



**PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI PAKAIAN ADAT BREGADA
HADININGRAT KRATON YOGYAKARTA SEBAGAI UPAYA
PENGENALAN PAKAIAN TRADISIONAL KEPADA ANAK-
ANAK**



TUGAS AKHIR

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Agung Tri Yunanto

11420100016

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA
STIKOM SURABAYA
2015**

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

“Be your self even you’re nobody”

LEMBAR PERSEMBAHAN



*Karya ini peneliti persembahkan untuk
Kedua Orang Tua, Orang yang terkasih, Para Dosen
Dan Sahabat-sahabat yang tercinta.*

Tugas Akhir
PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI PAKAIAN ADAT BREGADA
HADININGRAT KRATON YOGYAKARTA SEBAGAI UPAYA
PENGENALAN PAKAIAN TRADISIONAL KEPADA ANAK-ANAK

Dipersiapkan dan disusun oleh

Agung Tri Yunanto

NIM : 11420100016

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada : 23 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing

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

II. Wahyu Hidayat, S.Sn,M.pd _____

Penguji

I. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.kom.,MOS _____

II. Darwin Yuwono Riyanto, S.T.,M.Med.kom _____

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana

Dr. Jusak

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Agung Tri Yunanto

NIM : 11420100016

Dengan ini menyatakan dengan benar, bahwa Tugas Akhir ini adalah asli karya saya, bukan plagiat baik sebagian maupun apalagi keseluruhan. Karya atau pendapat orang lain yang ada dalam tugas akhir ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam daftar pustaka saya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindakan plagiat pada karya tugas akhir ini, maka saya Bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaaan yang telah diberikan kepada saya.



UNIVERSITAS
Dinamika
Surabaya, 17 Februari 2015

Agung Tri Yunanto

NIM : 11420100016

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Agung Tri Yunanto

NIM : 11420100016

Menyatakan demi kepentingan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, menyetujui bahwa karya Tugas Akhir yang berjudul **Penciptaan Buku Ilustrasi Pakaian Adat *Bregada Hadiningrat* Kraton Yogyakarta Sebagai Upaya Pengenalan Pakaian Tradisional Kepada Anak-Anak** untuk disimpan, dipublikasikan atau diperbanyak dalam bentuk apapun oleh Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 17 Februari 2015

Agung Tri Yunanto

NIM : 11420100016

ABSTRAK

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam mulai dari adat istiadat sampai karya seni nya. Selain itu Indonesia terdiri dari beberapa suku yang mempunyai kekhasan budaya. Pakaian Adat Tradisional Indonesia merupakan salah satu kekayaan budaya yang dimiliki oleh negara Indonesia dan dikenal oleh negara-negara lain. Salah satunya adalah Kasultanan Hadiningrat Yogyakarta yang dimana masih melestarikan atau melakukan ritual adat istiadat. Salah satu karya seni budaya yang salah satunya masih dilakukan sampai sekarang adalah memakai pakaian adat. Pakaian adat khas Yogyakarta bukan hanya dimiliki oleh para keturunan ningrat kerajaan, namun juga dimiliki oleh para abdi dalem dan para prajurit kerajaan.

Untuk memperkenalkan pakaian adat *bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta maka dilakukan penciptaan buku ilustrasi sebagai upaya memperkenalkan pakaian tradisional kepada anak-anak.

Untuk membuat buku ilustrasi ini menggunakan beberapa metode yaitu diawali dengan pengumpulan data dari hasil observasi, wawancara dan pengambilan data-data yang dibutuhkan, dan dilanjutkan dengan proses penciptaan elemen-elemen desain grafis. Dari proses tersebut menghasilkan sebuah buku ilustrasi yang dapat menggambarkan karakter dari *bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta.

Buku ilustrasi yang dibutuhkan disini adalah buku ilustrasi yang menggunakan konsep 2 dimensi yang mampu menarik perhatian masyarakat dengan mempunyai ciri khas dari *bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta itu sendiri. Hal ini diperlihatkan sebagai upaya untuk menunjang pengenalan pakaian tradisional kepada masyarakat terutama anak-anak.

Kata kunci : *Buku Ilustrasi, Pakaian Adat, Bregada, Kraton, Yogyakarta*

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul pakaian adat *bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta sebagai upaya pengenalan pakaian tradisional kepada anak-anak.

Penulis berharap setelah membaca penelitian ini, pembaca dapat mengetahui bagaimana pembuatan sebuah buku ilustrasi. Selain itu penulis berharap agar penelitian tugas akhir ini dapat berguna bagi semua pihak terutama bagi yang sedang melaksanakan tugas akhir. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih dan penghargaan kepada pihak-pihak yang telah membantu terselesainya tugas akhir ini baik secara langsung maupun tidak langsung, kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang telah memberi dukungan doa dan motivasi.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Djatmiko, M.Pd. selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Bapak Dr. Jusak selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
4. Bapak Muh Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom selaku Kaprodi S1 Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Wahyu Hidayat, S.Sn,M.pd Selaku Dosen Pembimbing
6. Semua pihak yang telah membantu baik secara moril maupun materi.

Penulis menyadari bahwa penelitian tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan baik materi maupun teknik. Oleh karena itu kritik dan saran yang

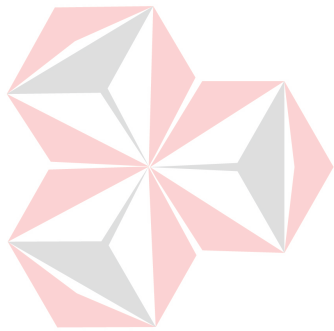
konstruktif diharapkan oleh penulis agar dapat membantu dimasa mendatang demi kesempurnaan penelitian ini.

Akhir kata semoga penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan pembaca khususnya dalam bidang ilustrasi.

Surabaya, Februari

2015

Penulis



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	viii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Tujuan Perancangan.....	7
1.5 Manfaat Perancangan.....	7
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	 8
2.1 Teori Budaya.....	8
2.1.1 Unsur-Unsur Budaya.....	9
2.1.2 Adat-Istiadat Jawa.....	10
2.2 Yogyakarta.....	11
2.2.1 Bregada Kraton Yogyakarta.....	15
2.2.2 Makna Filosofis Warna Pada Bregada	27
2.2.3 Makna Filosofis Kain Bermotif Pada Bregada.....	33
2.3 Pengertian Identitas.....	34
2.4 Pengertian Pakaian.....	35
2.4.1 Pengertian Pakaian Adat.....	36
2.5 Profil Anak-Anak.....	36
2.5.1 Anak-Anak Dalam Masa Sekolah Dasar	37
2.5.2 Ciri-Ciri Anak Dalam Masa Sekolah Dasar.....	37
2.5.3 Hiburan Yang Digemari Anak-Anak	38

2.5.4 Perkembangan Konsep Diri Ideal	40
2.6 Buku Ilustrasi	40
2.7 Upaya dan Pengenalan.....	42
2.8 Layout	42
2.9 Tipografi	44
2.10 Warna.....	45
2.11 Warna Komplementer.....	46
2.12 Pencetakan Buku	47
2.13 Penelitian Terdahulu.....	49
2.14 Buku Ilustrasi “Kerajaan Fantasi Indonesia”.....	49
 BAB III METODE PENELITIAN	 51
3.1 Jenis Penelitian.....	51
3.1.1 Aksioma Dasar Realitas Metode Kualitatif.....	53
3.1.2 Karakteristik Penelitian Metode Kualitatif	53
3.2 Perancangan Penelitian	54
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	55
3.3.1 Observasi.....	55
3.3.2 Wawancara.....	56
3.3.3 Studi Pustaka.....	56
3.3.4 Dokumentasi	56
3.3.5 Diskusi.....	57
3.4 Teknik Analisis Data.....	57
 BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN.....	 58
4.1 Objek Penelitian.....	58
4.2 Data Produk.....	59
4.3 Profil Konsumen	59
4.4 Analisis Data	60
4.5 Hasil Wawancara	61
4.6 Hasil Observasi	61

4.7 Keyword	62
4.8 Deskripsi Konsep.....	65
4.9 Perencanaan Kreatif.....	65
4.9.1 Tujuan Kreatif	69
4.9.2 Strategi Kreatif	69
4.10 Perencanaan Media.....	70
4.10.1 Tujuan Media	71
4.10.2 Strategi Media	71
4.11 Program Media	73
4.12 Biaya Media.....	73
4.13 Implementasi Konsep	79
4.13.1 Konsep Desain Karakter	79
4.13.2 Sketsa Alternatif Desain Karakter	79
4.14 Sketsa Desain Terpilih	82
4.15 Sketsa Seluruh Bregada.....	82
BAB V IMPLEMENTASI DESAIN	94
5.1 Hasil Vector Seluruh Bregada.....	94
5.2 Hasil Vector Logo Kraton Yogyakarta	105
5.3 Hasil Vector Pilar Khas Kraton Yogyakarta.....	106
5.4 Desain Layout Buku.....	107
5.4.1 Desain Cover	107
5.4.2 Desain Halaman Setelah Cover	108
5.4.3 Desain Halaman 1, 2, 3, 4.....	109
5.4.4 Desain Halaman 5, 6, 7, 8.....	110
5.4.5 Desain Halaman 9, 10, 11, 12.....	111
5.4.6 Desain Halaman 13, 14, 15, 16.....	112
5.4.7 Desain Halaman 17, 18, 19, 20.....	113
5.4.8 Desain Halaman 21, 22, 23, 24.....	114
5.4.9 Desain Halaman 25, 26, 27, 28.....	115
5.4.10 Desain Halaman 29, 30, 31, 32.....	116

5.4.11 Desain Halaman 33, 34, 35, 36.....	117
5.4.12 Desain Halaman 37, 38, 39, 40.....	118
5.4.13 Desain Halaman 41, 42, 43, 44.....	119
5.4.14 Desain Halaman 45, 46, 47, 48, 49.....	120
5.5 Desain Poster.....	121
5.6 Desain Display Karakter	122
5.7 Desain Stiker	122
 BAB VI PENUTUP	 123
6.1 Kesimpulan	123
6.2 Saran.....	124



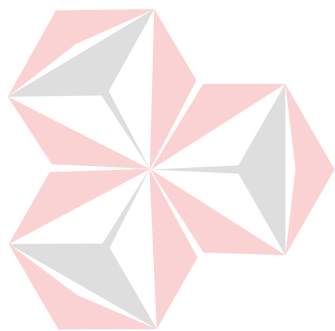
UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Sepuluh Prajurit Bregada.....	2
Gambar 2.1	Miniatur Prajurit Wirabaja	17
Gambar 2.2	Miniatur Prajurit Dhaeng.....	18
Gambar 2.3	Miniatur Prajurit Patangpuluh	19
Gambar 2.4	MiniaturPrajuritJagakarya.	20
Gambar 2.5	MiniaturPrajuritPrawiratama	21
Gambar 2.6	MiniaturPrajuritNyutra	23
Gambar 2.7	MiniaturPrajuritKetanggung.....	24
Gambar 2.8	MiniaturPrajuritMantrijero	25
Gambar 2.9	MiniaturPrajuritSurakarsa	26
Gambar 2.10	MiniaturPrajuritBugis	27
Gambar 2.11	Contoh Layout	43
Gambar 2.12	Contoh Layout	43
Gambar 2.13	ContohTipografi	44
Gambar 2.14	ContohTipografi	45
Gambar 2.15	Cover Buku “Kerajaan Fantasi Indonesia”	49
Gambar 2.16	Konten Buku “Kerajaan Fantasi Indonesia”	50
Gambar 4.1	Bagan Analisis Keyword.....	64
Gambar 4.2	Warna-Warna Vibrant	67
Gambar 4.3	Pembagian Warna.....	67
Gambar 4.4	Font Terpilih.....	68
Gambar 4.5	Sketsa Karakter Pertama.....	80
Gambar 4.6	Sketsa Karakter Kedua	81
Gambar 4.7	Sketsa <i>Bregada</i> Wirabaja.....	83
Gambar 4.8	Sketsa <i>Bregada</i> Dhaeng	84
Gambar 4.9	Sketsa <i>Bregada</i> Patangpuluh.....	85
Gambar 4.10	Sketsa <i>Bregada</i> Jagakarya.....	86
Gambar 4.11	Sketsa <i>Bregada</i> Prawiratama.....	87
Gambar 4.12	Sketsa <i>Bregada</i> Nyutra.....	88

Gambar 4.13	Sketsa <i>Bregada</i> Ketanggung	89
Gambar 4.14	Sketsa <i>Bregada</i> Mantrijero.....	90
Gambar 4.15	Sketsa <i>Bregada</i> Surakarsa	91
Gambar 4.16	Sketsa <i>Bregada</i> Bugis.....	92
Gambar 4.17	Sketsa Ukir-Ukiran	93
Gambar 5.1	Hasil Vector <i>bregada</i> Wirabraja	95
Gambar 5.2	Hasil Vector <i>bregada</i> Dhaeng	96
Gambar 5.3	Hasil Vector <i>bregada</i> Patangpuluh	97
Gambar 5.4	Hasil Vector <i>bregada</i> Jagakarya	98
Gambar 5.5	Hasil Vector <i>bregada</i> Prawiratama	99
Gambar 5.6	Hasil Vector <i>bregada</i> Nyutra	100
Gambar 5.7	Hasil Vector <i>bregada</i> Ketanggung	101
Gambar 5.8	Hasil Vector <i>bregada</i> Mantrijero	102
Gambar 5.9	Hasil Vector <i>bregada</i> Surakarsa.....	103
Gambar 5.10	Hasil Vector <i>bregada</i> Bugis	104
Gambar 5.11	Hasil Vector Logo Kraton Yogyakarta.....	105
Gambar 5.12	Logo Asli Kraton Yogyakarta	105
Gambar 5.13	Hasil Vector Pilar Khas Kraton Yogyakarta	106
Gambar 5.14	Gerbang dan Pilar Khas Kraton Yogyakarta.....	106
Gambar 5.15	Desain Cover	107
Gambar 5.16	Desain Halaman Setelah Cover.....	108
Gambar 5.17	Desain Halaman 1,2,3,4.....	109
Gambar 5.18	Desain Halaman 5,6,7,8.....	110
Gambar 5.19	Desain Halaman 9,10,11,12.....	111
Gambar 5.20	Desain Halaman 13,14,15,16.....	112
Gambar 5.21	Desain Halaman 17,18,19,20.....	113
Gambar 5.22	Desain Halaman 21,22,23,24.....	114
Gambar 5.23	Desain Halaman 25,26,27,28.....	115
Gambar 5.24	Desain Halaman 29,30,31,32.....	116
Gambar 5.25	Desain Halaman 33,34,35,36.....	117
Gambar 5.26	Desain Halaman 37,38,39,40.....	118

Gambar 5.27	Desain Halaman 41,42,43,44.....	119
Gambar 5.28	Desain Halaman 45,46,47,48,49.....	120
Gambar 5.29	Desain Poster	121
Gambar 5.30	Desain Display Karakter.....	122
Gambar 5.31	Desain Stiker	122



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam mulai dari adat istiadat sampai karya seni nya. Selain itu Indonesia terdiri dari beberapa suku yang mempunyai kekhasan budaya. Pakaian Adat Tradisional Indonesia merupakan salah satu kekayaan budaya yang dimiliki oleh negara Indonesia dan dikenal oleh negara-negara lain. Pernyataan diatas berdasarkan pada berita yang ada pada (tribunnews.com) yaitu pada tanggal 3 Mei 2014 sebanyak 50 mahasiswa Indonesia dikirim ke Jepang untuk mengikuti festival budaya yang diberi nama “Hakata Dontaku”. Dimana pada festival tersebut para mahasiswa mengenakan pakaian adat Sumatera, Jawa, Bali, dan Sulawesi. Festival ini dilihat sekitar 200.000 warga, wisatawan domestik dan mancanegara menyaksikan event tersebut tiap tahunnya.

Dengan banyaknya suku dan provinsi yang ada di wilayah negara Indonesia, maka banyak macam pakaian adat yang dipakai oleh masing-masing suku di seluruh provinsi Indonesia. Karena dari banyaknya suku yang ada di Indonesia memiliki ciri khusus dalam pembuatan ataupun dalam mengenakan pakaian adat tersebut.

Salah satunya adalah Kasultanan Hadiningrat Yogyakarta yang dimana masih melestarikan atau melakukan ritual adat istiadat. Salah satu karya seni budaya yang salah satunya masih dilakukan sampai sekarang adalah memakai pakaian adat.

Pakaian adat khas Yogyakarta bukan hanya dimiliki oleh para keturunan ningrat kerajaan, namun juga dimiliki oleh para abdi dalem dan para prajurit kerajaan.

Kasultanan Hadiningrat Yogyakarta memiliki kesatuan prajurit yang disebut *bregada*. Pada saat ini terdapat 10 bregada prajurit, yaitu Prajurit Wirabraja, Prajurit Dhaeng, Prajurit Patangpuluh, Prajurit Jagakarya, Prajurit Prawiratama, Prajurit Ketanggung, Prajurit Mantrijero, Prajurit Nyutra, Prajurit Bugis, dan Prajurit Surakarsa.



Gambar 1.1 Sepuluh Prajurit Bregada

Sumber : google.com

Dari sepuluh prajurit *bregada* tersebut memiliki khas pakaian adat masing-masing. Prajurit Wirabraja menggunakan seragam berbentuk sikepan, ikat pinggang dari kain satin dan celana panji yang semua berwarna merah, sepatu pantopel hitam dengan kaos kaki putih, serta topi berbentuk lombokan berwarna merah yang disebut *Kudhup Turi*. Urutan berikutnya Prajurit Dhaeng cirinya adalah memakai baju dan

celana panjang putih dengan strip merah pada bagian dada dan samping celana, topi berbentuk mancungan berwarna hitam dengan hiasan bulu ayam warna merah putih. Selanjutnya Prajurit Patangpuluh menggunakan seragam berbentuk *sikepan* dengan corak lurik khas patangpuluh, celana pendek merah di luar celana panjang putih, rompi berwarna merah, sepatu lars hitam serta tutup kepala berbentuk songkok berwarna hitam. Prajurit Jagakarya menggunakan seragam berbentuk *sikepan* dan celana bercorak lurik khas Jagakarya dengan rompi kuning emas, sepatu pantopel hitam dengan kaos kaki biru tua serta topi hitam bersayap. Prajurit Prawiratama menggunakan seragam berbentuk *sikepan* berwarna hitam serta celana pendek merah diluar celana panjang putih, sepatu lars hitam serta topi hitam berbentuk kerang.

