkenalkan produk kepada target market yang dituju.
- ii. Menitikberatkan *focus point* pada ilustrasi yang terdapat di dalam buku ilustrasi Reog Ponorogo untuk menunjang *positioning* yang ingin dicapai oleh produk.

2) Data Target Market

Target market sebagian besar adalah orang yang memiliki kepedulian dan aktif terhadap pelestarian budaya dengan mengenalkan kepada anak sejak usia dini sebagai upaya menimbulkan gairah terhadap kelangsungan produk seni budaya lokal.

3) *Unique Selling Proposition*

Memasarkan sebuah produk agar mampu bersaing dengan kompetitornya, maka produk tersebut harus memiliki kelebihan atau



keunikan tersendiri. USP atau *unique selling proposition* digunakan untuk menganalisis keunikan jasa dan produk yang dapat diangkat menjadi nilai lebih dari kompetitor (Kotler, 2011). Karakter spesifik yang dimiliki oleh buku ilustrasi Reog Ponorogo adalah upaya pelestarian budaya dengan menggambarkan/mengilustrasikan karakter pada tari Reog Ponorogo yang juga tokoh dalam legenda asal-usul Reog Ponorogo dengan karakter kartunal menggunakan teknik *vector* yang menarik dan mudah dimengerti oleh pembaca juga menjadi fokus perhatian utama dari perancangan buku ini.

3. Analisis Pembanding

Analisis kompetitor mengacu pada pesaing buku ilustrasi Legenda Reog Ponorogo, yaitu: “Cerita rakyat Legenda Reog Ponorogo” oleh Drs. Sastra Pratama.

a. Segmentasi dan Targeting Pembanding

Dalam buku “Cerita rakyat Legenda Reog Ponorogo” khalayak sasaran atau target audience yang dituju adalah:

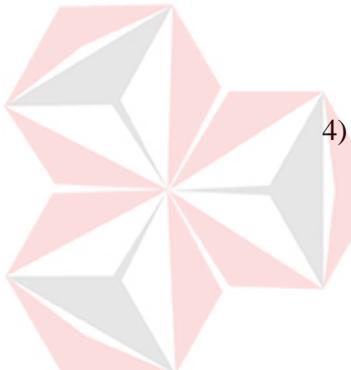
1) Demografis

Usia 22-50 tahun : Anak-anak.

Siklus hidup keluarga : Belum menikah

Jenis kelamin : Pria dan wanita

Profesi : pelajar taman kanak-kanak (TK).



2) Geografis

Dari hasil wawancara adapun sasaran pasar dari produk meliputi wilayah geografis Jawa Timur dengan luas wilayah kota besar dan kabupaten

3) Psikografis

i. *Experiencer* : Orang yang suka mencoba, muda, energik, bersemangat, suka membelanjakan penghasilannya dalam porsi yang besar, dalam artian ketika anak-anak diberi uang saku mereka suka membelanjakannya untuk membeli permen atau jajanan.

4) *Behavioral*

i. Manfaat: untuk menambah pengetahuan mengenai legenda Reog Ponorogo

ii. Sikap terhadap produk: tertarik, atensi, respon positif, edukatif.

b. *Positioning* pembanding

1) Buku Cerita rakyat Legenda Reog Ponorogo: Menggunakan ilustrasi manual drawing dan juga menampilkan narasi cerita mengenai legenda Reog Ponorogo.

c. Keunggulan yang dimiliki oleh pembanding

Buku “Cerita rakyat Legenda Reog Ponorogo” memiliki cerita rinci mengenai legenda reog ponorogo yang menggambarkan perjalanan Klana Sewandana dalam melamar Dewi Sanggalangit.

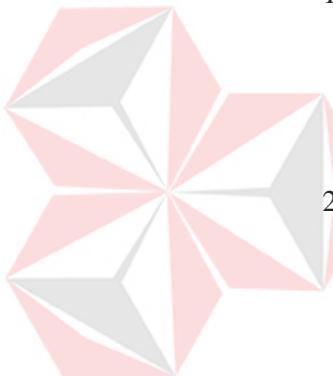
d. Keterbatasan yang dimiliki pembanding

Pada buku “Cerita rakyat Legenda Reog Ponorogo”, suasana buku yang kurang berwarna, narasi yang digunakan terlalu panjang dan di dalam narasi masih terdapat kata-kata yang keras yang kurang cocok untuk dibaca anak-anak, seperti hancurkan, bunuh.

e. Hasil analisis studi eksisting pembanding

Dari data hasil wawancara dan studi eksisting maka dapat ditarik kesimpulan atau asumsi sebagai berikut:

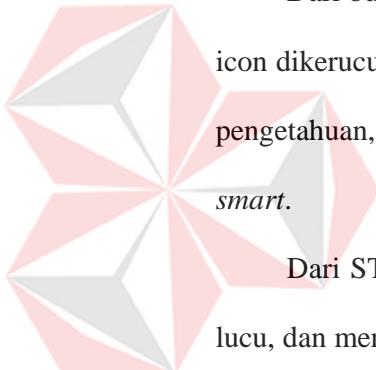
- 1) Di dalam narasi cerita masih mengandung kata dengan unsur kekerasan yang kurang tepat untuk bahan bacaan anak-anak yang sifatnya cenderung meniru apa yang dilihat olehnya.
- 2) Suasana buku yang kurang berwarna yang cenderung membuat bosan.



3.7 Keyword

Penentuan keyword diambil berdasarkan data yang sudah terkumpul dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi dan serta hasil analisis data, analisis wawancara dan STP. Dengan pemilihan judul “Perancangan Buku Ilustrasi Legenda Reog Ponorogo Sebagai Upaya Mengenalkan Budaya Lokal Kepada Anak-anak”, maka untuk mendukung pemecahan masalah diperlukan data-data yang terdapat di lapangan yang menjadi latar belakang permasalahan tersebut, sehingga dari latar belakang dapat digali pemecahan masalah yang sesuai dengan tujuan dan sasaran yang ingin dicapai.

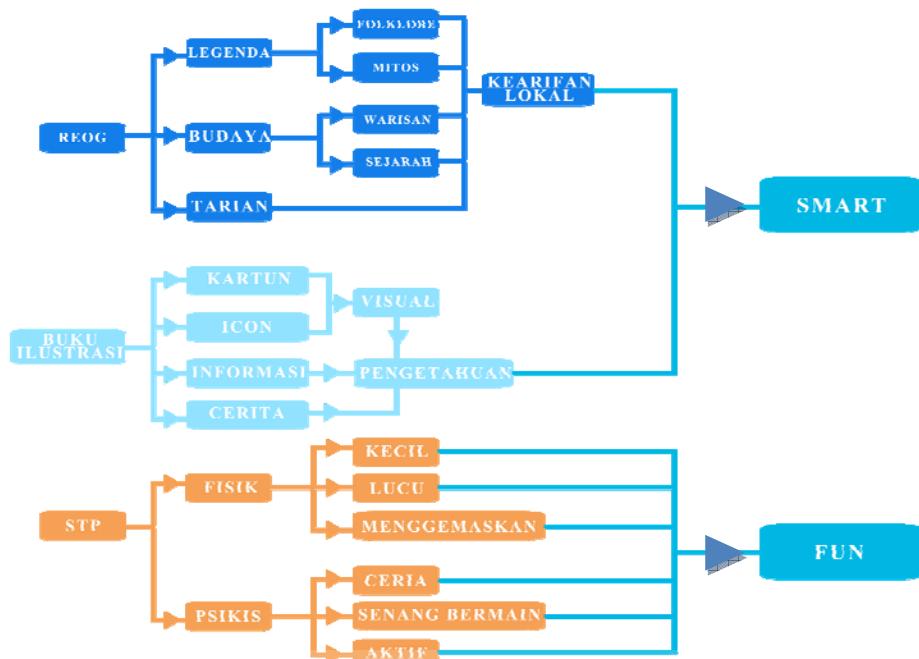
Pemilihan kata kunci atau keyword dari pembuatan buku referensi ini didasari oleh acuan analisis data yang telah dilakukan. Keyword ditentukan berdasarkan data observasi dan wawancara. Dari hasil observasi dan wawancara didapatkan kata kunci, yaitu superhero Indonesia, Reog dan buku refensi, dan dari STP ada fisik dan psikis (diambil dari target anak-anak). Dari Reog yaitu, legenda, budaya, tarian, dari legenda menjadi *folklore* dan mitos, dari budaya menjadi warisan, tarian dan sejarah, kemudian dikerucutkan kembali menjadi kearifan lokal.



Dari buku ilustrasi yaitu, kartun, Icon, informasi dan cerita. Dari kartun dan icon dikerucutkan menjadi visual. Dari informasi dan cerita dikerucutkan menjadi pengetahuan, kemudian kearifan lokal dan pengetahuan disimpulkan menjadi *smart*.

Dari STP yaitu fisik dan psikis, dari fisik dipecah menjadi tiga yaitu kecil, lucu, dan menggemaskan. Dan dari psikis dipecah menjadi tiga yaitu ceria, senang bermain dan aktif, kemudian dari disimpulkan menjadi *fun*.

Berdasarkan data-data hasil pencarian kata kunci diatas, maka ditemukan keyword untuk perancangan buku ilustrasi legenda Reog Ponorogo adalah *smart and fun*. Keyword ini selanjutnya akan dijadikan sebuah konsep yang akan mendasari perancangan buku ilustrasi legenda Reog Ponorogo juga media-media pendukung lainnya.



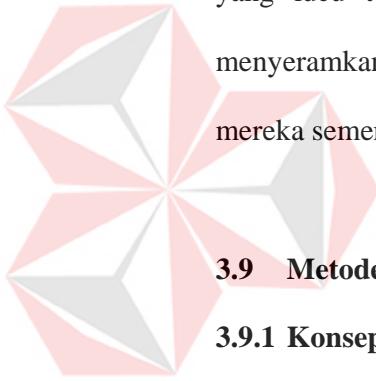
Gambar 3.1 : Analisis keyword

3.8 Deskripsi Konsep

Berdasarkan analisa keyword, dapat dijabarkan bahwa “Smart and Fun”

adalah cerdas dan menyenangkan, “cerdas” dalam menangkap makna dibalik cerita Reog ini dan “menyenangkan” dalam mengenal tarian Reog Ponorogo.

Menurut kamus bahasa indonesia, definisi dari kata cerdas adalah “sempurna perkembangan akal budinya (untuk berfikir dan mengerti)”. Sedangkan definisi dari kata menyenangkan adalah “menjadikan senang, membuat bersuka hati”. Dari konsep yang sudah dijabarkan diatas adalah harapan ketika anak-anak membaca buku ilustrasi ini, diharapkan anak-anak merasa senang (fun) ketika menikmati cerita legenda Reog Ponorogo, sehingga anak-anak dapat menyerap dengan mudah, dan “smart” disini adalah harapan ketika anak-anak melihat pertunjukan