Setelahnya Prajurit Ketanggung seragamnya berbentuk *sikepan* dengan lurik khas Ketanggung serta celana pendek hitam diluar celana panjang putih, sepatu lars hitam dan topi berbentuk mancungan berwarna hitam yang dihiasi dengan bulu-bulu ayam. Prajurit Mantijero menggunakan baju lurik, celana tanggung bahan lurik, sepatu pantopel hitam dari kulit, kaos kaki putih panjang, boro motif cindhe, yang pada bagian bawahnya dihiasi dengan rumbai-rumbai warna emas, menggunakan songkok warna hitam, dan sarung tangan warna putih. Prajurit Bugis menggunakan seperangkat pakaian yang terdiri dari baju kurung warna hitam, celana berwarna hitam, sepatu kulit pantopel warna hitam, sarung tangan putih, memakai lonthong cindhe dengan kamus timang berwarna hitam. Prajurit Nyutra terbagi 2 kelompok dengan seragam yang berbeda, yaitu kelompok pertama berseragam rompi dan celana

panji berwarna hitam, kain kampuh biru tua dengan warna putih ditengah nya serta ikat kepala berbentuk *udheng gilig* berwarna hitam. Sedangkan kelompok yang kedua sama tetapi didominasi dengan warna merah. Yang terakhir adalah Prajurit Surakarsa yang berseragam berbentuk sikepan dan celana berwarna putih, kain sapit urang, dilengkapi ikat kepala serupa blangkon berwarna hitam serta kaos kaki dan sepatu berwarna hitam Dwiyanto (2009:315-323).

Sesuai dengan info dari (Kebudayaanindonesia.net), pakaian adat ini masih belum banyak dikenal oleh masyarakat khususnya anak-anak, dimana mereka adalah calon-calon penerus kebudayaan yang ada di Indonesia sehingga sangat perlu untuk memperkenalkan berbagai budaya yang ada kepada mereka. Fenomena yang terjadi sekarang ini adalah masyarakat terutama anak-anak yang kurang mengetahui jenis dari pakaian adat yang ada di Jawa. Yang kebanyakan mereka tahu adalah pakaian adat pernikahan, pakaian adat tari, pakaian adat para raja, dan pakaian adat untuk ritual. Padahal masih ada berbagai macam pakaian adat yang masih belum mereka ketahui dan cukup unik untuk diketahui.

Anak-anak memiliki minat atau rasa ingin tahu yang besar sehingga dengan memperkenalkan budaya kepada para anak-anak sangatlah bermanfaat, seperti pendapat Hurlock (1980:147) yaitu masa anak (> 2 tahun), anak belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, sehingga dia merasa, bahwa dirinya merupakan bagian dari lingkungan yang ada. Jadi jika anak-anak diperkenalkan

dengan hal-hal yang bermanfaat maka nantinya mereka akan melakukan hal-hal yang bermanfaat pula.

Cara yang bisa menarik minat baca dari seorang anak adalah dengan, memvariasikan jenis buku bacaan anak sehingga mereka tidak bosan dan selalu mendapat hal baru dari buku yang dibacanya. Orang tua dapat memberikan buku bacaan yang bervariasi seperti cerita fiksi, cerita ilmiah, ensiklopedia bergambar untuk anak, buku ilustrasi, komik, majalah anak, dan lain-lain. Hal ini dilakukan agar si anak tidak bosan dan selalu mendapat hal baru dari buku yang dibaca. Hal tersebut dapat menemukan minat anak pada bidang tertentu dengan mengamati buku jenis apa yang menjadi kegemarannya.

Salah satunya melalui buku ilustrasi kita bisa memperkenalkan kebudayaan tentang pakaian adat *bregheda* Kraton Hadiningrat Yogyakarta kepada anak-anak. Buku ilustrasi memiliki keunggulan dapat menyampaikan informasi dengan lebih baik, dan menurut Mikke Susanto (2011:190) buku ilustrasi tidak hanya menyuguhkan tulisan namun buku ini juga dilengkapi dengan ilustrasi yang mencakup gambar-gambar yang dibuat untuk mencerminkan narasi yang ada dalam teks atau gambar tersebut merupakan teks itu sendiri. Buku ilustrasi biasanya menggambarkan cerita tentang sejarah, budaya, kejadian sehari-hari atau mitos. Mengapa juga menggunakan buku ilustrasi, karena antusiasme dari anak-anak adalah melihat gambar yang berbasis vektor atau biasa orang awam menyebutnya gambar kartun.

Dari paparan tersebut dapat dilihat bahwa untuk mengenalkan pakaian adat kepada anak-anak diperlukan penciptaan buku ilustrasi pakaian adat agar nantinya informasi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh anak-anak dan bisa membuat gambar yang ditampilkan menjadi lebih menarik. Dan tentunya bisa menjadi rujukan para orang tua untuk memperkenalkan anak-anak nya kepada budaya yang ada di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka perumusan masalah ini adalah: Bagaimana membuat buku ilustrasi pakaian adat *Bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta sebagai upaya pengenalan pakaian tradisional kepada anak-anak.

1.3 Batasan Masalah

Dari permasalahan yang dirumuskan di atas maka batasan dari permasalahan yang digunakan dalam perancangan ini adalah:

1. Penelitian ini terbatas pada pakaian adat *bregada* Keraton Hadiningrat Yogyakarta.
2. Pakaian adat yang di teliti dalam buku ini ada 10 model pakaian antara lain: pakaian Prajurit Wirabraja, Prajurit Dhaeng, Prajurit Patangpuluh, Prajurit

Jagakarya, Prajurit Prawiratama, Prajurit Ketanggung, Prajurit Mantijero, Prajurit Nyutra, Prajurit Bugis, dan Prajurit Surakarsa.

3. Pakaian adat tersebut digambarkan dengan menggunakan teknik visual 2 dimensi.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a) Untuk membuat buku ilustrasi pakaian adat Bregada Hadiningrat Kraton Yogyakarta sehingga dapat memperkenalkan budaya lokal kepada masyarakat.
- b) Mengenalkan kepada anak-anak tentang informasi pakaian adat *bregada* Kraton Hadiningrat Yogyakarta.

1.5 Manfaat Perancangan

- a) Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumber informasi tentang pakaian adat *Bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta, sehingga dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pakaian adat.

- b) Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi buku ilustrasi yang mengenalkan pakaian adat di Indonesia sebagai salah satu produk budaya lokal kepada masyarakat.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Kajian teori dan konsep yang digunakan untuk memperkuat perancangan ini, agar hasil yang diperoleh bisa lebih maksimal dan bisa dipertanggungjawabkan antara lain menggunakan beberapa referensi.

2.1 Teori Budaya

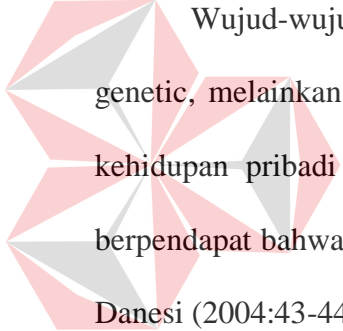
Kebudayaan yang mengacu kepada cita-cita bersama secara luas, nilai, pembentukan dan penggunaan kategori, asumsi tentang kehidupan, dan kegiatan *goal-directed* yang menjadi sadar tidak sadar diterima sebagai “benar” dan “benar” oleh orang-orang yang mengidentifikasi diri mereka sebagai anggota masyarakat.

Kebudayaan sebagai acuan yang menjadi pemandu perilaku orang dalam suatu komunitas dan diinkubasi dalam kehidupan keluarga. Ini mengatur perilaku kita dalam kelompok, membuat kita peka terhadap masalah status, dan membantu kita mengetahui apa tanggung jawab kita adalah untuk grup. Budaya yang berbeda struktur yang mendasari yang membuat bulat bulat masyarakat dan komunitas persegi persegi.

Kebudayaan adalah keseluruhan kompleks dari ide dan segala sesuatu yang dihasilkan manusia kedalam pengalaman historisnya. Termasuk disini adalah pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, kebiasaan, kemampuan lainnya serta terapi dan yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat. Mendefinisikan

sebuah budaya sebagai sikap dan kepercayaan, cara berpikir, berperilaku, dan mengingat bersama oleh anggota komunitas tersebut.

Kebudayaan adalah keseluruhan system gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik dari manusia dengan belajar. Menurut Ki Hajar Dewantara, kebudayaan berarti buah budi manusia adalah hasil perjuangan manusia terhadap dua pengaruh kuat, yakni zaman dan alam yang merupakan bukti kejayaan hidup manusia untuk mengatasi berbagai rintangan dan kesukaran didalam hidup dan penghidupannya guna mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang pada lahirnya bersifat tertib dan damai.



Wujud-wujud baru budaya muncul bukan sebagai reaksi spontan dari adaptasi genetic, melainkan akibat dari perjuangan individu untuk memperoleh kendali atas kehidupan pribadi dan sosialnya. Seorang ahli antropologi Amerika Franz Boas berpendapat bahwa budaya begitu kuatnya hingga membentuk pandangan atas dunia. Danesi (2004:43-44).

2.1.1 Unsur-Unsur Budaya

Dalam buku pengantar ilmu antropologi Koentjaraningrat (1990:203), menjelaskan bahwa ada tujuh unsur yang dapat disebut sebagai isi pokok dari tiap kebudayaan di dunia yaitu :

1. Bahasa
2. Sistem pengetahuan

3. Organisasi sosial
4. Sistem peralatan hidup dan teknologi
5. Sistem mata pencaharian hidup
6. Sistem religi
7. Kesenian

2.1.2 Adat-Istiadat Jawa

Adat-istiadat atau tata cara seperti yang menjadi kebiasaan masyarakat Jawa secara turun-temurun, memiliki makna yang dalam. Adat-istiadat itu merupakan pengejawantahan alam pikiran bangsa Jawa yang berkaitan dengan kepada Tuhan. Konsep yang mendasari alam pikiran bangsa Jawa itu adalah (1) kesatuan kosmos, yakni semua yang terbentang di jagad raya: alam semesta hutan, gunung, sawah, lautan dengan manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan sebagai suatu solidaritas kehidupan (seperti telah diutarakan diatas), dengan *sangkan paraning dumadi*, yakni asal mula dan tujuan hidup, suatu ungkapan yang berkaitan dengan dunia spiritual orang Jawa, dan (2) *langgeng*, keabadian, *sangkan paraning dumadi*: dari kata *sangkan*, dari kata *sangka* artinya ‘dari, asal, asal mula’, *paran*, kata benda berarti ‘tujuan’, sedang *dumadi*, dari kata *dadi*, berarti ‘menjadi’, diberi sisipan *um*, berarti ‘dijadikan’/dalam konteks dijadikan oleh tuhan, ‘hidup’. Jadi yang dimaksud dengan *sangkan paraning dumadi* adalah asal mula dan tujuan hidup Sarumpaet (2011:221).

2.2 Yogyakarta

Daerah Istimewa Yogyakarta adalah provinsi tertua kedua di Indonesia setelah Jawa Timur, yang dibentuk oleh pemerintah negara bagian Indonesia. Provinsi ini juga memiliki status istimewa. Status ini merupakan sebuah warisan dari zaman sebelum kemerdekaan. Cikal bakal atau asal usul Yogyakarta adalah Kasultanan Yogyakarta dan juga Kadipaten Paku Alaman. Oleh Jepang ini disebut dengan *Koti/Kooti*.

Terjadi pembicaraan serius dalam sidang PPKI di Jakarta pada tanggal 19 Agustus 1945 yang membahas tentang kedudukan *Kooti*. Dalam sidang tersebut Pangeran Puruboyo, wakil dari *Yogyakarta Kooti*, meminta pada pemerintah pusat supaya *Kooti* dijadikan 100% otonom. Kemudian kedudukan *Kooti* ditetapkan *status quo* sampai dengan terbentuknya Undang-Undang tentang pemerintahan daerah. Pada hari itu juga Soekarno mengeluarkan piagam penetapan kedudukan bagi kedua penguasa tahta Kesultanan Yogyakarta dan Kadipaten Paku Alaman. Piagam tersebut baru diserahkan pada 6 September 1945.

Komite Nasional Indonesia Daerah (KNID) Yogyakarta dibentuk pada tanggal 1 September 1945 dengan merubah keanggotaan *Yogyakarta Kooti Hookookai*. Setelah mengetahui sikap rakyat Yogyakarta terhadap Proklamasi, barulah Sultan Hamengku Buwono IX mengeluarkan dekrit kerajaan yang dikenal dengan Amanat 5 September 1945. Isi dekrit tersebut adalah integrasi monarki

Yogyakarta ke dalam Republik Indonesia. Dekrit dengan isi yang serupa juga dikeluarkan oleh Sri Paduka Paku Alaman VIII pada hari yang sama.

Berikut wilayah kekuasaan Kasultanan Yogyakarta meliputi:

1. Kabupaten Kota Yogyakarta dengan bupatinya KRT Hardjodiningrat,
2. Kabupaten Sleman dengan bupatinya KRT Pringgodingrat,
3. Kabupaten Bantul dengan bupatinya KRT Joyodiningrat,
4. Kabupaten Gunung Kidul dengan bupatinya KRT Suryodiningrat,
5. Kabupaten Kulon Progo dengan bupatinya KRT Secodiningrat.

Sedang wilayah kekuasaan Kadipten Paku Alaman meliputi:

1. Kabupaten Kota Paku Alaman dengan bupatinya KRT Brotodiningrat,
2. Kabupaten Adikarto dengan bupatinya KRT Suryaningprang.

Kabupaten-kabupaten tersebut tidak memiliki otonomi melainkan hanya wilayah administratif. Bupati selain mengepalai masing-masing kabupatennya yang disebut dengan Bupati Pamong Praja, mereka juga mengepalai birokrasi kerajaan yang disebut dengan Abdi Dalem Kerajaan. Birokrasi kerajaan inilah yang akan menjadi penopang utama Kabupaten dan Kota di DIY sampai tahun 1950.

Untuk merumuskan susunan dan kedudukan daerah Yogyakarta, BP KNID juga menyelenggarakan sidang maraton untuk merumuskan RUU Pokok Pemerintahan Yogyakarta sampai awal 1946. RUU ini tidak kunjung selesai karena perbedaan yang tajam antara BP KNID, yang menghendaki Yogyakarta menjadi

daerah biasa seperti daerah lain, dengan kedua penguasa monarki, yang menghendaki Yogyakarta menjadi daerah istimewa.

Pada tanggal 18 Mei 1946 Sultan Hamengku Buwono IX dan Sri Paduka Paku Alaman VIII dengan persetujuan BP DPR DIY (Dewan Daerah) mengeluarkan Maklumat No. 18 yang mengatur kekuasaan legeslatif dan eksekutif. Maklumat ini adalah realisasi dari keputusan sidang KNI Daerah Yogyakarta pada 24 April 1946. Setelah menyetujui rencana maklumat itu, KNID membubarkan diri dan digantikan oleh Dewan Daerah yang dibentuk berdasarkan rencana maklumat. Dalam sidangnya yang pertama DPR DIY mengesahkan rencana maklumat No 18 yang sebelumnya telah disetujui dalam sidang KNI Daerah Yogyakarta tersebut. Dalam maklumat ini secara resmi nama Daerah Istimewa Yogyakarta digunakan menandai bersatunya dua monarki Kasultanan dan Pakualaman dalam sebuah Daerah Istimewa.

Setelah pengakuan kedaulatan sebagai hasil KMB, Indonesia memasuki babak sejarah yang baru. Negara Republik Indonesia yang beribukota di Yogyakarta sejak 1946, hanyalah sebuah negara bagian dari Republik Indonesia Serikat (RIS) yang berkedudukan di Jakarta sampai 17 Agustus 1950. Secara formal dibentuk dengan UU No. 3 Tahun 1950 yang diubah dengan UU No. 19 Tahun 1950. Kedua UU tersebut diberlakukan mulai 15 Agustus 1950 dengan PP No. 31 Tahun 1950. UU 3/1950 tentang Pembentukan Daerah Istimewa Yogyakarta sangatlah singkat (hanya 7 pasal dan sebuah lampiran daftar kewenangan otonomi). UU tersebut hanya mengatur wilayah dan ibu kota, jumlah anggota DPRD, macam

kewenangan, serta aturan-aturan yang sifatnya adalah peralihan. UU 19/1950 sendiri adalah perubahan dari UU 3/1950 yang berisi penambahan kewenangan bagi DIY. Status keistimewaan Yogyakarta tidak diatur lagi dalam UU pembentukan karena telah diatur dalam UU 22/1948. Dalam UU 3/1950 disebutkan secara tegas Yogyakarta adalah sebuah Daerah Istimewa setingkat Provinsi bukan sebuah Provinsi. Walaupun *nomenklatur*nya mirip, namun saat itu mengandung konsekuensi hukum dan politik yang amat berbeda terutama dalam hal kepala daerah dan wakil kepala daerahnya. Kemudian pada tahun 1951 Yogyakarta menyelenggarakan pemilu pertama dalam sejarah Indonesia. Pemilu diselenggarakan untuk memilih anggota legislatif di Daerah Istimewa dan Kabupaten.

Perubahan yang cukup penting, pasca UU 3/1950 adalah perubahan wilayah. Wilayah birokrasi eksekutif yang menjadi DIY adalah wilayah Negara yang dibagi 3 kabupaten yakni Kota, Kulonprogo dan Kori dan kemudian menjadi 4 kabupaten 1 kota seperti yang sekarang. Pengaturan keistimewaan DIY dan pemerintahannya selanjutnya diatur dengan UU No 1/1957 tentang Pokok-Pokok Pemerintahan Daerah. UU ini diterbitkan untuk melaksanakan ketentuan dalam pasal 131-133 UUD 1950.

Substansi istimewa bagi Daerah Istimewa Yogyakarta dapat dilihat dalam kontrak politik antara Nagari Kasultanan Yogyakarta & Kadipaten Puro Pakualaman dengan Pemimpin Besar Revolusi Soekarno. Subtansi Istimewa bagi Daerah Istimewa Yogyakarta terdiri dari tiga hal:

1. Istimewa dalam hal Sejarah Pembentukan Pemerintahan Daerah Istimewa sebagaimana diatur UUD 45 pasal 18 & Penjelasannya mengenai hak asal-usul suatu daerah dalam teritori Negara Indonesia serta bukti - bukti autentik/fakta sejarah dalam proses perjuangan kemerdekaan, baik sebelum maupun sesudah Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945 hingga sekarang ini dalam memajukan Pendidikan Nasional & Kebudayaan Indonesia;
2. Istimewa dalam hal Bentuk Pemerintahan Daerah Istimewa Yogyakarta yang terdiri dari penggabungan dua wilayah Kasultanan & Pakualaman menjadi satu daerah setingkat provinsi yang bersifat kerajaan dalam satu kesatuan wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (sebagaimana disebutkan dalam Amanat 30 Oktober 1945, 5 Oktober 1945 & UU No.3/1950);

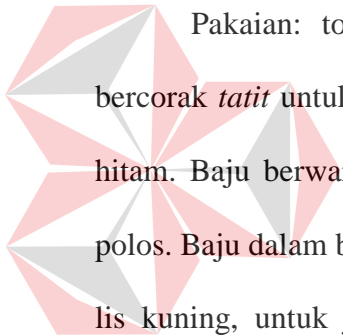
Istimewa dalam hal Kepala Pemerintahan Daerah Istimewa Yogyakarta yang dijabat oleh Sultan & Adipati yang bertahta (sebagaimana amanat Piagam Kedudukan 19 Agustus 1945 yang menyatakan Sultan & Adipati yang bertahta tetap dalam kedudukannya dengan ditulis secara lengkap nama, gelar, kedudukan seorang Sultan & Adipati yang bertahta sesuai dengan angka urutan bertahtanya (Badan Pengawasan Keuangan dan Pembangunan Daerah Istimewa Yogyakarta).

2.2.1 Bregada Kraton Yogyakarta

Yogyakarta memiliki 10 prajurit yang biasa disebut *bregada* (brigadir) yang dimana dari kesepuluh prajurit tersebut memiliki keistimewaan masing-masing.

Berikut akan dijelaskan satu persatu dari *bregada* tersebut Djoko Dwiyanto (2009:315-323).

Prajurit Wirabaja, Prajurit ini langsung di bawah komandan dan seluruh pasukan yang terdiri dari 4 letnan, 2 pembawa panji, 8 sersan dan 72 prajurit. Pasukan ini mendapat gelar sebagai *Lombok Abang* karena sebagian besar pakaian dan topinya berwarna merah. Panji-panji: *gula kelapa*, yang merupakan bendera kesultanan. Dasar putih, di tengah ada bintang putih persegi 8 tak beraturan, bintang ini dilingkari pagar merah persegi 4, di sudut-sudut dasar terdapat pola koma merah atau *kuku pancanaka*, dengan ujungnya menuju kearah bintang tadi.



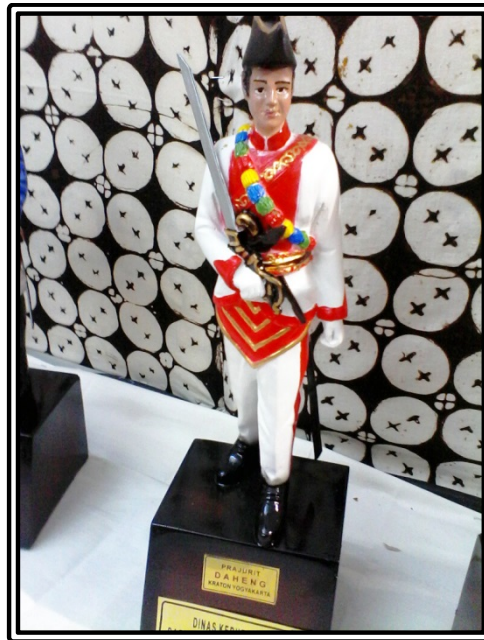
Pakaian: topi songkok merah berbentuk lombok merah. Ikat kepalanya bercorak *tatit* untuk panji, sersan dan *dwajadara*. Sedang untuk jajar ikat kepalanya hitam. Baju berwarna merah model sikepan dan beraplikasi lis kuning untuk jajar polos. Baju dalam berwarna putih, celana merah dengan model panji-panji beraplikasi lis kuning, untuk jajar polos. Srempang berwarna kuning dengan endhong, jajar srempangnya berwarna merah. Lontong dan boro bercorak cindhe, ikat pinggang bludiran dan memakai timang, jajarinya tidak memakai boro, hanya lontong berwarna merah dan ikat pinggang hitam. Sayak putih dengan aplikasi lis kuning untuk jajar polos. Keris branggah dengan oncen. Kaos tangan dan kain putih sepatu hitam.



Gambar 2.1 Miniatur Prajurit Wirabaja
Sumber : Foto Peneliti

Prajurit Dhaeng, Prajurit ini terdiri dari seorang komandan, 4 letnan, 1 pembawa panji, 8 sersan dan 72 prajurit. Panji-panji: *Baningsari* yang berwujud dasar putih, di tengahnya ada bintang merah persegi 8 tak beraturan. Pakaian: Topi songkok hitam dengan model tempelengan, memakai lis kuning dan bulu-bulu putih, untuk jajar polos. Ikat kepala hitam dengan bentuk *kamicucen*. Baju putih dengan aplikasi di dada berupa lis merah, model sikepan. Baju dalam putih, celana panjang putih dengan strip merah, srem pang kuning dan buntal serta endhong. Jajar tidak memakai buntal, srem pangnya merah.

Sonder cindhe, hanya untuk panji, lontong cindhe, ikat pinggang bludiran di luar baju. Keris gayaman di muka dengan oncen. Sayak merah dengan lis kuning. Jajar sayaknya putih, sepatu hitam. Untuk panji-panji membawa pedang.



Gambar 2.2 Miniatur Prajurit Dhaeng

Sumber : Foto Peneliti

Prajurit Patangpuluh, Prajurit ini terdiri dari seorang komandan, dari 4 letnan, 1 pembawa panji, 6 sersan dan 72 prajurit. Panji-panji: *cakragara*, berwujud bintang merah bersegi 6 di atas dasar hitam. Pakaian: topi songkok hitam dengan lis kuning serta sumping, untuk jajar polos. Ikat kepala bercorak *daniris*, untuk jajar hitam dengan bentuk *kamikucen*. Baju model sikepan bercorak lurik dengan bludiran untuk jajar polos. Baju dalam merah dengan aplikasi kuning, untuk jajar polos. Celana pendek merah, celana panjang putih. Lontong, cindhe, ikat pinggang bludiran. Untuk jajar lontong merah, tidak dengan born dan ikat pinggang hitam. Sayak hijau dengan lis kuning, untuk jajarnya putih. Panji memakai kaos tangan, sepatu laras hitam. Panji membawa pedang dan keris branggah.



Gambar 2.3 Miniatur Prajurit Patangpuluh

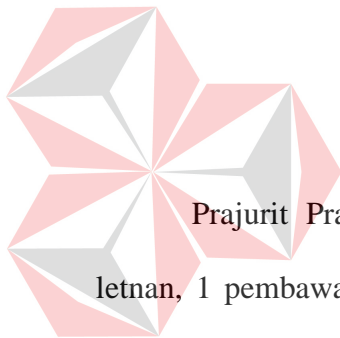
Sumber : Foto Peneliti

Prajurit Jagakarya, prajurit ini terdiri dari seorang komandan, 4 letnan, 1 pembawa panji, 8 sersan dan 72 prajurit. Panji-panji: Papasan berwujud bulatan hijau diatas dasar merah. Pakaian: Topi songkok hitam dengan lis dan sumping, untuk jajar polos. Ikat kepala dengan corak celeng kewengon berbentuk *kamicucen*. Baju lurik model sikepan dengan bludiran untuk jajar polos. Srempang kuning dengan endhong, baju dalam model rompi berwarna kuning dengan aplikasi kuning emas, sedangkan untuk jajar polos. Lontong dan boro bercorak cindhe dengan ikat pinggang bludiran serta timang, untuk jajar lontong merah, tidak dengan boro dan ikat pinggang hitam. Sayak putih dengan lis kuning, untuk jajar polos. Keris branggah dengan oncen. Kaos tangan dan kaki hitam, sepatu hitam, panji membawa pedang.



Gambar 2.4 Miniatur Prajurit Jagakarya

Sumber : Foto Peneliti



Prajurit Prawiratama, Terdiri dari seorang komandan disebut Pandego, 4 letnan, 1 pembawa panji, 4 sersan dan 72 prajurit. Panji-panji: *geniraga* berwujud bulatan merah di atas dasar hitam. Pakaian: topi songkok hitam berbentuk keong dengan lis dan sumping, untuk jajar polos. Baju hitam model sikepan dengan lis kuning, untuk jajar polos. Celana pendek merah, celana panjang putih. Lontong dan boro bercorak cindhe, ikat pinggang bludiran dan memakai timang. Untuk jajar tidak memakai boro, lontongnya berwarna merah dan ikat pinggang hitam. Sayak hijau dengan lis kuning, untuk jajar putih polos. Srempang kuning dengan endhong. Keris branggah dengan oncen, sepatu hitam, panji membawa pedang.



Gambar 2.5 Miniatur Prajurit Prawiratama
Sumber : Foto Peneliti

Prajurit Nyutra, prajurit ini berbeda dengan kesatuan lainnya, karena bersifat Jawa komplit dengan segala coraknya. Seragam dan senjatanya kecuali senapan. *Nyutra* digambarkan sebagai pasukan Prabu Rahwana dalam cerita Ramayana dari Alengka Diraja dan pasukan Prabu Sugriwa dari Pancawati yang terdiri dari seorang komandan, 8 letnan, 2 pembawa panji, 8 sersan dan 46 prajurit. Kesatuan prajurit ini terbagi 2 kelompok yang dibedakan dengan warna seragamnya dan panji-panjinya. Kelompok satu berwarna hitam dan kelompok yang lain berwarna merah. Masing-masing kelompok terbagi menjadi 3 bagian, yaitu kelompok bersenjata senapan, kelompok bersenjata lembing dan kelompok bersenjata tombak. Kelompok prajurit tersebut menggunakan nama dan peran wayang seperti cerita dalam Ramayana,

Mahabharata dan cerita Panji. Pemimpin masing-masing kelompok ini memakai rantai berwarna keemasan di lehernya dengan senjata busur panah. Anak panah dan tabungnya dibawa oleh prajurit yang disebut *Wanengbaya*.

Panji-panji: *Padma Sari Kresna* dan *Podhang Ngisep Sari*, berwujud bulatan hitam di atas dasar kuning dan yang satunya bulatan merah di atas dasar kuning. Pakaian: kelompok hitam menggunakan kuluk hitam dengan udheng gilik hitam, jaman kuning, rendhan sumping. Rambut digelung baju hitam dengan lis kuning, kalung susun. Celana panji-panji dengan lis berwarna hitam. Rampek kampuh kecil bangun tulak biru, di tengahnya putih. Lontong tritik hijau/biru, ikat pinggang bludiran dengan timang. Keris gayaman dengan oncen. Panji membawa panah berwarna hitam, tanpa sepatu. Kelompok merah: menggunakan kuluk merah dengan odeng gilik merah, jamang kuning, rendan sumping. Rambut digelung, baju merah dengan lis kuning, celana panji-panji merah dengan lis berwarna kuning. Rampek kampuh kecil bangun tulak biru, di tengahnya putih. Lontong tritik hijau/birau, ikat pinggang bludiran dengan timang. Keris gayaman dengan oncen. Panji membawa panah berwarna merah, tanpa sepatu.



Gambar 2.6 Miniatur Prajurit Nyutra

Sumber : Foto Peneliti

Prajurit Ketanggung, terdiri dari seorang komandan, 8 letnan, 1 pembawa panji, 1 kepala bagian perlengkapan, 1 sersan mayor, 8 sersan, dan 64 prajurit. Panji-panji: *cakrawandana* berwujud bintang putih bersegi 6 pada latar belakang hitam.

Pakaian: topi songkok hitam berbentuk tempelengan dengan hiasan kuning dan berbulu hitam, untuk jajar polos. Ikat kepala hitam berbentuk kamikucen. Baju lurik model sikepan dengan bludiran, untuk jajar polos. Baju dalam putih, lontong, boro bercorak cindhe dan ikat pinggang bludiran dengan timang, untuk jajar tidak pakai boro. Celana pendek hitam, celana panjang putih, sepatu lars hitam, kaos tangan putih, jajar tidak pakai kaos tangan. Srempang kuning dengan endhong. Panji memakai pedang.



Gambar 2.7 Miniatur Prajurit Ketanggung

Sumber : Foto Peneliti

Prajurit Mantrijero, langsung di bawah komandan seluruh pasukan, terdiri dari 8 letnan, 1 pembawa panji, 1 kepala bagian perlengkapan, 1 sersan mayor, 8 sersan dan 64 prajurit. Panji-panji: *purnamasidi* berwujud dasar hitam dengan bulatan putih di tengahnya. Pakaian: Topi songkok hitam berbentuk dengan sumping dan lis kuning. Ikat kepala hitam berbentuk *kamikucen*. Untuk prajurit *Langenastra* (pembawa tombak dari prajurit *Mantrijero*) ikat kepalanya bercorak cuwiri berbentuk tepen, pada telinganya terdapat sumping dan ron. Baju lurik dengan bludiran, untuk jajar polos. Baju dalam putih, lontong, boro bercorak cindhe dan ikat pinggang bludiran, untuk jajar ikat pinggangnya hitam tidak pakai boro. Celana lurik model

panji-panji dengan bludiran, untuk jajar polos. Panji dari *Mantrijero* membawa pedang, memakai srempang dan endhong kuning, keris branggah dan oncen.



Gambar 2.8 Miniatur Prajurit Mantrijero
Sumber : Foto Peneliti

Prajurit Surakarsa, dahulu adalah pasukan putra mahkota Pangeran Adipati Anom dan saat ini diikutsertakan dalam prajurit kraton. Panji-panji: *Pare Anom*, dahulu *Triwarna*. Pakaian: ikat kepala berbentuk kamikucen bercorak celeng kewengan. Baju putih model sikepan dengan sedikit hiasan kuning. Baju dalam putih, celana panjang putih, memakai kain batik. Lontong merah dan ikat pinggang hitam dengan timang. Keris Branggah dengan oncen, sepatu hitam. Senjata: tombak, dan keris.



Gambar 2.9 Miniatur Prajurit Surakarsa

Sumber : Foto Peneliti

Prajurit Bugis, dahulu adalah pasukan Patih dan saat ini diikutsertakan dalam prajurit kraton. Panji-panji: *Surya Ndadari* berwujud dasar hitam dengan bulatan kuning di tengah, dahulu tiga warna. Pakaian: topi songkok hitam berbentuk dengan sumping dan lis kuning. Ikat kepala hitam, baju hitam sedikit hiasan kuning, celana panjang hitam. Lontong cindhe, sedan jajar lontongnya kuning. Keris gayaman terletak di pinggang kiri agak ke depan. Seluruh prajurit bersepatu hitam. Senjata: tombak, dan *pui-pui*, *bended* an ketipung kecil.



Gambar 2.10 Miniatur Prajurit Bugis

Sumber : Foto Peneliti

2.2.2 Makna Filosofis Warna pada Bregada

Warna dapat dipahami dalam tiga tingkatan. Pertama, adalah warna secara murni yaitu penggunaan warna untuk warna itu sendiri; kedua, adalah warna secara harmonis yang mengungkap kenyataan optis; ketiga, adalah warna secara heraldis atau simbolis. Pada Prajurit Kraton Yogyakarta, warna akan dipahami secara simbolis. Sebagai simbol, warna dapat ditemukan antara lain pada pakaian dan bendera (*klebet/dwaja*). Warna-warna yang digunakan biasanya adalah warna-warna dasar, seperti putih, merah, kuning, hitam dan biru, serta hijau.

Dalam dunia simbolik Jawa terdapat istilah *mancapat* dan *mancawarna*. Segala sesuatu di dunia dibagi empat yang disebar di keempat penjuru angin dan satu

di tengah sebagai pusat. Warna juga dibagi empat atau lima. Warna hitam terletak di utara, sementara merah berada di selatan. Warna putih diletakkan di timur, dan barat memiliki warna kuning. Di tengah, sebagai pusat, adalah perpaduan dari berbagai warna tersebut. Masing-masing warna tersebut berasosiasi dengan berbagai hal, seperti sifat, dewa, bunga, serta benda-benda.

Berikut adalah makna beberapa warna yang terdapat pada prajurit Kraton Yogyakarta.

1. Warna hitam, wulung dan biru

Warna hitam digunakan pada baju dan celana *Manggala*, baju dan celana *Pandhega*, baju prajurit *Prawiratama*, baju sebagian prajurit *Nyutra*, topi mancungan dari *Prajurit Dhaeng*. Pada bendera prajurit *Patangpuluh*, warna ini menjadi dasar dari bendera *Cakragora*. Warna ini juga terlihat pada sebutan bendera *Nyutra*, yaitu *Padma-sri-kresna*. Kresna bukan saja nama tokoh pahlawan dalam pewayangan *Mahabharata*, melainkan juga warna hitam, seperti warna badan Sri Kresna. Warna hitam adalah warna tanah, berkaitan dengan sifat alamiah dalam masyarakat Jawa, warna ini dapat diartikan sebagai keabadian dan kekuatan.

Warna wulung, yaitu hitam keunguan, digunakan misalnya untuk blangkon prajurit *Dhaeng* atau untuk *dodot* yang dikombinasikan dengan warna putih. Warna *wulung* dekat dengan warna hitam, sehingga bermakna sama.

Warna biru, digunakan secara terbatas misalnya pada lonthong prajurit *Dhaeng* (*Jajar Sarageni*, *Jajar Sarahastra* dan prajurit *Dhaeng Ungel-ungelan*).

Makna dari penggunaan warna ini barangkali dekat dengan makna warna biru yang berkonotasi teduh dan ayom.