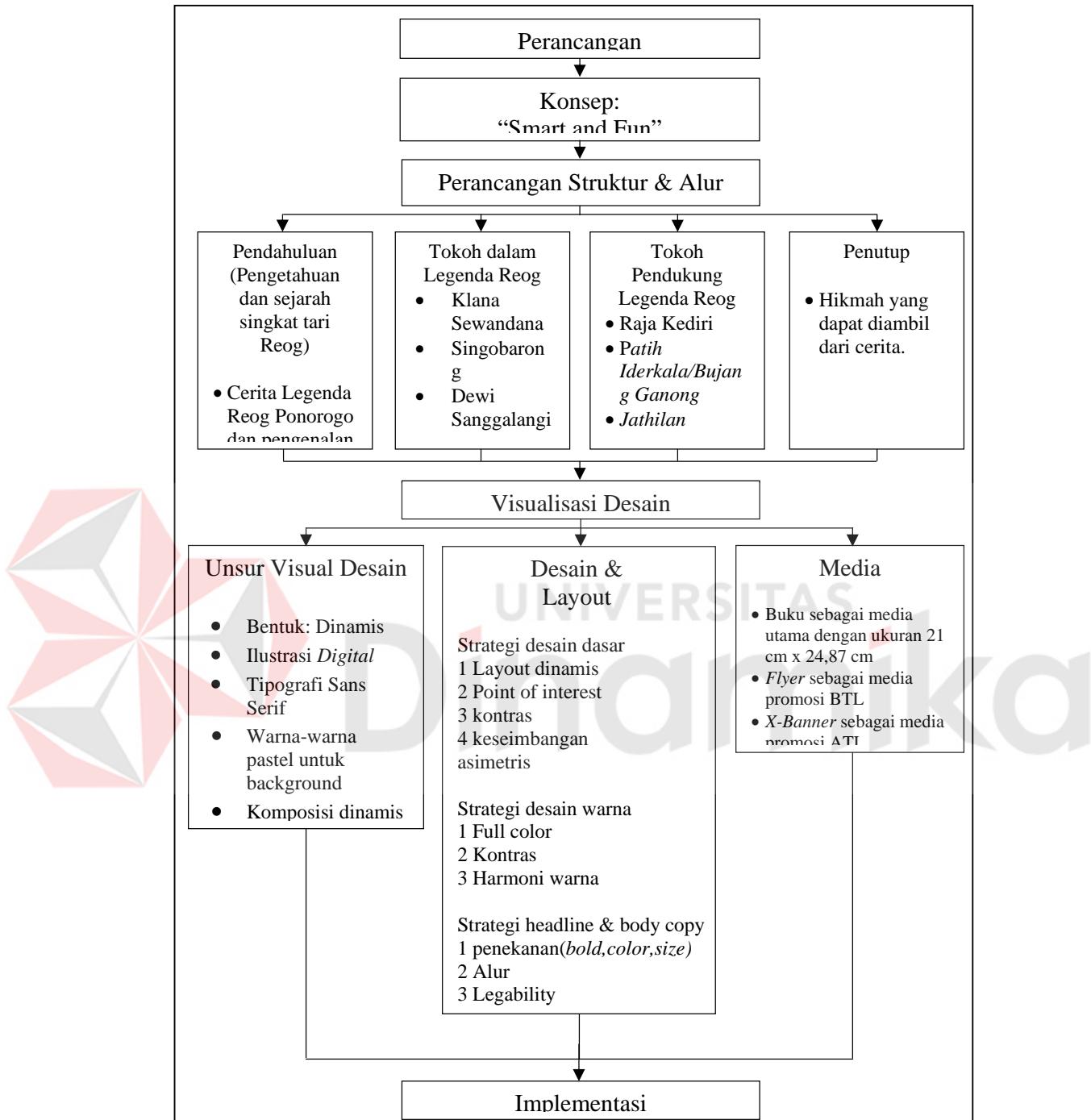


secara langsung mereka dapat menanggapi hal yang berbau magis atau atraksi debus yang ada di dalam pertunjukan tersebut dengan bijak, cerdas dalam menangkap dan menyikapinya meskipun hal yang berbau magis di zaman modern seperti saat ini sangat bertabrakan diharapkan mereka tetap menanggapi secara smart bahwa itulah budaya kita, budaya Indonesia yang harus kita lestarikan, bukan dilihat dari sudah tidak zamannya lagi hal magis di pakai pada saat ini, tetapi lebih kepada rasa cinta terhadap budaya Indonesia. Konsep yang akan digunakan dalam buku ilustrasi ini harus mampu menggambarkan karakter Reog yang lucu tetapi tidak merubah banyak dari karakter asli yang cenderung menyeramkan, sehingga anak-anak mudah menyerap dan mau mengenal budaya mereka semenjak dini.

3.9 Metode Perancangan Karya

3.9.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan karya merupakan rangka perancangan yang didasarkan melalui konsep yang telah ditemukan dan kemudian rangka perancangan ini akan digunakan secara konsisten di setiap hasil implementasi karya. Konsep perancangan buku ilustrasi batik Tuban dapat dilihat pada gambar.



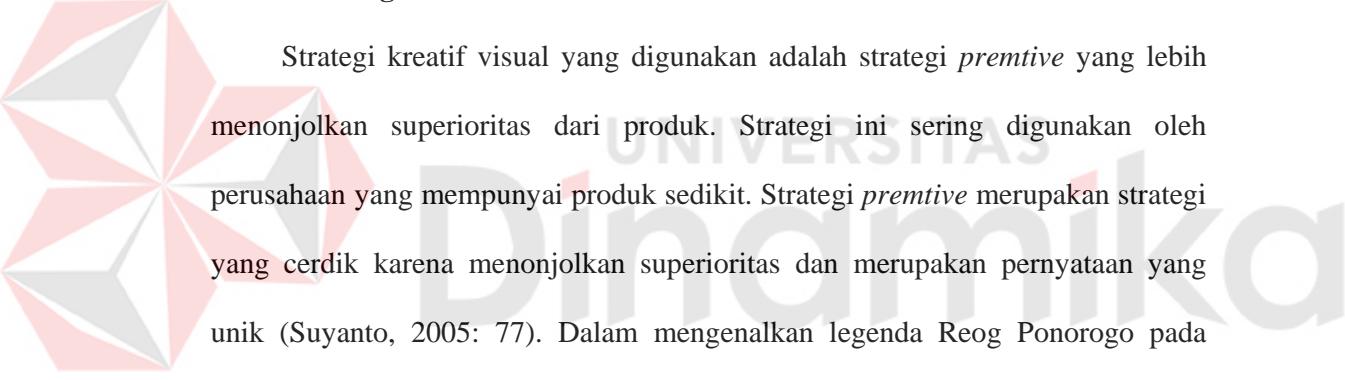
Gambar 3.2 : Rencana Implementasi Konsep Perancangan Buku ilustrasi legenda Reog Ponorogo.

3.10 Perencanaan Kreatif

3.10.1 Tujuan Kreatif

Untuk membuat sebuah media pengenalan cerita Reog Ponorogo kepada anak-anak yang sesuai dengan hasil analisis data dan keyword yang sudah didapat. Diharapkan karakter maupun cerita di dalam buku ini dapat memunculkan rasa senang pada anak yang membacanya, sehingga mereka dapat mencerna cerita dan makna yang terkandung dalam legenda Reog Ponorogo.

3.10.2 Strategi Kreatif



Strategi kreatif visual yang digunakan adalah strategi *premtive* yang lebih menonjolkan superioritas dari produk. Strategi ini sering digunakan oleh perusahaan yang mempunyai produk sedikit. Strategi *premtive* merupakan strategi yang cerdik karena menonjolkan superioritas dan merupakan pernyataan yang unik (Suyanto, 2005: 77). Dalam mengenalkan legenda Reog Ponorogo pada anak-anak.

Pada wujud visualisasi modern, tipografi serta warna sebagai identitas desain buku ilustrasi legenda reog ponorogo yang merupakan salah satu karakter lokal. Hasil visual kartunal yang dipergunakan mengarah kepada bagaimana Reog Ponorogo mampu tampak lebih lucu dan tidak menakutkan. Dari segi *font* atau huruf menggunakan san serif. Pemilihan jenis tersebut berdasarkan pertimbangan bahwa huruf serif memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, dan kuat. Keuntungan

jenis font ini memiliki legibility yang baik dan fleksibel untuk semua media. (Rustan, 2011:48).

Pada visualisasi, akan dibentuk desain, elemen visual dan warna yang mengarah kepada kesan smart and fun. Font menggunakan jenis sans serif untuk mengesankan lucu. Pada kover depan media akan menggunakan judul dan visual vector karakter-karakter utama dari legenda Reog Ponorogo. Sedangkan pada kover belakang akan diletakkan rangkuman singkat serta visualisasi karakter.

1. Ukuran dan halaman buku



Dalam pembuatan buku referensi superhero Indonesia, dipilih ukuran A4 dengan ukuran 210mm x 297mm dengan posisi buku horizontal. hal ini dilakukan dengan pertimbangan ukuran tersebut memudahkan penyusunan informasi yang disajikan dalam buku karena adanya perbandingan penempatan yang 60 untuk gambar visual karakter dan 40 untuk informasi atau teks. Pertimbangan lainnya dengan menggunakan ukuran tersebut ialah perbandingan *legibility* dalam buku ini di utamakan, sehingga menghindari kebosanan ketika membaca. Dari pertimbangan tersebut didukung menurut (Rustan, 2008) yang menerapkan bahwa lebar suatu paragraph merupakan faktor yang menentukan tingkat kenyamanan dalam membaca naskah. Baris yang terlalu panjang akan melelahkan mata dan menyulitkan pembaca menemukan baris berikutnya. Sehingga dianjurkan dalam tiap baris memiliki jumlah karakter antara 8 sampai 45 karakter perbaris.

2. *Headline*

Headline yang dipergunakan untuk buku referensi superhero Indonesia adalah “Legenda Reog Ponorogo”. Pemilihan *headline* tersebut berdasarkan cerita yang disampaikan di dalam buku. Dan *Sub Headline* pada buku ini adalah “Reog itu tidak seram kok” untuk menyampaikan bahwa Reog itu tidak seseram yang dibayangkan oleh anak-anak.

3. Jenis *layout*

Jenis *layout* yang dipergunakan dalam buku adalah jenis *layout* untuk halaman cetak, jenis-jenis layout untuk buku referensi superhero Indonesia lebih dominan menggunakan layout *Rebus Layout*.

a. *Rebus Layout*

Susunan layout iklan yang menampilkan perpaduan gambar dan teks sehingga membentuk suatu cerita. Buku legenda Reog Ponorogo ini juga menggunakan perpaduan gambar dan teks yang dalam isinya terdapat ilustrasi gambar dan narasi yang menceritakan tentang legenda Reog Ponorogo.

4. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam buku ini adalah bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia dipilih karena merupakan bahasa nasional bangsa Indonesia. Pemilihan bahasa Indonesia dapat dinikmati oleh masyarakat nasional dan gaya bahasa yang digunakan disesuaikan untuk menjelaskan kepada anak-anak, sehingga anak-anak dapat dengan mudah mencerna cerita yang

disampaikan. Dengan perancangan menggunakan bahasa Indonesia dapat memberikan kontribusi sebagai pengenalan bahasa indonesia untuk wisatawan yang berkunjung ke indonesia

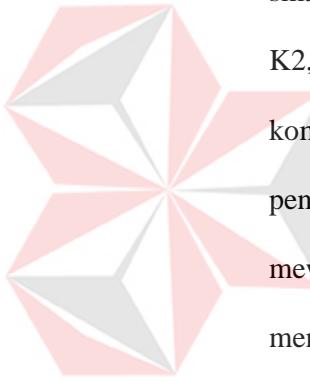
5. Warna

Warna adalah satu hal yang sangat penting dalam menentukan respon orang, karena warna adalah hal pertama yang dilihat oleh seseorang. Setiap warna memiliki kesan, makna dan psikologi yang berbeda-beda (Nugroho, 2008: 1). Pada visualisasi, akan dibentuk desain, elemen visual dan warna yang mengarah pada konsep epic, yaitu warna-warna yang kuat atau powerful. Warna powerful akan diambil dari skema warna yang ada di dalam buku Color Basic Panduan Dasar Warna untuk Desainer & Industri Grafika oleh Anne Dameria. Pada perancangan buku ilustrasi ini menggunakan warna-warna yang cerah, warna pastel agar memperhatikan kesan ceria warna yang digunakan adalah sebagai berikut.



Gambar 3.3 : Tone Warna yang dipakai dalam buku.

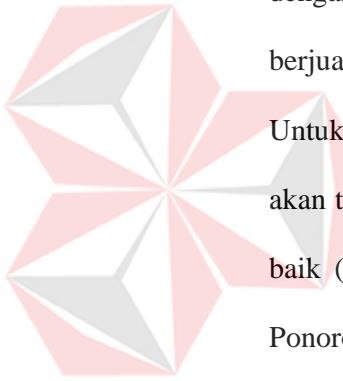
Warna coklat sebagai warna primer yang digunakan disini memiliki komposisi C32, M53, Y70, K12 yang menurut Dameria (2011), bermakna



mencerminkan tradisi dan segala sesuatu yang berbau kebudayaan, rempah-rempah, ukiran kayu yang cantik, perhiasan emas dan keindahan latar bangunan tua adalah visualisasi dari warna coklat ini. Dari penjelasan warna coklat disebutkan salah satunya adalah berbau kebudayaan dan kebudayaan ini bisa mewakili dari *smart* yang telah ditemukan pada analisa keyword yang memiliki arti pintar, dimana smart disini adalah harapan kepada anak-anak dalam memahami budayanya khususnya adalah Reog Ponorogo yang termasuk salah satu budaya di Indonesia, maka warna coklat disini mewakili smart. Dan warna kedua yang digunakan memiliki komposisi C18 M47 Y94 K2, dan warna ketiga yang digunakan adalah warna biru muda memiliki komposisi C55 M1 Y1 K0, yang bermakna cerah, segar, ceria. Dari penjelasan warna biru terdapat sifat segar, cerah dan ceria yang dapat mewakili *fun* yang juga memiliki arti ceria/senang, pada buku ini ingin menampilkan Reog dengan tampilan yang menyenangkan, dan warna biru disini mewakili sifat *fun*.