Warna hitam dalam pembagian secara simbolik di Jawa (mancapat) berasosiasi dengan arah utara, besi, burung dhandhang (semacam bangau hitam), lautan nila (berwarna indigo atau biru), hari pasaran Wage, serta dewa Wisnu.

2. Warna merah dan jingga

Merah digunakan pada beberapa pasukan. Pasukan yang menggunakan warna merah paling dominan adalah Prajurit *Wirabraja*, yang menggunakan warna ini pada topi *centhung*, baju *sikepan*, celana, hingga *srempang*, *endhong* (yang sekarang).

Pasukan lain yang cukup dominan menggunakan warna merah adalah *Dhaeng*.

Warna merah diterapkan pada hiasan di depan dada, ujung lengan baju, serta plisir pada samping celana. Prajurit *Nyutra* menggunakan warna merah pada baju tanpa lengan dan celana. Prajurit *Ketanggung* menggunakan kain merah sebagai pelapis baju. Prajurit *Patangpuluh* menggunakan warna merah untuk pelapis baju serta

rangkaian baju dan celana. Warna merah juga digunakan dalam kain *cindhe* yang dikenakan oleh berbagai pasukan prajurit. Untuk bendera, merah digunakan sebagai motif hias pada bendera *Gula-klapa*, yang merupakan bendera Kraton Yogyakarta meskipun sekarang dibawa oleh bregada *Wirabraja*. Merah sering dikonotasikan dengan keberanian. Dalam hal ini, sesuai misalnya dengan sebutan *Wirabraja* untuk prajurit yang dikenal sebagai pemberani. Dalam kamus dinyatakan bahwa "wira" berarti 'kendel' atau 'berani' dan "braja" berarti 'gegaman' atau senjata. Warna merah

penting bagi kebudayaan-kebudayaan di Nusantara sejak lama. Lukisan dinding gua, juga penguburan pada masa Prasejarah menggunakan warna ini dari serbuk batuan hematit. Warna ini juga menemukan makna filosofisnya pada masa Hindu hingga dimodifikasi pada masa Islam yang diwujudkan antara lain dalam warna merah dari bendera *Gula-klapa*.

Warna jingga atau oranye digunakan untuk baju dalam prajurit *Jagakarya*. Warna ini jarang digunakan dan sering dimasukkan ke dalam warna merah. Oleh karena itu, warna ini memiliki makna pemberani, mirip dengan warna merah. Dalam pembagian simbolik di Jawa (*mancapat*), warna merah berasosiasi antara lain dengan api, selatan, logam swasa -yaitu campuran antara emas dan tembaga-, burung wulong, lautan darah, hari pasaran Pahing, serta Dewa Brahma.

3. Warna putih

Warna putih digunakan oleh hampir semua prajurit dalam berbagai bentuk, terutama untuk bagian yang sekunder seperti baju rangkap, atau sayak. Pasukan yang menggunakan warna putih secara dominan adalah prajurit *Dhaeng* dan *Surakarsa*. Kedua pasukan ini menggunakan warna putih untuk baju dan celana panjang. Sebagian lain menggunakan warna putih untuk celana panjang, yaitu prajurit *Ketanggung* dan *Patangpuluh*. Warna putih juga digunakan sebagai warna dasar bendera *Gula-klapa* yang dibawa pasukan *Wirabraja* dan bendera *Bahningsari* dari Pasukan *Dhaeng*. Dua pasukan ini berada pada urutan depan dari barisan seluruh pasukan kraton jika sedang melakukan *defile*. Diurutan bagian belakang, prajurit

Mantrijero menggunakan warna putih sebagai bentuk bulatan di tengah hitam yang merupakan warna dasar bendera. Bendera ini disebut dengan *Purnamasidhi*, yaitu bulan purnama. Di Kraton Yogyakarta, warna putih juga digunakan pada plak payung *ampeyan* KGPH atau Patih yang menyandang nama Pangeran. Warna putih ini berdekatan makna dengan kebersihan atau kesucian. Hubungan antara putih dengan kesucian sudah berlangsung lama dalam sejarah kebudayaan. Di dalam struktur pemerintahan kerajaan-kerajaan di Jawa terdapat abdi dalem yang disebut *Pamethakan*. Istilah ini berasal dari bahasa Jawa yang berarti putih. Pakaian abdi dalem ini berwarna putih. Abdi dalem ini bertugas menangani hal-hal yang berkaitan dengan keagamaan. Dalam pembagian warna secara simbolik di Jawa (*mancapat*), warna putih berasosiasi antara lain dengan arah timur, perak, burung *kuntul* (bangau), air, santan, hari *pancawala Legi*, serta *Dewa Komajaya*.

4. Warna kuning dan emas

Warna kuning tidak digunakan secara dominan pada prajurit kraton; hanya untuk hiasan, seperti hiasan lengan pada prajurit *Nyutra*. Warna kuning juga merupakan warna dasar dari bendera kedua regu pasukan *Nyutra*. Salah satunya adalah bendera *Podhangngingsep sari*. Nama *podhang* berkaitan dengan warna bulu burung ini yang kuning. Warna kuning bermakna keluhuran, ketuhanan, dan ketenteraman. Dalam upacara selamat pada masyarakat Jawa, juga sering dihadirkan nasi kuning sebagai bagian dari sesaji. Hal ini merupakan simbol pengharapan akan keselamatan dari Tuhan Yang Maha Kuasa. Di Kraton Yogyakarta,

warna kuning antara lain hadir pada warna plak payung yang digunakan oleh pangeran sentana, juga payung yang digunakan untuk menaungi makanan dan minuman yang dihidangkan untuk Sultan.

Dekat dengan warna kuning adalah warna emas. Warna kuning emas digunakan misalnya oleh prajurit *Wirabraja* untuk plisir pada topi *centhung* Panji, *plisir* pada baju sikepan Panji. Warna emas digunakan antara lain untuk membedakan antara Lurah dan prajurit Jajar, sebagaimana terlihat pada pasukan *Patangpuluh*, prajurit *Jagakarya*. Warna emas adalah lambang kemuliaan dan keagungan. Warna emas (*prada*) mengandung makna kemuliaan dan kemakmuran yang dapat meningkatkan kewibawaan raja. Sebagai logam mulia, emas merupakan logam yang stabil, tidak mudah bereaksi terhadap unsur-unsur lain. Logam ini juga merupakan logam yang indah, mudah dibentuk, serta langka. Oleh karena itu, emas termasuk logam berharga. Di Kraton, emas atau prada digunakan untuk mewarnai beberapa bagian bangunan, seperti umpak, tiang, dan sebagainya, untuk tempat-tempat yang disinggahi oleh Sultan. Selain itu, warna emas juga terdapat pada payung kebesaran Sultan, Kanjeng *Kyai Tunggul Naga*. Banyaknya warna prada pada lambang-lambang kerajaan disebabkan karena warna ini menimbulkan kultus kemegahan. Warna kuning dalam pembagian simbolik di Jawa (mancapat), antara lain berasosiasi dengan udara, arah barat, emas, burung *podhang*, lautan madu, *hari Pon*, serta *Dewa Bayu*.

5. Warna hijau

Warna hijau, digunakan antara lain pada sayak Lurah prajurit *Patangpuluh*. Pada bendera, muncul pada warna bendera *Pareanom*, serta bendera *Papasan*. Warna kedua bendera ini meniru warna buah-buahan. Warna ini adalah simbol pengharapan.

2.2.3 Makna Filosofis Kain Bermotif pada Bregada

Selain dibedakan atas warna, kain yang digunakan untuk bahan dan perlengkapan busana prajurit juga bermotif. Motif yang ada antara lain adalah batik, lurik, atau *cindhe*.

1. Batik

Batik digunakan oleh para *Manggala*, *Wadana Ageng*, *Pandhega* (*Bupati enem*), *Panewu Bugis* juga mengenakan kain batik. Prajurit lain yang mengenakan adalah *Surakarsa* dan *Miji Jager*. Penggunaan batik (yang rumit dan relatif mahal dibanding dengan kain polos) untuk para pimpinan menunjukkan adanya hirarki secara simbolik. Kain batik dengan ragam hiasnya yang bervariasi tersebut memiliki lebih banyak makna daripada sekedar kain polos.

2. Lurik

Lurik dikenakan sebagai baju luar untuk pasukan-pasukan *Jagakarya*, *Ketanggung*, *Mantrijero*, *Miji Jager*, *Patangpuluh*, dan *Langenastra*, baik untuk *Lurah Parentah* maupun untuk *Prajurit Jajar*. Kain lurik bukanlah kain semahal batik dan filosofisnya juga tidak sesarat kain batik. Kain ini cenderung digunakan untuk pakaian sehari-hari seperti surjan atau pranakan. Oleh karena itu, makna kain

ini cenderung kepada kesederhanaan, kesetiaan dan kejujuran. Motif lurik yang digunakan sebagai pakaian seragam prajurit kraton dinamakan *Lurik Ginggang* yang berarti renggang karena antara lajur warna yang sama diisi oleh lajur warna yang lain. Namun makna yang lebih dalam lagi adalah kesetiaan prajurit kepada rajanya, serta hubungan antar prajurit jangan sampai ada kerenggangan. Warna lurik yang mendekati abu-abu (abu = awu Jw.) melambangkan kasih sayang dan restu raja terhadap prajurit laksana abu yang tidak dapat dibakar api. Meskipun demikian, terdapat motif lurik yang berbeda di antara pasukan-pasukan tersebut. Dalam hal ini, perbedaan motif dapat dianggap bermakna identitas.

3. Cindhe

Motif cindhe digunakan untuk celana panji-panji, *lonthong* (misalnya untuk manggala, prajurit *Ketanggung*, prajurit *Patangpuluh*, dan prajurit *Mantrijero*), serta *bara* (misalnya untuk *Manggala*, Prajurit *Patangpuluh*, *Mantrijero*). *Cindhe* sendiri merupakan motif tekstil pengaruh dari India. Penggunaan motif ini dapat bermakna teknis sebagai aksan dari kain-kain polos dan batik. Motif ini biasanya berdasar warna merah. Penggunaan warna ini cenderung kepada makna keberanian yang disandang oleh para prajurit.

2.3 Pengertian Identitas

Menurut Henri Tajfel dan John Turner, Setiap orang cenderung mengelompokkan diri dalam berbagai kelompok sosial. Ragam kumpulannya sangat

banyak. Kelompok bisa berasal dari kesamaan kelas sosial, minat atau hobi, hingga regional. Setelah berkelompok, publik mencari suatu kebanggaan bersama, sehingga akhirnya melahirkan suatu kebanggaan bersama, sehingga akhirnya melahirkan suatu kebanggaan akan identitas kelompok sosial tersebut.

Menurut Stella Ting Toomey, merupakan refleksi diri atau cerminan diri yang berasal dari keluarga, gender, budaya, etnis dan proses sosialisasi. Identitas pada dasarnya merujuk pada refleksi dari diri kita sendiri dan persepsi orang lain terhadap diri kita sendiri dan persepsi orang lain terhadap diri kita.

2.4 Pengertian Pakaian

Pakaian adalah salah satu kebutuhan pokok manusia selain tempat tinggal dan makanan. Pada awalnya pakaian digunakan oleh manusia untuk melindungi dan menutup dirinya. Namun seiring perkembangan jaman pakaian ini mempunyai fungsi lain yaitu sebagai simbol status, jabatan, atau kedudukan seseorang yang memakainya. Jenis-jenis pakaian juga bisa tergantung pada adat-istiadat, kebiasaan, dan budaya yang memiliki ciri khas masing-masing.

Pakaian dapat didefinisikan sebagai tanda yang memperluas makna dasar tubuh dalam konteks budaya. Jadi pakaian dan tubuh mempunyai hubungan yang didalamnya terdapat unsur moral, sosial, dan estetis. Pada level biologis, pakaian mempunyai fungsi untuk membuat kita bertahan hidup. Pakaian dalam hal ini dimaksudkan perluasan buatan manusia dari sumber perlindungan tubuh; pakaian

adalah tambahan bagi rambut dan ketebalan kulit tubuh kita yang berfungsi melindungi Danesi (2004:207).

2.4.1 Pengertian Pakaian Adat

Pakaian adalah sebuah barang yang dipakai, sedangkan adat adalah sebuah budaya atau cara (kelakuan dsb) yang sudah menjadi kebiasaan dan memiliki sebuah ciri khas (KBBI). Jadi pakaian adat merupakan simbol kebudayaan suatu daerah. Untuk menunjukan nama daerah pakaian adat pun bisa dijadikan simbol tersebut. Pasalnya, setiap daerah di Indonesia memiliki pakaian adat yang berbeda-beda.

Pakaian adat biasanya dipakai untuk memperingati hari besar seperti kelahiran, pernikahan, kematian, serta hari-hari besar keagamaan. Setiap daerah memiliki pengertian pakaian adat sendiri-sendiri. Sebagai simbol, pakaian adat memang dijadikan penanda untuk sesuatu. Biasanya berupa doa atau mencerminkan suatu sikap.

2.5 Profil Anak-Anak

Menurut WHO (2003), mendefinisikan anak-anak antara usia 0-14 tahun karena di usia inilah resiko cenderung menjadi besar. Periode perkembangan anak terdiri dari masa bayi usia 0-1 tahun (periode vital), masa kanak-kanak usia 1-5 tahun (periode estatis), masa anak-anak sekolah dasar usia 6-12 tahun (periode intelektual) dan periode pueral usia 12-14 tahun (pra-pubertas atau puber awal). Jadi untuk

mengajarkan suatu hal melalui bacaan yang paling cocok adalah pada masa anak-anak sekolah dasar atau periode intelektual.

2.5.1 Anak-Anak Dalam Masa Sekolah Dasar

Anak-anak pada periode ini berumur sekitar 6-12 tahun dimana kebanyakan anak-anak dalam keadaan tidak seimbang, anak mengalami gangguan emosional sehingga sulit untuk hidup bersama dan bekerja sama. Selama setahun atau dua tahun terakhir dari masa ini, terjadi perubahan fisik yang menonjol dan hal ini juga dapat mengakibatkan perubahan dalam sikap, nilai dan perilaku dengan menjelang berakhirnya periode ini dan anak mempersiapkan diri secara fisik dan psikologis untuk memasuki masa remaja Hurlock (1980:146).

2.5.2 Ciri-Ciri Anak Dalam Masa Sekolah Dasar

Berikut adalah ciri-ciri anak dalam masa sekolah dasar menurut Hurlock (1980:146) dalam buku nya yang berjudul psikologi perkembangan. Dimana orang tua, para pendidik, dan ahli psikologi yang memberikan pendapat terhadap masa ini.

Menurut orang tua, menurut mereka pada masa ini anak-anak cenderung tidak menuruti perintah dan lebih banyak dipengaruhi oleh teman-teman sebaya daripada oleh orang tua atau anggota keluarga yang lain. Ada juga yang berpendapat kebanyakan anak laki-laki kurang memperhatikan dan tidak bertanggung jawab terhadap barang-barang yang dimilikinya sendiri atau biasa disebut ceroboh. Sudah

banyak pula bila anak laki-laki mengejek saudara perempuannya karena pengaruh teman-teman dari luar rumah.

Menurut para pendidik, pada masa ini diharapkan anak-anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan yang dianggap penting untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa. Mampu mempelajari berbagai keterampilan penting tertentu, baik keterampilan kurikuler maupun ekstra kurikuler. Para pendidik juga menganggap periode ini sebagai periode kritis dimana anak membentuk kebiasaan untuk mencapai sukses.

Menurut para ahli psikologi, Pada masa ini anak-anak disebut sebagai usia berkelompok karena perhatian anak-anak tertuju pada keinginan diterima oleh teman-teman sebaya sebagai anggota kelompok. Masa ini juga disebut sebagai usia penyesuaian diri, bagaimana pentingnya penyesuaian diri dengan standar yang disetujui kelompok bagi anak tersebut. Beberapa ahli psikologi juga mengatakan masa ini disebut sebagai masa anak-anak dengan usia kreatif, dimana anak-anak akan menjadi konformis atau pencipta karya yang baru dan original.

2.5.3 Hiburan Yang Digemari Anak-anak

Berikut ini beberapa hiburan yang digemari oleh anak-anak pada usia 6-12 tahun menurut Hurlock (1980:162) yaitu :

1. Membaca, anak yang lebih besar menyukai buku dan majalah anak-anak yang menekankan kisah-kisah petualangan dan dimana ia dapat membaca tentang

tokoh pahlawan sebagai tokoh identifikasi diri. Ia lebih menyukai lingkungan yang menyenangkan dan interaksi kelompok yang positif dari orang-orang kelas menengah daripada lingkungan yang kaku dan interaksi kelompok yang negatif dari orang-orang kota. Yang penting ia ingin akhir cerita yang bahagia.

2. Buku komik, terlepas dari tingkat kecerdasan, hampir semua anak menyenangi buku komik, baik yang bersifat lelucon atau petualangan. Buku komik menarik karena menyenangkan, menggairahkan, mudah dibaca dan merangsang imajinasi anak.
3. Film, menonton film merupakan salah satu kegiatan kelompok yang digemari, meskipun beberapa anak pergi sendiri ke bioskop atau dengan anggota keluarga. Ia gemar film-film kartun, kisah-kisah petualangan dan film-film tentang binatang.
4. Radio dan televisi, televisi lebih populer dari pada radio, meskipun anak senang mendengarkan music atau berita-berita olah raga yang tidak disiarkan di televisi.

Menonton televisi merupakan salah satu hiburan yang disukai oleh sebagian anak-anak. Mereka senang pertunjukan kartun dan acara-acara lain yang dipertunjukan bagi tingkat usianya disamping acara-acara untuk orang dewasa. Seperti telah ditunjukan oleh leifer dan kawan-kawan., “televisi bukan hanya merupakan hiburan bagi anak-anak, tetapi juga sarana sosialisasi yang penting”

5. Melamun dan berkhayal, anak yang kesepian dirumah dan mempunyai sedikit teman bermain sering menghibur diri sendiri dengan melamun. Yang khas, ia

membayangkan diri sendiri sebagai “pahlawan yang menang” dalam dunia impiannya, dan kemudian mengimbangi kurangnya teman dan perhatian yang ia peroleh dalam hidup sehari-hari.

2.5.4 Perkembangan Konsep Diri Ideal

Pada usia 6-12 tahun ini anak-anak mulai mengagumi tokoh-tokoh dalam sejarah, cerita-cerita khayal, film olahraga dunia atau tokoh-tokoh nasional. Pada awalnya, konsep diri yang ideal mengikuti pola yang digariskan oleh orang tua, guru dan orang-orang lain dalam lingkungannya. Kemudian mengikuti pola atau tokoh-tokoh yang dibaca atau didengar. Dari sumber yang banyak ini, anak membangun ego-ideal, yang menurut Van den Daele “berfungsi sebagai standar perilaku umum yang diinternalisasikan” Hurlock (1980:172).

2.6 Buku Ilustrasi

Buku dapat didefinisikan sebagai bendel kertas, lembar kertas yang berjilid, bendel kertas yang bertuliskan yang berisi disiplin ilmu tertentu (Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, 2003). Buku ada berbagai macam, dan salah satunya adalah buku ilustrasi. Buku ilustrasi merupakan buku yang didalamnya terdapat gambar yang mendukung daya khayal dalam cerita. Didalam buku ilustrasi terdapat banyak gabungan mulai dari isi buku yang berupa teks tulisan (kumpulan huruf-huruf) dengan ilustrasi. Istilah ilustrasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu

‘ilustrare’ yang artinya menerangkan sesuatu. Ilustrasi sendiri menurut (Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, 2003), adalah lukisan (gambar, foto) yang dimaksudkan untuk membantu memperkuat daya khayal atau memperjelas maksud uraian.

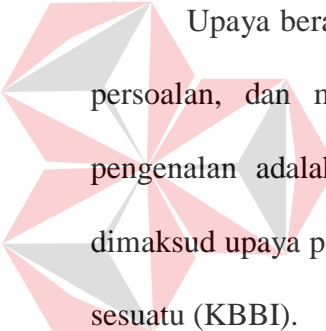
Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi mencakup gambar-gambar yang dibuat untuk mencerminkan narasi yang ada dalam teks atau gambar tersebut merupakan teks itu sendiri. Ilustrasi dalam konteks ini dapat memberi arti dan simbol tertentu sampai hanya bertujuan artistik semata. Pada saat sekarang ini biasanya digunakan juga sebagai pengisi ruang kosong, misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain yang bentuknya bermacam-macam seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, desain, kartun atau lainnya. Susanto (2011:190).

Gambar ilustrasi adalah gambar yang dipakai untuk menjelaskan sesuatu berupa teks, cerita, keadaan, adegan dan peristiwa. Melalui gambar ilustrasi diharapkan informasi yang terdapat dalam bacaan mudah dipahami. Sebagai contoh untuk mengetahui postur atau bagaian-bagian tubuh manusia maka akan lebih jelas jika menggunakan sebuah gambar ilustrasi.

Sebuah ilustrasi haruslah mampu menjelaskan tulisan yang mengungkapkan kejadian, suasana, cerita dan lain-lain melalui gambar. Ada beberapa syarat yang harus dipenuhi agar ilustrasi yang dibuat bisa mencapai hal diatas, antara lain :

- Komunikatif, gambar ilustrasi tersebut mudah dipahami atau dimengerti sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik
- Informatif, bersifat memberikan sebuah informasi tentang pesan yang akan disampaikan
- Gambar ilustrasi tersebut dibuat tidak rumit agar memudahkan orang untuk mengerti
- Pembuatan gambar ilustrasi harus disesuaikan dengan tema atau isi teks.

2.7 Upaya dan Pengenalan



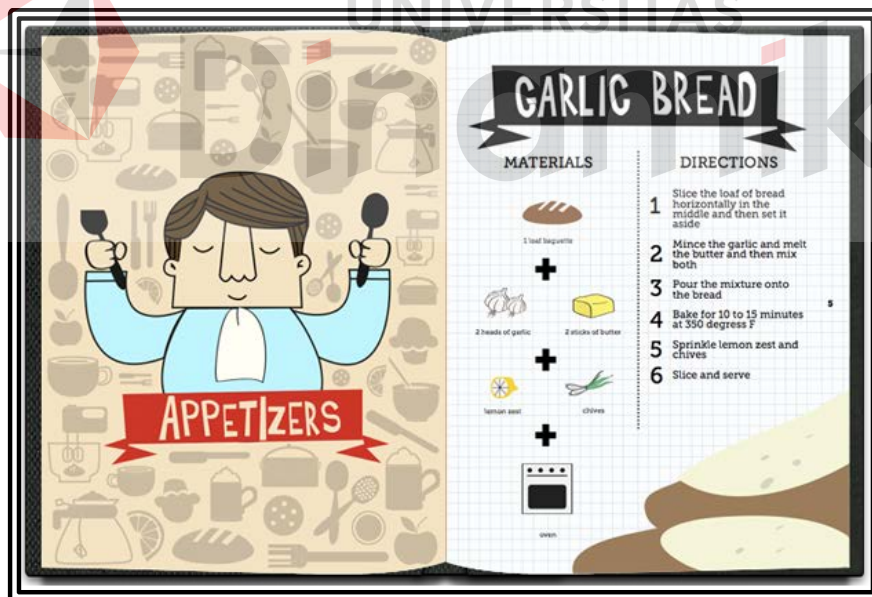
Upaya berarti usaha atau ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, dan mencari jalan keluar (Depdiknas, 2001). Sedangkan arti kata pengenalan adalah proses, cara, perbuatan mengenal atau mengenali, jadi yang dimaksud upaya pengenalan adalah usaha yang dimaksudkan untuk memperkenalkan sesuatu (KBBI).

2.8 Layout

Dalam pembuatan sebuah buku ada salah satu unsur penting yaitu sebuah layout. Layout adalah tata letak yang dipakai untuk mengatur sebuah komposisi dalam sebuah desain, seperti huruf teks, garis-garis, bidang-bidang, gambar-gambar pada majalah, buku dan lain-lain. Layout dimulai dengan gagasan pertama dan diakhiri oleh selesainya pekerjaan Susanto (2011:237).



Gambar 2.11 Contoh layout
Sumber : design.tutsplus.com



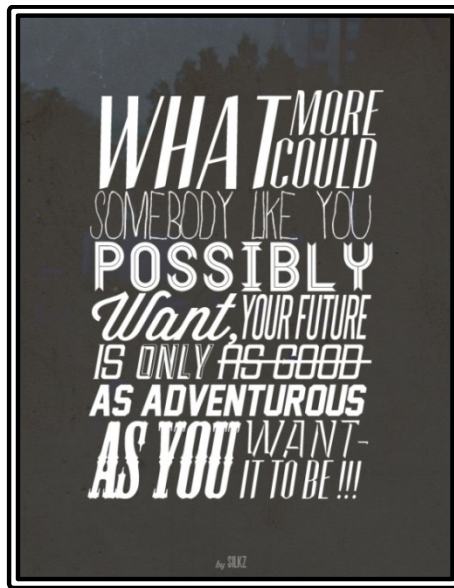
Gambar 2.12 Contoh layout
Sumber : cargocollective.com

2.9 Tipografi

Tipografi atau yang biasa disebut tata huruf, merupakan unsur dalam karya desain yang mendukung terciptanya kesesuaian antara konsep dan komposisi karya. Tipografi sendiri mulai berkembang pesat setelah ditemukannya mesin cetak oleh Johan Gutenberg (1398-1468) sekitar tahun 1440. Ratusan model huruf telah bermunculan, namun desain dasar model huruf roman yang dikembangkan oleh Frenchman Nicholas Jensen (1420-1480) masih tetap digunakan sebagai tipe umum untuk kepentingan cetak Susanto (2011:402).



Gambar 2.13 Contoh tipografi
Sumber : graphicdesignjunction.com



Gambar 2.14 Contoh tipografi
Sumber : inspirationfeed.com

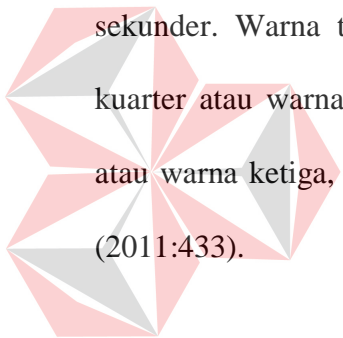
2.10 Warna

Warna mempunyai definisi yaitu sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. Warna menurut kejadiannya dibagi menjadi dua yaitu, warna *subtraktif*, dan warna *aditif*. Warna *subtraktif* adalah warna yang berasal dari pigmen, sedangkan warna *aditif* adalah warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut spectrum. Warna pokok *subtraktif* menurut teori adalah cyan atau biru, magenta atau merah, dan kuning, dalam computer biasa disebut CMY. Warna pokok *aditif* adalah merah, hijau, biru, atau biasa disebut RGB.

Secara khusus dalam pigmen, terdapat klasifikasi warna yaitu warna primer, sekunder, intermediet, tersier, kuartier. Warna primer disebut warna pokok,

merupakan warna yang tidak bisa dibentuk oleh warna lain dan dapat digunakan sebagai bahan pokok pencampuran untuk memperoleh warna lain. Warna tersebut antara lain: merah, kuning, biru. Warna sekunder adalah warna jadian dari pencampuran dua warna primer. Warna sekunder adalah sebagai berikut: jingga/orange, ungu/violet, dan hijau.

Warna intermediet adalah warna perantara yaitu warna yang ada diantara warna primer dan sekunder pada lingkaran warna. Warna intermediet diantaranya kuning-hijau, kuning-jingga, merah-jingga, merah-ungu, biru-violet, biru-hijau. Warna tersier atau warna ketiga adalah warna hasil pencampuran dari dua warna sekunder. Warna tersier adalah coklat kuning, coklat merah, coklat biru. Warna kuarter atau warna keempat yaitu warna hasil pencampuran dari dua warna tersier atau warna ketiga, diantaranya coklat-jingga, coklat-hijau, dan coklat-ungu. Susanto (2011:433).



UNIVERSITAS
Dinamika

2.11 Warna Komplementer

Menurut Mikke Susanto dalam bukunya Diksi Rupa warna komplementer adalah bisa disebut warna kontras dua warna yang saling berseberangan (menunjuk pada warna yang saling berseberangan, 180 derajat) pada lingkaran warna. Ada empat kemungkinan warna kontras:

1. Warna kontras komplementer atau kontras dua warna
2. Warna kontras split komplemen atau kontras dua warna komplemen bias

3. Warna kontras triad warna komplemen atau kontras segitiga atau kontras tiga warna
4. Warna tetrad komplemen atau kontras dobel komplemen atau kontras empat warna

2.12 Pencetakan Buku

Hal-hal yang harus dihitung dalam pencetakan buku adalah :

1. Biaya Desain isi dan cover buku
2. Biaya setting naskah
3. Biaya pembuatan (FC)
4. Biaya pembuatan negatif dan positif
5. Biaya montage cover buku
6. Biaya montage isi buku
7. Biaya plate cover buku
8. Biaya plate isi buku
9. Biaya cover buku
10. Biaya isi buku
11. Biaya pencetakan cover buku
12. Biaya pencetakan (ongkos cetak) isi buku
13. Biaya pelipatan isi buku
14. Biaya pengomplitan

15. biaya penjilidan; jilid kawat; jilid lem; jilid benang
16. Biaya pemotongan (ongkos potong kertas/sisir kertas)
17. Biaya pengepakan
18. Perhitungan total biaya

a) Tingkatan Efisiensi HPP Cetak

HPP dapat dikatakan efisiensi jika harga yang ditawarkan terhadap order buku cukup kompetitif dengan kualitas cetak terjamin baik.

b) Kualitas Buku

Penetapan harga sesuai dengan kualitas buku jika harga buku sama dengan mutu cetak sehingga dapat bersaing dengan yang lain.

c) Ketepatan jadwal Produksi

Penetapan harga dianggap bijaksana dan tepat jika jadwal produksi dilaksanakan tepat waktu. Ketepatan waktu penyerahan hasil cetak sangat penting. Ketepatan waktu sangat mempengaruhi kredibilitas dan profit dari percetakan.

d) Kelancaran waktu penyerahan/pengiriman

Apabila penyerahan buku ke penerbitan sesuai dengan jadwal produksi berarti penerbit memperoleh ketepatan waktu edar. Ketepatan waktu edar mempengaruhi laku tidaknya buku.

e) Sehatnya pertumbuhan

Kelancaran produksi, ketepatan waktu, baiknya mutu dan terjaminnya berarti akan memperlancar pembayaran dari pelanggan (penerbitan). Kelancaran pembayaran

akan memperlancar cash flow percetakan sehingga perusahaan bisa tumbuh dengan sehat.

2.13 Penelitian Terdahulu

Terdapat sebuah penelitian terdahulu yang dilihat dari segi media yang digunakan dan segmentasi nya serupa dengan tugas akhir yang sedang di kerjakan oleh peneliti saat ini yaitu.

2.14 Buku Ilustrasi “Kerajaan Fantasi Indonesia”

Jurnal penelitian tentang kerajaan fantasi Indonesia ini merupakan tugas akhir salah seorang mahasiswi Universitas Kristen Petra fakultas seni dan desain, Priska Wijaya yang berjudul, “Perancangan Buku Ilustrasi Anak Berjudul Kerajaan Fantasi Indonesia Bertema Gotong Royong untuk Anak Sekolah Dasar Kelas 1-2”.

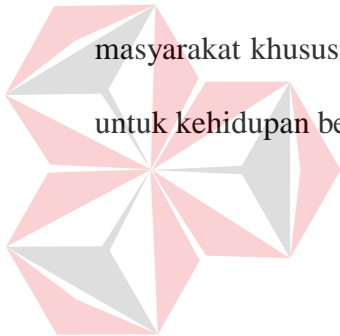


Gambar 2.15 Cover Buku Ilustrasi “Kerajaan Fantasi Indonesia”



Gambar 2.16 Konten Buku Ilustrasi “Kerajaan Fantasi Indonesia”

Buku ini lebih menonjolkan dari sisi visualnya yang tidak rumit sehingga ringan jika dibaca oleh anak-anak, dan juga dari segi karakter nya memiliki visual yang ceria. Buku ini juga berisikan tentang nilai-nilai yang sangat bermanfaat bagi masyarakat khususnya anak-anak yaitu bahwa nilai gotong royong ini sangat penting untuk kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini yang akan dibahas lebih terfokus pada metode yang digunakan dalam perancangan karya, observasi data serta teknik pengolahannya dalam pembuatan buku ilustrasi pakaian adat Bregada Hadiningrat Kraton Yogyakarta sebagai upaya pengenalan pakaian tradisional pada anak-anak.

3.1 Jenis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif untuk mencari informasi dan menganalisa gejala dan fenomena yang terjadi pada anak-anak terhadap pengenalan pakaian tradisional.

Metode kualitatif adalah metode yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi. Metode penelitian ini lebih suka menggunakan teknik analisis mendalam *in-depth analysis*, yaitu mengkaji masalah secara kasus perkasus karena metodologi kualitatif yakin bahwa sifat suatu masalah satu akan berbeda dengan sifat dari masalah lainnya. Tujuan dari metodologi ini bukan suatu generalisasi tetapi pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah. Penelitian kualitatif berfungsi memberikan kategori substantif dan hipotesis penelitian kualitatif.

Metode penelitian kualitatif ini bersifat deskriptif dan induktif. Metode ini berangkat dari data yang ada, bukan dari teori. Jadi fokus penelitian kualitatif bukan pada pembuktian sebuah teori yang sudah ada. Adapun landasan teori biasanya sekedar digunakan sebagai penopang fokus penelitian.

Penelitian kualitatif menuntut keteraturan, ketertiban dan kecermatan dalam berpikir, tentang hubungan data yang satu dengan data yang lain dan konteksnya dalam masalah yang akan diungkapkan. Beberapa alasan mengenai maksud dilakukannya penelitian kualitatif:

1. Untuk menanggulangi banyaknya informasi yang hilang seperti yang dialami oleh penelitian kuantitatif, sehingga intisari konsep yang ada dalam data dapat diungkap.
2. Untuk menanggulangi kecenderungan menggali data empiris dengan tujuan membuktikan kebenaran hipotesis berdasarkan berpikir deduktif seperti dalam penelitian kuantitatif.
3. Untuk menanggulangi kecenderungan pembatasan variabel yang sebelumnya, seperti dalam penelitian kuantitatif, padahal permasalahan dan variabel dalam masalah sosial sangat kompleks.
4. Untuk menanggulangi adanya indeks-indeks kasar seperti dalam penelitian kuantitatif yang menggunakan pengukuran enumerasi (perhitungan) empiris, padahal inti sebenarnya berada pada konsep-konsep yang timbul dari data.

3.1.1 Aksioma Dasar Realitas Metode Kualitatif

- a. Sifat realitas, metode penelitian kualitatif bersifat interaktif dengan sumber data yang valid, agar data yang dianalisis memperoleh makna
- b. Hubungan peneliti dengan yang diteliti, metode penelitian kualitatif bersifat interaktif dengan sumber data yang valid, agar data yang dianalisis memperoleh makna.
- c. Hubungan variabel, metode penelitian kualitatif bersifat timbal balik atau interaktif.
- d. Kemungkinan generalisasi, metode penelitian kualitatif cenderung transferability, yaitu hanya mungkin dalam ikatan konteks dan waktu.
- e. Peranan nilai, metode penelitian kualitatif cenderung terikat dengan nilai-nilai yang dibawa peneliti dan sumber data yang diperoleh.

3.1.2 Karakteristik Penelitian Metode Kualitatif

- a. Desain, metode penelitian kualitatif desainnya lebih fleksibel, dapat berkembang dan muncul dalam proses penelitian, serta bersifat umum.
- b. Tujuan, metode penelitian kualitatif bertujuan untuk menemukan pola hubungan yang bersifat interaktif, menemukan teori baru, menggambarkan realitas yang kompleks, dan memperoleh pemahaman makna.

- c. Teknik pengumpulan data, metode penelitian kualitatif melalui wawancara mendalam, dokumentasi, triangulasi, dan pengamatan partisipan.
- d. Instrumen penelitian, peneliti sebagai instrument, buku catatan, rekaman, kamera, handycam, dan sebagainya.