6. Tipografi

Font yang dipergunakan dalam perancangan buku referensi superhero Indonesia adalah jenis font “*san serif*”. Pemilihan jenis tersebut berdasarkan pertimbangan *san serif* memiliki ketebalan dan ketipisan yang menjadikan kontras pada setiap huruf. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, tegas, dan kuat. Keuntungan jenis font tersebut memiliki *legibility* dan *readibility* serta fleksibel untuk semua media (Rustan, 2011: 22, 48). Berdasarkan

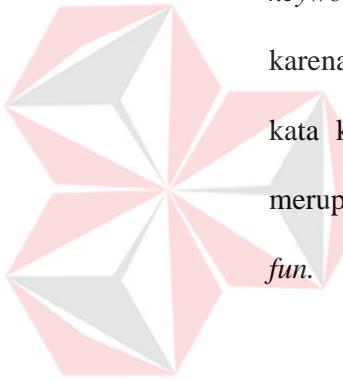


pertimbangan diatas, font san serif bisa di gunakan pada headline pada cover buku. Sedangkan untuk font san serif, dipilih sebagai font utama dalam buku, fungsinya sebagai *readability*, *legibility* dan menghindari pemakaian huruf serif dalam bodyteks. Hal ini penggunaan font serif terdapat kait-kait yang dapat memperumit bentuk huruf, sehingga perlu waktu lama ketika membaca apabila menggunakan font yang berukuran kecil. Serta dalam penataan layout jenis san serif sering digunakan dalam bodyteks artikel atau paragraph dengan tujuan untuk dibaca dengan cermat dan tidak terburu-buru. Sebuah paragraf dengan aksara san serif memang lebih jelas, karena pembaca dituntut untuk berjuang lebih kuat dalam menangkap dalam merangkai aksara kesamping. Untuk itu dapat diasumsikan bahwa informasi yang didapat menuju ke otak akan tinggal dan memberkas lebih lama sehingga memperoleh rekaman yang baik (kusrianto, 2007:79). Font yang digunakan dalam buku lustrasi Reog Ponorogo ini adalah “Comic Sans MS” dimana font ini termasuk dalam font *Sans Serif*, dan font ini juga tidak mempunyai sudut runcing bentuk font ini cenderung tumpul dan sesuai dengan karakter pada buku ini yang berbentuk chubi. Di bawah ini adalah tampilan font dalam abjad a-z.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj

Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt

Uu Vv Ww Xx Yy Zz



Jenis font “Comic Sans MS” dipilih berdasarkan pengaplikasian nama headline terhadap font tersebut, font “Comic Sans MS” memiliki garis tegas yang cukup dari pada alternatif font yang lain, sehingga dengan menggunakan font tersebut dapat diaplikasikan dalam headline layout untuk cover buku pada ukuran yang sama, sehingga lebih mementingkan readability dan legibilitas yang tinggi ketika membaca. Dan dari sifat font yang diatas disebutkan memiliki sifat tegas dan dapat digunakan pada semua media maka font ini dapat mewakili kata kunci *smart* yang telah ditemukan pada analisa *keyword*. Font ini juga sering digunakan pada buku komik dan anak-anak, karena sifatnya yang fleksibel tidak kaku, maka font ini juga dapat mewakili kata kunci *fun*, jadi font/huruf yang digunakan dalam buku ilustrasi ini merupakan gambaran dari kata kunci yang sudah ditemukan yaitu *smart and fun*.

3.9.3 Program Kreatif

Perancangan ini berawal dari pembuatan layout dan *standart graphic manual*. Di dalamnya terdapat proses sketsa, alternated desain, hingga final desain. Ketiga proses desain tersebut sudah melalui proses pemilihan layout, tipografi, warna, gambar visual dan informasi mengenai legenda Reog Ponorogo. Kemudian proses pengaplikasian pada media yang sudah dipilih menjadi proses dari final desain.

3.11. Tujuan Media

Tujuan dari penggunaan media ini adalah untuk menunjang penyebaran informasi kepada target audiens yang dituju. Media yang digunakan disesuaikan dengan sasaran atau target audiens yang ingin dituju oleh buku ilustrasi ini, agar menimbulkan efektivitas komunikasi visual. Target audiens yang ingin dicapai untuk buku ilustrasi Reog Ponorogo ini adalah seseorang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan usia 6 hingga 8 tahun, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mencoba hal baru, lincah dan ceria dan suka membaca.



3.11.1 Strategi Media

Media yang dipilih adalah media yang dapat menyampaikan cerita dengan disertai ilustrasi gambar sebagai pendukungnya mengenai legenda Reog Ponorogo. Media utama yang akan dipilih adalah buku ilustrasi. Sedangkan media pendukung digunakan untuk membantu publikasi media utama yang telah dirancang. Adapun media yang digunakan terdiri atas:

1. Buku Ilustrasi

Pertimbangan pemilihan media ini adalah daya penyampaian pesan yang mendalam (detail) dengan daya tarik visual yang dapat dijadikan sebagai penggambaran pesan yang ingin disampaikan. Dengan menggunakan ilustrasi sebagai *point of interest* yang disertai dengan paragraf deskripsi singkat, menjadi keunggulan untuk menarik minat *target audience* yang memiliki usia antara 6-8 tahun. Untuk mendukung *durability*, estetika, kenyamanan dan

legibility dari buku ilustrasi, maka buku ini memiliki beberapa kriteria sebagai acuan.

Ukuran yang diimplementasikan pada buku ini adalah ukuran 210mm x 297mm dengan posisi buku horizontal. *Cover* dari buku ini dicetak dengan menggunakan *hard cover* dengan laminasi *doff* untuk memberikan kesan elegan sehingga dapat menyiratkan pesona. Jenis kertas yang digunakan adalah *Art paper* dengan sistem cetak offset *full color* dua sisi untuk meningkatkan *durability* dari buku. Total jumlah halaman pada buku ini adalah 42 halaman tanpa *cover*.

2. Media pendukung

Untuk mendukung publikasi dari buku ilustrasi yang telah dirancang, maka dibutuhkan 3 jenis media promosi yang dianggap paling efektif untuk menarik minat *target audience*.

a. *Flyer*, alasan pemilihan media ini karena memiliki *life span* yang lama, memungkinkan untuk disebar dimana saja, mampu memberikan informasi yang detail tentang produk, biaya cetak murah serta cakupan luas dan terarah karena diletakkan di tempat tertentu (Marsellyne, 2011).

Flyer didesain dengan ukuran 148 mm x 210 mm dengan menggunakan bahan art paper 85 gsm, sistem cetak offset *full color* satu sisi.

b. *X-Banner*, alasan pemilihan media yaitu mudah dilihat, menarik perhatian dan memudahkan audiens mengenali letak yang dituju, media promosi yang tahan lama (Marsellyne, 2011). *X-banner* didesain dengan

ukuran 60 cm x 160 cm dengan menggunakan sistem cetak digital printing/flexo bahan PVC dengan laminasi *doff*.

- c. Poster, alasan pemilihan media ini yaitu mudah dilihat, menarik perhatian, memudahkan audiens mengenal tata letak lokasi yang dituju serta lebih fleksibel dalam penempatannya. Poster didesain dengan ukuran 42 cm x 59,4 cm dengan menggunakan sistem cetak digital printing bahan art paper 120 gsm tanpa laminasi.

3.12 Konsep Perancangan Buku Ilustrasi



Dalam pembuatan buku “Legenda Reog Ponorogo” sebagai upaya mengenalkan budaya lokal kepada anak-anak, dimana dalam kenyataannya Reog masih cenderung menyeramkan bagi anak kecil, sehingga dalam buku ilustrasi ini mendeformasikan bentuk karakter yang menyeramkan menjadi karakter yang lucu agar anak-anak dapat mengenal tari Reog ponorogo dengan suasana yang menyenangkan tanpa rasa takut, sehingga anak-anak dapat dengan mudah menerima budaya lokal mereka.

3.13 Judul Perancangan Buku Ilustrasi

Judul perancangan buku ilustrasi ini adalah “Legenda Reog Ponorogo”, penggunaan judul ini sesuai dengan isi buku, di dalam buku ini akan menceritakan legenda atau asal usul dari reog ponorogo, dan target audience adalah anak-anak yang cenderung suka membaca cerita.

3.14 Tema cerita

Dari hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan maka ditemukan sebuah tema cerita yang dapat diangkat. Tema ini berdasarkan dari cerita yang paling populer di masyarakat mengenai Reog Ponorogo. Tema cerita yang diangkat dari perancangan buku ilustrasi Reog Ponorogo ini adalah mengenai cerita legenda Reog Ponorogo yang menceritakan perjalanan serta persaingan antara prabu Klana Sewandana dengan prabu Singo Barong dalam melamar putri Sanggalangit dari kediri, yang merupakan cerita yang populer di masyarakat, dan juga terdapat pesan-pesan moral yang dapat diambil dari cerita tersebut.

3.15 Ukuran dan Jumlah halaman

Ukuran buku yang digunakan adalah ukuran A4, karena ukuran kertas A4 sudah sangat pas tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar, dan ukuran tersebut memudahkan penyusunan informasi yang disajikan dalam buku karena adanya perbandingan penempatan yang 60 untuk gambar visual karakter dan 40 untuk informasi atau teks. Pertimbangan lainnya dengan menggunakan ukuran tersebut ialah perbandingan *legibility* dalam buku ini di utamakan, sehingga menghindari kebosanan ketika membaca. Dari pertimbangan tersebut didukung menurut (Rustan, 2008) yang menerapkan bahwa lebar suatu paragraph merupakan faktor yang menentukan tingkat kenyamanan dalam membaca naskah.

3.16 Sinopsis Cerita

Setelah melakukan wawancara kepada penari Reog dan juga pada narasumber lainnya, mengatakan bahwa cerita yang paling populer pada masyarakat adalah versi bantar angin yang menceritakan tentang perjalanan prabu klana Sewandana dalam melamar Dewi Sanggalangit. Dari hasil wawancara tersebut maka terbentuklah sinopsis cerita untuk buku ilustrasi legenda ponorogo.

Sinopsis cerita legenda Reog Ponorogo adalah sebagai berikut :

Dahulu kala di kerajaan kediri yang megah dan permai memiliki raja yang bijaksana dan raja tersebut memiliki seorang gadis yang sangat cantik jelita, sampai kecantikannya terdengar sampai ke kerajaan lainnya, putri ini bernama Dewi Sanggalangit. Namun ada satu hal yang membuat ayahanda Dewi Sanggalangit ini resah yaitu sang putri masih belum mempunyai pasangan, banyak sekali pangeran-pangeran tampan dan kaya yang melamar tetapi semua ditolak olehnya, hal ini sangat membuat sang raja bingung, karena sang raja ingin sekali puterinya segera menikah, akhirnya Dewi Sanggalangit mengatakan kepada sang raja bahwa dia akan menikah apabila sang calon mampu memenuhi syarat yang diberikan oleh Dewi Sanggalangit, dan ternyata syarat tersebut disanggupi oleh dua orang raja dari kerajaan sebelah yaitu Prabu Klana Sewandan dan Prabu Singo Barong, apa sajakah syarat yang diminta oleh Dewi sanggalangit? Dan siapa diantara kedua Raja ini yang mempu memenuhi syarat tersebut?.

3.17 Setting Cerita

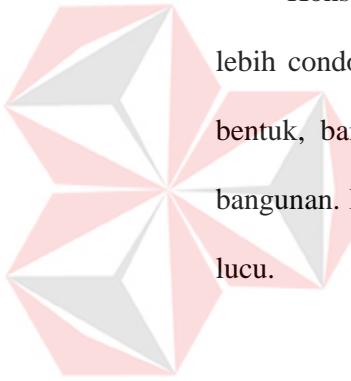
Dari sinopsis cerita yang sudah ditemukan dari hasil wawancara maka setting cerita dalam buku ilustrasi legenda Reog Ponorogo ini adalah kerajaan kediri tempat Dewi Sanggalangit, kerajaan Bantarangin(ponorogo) tempat Prabu Klana Sewandana bertahta dan kerajaan Lodaya tempat Prabu Singo Barong bertahta, semua cerita dalam buku ini akan divisualisasikan dengan menggunakan karakter kartunal yang akan menggambarkan dari setiap cerita dalam legenda Reog Ponorogo.