3.2 Perancangan Penelitian

Pada tahap perancangan penelitian harus disusun secara logis dan sistematis merupakan pola yang paling penting pada penelitian. Hal ini bertujuan untuk memberikan hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan sehingga memberikan solusi permasalahan tentang penciptaan pakaian adat Bregada Hadiningrat Kraton Yogyakarta. Proses perancangan ini dilakukan dengan beberapa tahapan :

1. Riset Lapangan

Pada tahap ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang sebanyak-sebanyaknya terhadap fenomena yang ada pada saat ini atau tahap pencarian permasalahan yang dihadapi. Pada tahap ini memiliki tujuan untuk menambah wawasan peneliti dan berfungsi sebagai bahan dalam proses penciptaan.

2. Identifikasi

Setelah mendapatkan data dari hasil riset, lalu dilakukan identifikasi sesuai dengan data yang sudah diperoleh sehingga terlihat permasalahan yang dihadapi.

3. Ide dan Gagasan

Tahapan ini adalah hasil dari serangkaian identifikasi yang sudah dilakukan sehingga didapatkan ide dan gagasan dari permasalahan yang ada. Ide dan gagasan tersebut lalu dijadikan sebuah acuan untuk langkah selanjutnya hingga proses pembuatan buku ilustrasi.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh memiliki peranan yang penting untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam pembuatan Buku Ilustrasi Pakaian Adat Bregada Hadiningrat Kraton Yogyakarta, sehingga diperlukannya data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Data ini digunakan untuk mengetahui konsep awal yang akan digunakan untuk pembuatan Buku Ilustrasi Pakaian Adat Bregada Hadiningrat Kraton Yogyakarta.

3.3.1 Observasi

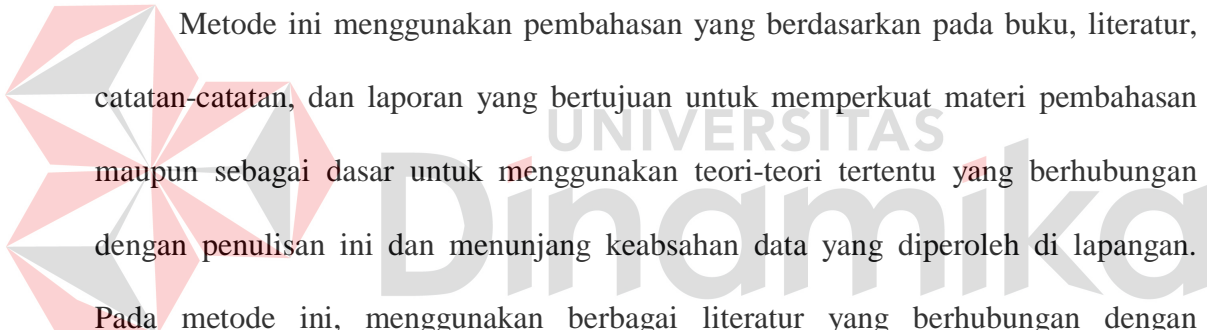
Observasi atau Pengamatan, merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap obyek penelitian mengenai masalah dan fenomena yang diteliti. Melakukan pengamatan dengan turun langsung ke lapangan untuk mencari apa saja atribut yang ada pada pakaian adat bregada tersebut dan mencatat hasil observasi sehingga menjadi data acuan dalam pembuatan analisis data dan perancangan karya.

3.3.2 Wawancara

Metode ini merupakan proses tanya jawab lisan yang bertujuan untuk mencari informasi-informasi lebih mendalam mengenai pakaian adat Bregada Hadiningrat Kraton Yogyakarta yang tidak diketahui oleh masyarakat terutama oleh anak-anak.

Wawancara adalah suatu proses komunikasi interaksional antara dua orang, dan salah satu diantaranya memiliki tujuan tertentu yang telah ditentukan sebelumnya, dan dilakukan dengan melibatkan pemberian dan menjawab pertanyaan.

3.3.3 Studi Pustaka



Metode ini menggunakan pembahasan yang berdasarkan pada buku, literatur, catatan-catatan, dan laporan yang bertujuan untuk memperkuat materi pembahasan maupun sebagai dasar untuk menggunakan teori-teori tertentu yang berhubungan dengan penulisan ini dan menunjang keabsahan data yang diperoleh di lapangan. Pada metode ini, menggunakan berbagai literatur yang berhubungan dengan penciptaan Buku Ilustrasi Pakaian Adat Bregada Hadiningrat Kraton Yogyakarta, seperti penelitian terdahulu, buku, jurnal, dan artikel yang diperoleh dari website.

3.3.4 Dokumentasi

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan seluruh bukti otentik yang berkaitan dengan pakaian adat, berupa foto, video, gambar-gambar pakaian adat Bregada Hadiningrat Kraton Yogyakarta, arsip, serta bahan-bahan

tertulis yang berhubungan dengan masalah pembuatan buku ilustrasi yang nantinya akan dicatat.

3.3.5 Diskusi

Proses pengumpulan data dan informasi mengenai suatu permasalahan tertentu yang sangat spesifik melalui diskusi kelompok.

3.4 Teknik Analisis Data

Moleong (2006:248), adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceriterakan kepada orang lain. Selanjutnya di cari kaitan antara data yang satu dengan lainnya dalam proses sintesisasi. Dan yang terakhir adalah membuat kesimpulan menjadi satu pernyataan yang menjawab pertanyaan penelitian.

Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis data tersebut selesai dilaksanakan, maka dibuat beberapa rancangan buku ilustrasi *Bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

BAB IV

KONSEP DAN PERANCANGAN

Pada bab ini lebih terfokus kepada metode yang digunakan dalam perancangan karya, observasi data serta teknik pengolahannya dalam Penciptaan Buku Ilustrasi Pakaian Adat *Bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta Sebagai Upaya Pengenalan Pakaian Tradisional Kepada Anak-Anak.

4.1 Objek Penelitian

Pada penelitian ini objek yang diteliti adalah prajurit *bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta yang sebagai pembahasan utama sehingga dapat membantu dalam pembuatan analisis data dan mampu menetapkan sintesis, sebagai dasar perancangan yang akan dilakukan. Prajurit Kraton Yogyakarta saat ini terdiri atas 10 bregada. Perbedaan antar bregada yang satu dengan yang lain ditentukan menurut atribut panji-panji (bendera), busana, dan kelengkapannya. Nama-nama bregada/ pasukan itu adalah Prajurit *Wirabraja*, Prajurit *Dhaeng*, Prajurit *Patangpuluh*, Prajurit *Jagakarya*, Prajurit *Prawiratama*, Prajurit *Nyutra*, Prajurit *Ketanggung*, Prajurit *Mantrijero*, Prajurit *Bugis*, dan Prajurit *Surakarsa*. Semua nama bregada prajurit, mode atribut panji-panji, warna busana, dan kelengkapan dalam prajurit Kraton Yogyakarta mempunyai makna filosofis.

4.2 Data Produk

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

4.3 Profil Konsumen

Buku ilustrasi ini nantinya ditujukan kepada anak-anak SD kelas 4,5 dan 6 yang memiliki usia 9-11 tahun yang memiliki karakteristik periang, lincah, penggembira, ceria. Menurut Hurlock (1980:162), anak yang lebih besar menyukai buku dan majalah anak-anak yang menekankan kisah-kisah petualangan dan di mana ia dapat membaca tentang tokoh pahlawan sebagai tokoh identifikasi diri. Ia lebih menyukai lingkungan yang menyenangkan dan interaksi kelompok yang positif dari orang-orang kelas menengah daripada lingkungan yang kaku dan interaksi kelompok yang negatif dari orang-orang kota. Yang penting ia ingin akhir cerita yang bahagia.

Anak-anak disini juga gemar melamun dan berkhayal, anak yang kesepian dirumah dan mempunyai sedikit teman bermain sering menghibur diri sendiri dengan melamun. Yang khas, ia membayangkan diri sendiri sebagai “pahlawan yang menang” dalam dunia impiannya, dan kemudian mengimbangi kurangnya teman dan perhatian yang ia peroleh dalam hidup sehari-hari.

Anak-anak berperan sebagai *user* sedangkan orang tua yang menjadi *decision maker* dan *buyer*, karena anak-anak disini adalah penikmat atau pembaca dari buku tersebut namun orang tua yang memiliki peran penentu apakah buku tersebut cocok untuk anak-anak. Begitu juga orang tua yang membeli buku tersebut karena anak dengan umur 9-11 tahun ini masih belum memiliki penghasilan sendiri.

4.4 Analisis Data

Dari data yang sudah didapat dari observasi, wawancara, dan studi kompetitor maka diketahui bahwa pakaian adat prajurit *bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta ini memiliki berbagai macam makna filosofi di dalamnya, mulai dari nama setiap prajurit nya, warna dari setiap pakaian, dan motif dari pakaian prajurit tersebut. Yang dimana makna filosofi yang terdapat dalam pakaian adat *bregada* tersebut memiliki banyak nilai-nilai pembelajaranya yang sangat berguna bagi masyarakat khususnya anak-anak. Maka akan sangat berguna jika memperkenalkan nilai-nilai budaya tersebut kepada anak-anak sejak dini.

4.5 Hasil Wawancara

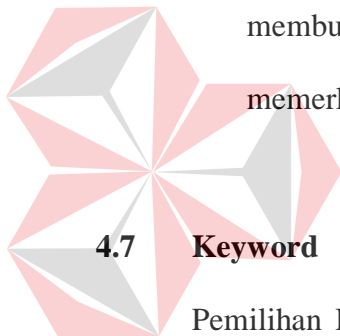
Metode ini merupakan proses tanya jawab lisan yang berfungsi untuk menggali informasi yang lebih mendalam mengenai permasalahan yang dihadapi. Wawancara memungkinkan peneliti mendapatkan data dalam jumlah yang banyak. Adapun informan yang dipilih adalah seorang *guide* sekaligus juga termasuk orang yang sudah cukup lama mengenal kehidupan di Kraton Yogyakarta. Narasumber tersebut biasa dipanggil Eyang Panji, dan data ini diambil pada tanggal 21 September 2014 pada pukul 11.58 WIB. Eyang Panji menceritakan tentang sejarah Kraton dan juga tentang prajurit *bregada* beserta filosofinya.

4.6 Hasil Observasi

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

1. Berdasarkan hasil observasi dari beberapa buku, jurnal, dan website, didapatkan berbagai macam data yang berhubungan dengan pakaian adat *bregada*. Hasil observasi ini diketahui bahwa pakaian adat *bregada* ini memiliki unsur filosofi kehidupan yang sangat baik, sehingga jika dikenalkan dan diajarkan kepada anak-anak dapat menumbuhkan nilai-nilai positif.
2. Berdasarkan observasi tentang pemilihan media, berikut kelebihan media buku dibanding media online atau elektronik lainnya yaitu :

- a. Buku bersifat monumental yang artinya buku bisa bertahan lama dan berumur panjang.
- b. Buku dapat memuat informasi esensial dan strategis, bermanfaat sebagai alat pemecah masalah.
- c. Buku bersifat efisien dan memiliki isi yang sangat komplit, terbukti masih banyaknya orang yang mempergunakan buku dalam proses pembelajaran.
- d. Membaca melalui media online atau elektronik secara terus menerus bisa menjadi sangat melelahkan bagi mata pembaca.
- e. Menurut Dodik Setiyadi (media.kompasiana.com) yaitu buku tidak membutuhkan alat elektronik yang mahal untuk membacanya hanya memerlukan cahaya untuk membacanya.



4.7 Keyword

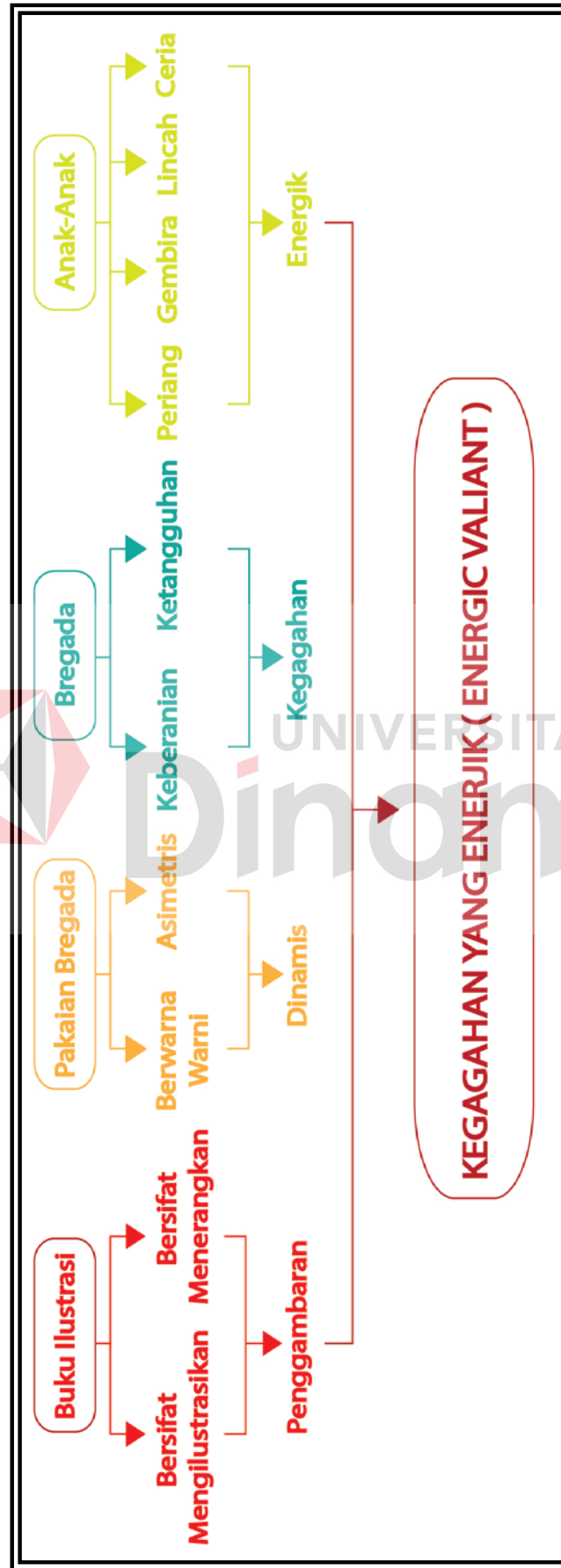
Pemilihan Keyword dari pembuatan buku ilustrasi ini didasari oleh analisis data yang dilakukan dan berdasarkan data observasi maupun wawancara. Lalu ditemukan empat aspek yaitu yang pertama Buku Ilustrasi, kedua *Bregada*, ketiga Pakaian *Bregada*, Keempat Anak-Anak. Berikut penjelasan dari keempat aspek tersebut.

1. Buku Ilustrasi, dari buku ilustrasi ini muncul dua kata yaitu bersifat mengilustrasikan dan bersifat menggambarkan, setelah itu dikerucutkan lagi menjadi Penggambaran. Alasannya adalah buku ilustrasi ini berisikan ilustrasi

atau sebuah gambar yang berfungsi untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Melalui gambar ilustrasi diharapkan informasi yang terdapat dalam bacaan mudah dipahami.

2. *Bregada*, dari *bregada* ini muncul dua kata yaitu keberanian dan ketangguhan, lalu dikerucutkan lagi menjadi kegagahan. Alasannya adalah dilihat dari filosofi nama dari kesepuluh *bregada* dan dilihat dari unsur warna maupun motif yang ada pada pakaian yang dikenakan prajurit tersebut mencerminkan kedua sifat berani dan tangguh.
3. Pakaian *Bregada*, dari pakaian ini muncul dua kata yaitu berwarna-warni dan asimetris, selanjutnya dikerucutkan lagi menjadi dinamis. Alasannya adalah pakaian yang dikenakan oleh sepuluh prajurit *bregada* ini memiliki warna berbeda-beda namun sebagian besar bermodel asimetris.
4. Anak-Anak, dari anak-anak ini muncul empat kata yaitu periang, gembira, lincah, dan ceria yang dikerucutkan menjadi energik. Alasannya adalah sesuai dengan karakteristik anak-anak yang gemar bermain, ingin mengetahui hal-hal yang baru, dan menyukai hal-hal yang menyenangkan.

Berdasarkan data-data kata kunci yang sudah ditemukan diatas, maka ditemukan sebuah keyword yang pas untuk Penciptaan Buku Ilustrasi Pakaian Adat Prajurit *Bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta Sebagai Upaya Pengenalan Pakaian Tradisional Kepada Anak-Anak yaitu “Kegagahan yang Enerjik”. Keyword ini akan menjadi sebuah konsep yang mendasari pembuatan buku ilustrasi tersebut.



Gambar 4.1 Bagan Keyword
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

4.8 Deskripsi Konsep

Dari hasil analisa keyword, dapat dijabarkan bahwa “Kegagahan yang Enerjik” ini mewakili dari karakter prajurit *bregada* dan anak-anak. Dimana karakter dari prajurit *bregada* yang berani dan tangguh, sedangkan karakter dari anak-anak yang periang, ceria, lincah, dan gemar bersenang-senang. Kegagahan sendiri menurut (KBBI) adalah kekuatan, dan keberanian sedangkan energik adalah bersemangat. Selain itu dari segi pakaian adat *bregada* nya mencerminkan salah satu sifat dari anak-anak yaitu dinamis dan menurut buku (Prajurit Kraton Yogyakarta, Filosofi dan Nilai Budaya yang Terkandung di dalamnya, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Yogyakarta, 2008.) pakaian adat *bregada* ini memiliki nilai filosofi budaya yang tinggi. Dari konsep yang sudah dijabarkan diatas maka harapannya anak-anak dapat mengenal lebih dalam tentang pakaian adat prajurit *bregada* beserta filosofi-filosofinya. Dan diharapkan dengan menggunakan buku ilustrasi ini anak-anak juga akan lebih mudah untuk memahami isi dari buku yang akan dibuat.