3.18 Konflik

Setelah melalui tahap wawancara dan menemukan cerita Versi Bantar angin yang lebih populer. dalam wawancara, ibu Lisa Sidiyawati mengatakan bahwa dalam tari reog sendiri juga menceritakan kisah lamaran Klana Sewandana kepada Dewi Sanggalangit yang di tengah perjalanan terpaksa bertarung dengan Singobarong yang akhirnya menjadi konflik utama dalam cerita tersebut. Maka didapatkan konflik utama dalam buku ini adalah ketika raja kediri mengumumkan sayembara untuk mencari calon suami untuk putrinya Dewi Sanggalangit, dan disaat itu hanya ada dua orang raja yang menyanggupi syarat yang diberikan oleh Dewi Sanggalangit, yaitu Prabu Klana Sewandana dan Prabu Singobarong. Kedua raja ini pun mulai mencari semua syarat untuk diberikan kepada Dewi Sanggalangit, tetapi Prabu Singobarong memiliki sifat jelek, ketika Prabu Singobaring mengetahui bahwa Prabu Klana Sewandana sudah hampir

melengkapi syarat yang di berikan, muncul niat jelek di benak Prabu Singobarong yaitu ingin merebut semua syarat yang sudah berhasil dikumpulkan oleh Prabu Klana Sewandana. Ketika Prabu Klana dalam perjalanan menuju kerajaan kediri sembari mencari syarat terakhir rmbongan mereka dicegat oleh Prabu Singobarong beserta pasukannya, dari sini terjadilah pertempuran sengit antara kedua raja yang saling memiliki kekuatan sakti mandraguna.

3.19 Konsep Dasar Gaya Desain



Konsep dasar gaya desain yang dipakai adalah gaya/*style* perancang yang lebih condong kepada manga type chibi yang dalam gaya ini terjadi perubahan bentuk, baik dari sisi bentuk proporsi tubuh manusia maupun bentuk sebuah bangunan. Penggunaan gaya ini dilakukan agar ilustrasi desain mempunyai kesan lucu.

3.20 Teknik Pengerjaan

Teknik pengerjaan pada perancangan buku ilustrasi Reog Ponorogo ini menggunakan 2 teknik, yaitu teknik manual dan komputerisasi, pada proses awal pengerjaan adalah dengan membuat sketsa kasar para karakter, tempat serta aksesoris lainnya, setelah itu dilanjutkan dengan proses inking atau penebalan garis kemudian gambar sketsa discan untuk dilanjutkan tahap pewarnaan pada komputer, setelah semua gambar jadi dilanjutkan dengan layout kemudian proses printing.

3.21 Storyline

Scene 1 :

Tokoh : Prajurit penjaga gerbang kerajaan

Setting : Gerbang Kerajaan

Narasi : Dahulu kala ada sebuah kerajaan

Kerajaan itu sangat makmur

Kerajaan Kediri namanya

Kerajaan itu dipimpin oleh raja

Raja tersebut sangat bijaksana

Dia sangat baik terhadap rakyatnya

dan rakyatnya sangat menyukainya

Scene 2 :

Tokoh : Dewi Sanggalangit

Setting : taman kerajaan.

Narasi : Sang raja memiliki seorang puteri

dan puterinya sangat cantik jelita

Dewi Sanggalangit namanya

Tetapi sang puteri belum mempunyai suami banyak pangeran datang tapi

ditolak oleh sang puteri

Scene 3 :

Tokoh : Dewi Sanggalangit dan Raja Kediri

Setting : pendopo kerajaan.

Narasi : Suatu hari sang puteri berkata “ayah calon suamiku harus bisa membawa 144 kuda kembar dengan penunggangnya, tarian dengan musik yang belum pernah ada, dan hewan berkepala dua”

Wah susah sekali syaratnya kata sang ayah.

Scene 4 :

Tokoh : Prabu Klana Sewandana dan Prabu Singobarong

Setting : Daerah sekitar kerajaan kediri

Narasi : Suatu hari datanglah dua orang raja yang ingin melamar dia adalah Klana Sewandana dan Singobarong, mereka akhirnya bersaing.

“lihat pasti aku yang menang” kata Singobarong pada Klana
“kita lihat saja nanti” jawab klana.

Scene 5 :

Tokoh : Prabu Klana Sewandana, Jathil (penunggang kuda), prajurit dari lodaya

Setting : daerah sekitar hutan

Narasi : klana sewandana pun mencari satu persatu dari syarat yang diajukan

Dewi Sanggalangit, namun ternyata singobarong telah mengutus salah satu prajuritnya untuk melihat diam-diam apa saja yang udah di dapatkan oleh klana.

Scene 6 :

Tokoh : Prabu Singobarong dan Prajuritnya

Setting : Singgasana Singobarong di Lodaya.

Narasi : Prajuritnya pun melaporkan bahwa klana sudah hampir selesai mencari

syarat yang diberikan Dewi Sanggalangit, Singobarong pun marah mendengarnya.

“baiklah, siapkan pasukan!! Kita rebut semua syarat dari klana!!” perintah sang Singobarong.

Scene 7 :

Tokoh : Prabu Klana serta pasukannya dan Singobarong serta pasukannya.

Setting : Jalanan dekat hutan

Narasi : Ketika dalam perjalanan Klana dan pasukannya dicegat oleh singobarong dan pasukannya.

“Hahaha... Mau kemana kamu? Serahkan semua syarat yang sudah kamu kumpulkan” kata Singobarong
“tidak akan..” sahut klana akhirnya mereka bertempur.

Scene 8 :

Tokoh : Prabu Klana dan Prabu Singobarong

Setting : hutan

Narasi : Mereka berdua akhirnya berhadapan satu lawan satu, dan mereka sama sama sakti, Tetapi Klana memiliki pusaka sakti yaitu Cemeti Samandiman Singobarong pun kalah Dengan kesaktiaannya klana merubah Singobarong menyatu dengan meraknya, maka jadilah hewan berkepala dua.

Scene 9 :

Tokoh : Prabu Klana beserta pasukan dan iring-iringan musik dan Singobarong

Setting : kerajaan Kediri

Narasi : Dengan begitu lengkap sudah syarat untuk melamar Dewi Sanggalangit,

Klana pun meneruskan perjalanan ke kerajaan kediri dan memberikan semua syaratnya. dan akhirnya Klana dapat menjadi suami sang Dewi Sanggalangit yang cantik jelita.



BAB IV

IMPLEMENTASI KARYA

Setelah melakukan penelitian dan didapatkan konsep “Fun and Smart”. sehingga didapatkan alternatif yang digunakan dalam karya akhir dan proses penelitian dan pembuatan sketsa yang telah diterangkan pada bab III, pada bab ini membahas mengenai proses dan implementasi desain pada berbagai media yang telah ditentukan sebelumnya.



4.1 Konsep

Konsep yang digunakan adalah “Smart and Fun” dengan visualisasi karakter menggunakan gaya kartun chibi dan unsur-unsur lokal seperti penggambaran kostum yang digunakan oleh karakter utama, yaitu kostum yang menggambarkan kerajaan Jawa di masa lampau. Penggunaan gaya kartun dimaksudkan memberi tampilan lucu pada karakter Reog yang cenderung menyeramkan, dengan tujuan agar pembaca yaitu anak-anak nyaman dalam mengenal budaya mereka dengan cara membaca cerita dari Reog Ponorogo terlebih dahulu. Konsep yang mendasari pembuatan buku ini adalah “Smart and Fun” yang mempunyai tujuan menyampaikan pesan bahwa belajar budaya sangatlah menyenangkan (fun), meskipun Reog tampilannya menyeramkan diharapkan anak-anak dapat menanggapinya dengan cerdas (smart) bahwa itulah budaya yang Indonesia miliki, terlepas dari unsur magis yang dipakai dalam pertunjukan Reog yang sangat bertentangan pada

zaman modern saat ini, tetapi itulah budaya yang harus dijaga dan dilestarikan keberadaannya

4.2 Karakter Tokoh Cerita

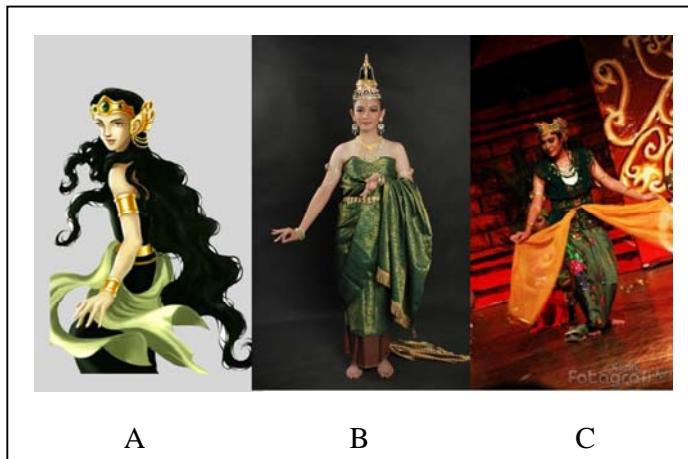
Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai konsep karakter dalam buku ilustrasi legenda Reog Ponorogo, berikut adalah penjelasannya :

4.2.1 Karakter Tokoh Utama

Karakter tokoh utama dalam buku ini dibuat sesuai dengan karakter dalam tarian reog ponorogo. Visualisasi karakter dalam buku ini dibuat menjadi karakter kartun yang lucu, karakter utama dalam buku ini adalah Dewi Sanggalangit, dan karakter pendukungnya adalah Prabu Klana Sewandana, Prabu Singobarong, Raja Kediri, Penari Jathil, Bujang Ganong dan Warok. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing tokoh :

1. Dewi Sanggalangit

Dewi Sanggalangit adalah salah satu tokoh utama dalam legenda Reog Ponorogo, digambarkan bahwa Dewi Sanggalangit adalah anak dari raja Kediri yang terkenal cantik celita. Dewi Sanggalangit inilah yang dalam cerita dilamar oleh prabu Klana Sewandana, yang kemudian perjalanan lamaran itu diabadikan dalam tarian Reog.

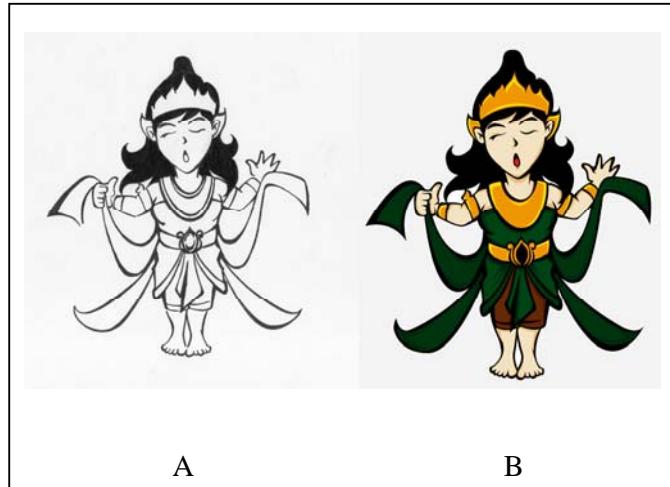


Gambar 4.1 Referensi Karakter Dewi Sanggalangit.

Sumber: <http://purimajapahit.files.wordpress.com>



Dari sumber referensi yang didapatkan sebagai bahan perbandingan gambar ilustrasi, maka diputuskan ilustrasi Dewi Sanggalangit adalah seorang wanita yang menggunakan pakaian putri adat jawa dengan warna hijau dan selen-dang yang menjulur, menggunakan mahkota, gelang dan aksesoris emas, seperti pada gambar 4.1 (A, B, C). Pada karakter Dewi Sanggalangit tidak terjadi deformasi yang signifikan, karena karakter ini tidak terlihat menyeramkan dibanding dengan karakter dalam tari Reog lainnya berikut adalah tampilan dari ilustrasi Dewi Sanggalangit untuk buku ilustrasi legenda Reog Ponoroogo, gambar 4.2 (A) adalah hasil sketsa, dan pada gambar 4.2 (B) adalah hasil olah digital :

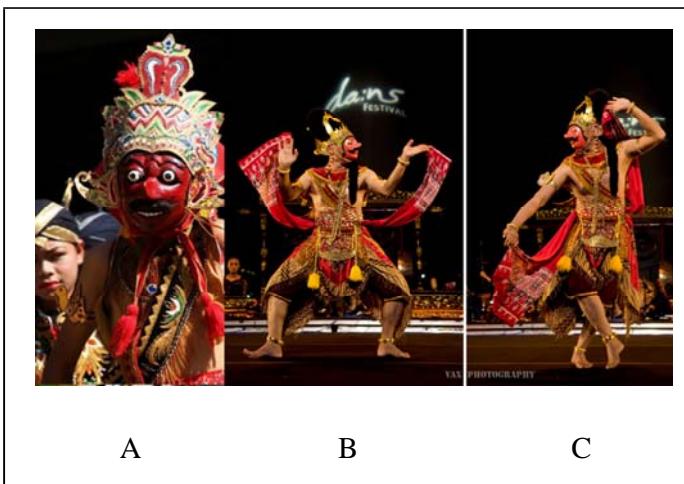


Gambarl 4.2 Implementasi Karakter Dewi Sanggalangit.

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014.

2. Prabu Klana Sewandana

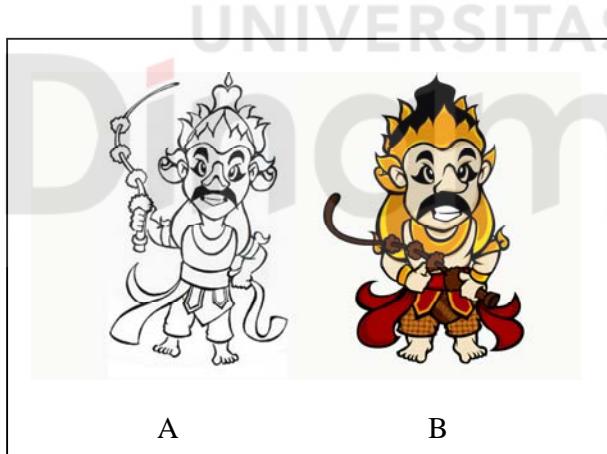
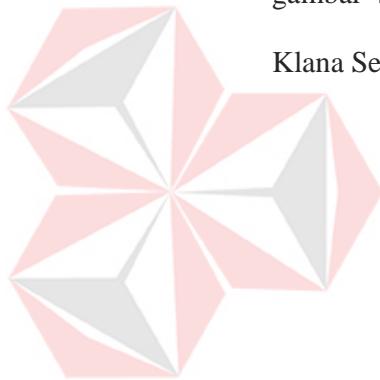
Prabu Klana Sewandana digambarkan sebagai seorang Raja yang bertahta di kerajaan Bantarangin yang terletak yang sekarang dikenal dengan nama Ponorogo.



Gambarl 4.3 Referensi Karakter Klana Sewandana.

Sumber: <http://farm3.static.flickr.com/>

Dari sumber referensi yang didapatkan sebagai bahan perbandingan gambar ilustrasi, gambar 4.3 (A, B, C) menggambarkan tokoh Klana Sewandana yang menggunakan topeng merah dengan mata yang melotot dan kumis yang tebal, kesan seram masih kental ketika melihat karakter Klana di tari Reog, maka tokoh Klana dideformasi menjadi lebih lucu, dikarenakan karakter asli dari Klana masih terlihat menyeramkan, pada ilustrasi Klana Sewandana perubahan hanya pada wajah, untuk pakaian masih seperti karakter asli pada tari Reog, pada gambar 4.4 (A) merupakan hasil dari sketsa karakter, dan pada gambar 4.4 (B) adalah hasil olah digital, berikut adalah tampilan dari ilustrasi Klana Sewandana :



Gambar 4.4 Implementasi Prabu Klana Sewandana.
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014.

Deformasi yang dilakukan hanya pada sekitar daerah wajah, dikarenakan yang membuat tampilan Klana Sewandana menyeramkan adalah pada tampilan wajahnya, untuk kostum yang dikenakan tidak mengalami perubahan yang signifikan agar ciri khas dari Klana Sewandana tetap ada.

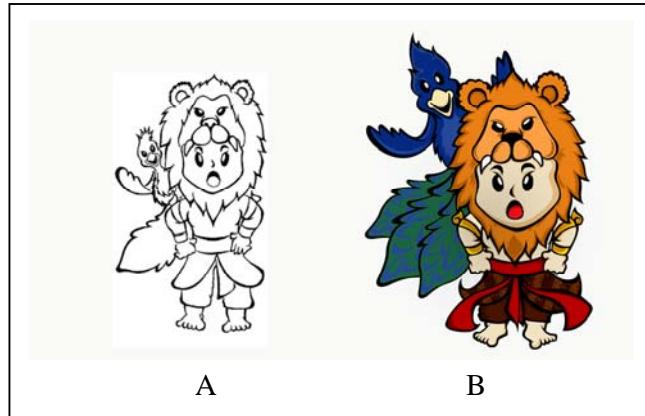
3. Prabu Singobarong

Sesuai namanya, Prabu Singobarong memiliki tubuh yang berbeda diantara manusia lainnya gambaran dari legenda Reog Ponorogo ini sang prabu memiliki tubuh manusia perkasa tetapi berkepala harimau yang menyerupai singa, dan sang prabu memiliki sifat yang keras, kejam, sompong, dia sangat ditaruti oleh orang-orang.



Gambar 4.5 Referensi Karakter Singobarong.
Sumber: <http://ic.pics.livejournal.com/>

Dari sumber referensi yang didapatkan sebagai bahan perbandingan gambar ilustrasi, gambar diatas menggambarkan tokoh Singobarong yang memiliki bentuk tubuh yang tidak sama seperti manusia lainnya yakni Singobarong memiliki tubuh manusia tetapi kepalanya berbentuk harimau dengan rambut singa, kesan seram masih kental ketika melihat karakter Singobarong, maka tokoh Singobarong dideformasi menjadi lebih lucu, dikarenakan karakter asli dari Singobarong masih terlihat menyeramkan, berikut adalah tampilan dari ilustrasi Singobarong :



Gambar 4.6 Implementasi Prabu Singobarong.
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014.

Pada implementasi, prabu Singobarong yang semula berbadan manusia dan berkepala harimau dengan rambut singa dideformasi dengan karakter anak kecil yang menggunakan topi kepala singa untuk mengurangi kesan menyeramkan darikarakter asli prabu Singobarong.

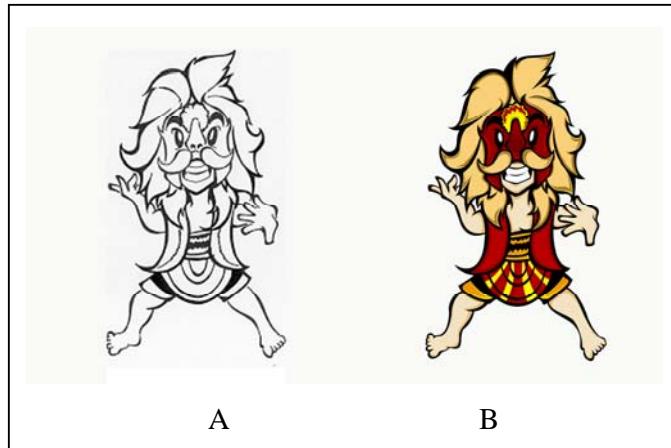
4. Bujang Ganong/ Patih Iderkala

Patih Iderkala adalah patih dari Prabu Klana Sewandana, dia adalah orang kepercayaan Prabu Klana Sewandana dan dia sangat setia kepada rajanya, dan patih Klana juga terkenal akan kesaktiaannya yang mandraguna, tidak salah jika Klana Sewandana menjadikannya orang kepercayaannya.



Gambar 4.7 Referensi Karakter Bujang Ganong.
Sumber: <http://citizenimages.kompas.com/>

Dari sumber referensi yang didapatkan sebagai bahan perbandingan gambar ilustrasi, gambar diatas menggambarkan tokoh *Bujang Ganong* yang memiliki ciri yang hampir mirip dengan tokoh Klana Sewandana, *Bujang Ganong* memiliki ciri memakai topeng merah dengan gigi bertaring yang terlihat jelas, mata yang melotot, dan rambut panjang yang tidak beraturan, kesan seram masih terlihat pada karakter *Bujang Ganong*, maka tokoh *Bujang Ganong* dideformasi menjadi lebih lucu, dikarenakan karakter asli dari *Bujang Ganong* yang masih tergolong menyeramkan, berikut adalah tampilan dari ilustrasi *Bujang Ganong* :



Gambarl 4.8 Implementasi Bujang Ganong.

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014.

Pada implementasi, karakter Bujang Ganong tetap menggunakan topeng merah, tetapi ekspresi dari raut wajah yang dirubah menjadi lebih lucu, yang semula karakternya memiliki mata yang melotot, dan gigi taring yang terlihat jelas dirubah menjadi seorang anak yang memakai topeng dengan ekspresi tersenyum, sehingga menimbulkan kesan yang ceria.

5. Jathilan

Jathilan dalam tari reog adalah sekelompok penari dengan aksesoris kuda-kudaan (jaranan), di dalam cerita reog adalah sekelompok kuda kembar dengan penunggangnya yang menjadi salah satu syarat yang diajukan oleh Dewi Sanggalangit. Pada tari Reog *Jathilan* diperankan oleh penari wanita.



Gambar 4.9 Referensi Karakter Bujang Ganong.
Sumber: <http://www.hotel.com.au/surabaya.htm>.

Dari sumber referensi yang didapatkan sebagai bahan perbandingan gambar ilustrasi, *Jathilan* adalah penari wanita yang menggunakan seragam putih dengan *blangkon*, selendang batik dan terdapat aksesoris kuda-kudaan, *Jathilan* menggambarkan syarat dari Dewi Sanggalangit yaitu 144 kuda kembar lengkap dengan penunggangnya yang rupawan, untuk karakter *Jathilan* tidak mengalami deformasi bentuk yang signifikan, karena karakter ini hampir sama dengan karakter Dewi Sanggalangit yang tampilan karakter aslinya tidak menyeramkan. berikut adalah tampilan dari ilustrasi *Jathilan*.



Gambarl 4.10 Sketsa Karakter Jathilan.
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014.

4.3 Implementasi Karya

4.3.1 Buku Ilustrasi

Buku dibuat sesuai konsep perancangan sebelumnya dan diimplementasikan dalam bentuk landscape A4 (297mm x 210mm). Desain layout yang digunakan dalam buku terdapat 3 layout utama, yaitu desain layout cover, desain layout pembukaan bab / bagian isi buku, dan layout isi buku.

Berikut disajikan implementasi final desain buku beserta penjelasan setiap halaman konten buku ilustrasi legenda Reog Ponorogo :

1. *Cover*

Sebagai bagian utama yang memiliki peranan penting untuk menimbulkan ketertarikan *target audience*, *cover* buku harus mencitrakan keseluruhan dari isi buku dengan tetap berpegang pada konsep perancangan yang telah dibuat. Sebagai bahan pertimbangan untuk merancang *cover* buku ilustrasi Legenda Reog Ponorogo yang sesuai dengan konsep perancangan “*Smart and Fun*” maka terdapat beberapa bahan referensi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan desain *cover* buku yang baik.



Gambar 4.11 Referensi *Cover* Buku.
Sumber: <http://lucybodenillustration.blogspot.com/>.

Melalui bahan pertimbangan, baik dari konsep perancangan dan bahan referensi *cover*, maka desain *cover* buku akan menggunakan model kartunis, seperti pada gambar 4.11 yang menggambarkan suasana pemandangan, pada *cover* buku ilustrasi ini akan menggunakan gaya yang sama, namun ada penambahan karakter, yaitu karakter dari legenda Reog akan di tampilkan pada *cover* , berikut adalah implementasinya :



Gambar 4.12: Desain *Cover* Depan Dan Belakang.
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014.

Untuk desain cover depan digambarkan seluruh pemain utama dalam tari reog yaitu Dewi Sanggalangit, Klana Sewandana, dan Singobarong, dan didepannya terdapat judul dari buku ilustrasi ini, dengan background gapura yang menuju ke kerajaan.