4.9 Perencanaan Kreatif

Menjelaskan tentang bagaimana perancangan karya dalam penciptaan Buku Ilustrasi Pakaian Adat *Bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta. Di bab ini terdapat penjelasan konsep yang akan menjadi dasar penciptaan karya. Berikut beberapa hal dalam penciptaan buku ilustrasi pakaian adat *bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta, yaitu :

1. Format dan ukuran buku

Buku ilustrasi yang akan dibuat berukuran 21x14,8 cm, berbentuk landscape

2. Isi dan tema buku

Buku ilustrasi ini berisi tentang pengenalan pakaian adat *bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta sekaligus menjelaskan filosofi yang ada pada pakaian adat tersebut dan sedikit penjelasan tentang prajurit *bregada*.

3. Penulisan naskah

Memakai bahasa Indonesia yang sesuai dengan EYD dan menggunakan bahasa yang dekat dengan anak-anak.

4. Teknik visualisasi

Penggambaran ilustrasi dibuat secara digital (vector) dan karakter visual yang dibuat akan sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. Layout dibuat tidak terlalu rumit agar bisa fokus pada ilustrasi dan mudah dibaca oleh anak-anak.

5. Warna

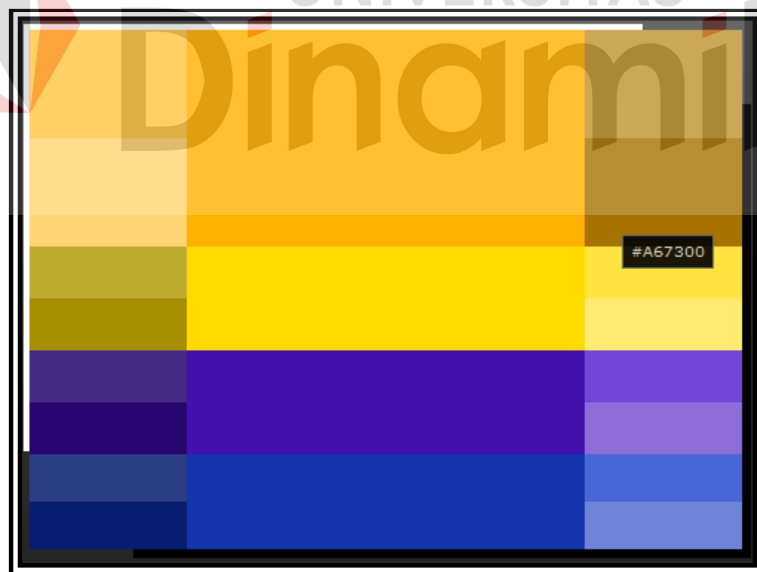
Sesuai dengan keyword “Kegagahan yang Energik”, maka warna *vibrant* adalah warna yang tepat. Karena menurut (kbbi) pengertian dari energik ini adalah bersemangat atau bisa disebut *vibrant*.



Gambar 4.2 Warna-Warna Vibrant
Sumber : Buku Shigenobu Kobayasi (1995)

6. Pembagian warna

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



Gambar 4.3 Pembagian Warna
Sumber : Colour Scheme Designer

a. Warna primer

Untuk warna primer atau yang digunakan pada background menggunakan warna yang berada dalam kotak paling besar pada gambar diatas.

b. Warna sekunder

Untuk warna sekunder warna yang digunakan adalah warna yang berada dalam kotak yang berukuran sedang pada gambar diatas.

c. Warna pelengkap

Untuk warna pelengkap menggunakan warna yang berada di dalam kotak-kotak kecil.

7. Tipografi

Font yang digunakan untuk judul buku adalah menggunakan font KBDunkTank dimana font tersebut bersudut sesuai dengan asimetris, dan bentuknya sedikit tidak beraturan yang sesuai dengan sifat anak yaitu bersemangat, ceria, dan lincah.



Gambar 4.4 Font Terpilih

Sumber : FontSpace

Sedangkan font yang digunakan pada isi konten adalah menggunakan font Myriad Pro, karena mudah terbaca dan enak dilihat oleh anak-anak. Berikut contoh font Myriad Pro :

Font Myriad Pro

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

4.9.1 Tujuan Kreatif

Tujuan dari penciptaan buku ilustrasi pakaian adat ini selain agar target audience mengenal pakaian adat tersebut, juga berguna untuk mengenalkan nilai-nilai filosofi dari pakaian adat *bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta tersebut. Sehingga mampu menumbuhkan sikap positif pada target audience terutama anak-anak dan agar bisa diterapkan pada kehidupan sehari-hari.

4.9.2 Strategi Kreatif

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

a. Segmentasi Targeting Positioning

Segmentasi dari buku ilustrasi ini adalah anak-anak umur 9-11 tahun yang merupakan pelajar tingkat sekolah dasar kelas 4-6. Sifat anak-anak berusia 9-11 tahun

menurut Hurlock (1980) yaitu periang, ceria, lincah, suka membaca buku bergambar, dan suka berkhayal. Target yang dituju adalah wilayah kota besar dimana terdapat toko-toko buku yang sudah cukup populer dikalangan masyarakat seperti Gramedia salah satunya. Buku ilustrasi ini menempatkan diri sebagai sebuah media pengenalan dan pengetahuan mengenai pakaian adat *bregada* yang menarik dan memiliki nilai budaya yang tinggi.

b. Asumsi data wawancara, observasi dan studi pustaka

Dari hasil data yang didapat maka disimpulkan, antara lain :

1. Data Primer

- i. Pakaian *bregada* memiliki nilai-nilai kehidupan tinggi yang berdasar pada filosofi Kraton Hadiningrat Jogjakarta.
- ii. Kurang dikenalnya pakaian adat *bregada* oleh masyarakat terutama anak-anak.
- iii. Pakaian adat *bregada* merupakan salah satu warisan budaya yang perlu dilestarikan.

2. Data *Target Market*

Target Market yang dituju adalah anak-anak yang memiliki pemikiran rasa ingin tahu yang tinggi serta masa yang mudah terpengaruh.

4.10 Perencanaan Media

Dalam penciptaan buku ilustrasi pakaian adat *bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta dibutuhkan perancangan media (*media planner*) secara handal, agar

media yang dirancang betul-betul dapat menjangkau *target audience* yang dituju secara tepat dengan biaya dan pemilihan media yang sesuai. Terdapat 4 komponen dari perencanaan media yaitu tujuan media, strategi media, program media, dan biaya media.

4.10.1 Tujuan Media

Tujuan media ini yaitu kalangan anak-anak SD yang berada di daerah kota besar. Agar tujuan yang diinginkan tercapai dalam penciptaan buku ilustrasi pakaian adat *bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta dengan menentukan pemilihan media dan prioritas media sehingga mengoptimalkan efektivitas informasi dan efisiensi biaya.

4.10.2 Strategi Media

Media yang dipilih harus sesuai dengan *target audience* serta mampu memuat informasi yang lengkap tentang pakaian adat *bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta. Maka untuk mencapai tujuan dari pengenalan pakaian adat *bregada* ditetapkan sebagai berikut.

1. Media cetak, buku ilustrasi berfungsi sebagai media utama, dengan alasan merupakan media yang mampu menarik pembaca untuk membaca buku yang akan dibuat karena dalam buku ilustrasi ini terdapat gambar-gambar yang menarik dan juga berfungsi sebagai penjelas dari informasi yang ditulis.

2. Poster, mengapa menggunakan poster karena poster mempunyai kelebihan sebagai berikut: Khalayak dapat mengatur tempo dalam membaca. Ia dapat mengulang bacaannya kembali dan mengatur cara membaca. Media yang dapat di tinjau ulang, pembaca dapat dengan tenang, membaca dengan teliti iklannya dan dapat membaca kembali bagian-bagian menurut kehendaknya. Karena sifatnya yang tercetak pesan-pesannya bersifat permanen dan kekuatan utamanya adalah dapat dijadikan bukti. Membuat informasi yang cukup lengkap. Saat pembaca tidak paham pada satu bagian dari isinya, pembaca dapat menanyakan pada orang lain (www.uterogroup.com).

3. Display karakter, mengapa menggunakan display karakter karena bisa lebih menarik perhatian dari anak-anak dan seolah-olah karakter yang dibuat muncul.

4. Stiker, mengapa menggunakan stiker, karena tingkat fleksibilitas yang tinggi serta memiliki keunikan sendiri sebagai sebuah media untuk mengenal sebuah produk / jasa ataupun hanya sebagai penghias keindahan. Tak perlu memiliki peralatan tambahan untuk memasang satu buah sticker pada satu wadah dan media. Cukup lepas perlahan – lahan dari kertas perekat kemudian tempel mengikuti garis sisi pada setiap sudutnya. Stiker juga memiliki keunggulan lain yaitu berwarna dan bermotif mencolok agar mampu menarik pandangan mata setiap orang, memiliki tekstur timbul dan tidak terkesan seolah gambar biasa dimana hanya dilakukan pengeleman pada suatu bidang.

4.11 Program Media

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

4.12 Biaya Media

Adapula rumus-rumus yang harus diperhitungkan dalam menentukan Harga Pokok Produksi Cetak Buku, sebagai berikut :

1. Menghitung Biaya desain cover dan isi buku
 - a. Menghitung desain $= 1$
 - b. Harga desain per buku $= \text{Rp. } 300.000,-$
 - Rumus : Biaya Desain $= 1 \times \text{Rp. } 300.000$
 $= \text{Rp. } 300.000,-$
2. Menghitung Biaya setting naskah
 - a. Jumlah halaman setting $= 53 \text{ halaman}$
 - b. Ukuran buku $= 21 \times 14,8 \text{ cm}$
 - c. Harga setting per halaman $= \text{Rp. } 12.000,-$
 - Rumus : Biaya setting per halaman $= 53 \times \text{Rp. } 12.000$
 $= \text{Rp. } 636.000,-$

3. Menghitung biaya pemrosesan output film separasi warna (Fullcolor)

a. Jumlah model = 1

b. Ukuran buku = 21 x 14,8 cm²

c. Harga pembuatan per cm² = Rp. 45,-

Rumus : Biaya = $(32 \times 24) \times 4 \times \text{Rp.} 45,-$

= Rp. 138.240,-

4. Menghitung biaya pemrosesan film negatif dan positif

a. Jumlah halaman = 53 halaman

b. Ukuran buku = 21 x 14,8 cm

c. Harga pembuatan film B/W = Rp. 30,-

Rumus : Biaya pemrosesan film B/W

$16 \times 22 \times 53 \times \text{Rp.} 30,-/\text{cm}^2$ = Rp. 559.680,-

Rp. 559.680,- x 4 warna = Rp. 2.238.720,-

5. Menghitung Biaya montage cover dan isi buku

a. Jumlah halaman buku = 53 halaman

b. Jumlah hal. dalam per lintasan/montage = 16 halaman

c. Jumlah montage cover = 4 (film)

d. Harga montage cover = Rp. 22.500,-

e. Harga montage isi = Rp. 45.000,-

Rumus : Jumlah montage isi = $53 : 16$

= 4 lbr film

Biaya montage cover dan isi buku :

$$(4 \times \text{Rp. } 22.500,-) + (4 \times \text{Rp. } 45.000,-) = \text{Rp. } 270.000,-$$

6. Menghitung biaya plate cover buku

a. Jumlah plate cover = 4 lembar

b. Ukuran maximum cetak naik di mesin

c. Harga /lembar utk GTOV = Rp. 35.000,-

Rumus : Biaya plate cover = $4 \times \text{Rp. } 35.000,-$

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

7. Menghitung biaya plate isi buku

a. Jumlah plate isi buku = 10 lembar

b. Ukuran maximum cetak di mesin 72

c. Harga /lembar = Rp. 150.000,-

Rumus : Biaya plate isi = $10 \times \text{Rp. } 150.000,-$

$$= \text{Rp. } 1.500.000,-$$

8. Menghitung biaya kertas cover buku

a. Oplah cetak = 2.500 eks.

b. Inschiet = 40 %

c. Ak 210 gr plano per rim = Rp. 650.000,-

d. Jumlah hal. dlm 1 lembar kertas plano = 8 halaman

Rumus : Biaya kertas cover buku =

$$\frac{2.500 \times \text{Rp. } 650.000,- \times 140 \%}{8 \times 500} = \text{Rp. } 568.750,-$$

9. Menghitung biaya kertas isi buku

- a. Oplah cetak = 2.500 eks.
- b. Jumlah halaman = 160 halaman
- c. Inschiet = 20 %
- d. HVS 70 gr plano per rim = Rp. 120.000,-
- e. Jumlah hal. dlm 1 lembar plano = 32 halaman

Rumus : Biaya kertas isi buku =

$$(2.500 \times \text{Rp. } 120.000,- \times 160 \times 120 \%) / (32 \times 500) = \text{Rp. } 3.600.000,-$$

10. Menghitung biaya pencetakan (ongkos cetak) cover buku

- a. Warna cover = 4/
- b. Inschiet = 40 %
- c. Jumlah plate cetak cover = 4 lembar
- d. Ongkos cetak per lintasan = Rp. 120,-
- e. Oplah cetak = 2.500 eks.

Rumus : Biaya pencetakan cover =

$$4 \times \text{Rp. } 120,- \times 2.500 \times 140 \% = \text{Rp. } 1.680.000,-$$

11. Menghitung biaya pencetakan (ongkos cetak) isi buku

- a. Warna isi = 1/1
- b. Inschiet = 30 %
- c. Jumlah plate cetak isi = 10
- d. Ongkos cetak isi per lintasan = Rp. 55

e. Oplah = 2.500 eks.

Rumus : Biaya pencetakan isi =

$$10 \times \text{Rp. } 55,- \times 2.500 \times 130 \% = \text{Rp. } 1.787.500,-$$

12. Menghitung biaya pelipatan katern

a. Jumlah halaman = 53 halaman

b. Jumlah katern = 5 katern

c. Ongkos pelipatan per katern = Rp. 50,-

d. Oplah cetak = 2.500 eks.

Rumus : Biaya pelipatan = $5 \times 2.500 \times \text{Rp. } 50,-$

$$= \text{Rp. } 625.000,-$$

13. Menghitung biaya komplit katern

a. Oplah cetak = 2.500 eks.

b. Biaya komplit per buku = Rp. 25,-

Rumus : Biaya Komplit buku = $2.500 \times \text{Rp. } 25,-$

$$= \text{Rp. } 62.500,-$$

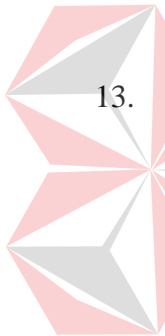
14. Menghitung biaya jilid lem

a. Oplah cetak = 2.500 eks.

b. Biaya penjilidan lem buku = Rp. 75,-

Rumus : Biaya penjilidan lem = $2.500 \times \text{Rp. } 75,-$

$$= \text{Rp. } 187.500,-$$



UNIVERSITAS
Dinamika

15. Menghitung biaya/ongkos potong buku
- a. Oplah cetak = 2.500
- b. Biaya potong per buku = Rp. 25,-
- Rumus : Biaya potong buku = $2.500 \times \text{Rp. 25,-}$
- = Rp. 62.500,-
16. Menghitung biaya pengepakan
- a. Oplah cetak = 2.500 eks.
- b. Jumlah buku dalam satu pak = 250
- c. Ongkos pengepakan termasuk casing = Rp. 10.000,-
- Rumus : Biaya pengepakan = $(2.500 \times \text{Rp. 10.000,-})/250$
- = Rp. 100.000,-
17. Jumlah seluruh biaya (1 s/d 16) = Rp. 13.896.710,-
18. Margin Keuntungan (20%) = Rp. 2.779.342,-
19. Jumlah biaya (17-18) = Rp. 16.676.052,-
20. Ppn + PPh (10%) = Rp. 1.667.605,-
21. Jumlah keseluruhan = Rp. 18.343.657,-
22. Harga per buku/ HPP (jumlah biaya : oplah)
- Rp. 18.343.657,- : 2.500 eks. = Rp. 7.338,-/eks
- Rp. 7.340,-
- Dijual = Rp. 30.000,-
- Keuntungan = Rp. 22.660,-

$$\begin{aligned}\text{Keuntungan} &= \text{Rp. } 22.660,- \times 2500 \\ &= \text{Rp. } 56.650.000,-\end{aligned}$$

4.13 Implementasi Konsep

Pada implementasi konsep ini merupakan penerapan konsep pada karakter yang akan digunakan dalam penciptaan buku ilustrasi ini. Dalam proses penerapan konsep ini berpedoman kepada *keyword* yang telah ditentukan dan disesuaikan dengan data-data yang sudah didapat mengenai *bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta. Pembuatan desain dalam penciptaan buku ilustrasi ini diantaranya adalah karakter dari ke sepuluh bregada, layout buku, poster, display karakter, dan stiker.

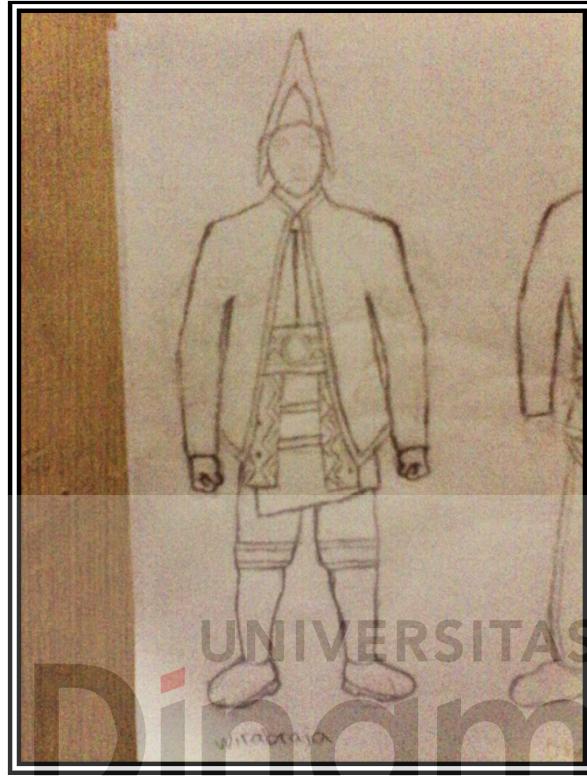
4.13.1 Konsep Desain Karakter

Pada pembuatan desain karakter mengacu kepada *keyword* dan disesuaikan dengan karakter asli dari setiap *bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta. Dari setiap pakaian *bregada* yang memiliki keunikan akan dipadukan dengan *keyword* yang mencerminkan sifat gagah dan energik.