2. Halaman Pembuka

Pada halaman pembuka merupakan konten paling awal yang ditemui pembaca pada saat pertama kali membuka buku. Pada halaman ini dibutuhkan penguatan karakter buku melalui pengulangan atau repetisi yang terdapat di *cover* buku dengan penambahan atau pengurangan elemen yang dianggap perlu.



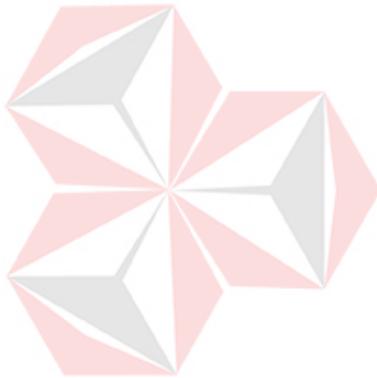
Gambar 4.13: Implementasi Halaman Pembuka.
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014.

Pada halaman pembuka, ditampilkan 3 tokoh utama dalam cerita Reog, yaitu Klana Sewandana, Singobarong, dan Dewi Sanggalangit, ketiga karakter tersebut berada di dalam satu lingkaran.

Hal tersebut dimaksudkan untuk memberikan tampilan tokoh utama dalam buku ini oleh para pembaca, dan tiga karakter inilah yang menjadi cikal bakal Reog Ponorogo

3. HakCipta

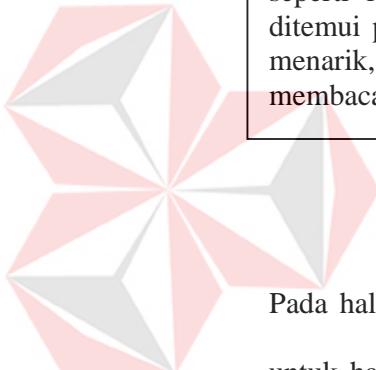
Pada halaman hak cipta terdapat informasi mengenai judul buku, tahun penerbitan, penerbit, dan informasi lainnya seputar buku ilustrasi ini. Pada halaman ini juga terdapat himbauan untuk tidak menggandakan buku ini dalam bentuk apapun tanpa seijin penulis dan penerbit.



Gambar 4.14: Implementasi Halaman Hak Cipta
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

3. Kata Pengantar

Sebagai narasi pengantar bagi pembaca dalam memahami konten dari buku merupakan fungsi dari adanya halaman ini. Pada halaman ini mencakup tentang fenomena yang melandasi perancangan buku ilustrasi legenda Reog ponorogo ini, serta gambaran singkat dari isi buku ilustrasi ini. *Body copy* pada kata pengantar ini disusun secara sistematis guna menunjang penyampaian pesan secara verbal.



Reog merupakan salah satu kesenian budaya Indonesia dalam bentuk tari yang berasal dari daerah Jawa Timur dan Ponorogo adalah tempat asal asli tari Reog, salah satu keunikan tari Reog adalah adanya karakter Dadak Merak yang berbentuk kepala harimau dan berambut singa dengan hiasan bulu-bulu merak yang sangat lebat, namun dalam tari Reog tidak hanya ada karakter Dadak Merak saja, tetapi masih ada beberapa karakter dalam tari Reog, seperti Klana Sewandana, Jathilan, Bujang Ganong, Warok, yang semua karakter tersebut merupakan gambaran dari tokoh di dalam legenda Reog Ponorogo yang merupakan kisah cikal bakal kesenian ini lahir.

Jika dilihat, karakter yang ada dalam tari Reog hampir semuanya terlihat menyeramkan, seperti Bujang Ganong yang memakai topeng merah dengan rambut yang panjang, hidung yang besar, dan gigi bertaring, tentu penampilan seperti itu sangat menyeramkan untuk anak kecil, dalam buku ini akan ditemui pengenalan karakter dalam tari Reog namun dengan tampilan yang menarik, sehingga anak-anak dapat mengenal tanpa rasataku. Selamat membaca :-)

Gambar 4.15 *Body copy* Halaman Kata Pengantar

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pada halaman ini lebih berkonsentrasi pada komunikasi verbal, maka desain untuk halaman kata pengantar ini berkonsentrasi pada komposisi *bodycopy* yang memiliki *legibility* yang baik, dan pada halaman ini diberikan sedikit sentuhan ilustrasi daun merak yang melambangkan dari tari Reog.

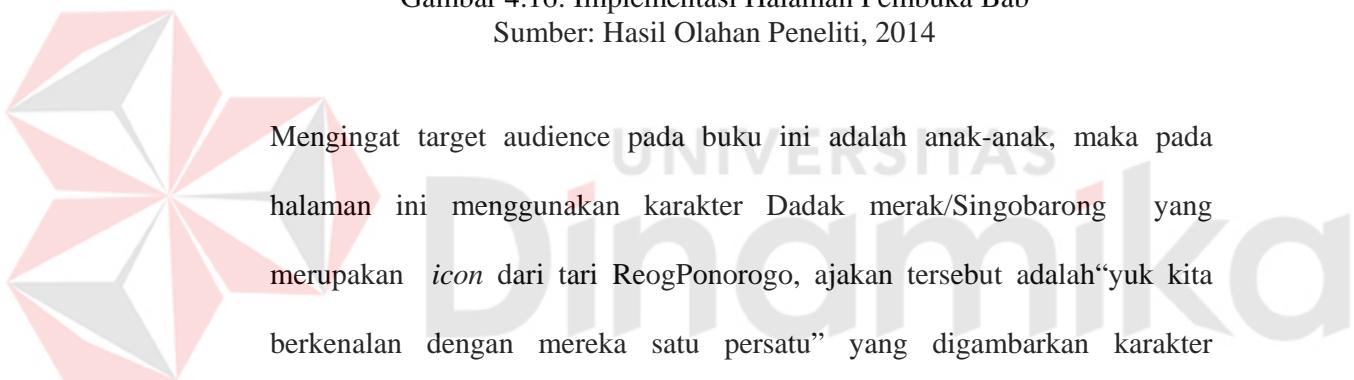
4. Pembuka,

Sebelum beranjak pada isi buku dan pengenalan karakter, pada halaman ini ditampilkan sebuah ajakan untuk mengenal karakter Reog Ponorogo, dimana tujuan buku ilustrasi ini adalah untuk mengenalkan tokoh dalam legenda Reog Ponorogo yang juga merupakan karakter pada tari Reog.



Gambar 4.16: Implementasi Halaman Pembuka Bab

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014



Mengingat target audience pada buku ini adalah anak-anak, maka pada halaman ini menggunakan karakter Dadak merak/Singobarong yang merupakan *icon* dari tari Reog Ponorogo, ajakan tersebut adalah “yuk kita berkenalan dengan mereka satu persatu” yang digambarkan karakter Singobarong dengan balon kata yang mmenggambarkan Singobarong yang mengajak para pembaca untuk berkenalan dengan tokoh Reog dalam buku ini

5. Pembuka Kedua

Pada halaman ini ditampilkan gambaran dari tari Reog Ponorogo secara keseluruhan, semua karakter/tokoh dalam tari Reog ada dalam halaman ini, hal tersebut dimaksudkan agar para pembaca yang belum mengerti mengenai Reog bisa mendapatkan gambaran dari tari Reog Ponorogo.



Gambar 4.17 Referensi Halaman Pembuka Kedua.
Sumber: <http://insanwisata.com/reog-ponorogo/>.

Setelah melalui berbagai aspek pertimbangan dari bahan referensi, maka ilustrasi dari implementasi dari halaman pembuka kedua ini adalah penempatan karakter pada tari Reog yang membentuk formasi, mengingat konflik dari cerita dalam tari Reog ini adalah adegan perlawanan terhadap prabu singo-barong atau dalam tari Reog adalah *Dadak Merak*. Berikut adalah implementasi dari halaman pembuka kedua :



Gambar 4.18: Implementasi Halaman Pembuka Kedua.
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014.

6. Pengenalan Klana Sewandana

Pada isi buku pertama, karakter yang pertama kali dikenalkan adalah Klana Sewandana, karena Klana Sewandana merupakan tokoh utama dalam legenda Reog Ponorogo yang bertahta di kerajaan Bantar Angin yang sekarang dikenal sebagai kota Ponorogo yang merupakan kota tempat cikal bakal asli tari Reog, pada halaman ini yang ditampilkan adalah garis besar dari profil Klana Sewandana,

Prabu Klana Sewandana adalah seorang raja yang bertahtadi kerajaan Bantar Angin, kerajaan itu sekarang adalah kota Ponorogo tempat tari Reog berasal. Klana Sewandana sangat sakti mandraguna tetapi dia tidak sompong

Gambar 4.19 *Body copy* halaman pengenalan Klana Sewandana
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Body copy pada halaman ini membahas mengenai gambaran umum dari Klana Sewandana atau profil singkat Klana Sewandana yang merupakan salah satu tokoh utama dalam legenda Reog Ponorogo.



Gambarl 4.20 Referensi Halaman Pengenalan Karakter Reog.
Sumber: <http://feature.mmosite.com/davincionline/character.shtml>.

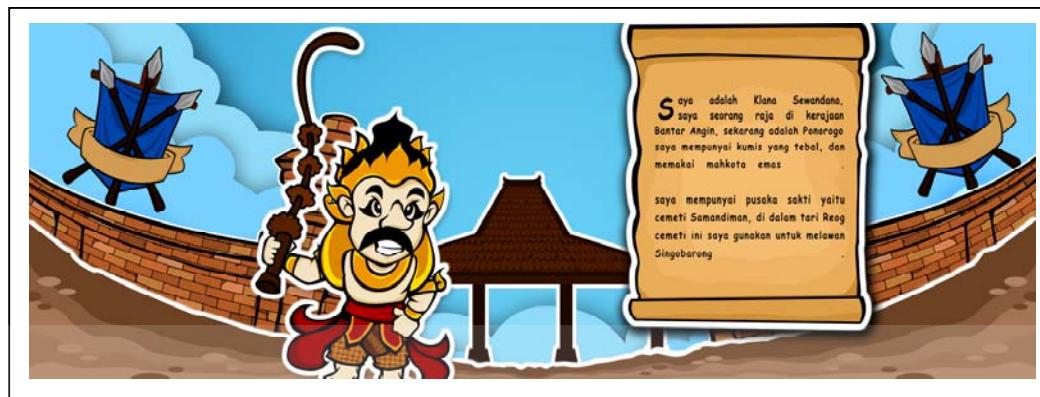
Setelah melalui berbagai aspek pertimbangan dari bahan referensi pada gambar 4.20, maka ilustrasi dari implementasi karya hanya mengambil posisi karakter dan gaya penempatan huruf saja, penempatan karakter pada sisi sebelah kiri halaman dan diimbangi dengan teks informasi karakter di sebelah kanannya. Referensi ini dipakai untuk semua halaman pengenalan karakter Reog pada buku ini. Berikut adalah hasil dari implementasi karya untuk pengenalan tokoh.



Gambar 4.21: Implementasi Halaman Pengenalan Klana Sewandana
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

Pada implementasi halaman pengenalan ini, karakter Klana Sewandana berada di sisi kiri dengan aksesoris bendera kerajaan untuk mempertegas karakter dari Klana Sewandana yang merupakan seorang raja, dan untuk mengimbanginya di sebelah kanan diberi tampilan sebuah *scroll* kertas tua yang berfungsi untuk bingkai *body copy* pengenalan karakter tersebut. *Scroll* ini juga berfungsi untuk menambah kesan klasik pada buku ilustrasi legenda Reog Ponorogo ini.

Pada halaman berikutnya menampilkan profil dari Klana Sewandana secara rinci, dan penjelasan peran ketika dalam tari Reog Ponorogo berikut adalah tampilan dai implementasinya :



Gambar 4.22: Implementasi Halaman Pengenalan Klana Sewandana
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

Saya adalah Klana Sewandana, saya seorang raja di kerajaan Bantar Angin, sekarang adalah Pononorogo
saya mempunyai kumis yang tebal, dan memakai mahkota emas. Saya mempunyai pusaka sakti yaitu cemeti Samandiman, di dalam tari Reog cemeti ini saya gunakan untuk melawan Singobarong

Gambar 4.23 *Body copy* halaman pengenalan Klana Sewandana
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Body copy pada halaman ini membahas mengenai gambaran profil dari Klana Sewandana lebih lengkap lagi, diaman ciri dari Klana Sewandana dijelaskan pada halaman ini, dan juga penjelasan karakter ketika dalam tari Reog.

7. Pengenalan Prabu Singobarong

Karater kedua yang dikenalkan adalah prabu Singobarong yang merupakan rival dari prabu Klana Sewandana, prabu Singobarong bertahta di kerajaan Lodaya, pada halaman ini ditampilkan profil singkat dari prabu singobarong.

Prabu Singobarong adalah raja yang bertahta di kerajaan Lodaya, bentuk tubuhnya aneh badannya manusia tetapi bentuk kepalamanya harimau dengan rambut seperti singa dan singobarong memiliki seekor burung merak dikepalanya, tugasnya adalah untuk mematuki kutu-kutunya

Gambar 4.24 *Body copy* halaman pengenalan Singobarong

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Body copy pada halaman ini membahas mengenai profil singkat dari prabu Singobarong, yang menjelaskan tempat Singobarong bertahta, bentuk tubuh Singobarong yang tidak lazim, dan juga hewan peliharaannya yang menjadi ciri khas dari Dadak Merak.



Gambar 4.25: Implementasi Halaman Pengenalan Singobarong

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

Pada implementasi halaman pengenalan ini tidak jauh dengan halaman pengenalan sebelumnya, masih menggunakan referensi yang sama, pada halaman ini ditampilkan karakter singobarong pada sebelah kiri halaman dengan aksesoris bendera kerajaan Lodaya, dan sebagai penyeimbang di sebelah kanan diberi tampilan *Scrol* kertas tua yang berfungsi sebagai frame *body copy*, dan untuk menambah kesan klasik.

Pada halaman berikutnya menampilkan profil Singobarong lebih rinci, pada halaman ini dijelaskan mengenai sifat dari singobarong serta gambaran das-ingobarong dalam tari Reog, semua dijelaskan pada *Body copy*.

Saya punya sifat yang sangat sombong. Saya seorang Raja
 Saya sangat sakti mandraguna, dan saya sangat suka memerintah, semua orang takut padaku, tidak ada yang berani melawanku.
 Dan saya mempunyai hewan peliharaan yang setia padaku, merak namanya, dalam tari Reog saya adalah Dadak Merak

Gambar 4.26 *Body copy* halaman pengenalan Singobarong.

Sumber: Hasil Olahan Peneliti.

Untuk tampilan halaman ini menampilkan ilustrasi Singobarong yang sedang duduk di tahtanya yang di jaga ketat oleh para prajuritnya dan pada halaman ini juga menggambarkan ekspresi dari Singobarong yang suka memerintah bawahannya, memperlihatkan sifat arogannya, berikut adalah tampilan dari implementasinya :



Gambar 4.27: Implementasi Halaman Pengenalan Singobarong.

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014.

8. Pengenalan Dewi Sanggalangit

Karakter berikutnya adalah Dewi Sanggalangit, Dewi Sanggalangit adalah seorang puteri dari kerajaan Kediri yang memiliki wajah yang cantik jelita, bahkan kecantikannya terdengar sampai ke kerajaan lain. Dalam legenda Reog Ponorogo, Dewi Sanggalangit mengadakan sayembara untuk mencari calon suami dan kandidat yang mau memenuhi syarat adalah prabu Klana Sewandana dan prabu Singobarong.pada halaman ini menjelaskan tentang profil singkat Dewi Sanggalangit,



Dewi Sanggalangit adalah puteri dari kerajaan Kediri. Dia mempunyai wajah yang sangat cantik jelita Kecantikannya yang luar biasa sampai terdengar ke kerajaan lain Dia putri yang sangat baik dan lembut hatinya

Gambar 4.28 *Body copy* halaman pengenalan Dewi Sanggalangit.
Sumber: Hasil Olahan Peneliti.

Body copy pada halaman ini membahas mengenai profil singkat dari Dewi Sanggalangit, yaitu menjelaskan mengenai wajah Dewi Sanggalangit yang cantik jelita, dan tempat Dewi Sanggalangit berasal. Untuk penempatan karakter dan *body copy* tidak jauh berbeda dengan halaman sebelumnya karena semua desain halaman pada bab pengenalan merujuk pada satu referensi yang sudah dijelaskan diatas. Berikut adalah tampilan dari implementasinya



Gambar 4.29: Implementasi Halaman Pengenalan Dewi Sanggalangit.
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014.

Pada implementasi halaman pengenalan ini tidak jauh dengan halaman pengenalan sebelumnya, masih menggunakan referensi yang sama, pada halaman ini ditampilkan karakter singobarong pada sebelah kiri halaman dengan aksesoris bendera kerajaan Lodaya, dan sebagai penyeimbang di sebelah kanan diberi tampilan *Scrol* kertas tua yang berfungsi sebagai frame dai *body copy*, dan untuk menambah kesan klasik.

Pada halaman berikutnya menampilkan profil dari Dewi Sanggalangit secara rinci, dan penjelasan peran ketika dalam tari Reog Ponorogo berikut adalah tampilan dai implementasinya :



Gambar 4.30: Implementasi Halaman Pengenalan Dewi Sanggalangit.
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014.

Pada halaman ini terdapat ilustrasi Dewi Sanggalangit yang sedang berada di taman istana yang di tumbuhi banyak bunga, pada *body copy* menjelaskan mengenai kebiasaan Dewi Sanggalangit hingga penampilan yang menjadi ciri khas Dewi Sanggalangit. Berikut adalah tampilan dari *body copy* halaman pengenalan Dewi Sanggalangit :

Halo, namaku Dewi Sanggalangit, aku adalah putri dari raja Aku suka sekali pergi ke taman istana Karena disana terdapat banyak bunga
Aku suka memakai gaun berwarna hijau dan aku memakai mahkota emas yang menghiasi rambutku panjangku

Gambar 4.31 *Body copy* halaman pengenalan Dewi Sanggalangit.
Sumber: Hasil Olahan Peneliti.

9. Pengenalan Raja Kediri

Karakter berikutnya adalah raja Kediri, pada halaman ini menjelaskan profil singkat mengenai raja Kediri.

Raja Kediri bertahta di kerajaan Kediri, sang Raja dikenal sangat bijaksana
Dia adalah ayah Dewi Sanggalangit yang cantik

Gambar 4.32 *Body copy* halaman pengenalan Raja Kediri.
Sumber: Hasil Olahan Peneliti.

Untuk tampilan juga tidak jauh berbeda dengan tampilan halaman pengenalan lainnya, yaitu karakter sang raja berada di halaman sebelah kiri dan diimbangi dengan tampilan *scroll* kertas tua yang berfungsi sebagai frame untuk *body copy*. Berikut adalah tampilan dari implementasinya :



Gambar 4.33: Implementasi Halaman Pengenalan Raja Kediri.
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014.

Pada halaman berikutnya adalah pengenalan raja Kediri lebih rinci, pada halaman ini dibuat sedikit berbeda yaitu yang memperkenalkan raja Kediri adalah sang putri tercinta yaitu Dewi Sanggalangit.

Kenalkan, ini adalah ayah saya, raja Kediri, dalam tari Reog ayah saya tidak tampil dalam tarian, ayah saya badannya sedikit gemu, dan mempunyai kumis yang sangat tebal, dia adalah raja yang bijak.

Gambar 4.34 *Body copy* halaman pengenalan Raja Kediri
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pada *body copy* dejelaskan bahwa karakter raja kediri tidak ditampilkan dalam tarian Reog, karena raja Kediri bukanlah tokoh utama, raja Kediri hanya tokoh pendukung dalam legenda Reog Ponorogo



Gambar 4.35: Implementasi Halaman Pengenalan Raja Kediri.

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014.

Pada tampilan halaman ini terdapat ilustrasi, Dewi Sanggalangit digambarkan disebelah sang ayah dan memperkenalkannya pada para pembaca. Dengan latar belakang suasana di sekitar istana.

10. Pengenalan Bujang Ganong

Karakter berikutnya adalah Bujang ganong, dalam legenda Reog Ponorogo Bujang Ganong adalah seorang patih kepercayaan prabu Klana Sewandana, yang bernama patih Iderkala, prabu Klana Sewandana menjadikannya tangan kanannya dan Bujang Ganong juga sakti mandraguna.

Pada halaman ini ditampilkan profil singkat dari Bujang Ganong, tidak jauh berbeda dengan tampilan pengenalan sebelumnya.

Bujang Ganong adalah salah satu penari Reog, dalam cerita Reog dia adalah patih iderkala, dan dia orang kepercayaan prabu Klana Sewandana

Gambar 4.36 *Body copy* halaman pengenalan Bujang Ganong
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pada *body copy* dijelaskan bahwa Bujang Ganong adalah salah satu dari penari Reog, dan dalam legenda Reog Ponorogo, Bujang Ganong adalah patih Iderkala, orang kepercayaan prabu Klana Sewandana.

Untuk tampilan dari halaman ini menggunakan komposisi yang sama, yaitu karakter Bujang Ganong berada di sebelah kiri halaman, dan di halaman sampingnya terdapat tampilan *scroll* kertas tua yang berfungsi sebagai frame dari *body copy*, berikut adalah implementasinya :



Gambar 4.37: Implementasi Halaman Pengenalan Bujang Ganong.

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014.

Pada halaman berikutnya menceritakan tentang profil Bujang Ganong yang lebih rinci, mulai dari penampilannya hingga kemampuannya dalam tari Reog.

Saya Bujang Ganong, saya salah satu dari penari Reog, saya memakai baju merah dan muka saya juga merah, rambut panjang dan hidung saya juga besar.

Tapi tenang, itu Cuma topeng kok, kalau topengnya dilepas kelihatan ganteng kok, dan saya adalah penari paling lincah.

Gambar 4.38 *Body copy* halaman pengenalan Bujang Ganong.

Sumber: Hasil Olahan Peneliti.

Pada *body copy* dijelaskan bahwa penampilan Bujang Ganong yang terlihat menyeramkan sebenarnya hanya sebuah topeng, ketika dilepas, Bujang Ganong sama seperti kita manusia biasa, hal ini bertujuan untuk mengurangi rasa takut pada anak-anak, sehingga anak-anak bisa mendapatkan gambaran bahwa sosok Bujang Ganong tidak seseram yang mereka bayangkan.

Untuk tampilan pada halaman ini adalah ilustrasi 2 penari Bujang ganong, penari satu masih menggunakan topengnya dan penari kedua melepaskan topeng dan memperlihatkan wajah yang ceria, menandakan bahwa dibalik topeng yang terkesan seram tersebut ternyata ada sosok ceria. Berikut adalah tampilan implementasinya :



Gambar 4.39: Implementasi Halaman Pengenalan Bujang Ganong.

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014.

11 Pengenalan Warok

Karakter berikutnya adalah Warok, Warok juga termasuk karakter dalam tari Reog yang berpenampilan menyeramkan, hanya saja warok tidak memakai topeng seperti Bujang Ganong, yang membuat Warok terlihat seram adalah kumis dan jambang yang tumbuh lebat pada area sekitar wajahnya. Pada halaman ini menjelaskan tentang profil singkat dari seorang Warok.

Warok adalah salah satu penari Reog dia suka memakai Baju dan celananya yang berwarna hitam-hitam dan ikat pinggangnya adalah tali putih yang besar

Gambar 4.38 *Body copy* halaman pengenalan Warok
Sumber: Hasil Olahan Peneliti.

Pada *body copy* dijelaskan bahwa Warok adalah salah satu penari dalam tari Reog, ciri khas dari warok adalah yang memakai baju yang serba hitam dan memakai ikat pinggang berwarna putih dan panjang. Tampilan pada halaman ini digambarkan karakter warok dan alat musik kenong sebagai aksesoris dan diimbangi oleh *scroll* kertas tua yang berfungsi sebagai frame untuk *body copy*, berikut adalah tampilan dari implementasinya :



Gambar 4.40: Implementasi Halaman Pengenalan Warok.
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014.

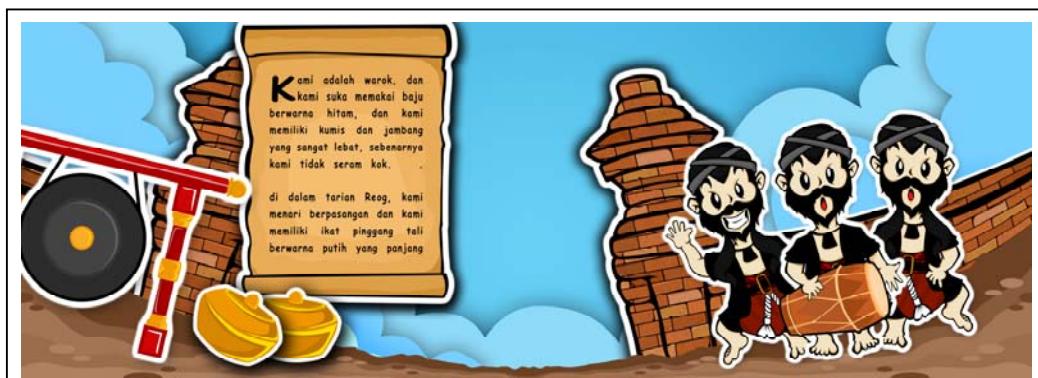
Pada halaman berikutnya menjelaskan profil Warok lebih rinci, dan menjelaskan peran dalam tari Reog, dan warok juga memiliki penampilan yang menyeramkan juga, dan pada halaman ini akan dijelaskan mengenai penampilannya yang menyeramkan sebenarnya mereka tidak seseram yang terlihat.

Kami adalah warok, dan kami suka memakai baju berwarna hitam, dan kami memiliki kumis dan jambang yang sangat lebat, sebenarnya kami tidak seram kok. .
di dalam tarian Reog, kami menari berpasangan dan kami memiliki ikat pinggang tali berwarna putih yang panjang

Gambar 4.41 *Body copy* halaman pengenalan Warok.

Sumber: Hasil Olahan Peneliti.

Pada *body copy* dijelaskan bahwa ciri khas Warok adalah pakaia yang serba hitam, kumis dan jambang yang tumbuh lebat, tetapi dibalik penampilan yang terkesan seram, sebenarnya Warok tidak seram, dan dalam tari Reog para Warok menari secara berpasangan, dan ikat pinggang tali putih yang panjang adalah aksesoris untuk menari, dan warok dikenal memiliki ilmu *kanuragan* atau tenaga dalam. Berikut adalah tampilan dari implementasinya :



Gambar 4.42: Implementasi Halaman Pengenalan Warok.

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014.

12. Jathilan

Karakter terakhir adalah Jathilan, salah satu penari dalam tari Reog ini berbeda dengan penari Reog lainnya, Jathilan adalah satu-satunya penari Reog wanita, pada halaman ini menjelaskan bahwa Jathilan menggambarkan pasukan berkuda dengan penunggangnya yang rupawan dan mereka menari secara berpasangan.

Jathilan adalah prajurit berkuda, dan mereka salah satu dari penari Reog, dalam tari Reog mereka menggambarkan prajurit yang menaiki kuda, dan mereka menari berpasangan

Gambar 4.43 *Body copy* halaman pengenalan Jathilan
Sumber: Hasil Olahan Peneliti.

Pada *body copy* dijelaskan mengenai profil singkat Jathilan, seperti mereka disebut sebagai prajurit berkuda yang menggambarkan para prajurit yang menaiki kuda dan Saling adu ketangkasan, dalam tari Reog mereka menari berpasangan. Berikut ini adalah tampilan dari implementasinya :



Gambar 4.42: Implementasi Halaman Pengenalan Jathilan.
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

Pada halaman berikutnya, menjelaskan bahwa Jathilan adalah satu-satunya penari wanit dalam tari Reog, pada pementasan mereka menggunakan mainan kuda-kudaan yang terbuat dari bambu sebagai lambang pasukan berkuda.

Dalam tarian Reog kami digambarkan sebagai prajurit pengawal, kami satu-satunya penari wanita dalam tari Reog dan kami semua cantik-cantik loh. jika adik-adik menonton Reog dan melihat kelompok yang menaiki kuda-kudaan, itu adalah kami,

Gambar 4.43 *Body copy* halaman pengenalan Jathilan
Sumber: Hasil Olahan Peneliti.

Pada *body copy* menjelaskan bahwa para penari Jathilan semuanya cantik-cantik dan tidak ada yang menyeramkan, hal ini bertujuan untuk memberi tahu kepada anak-anak, bahwa sesungguhnya Reog tidak seram, meskipun ada yang berpenampilan seram, ternyata dibalik itu ada tokoh yang cantik dan tidak menyeramkan. Berikut adlaah tampilan dari implementasinya :



Gambar 4.44: Implementasi Halaman Pengenalan Jathilan.
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

13 Penutup

Pada halaman penutup berisi tentang pesan-pesan untuk para pembaca yaitu anak-anak untuk mengenal budaya mereka sejak dini khususnya Reog Ponorogo, dan juga himbauan bahwa sesungguhnya Reog tidak seseram yang di bayangkan oleh anak-anak.

4.4 Media Publikasi

Berikut disajikan implementasi final desain media publikasi buku ilustrasi batik Tuban beserta penjelasannya.

1. Brosur

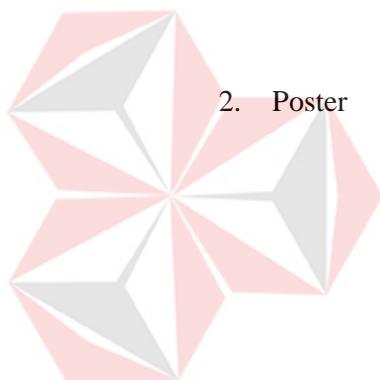
Sesuai dengan sketsa dan konsep, brosur untuk pendukung promosi buku akan dicetak pada ukuran A5 dengan alternatif desain yang dipilih adalah desain pertama. Unsur layout yang terdapat pada brosur adalah judul buku, ilustrasi karakter pendukung, serta informasi mengenai buku. Ada banyak varian pada brosur yang dimana setiap leaflet memuat satu persatu karakter dalam legenda Reog Ponorogo. Pada halaman belakang berisi promo dan ajakan untuk membeli buku. Berikut adalah teks pada brosur bagian belakang.

Yuk Mengenal Budaya
 Buruan Beli Buku Legenda Reog Ponorogo
 10 Pembeli Pertama Akan
 mendapatkan
 Souvenir Cantik Tersedia di Toko Buku Terdekat
 07 - 08 - 14

Gambar 4.45 *Body copy* Desain Brosur
 Sumber: Hasil Olahan Peneliti.



Gambar 4.46 Implementasi Desain Brosur
Sumber: Hasil Olahan Peneliti



2. Poster



Gambar 4.47 Implementasi Desain Poster
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Konsep desain yang ada dalam poster ini hampir serupa dengan brosur akan tetapi jika pada brosur karakter pada tari Reog ditampilkan satu karakter per brosur, dalam desain poster seluruh karakter masuk menjadi satu, hal ini bertujuan untuk menarik perhatian dengan cara menunjukkan seluruh karakter yang ada di dalam buku ilustrasi Reog Ponorogo, Poster dicetak dengan ukuran 420 mm x 594 mm dengan jenis kertas art paper 120 gsm.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan buku ilustrasi Legenda Reog Ponorogo ini adalah:

1. Gagasan pembuatan buku ilustrasi legenda Reog Ponorogo adalah untuk Memperkenalkan Reog Ponorogo kepada anak-anak dengan tampilan yang menarik, sehingga anak-anak dapat men angkap dan mengenal buday mereka tanpa rasa takut.
2. Tema desain dalam perancangan ini adalah Smart and Fun yang memiliki makna bahwa Reog Ponorogo adalah seni yang penuh semangat, energik dan tidak seseram penampilan yang terlihat kemudian diimplementasikan dalam bentuk konsep kreatif, strategi komunikasi dan strategi media.
3. Implementasi perancangan mengacu pada buku dan media pendukungnya, dimana hasil perancangan diharapkan mampu memperkenalkan Reog Ponorogo melalui legendanya kepada anak-anak agar dapat lebih dikembangkan.
4. Media yang digunakan adalah buku sebagai media utama. Untuk media pendukung promosi buku menggunakan media brosur dan booth pameran.
5. Media buku dan pendukungnya dirancang sesuai dengan tema rumusan desain, yakni Smart and Fun. Menggunakan warna-warna yang sesuai dengan karakter objek dan sesuai konsep yang kemudian digunakan dalam



desain layout. Pilihan warna-warna cerah merupakan gambaran dari sifat *fun*, dan coklat merupakan gambaran dari sifat *smart*.

5.2 Saran

Adapun saran dari pembuatan buku ilustrasi Reog Ponorogo ini adalah:

1. Memperdalam pembahasan tentang Reog Ponorogo terutama dalam segi komunitas dan interaksinya yang kompleks.
2. Mengembangkan lebih dalam tentang penggunaan seni Reog Ponorogo dalam dunia seni dan desain.



DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Arifin. 2010. *Penelitian Pendidikan - Pendekatan kualitatif dan kuantitatif*. Jogjakarta: LILIN PERSADA.

Bogdan, Robert C dan Biklen. Sari Kopp 1982. *Quantitative Research For Education: An Introduction to theory and methods*. Allyn and Bacon, inc.

Dameria, Anne. 2007. *Color Basic Panduan Dasar Warna untuk Desainer dan industri Grafika*. Jakarta

Departemen Pendidikan Nasional. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga)*. Jakarta: Balai Pustaka.

Esterberg, Kristin G. 2002, *Qualitative Methods In Social Research*, Mc Graw Hill, New York.

Harjanto, Rudi. 2009. *Prinsip-Prinsip Periklanan*. Jakarta: Gramedia.

Hartong, Corrie. 1948. *Danskunst*. Netherlands: Sijthoff

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.

Kasali, Rhenald. 2000. *Membidik Pasar Indonesia, Segmentasi Targeting Positioning*. Jakarta: Gramedia.

Kotler, Phillip & Hermawan Kertajaya, Iwan Setiawan. 2011. *Marketing 3.0, From Products, to customers, to the Human Spirit*. Canada : John Wiley and Sons, Inc.

Lisbijanto, Herry. 2013. *Reog Ponorogo*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Marimin. 2004. *Teknik dan Aplikasi Pengambil Keputusan Kriteria Majemuk*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Marsellyne. 2011. *Perancangan Media Promosi Mercia Beauty Centre di Surabaya*. Surabaya: UNIKA PETRA Surabaya.

McCloud, Scott. First Edition (2006). *Making Comics, Storytelling Secrets of comics, manga and graphic novels*. New York,USA: Harpers Collin Publisher.

Meri, La. 1948. *Spanish Dancing*. England: Interlink Books.

Moleong, Lexy. J. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja ROSDAKARYA.

Muktiono, Joko. D. 2003. *Aku Cinta Buku, Menumbuhkan Minat Baca Pada anak*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Mustopo, Habib. 2005. *Sejarah*. Jakarta: Yudhistira Ghalia Indonesia.

Nugroho, Eko. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta : ANDI

Pawito. 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: PT LkiS Pelangi Aksara Yogyakarta.

Poerwidjojo, 1997. *Babad Ponorogo*. Ponorogo: Depdikbud Kantor Kabupaten Ponorogo.

Punch, Keith F. 1998. *Introduction To Social Research: Quantitative & Qualitative Approaches*. London: Sage Publications dalam Pawito: *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. 2007. Yogyakarta: Lembaga Kajian Islam dan Sosial (LKIS)

Rustan, Surianto. 2008. *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.

_____. 2011. *Huruf Font Tipografi*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Sachs, Curt. 1952. *World History of The Dance*. California: Seven Arts.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Soerjodiningrat. 1934. *Babad Lan Mekaring Djoged Djawi*. Yogyakarta: Kolff Buding.

Soedarsono. 2000. *Wayang Wong Gaya, Masa Gemilang Dan Memudar*. Yogyakarta: Tarawang.

Suyanto, M. 2005. *Strategi Periklanan pada e-Commerce Perusahaan TOP Dunia*. Yogyakarta: ANDI.

Trimo, Soejono. 2000. *Pedoman Pelaksanaan Perpustakaan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Yatim, Riyanto. 2001. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC.

SUMBER WEB

<http://www.bimbingan.org/kelebihan-dan-kekurangan-buku.htm> (diakses 10 Oktober 2014)

<http://media.kompasiana.com/buku/2012/05/26/e-book-vs-buku-cetak-460106.html> (diakses 17 Oktober 2014)

<http://d42nkd.wordpress.com/> (diakses 12 Oktober 2014)

<http://id.answers.yahoo.com/question/index?qid=20120508083414AAcNJ8Y>
(diakses 17 Oktober 2014)