4.13.2 Sketsa Alternatif Desain Karakter

Desain karakter disesuaikan dengan bentuk asli dari karakter *bregada* dan dilakukan eksplorasi bentuk sehingga bisa lebih menarik dan bisa lebih terlihat simple. Berikut ini alternatif desain karakter.

a. Sketsa karakter pertama



Gambar 4.5 Sketsa karakter Pertama

Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Sketsa karakter diatas dibuat sesuai dengan karakter asli dari *bregada* wirabraja mulai dari bentuk topi, baju, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh dibuat seperti ukuran tubuh manusia dewasa normal. Desain dari karakter diatas sekaligus menjadi acuan untuk sketsa ke Sembilan *bregada* selanjutnya.

b. Sketsa karakter kedua



Gambar 4.6 Sketsa karakter Kedua
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Sketsa karakter diatas dibuat sesuai dengan karakter asli dari *bregada* wirabraja mulai dari bentuk topi, baju, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh dibuat seperti ukuran tubuh anak-anak namun sedikit membentuk karikatur agar terlihat lebih menarik. Desain dari karakter diatas sekaligus menjadi acuan untuk sketsa ke Sembilan *bregada* selanjutnya.

4.14 Sketsa Desain Terpilih

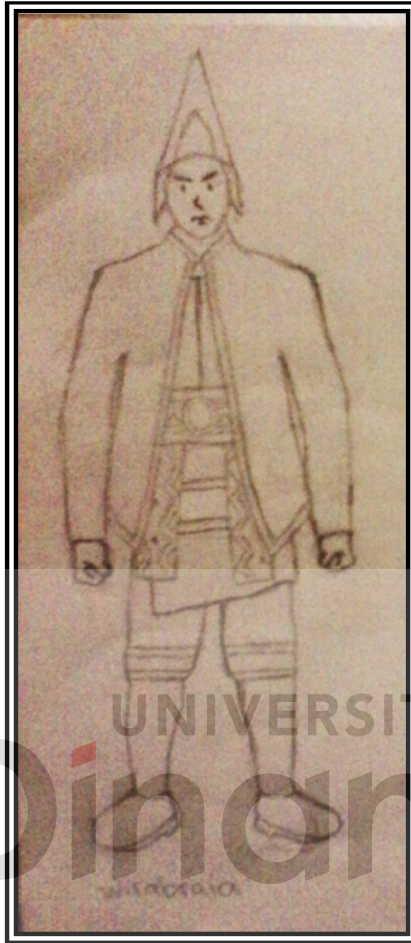
Sketsa desain yang terpilih didapat dari hasil penelitian kualitatif dan dari hasil *focus group discussion* yang sudah dilakukan. Dari hasil berdiskusi dengan beberapa responden didapatkan 6 dari 8 orang yang memilih desain alternatif yang pertama sedangkan sisanya memilih desain kedua. Kebanyakan memilih desain pertama dengan alasan lebih menunjukkan sifat kegagahan.

4.15 Sketsa Seluruh Bregada

Sesuai dengan *keyword* dan disesuaikan dengan karakter asli dari setiap *bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta. Dari setiap pakaian *bregada* yang memiliki keunikan akan dipadukan dengan *keyword* yang mencerminkan sifat gagah dan energik. Sketsa seluruh *bregada* dibuat sesuai dengan sketsa terpilih dan juga disesuaikan dengan masing-masing dari karakter *bregada* itu sendiri.

Berikut sketsa keseluruhan dari *bregada* mulai dari *bregada* Wirabraja, *bregada* Dhaeng, *bregada* Patangpuluh, *bregada* Jagakarya, *bregada* Prawiratama, *bregada* Nyutra, *bregada* Ketanggung, *bregada* Mantrijero, *bregada* Surakarsa, dan *bregada* Bugis. Dan juga sketsa ukiran yang berguna sebagai pelengkap.

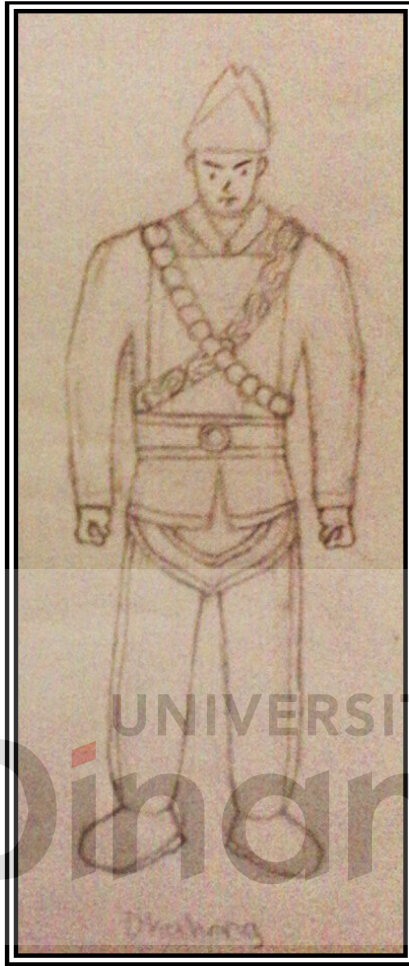
1. Sketsa *bregada* wirabraja



Gambar 4.7 Sketsa *Bregada* Wirabraja
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Sketsa karakter diatas dibuat sesuai dengan karakter asli dari *bregada* wirabraja mulai dari bentuk topi, pakaian, atribut, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh dibuat seperti ukuran tubuh manusia dewasa normal.

2. Sketsa *bregada* dhaeng



Gambar 4.8 Sketsa *Bregada* Dhaeng
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Sketsa karakter diatas dibuat sesuai dengan karakter asli dari *bregada* dhaeng mulai dari bentuk topi, pakaian, atribut, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh dibuat seperti ukuran tubuh manusia dewasa normal.

3. Sketsa *bregada* patangpuluh



Gambar 4.9 Sketsa *Bregada* Patangpuluh
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Sketsa karakter diatas dibuat sesuai dengan karakter asli dari *bregada* patangpuluh mulai dari bentuk topi, pakaian, atribut, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh dibuat seperti ukuran tubuh manusia dewasa normal.

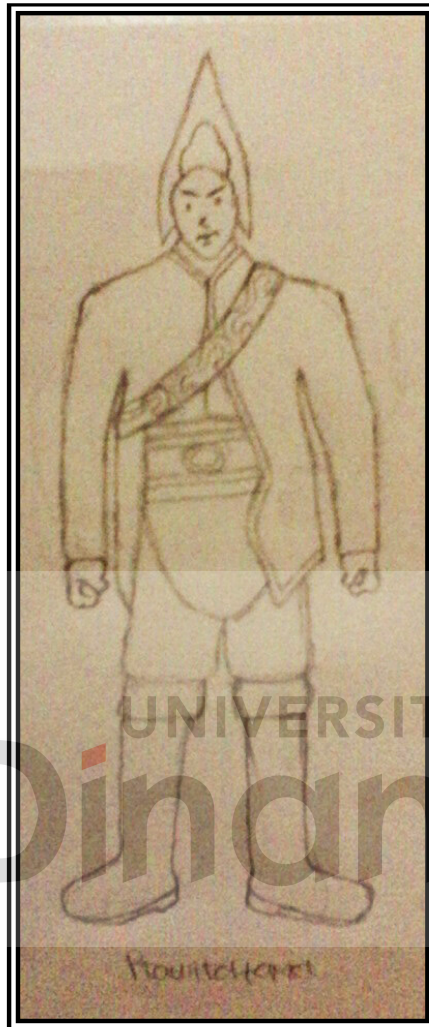
4. Sketsa *bregada* jagakarya



Gambar 4.10 Sketsa *Bregada Jagakarya*
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Sketsa karakter diatas dibuat sesuai dengan karakter asli dari *bregada jagakarya* mulai dari bentuk topi, pakaian, atribut, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh dibuat seperti ukuran tubuh manusia dewasa normal.

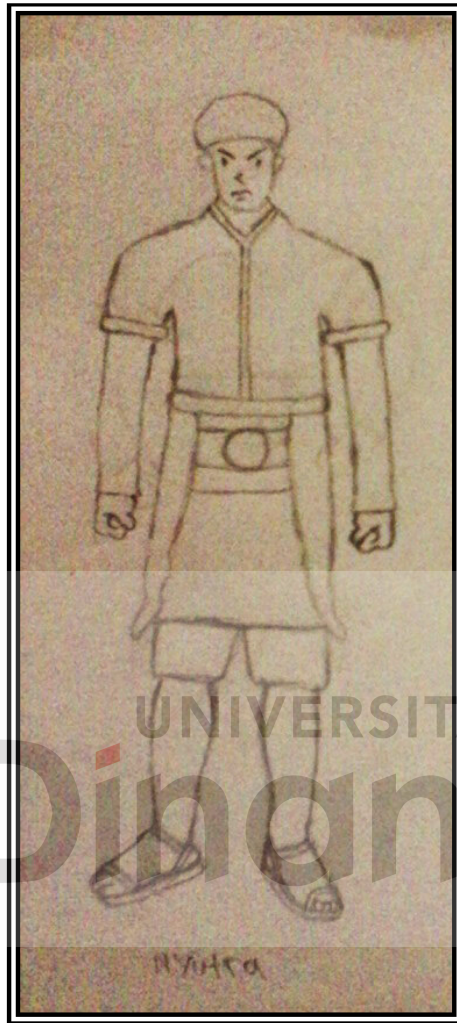
5. Sketsa *bregada* prawiratama



Gambar 4.11 Sketsa *Bregada* Prawiratama
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Sketsa karakter diatas dibuat sesuai dengan karakter asli dari *bregada* prawiratama mulai dari bentuk topi, pakaian, atribut, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh dibuat seperti ukuran tubuh manusia dewasa normal.

6. Sketsa *bregada nyutra*



Gambar 4.12 Sketsa *Bregada Nyutra*

Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Sketsa karakter diatas dibuat sesuai dengan karakter asli dari *bregada nyutra* mulai dari bentuk topi, pakaian, atribut, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh dibuat seperti ukuran tubuh manusia dewasa normal.

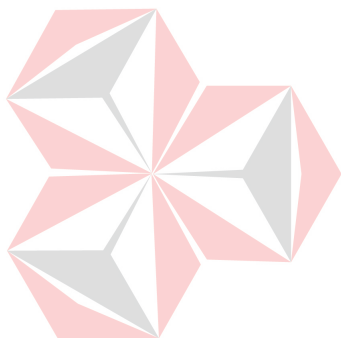
7. Sketsa *bregada* ketanggung



Gambar 4.13 Sketsa *Bregada* Ketanggung
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Sketsa karakter diatas dibuat sesuai dengan karakter asli dari *bregada* ketanggung mulai dari bentuk topi, pakaian, atribut, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh dibuat seperti ukuran tubuh manusia dewasa normal.

8. Sketsa *bregada* mantrijero

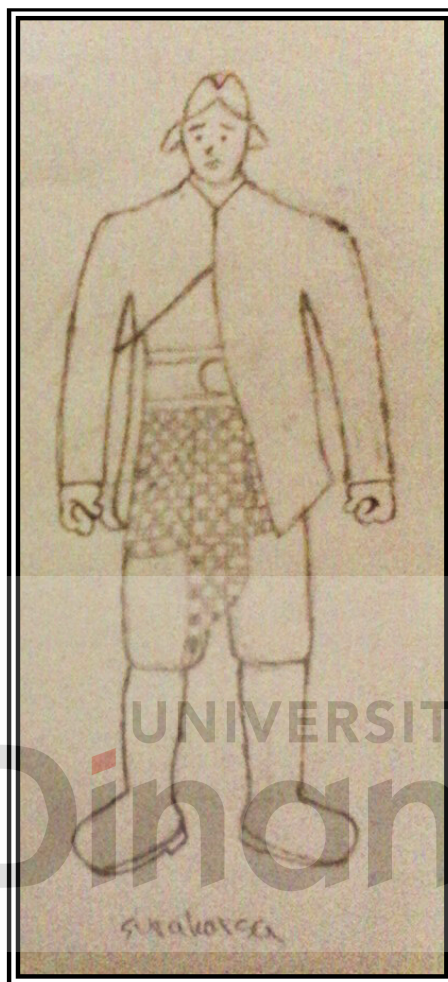


Gambar 4.14 Sketsa *Bregada* Mantrijero

Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Sketsa karakter diatas dibuat sesuai dengan karakter asli dari *bregada* Mantrijero mulai dari bentuk topi, pakaian, atribut, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh dibuat seperti ukuran tubuh manusia dewasa normal.

9. Sketsa *bregada* surakarsa

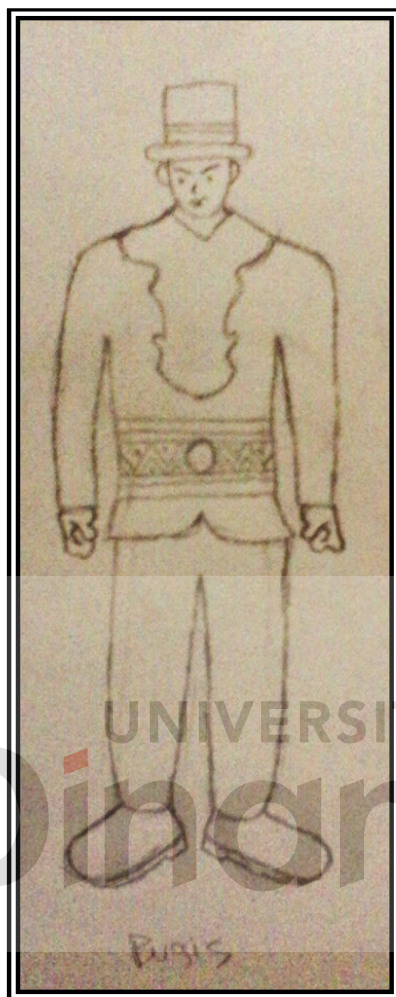


Gambar 4.15 Sketsa *Bregada* Surakarsa

Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Sketsa karakter diatas dibuat sesuai dengan karakter asli dari *bregada* surakarsa mulai dari bentuk topi, pakaian, atribut, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh dibuat seperti ukuran tubuh manusia dewasa normal.

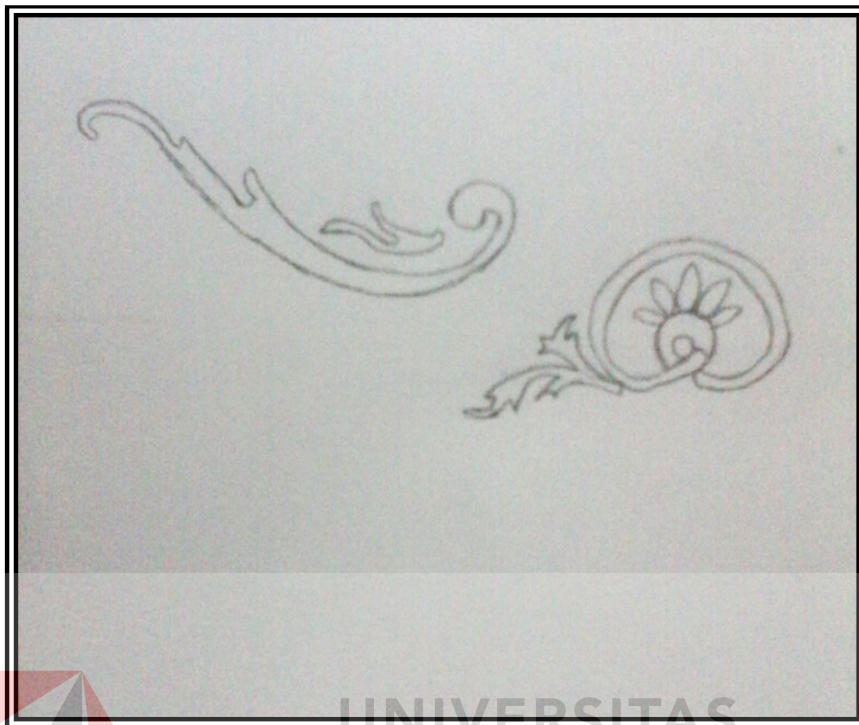
10. Sketsa *bregada* bugis



Gambar 4.16 Sketsa *Bregada* Bugis
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Sketsa karakter diatas dibuat sesuai dengan karakter asli dari *bregada* bugis mulai dari bentuk topi, pakaian, atribut, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh dibuat seperti ukuran tubuh manusia dewasa normal.

11. Sketsa ukir-ukiran



Gambar 4.17 Sketsa Ukir-Ukiran

Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Ukir-ukiran ini dibuat untuk memperindah tampilan layout buku, sketsa ukiran diatas dibuat sesuai dengan karakter ukiran-ukiran yang ada di Indonesia utamanya ukiran khas Yogyakarta. Sketsa tersebut dibentuk mirip namun sedikit di modifikasi agar memiliki kesan lebih modern.

BAB V

IMPLEMENTASI DESAIN

Pada bab ini akan ditampilkan desain final dari sketsa yang sudah ditemukan yaitu berupa vector 2 dimensi berwarna. Selain itu akan ditampilkan juga hasil desain yang sudah di implementasikan pada buku, poster, display karakter, dan stiker.

5.1 Hasil Vector Seluruh Bregada

Untuk pengolahan karakter dari sketsa manual menjadi vector atau digital dikerjakan setelah sketsa manual yang telah dibuat sebelumnya telah disetujui lebih lanjut. Dan untuk proses pengolahan karakter dari manual menjadi digital adalah menggunakan software adobe illustrator CS 6. Untuk unsur warna yang digunakan pada maskot diatas sesuai dengan data-data yang sudah didapat mulai dari warna pakaian, warna kulit, dan warna dari atribut-atribut yang dipakai. Untuk warna selain menyesuaikan dengan data-data yang telah didapat, warna yang dipakai juga harus sesuai dengan media-media yang dibuat dan keserasiannya harus pas, selaras, dan harus enak dipandang mata.

Berikut hasil vector keseluruhan dari *bregada* mulai dari *bregada* Wirabraja, *bregada* Dhaeng, *bregada* Patangpuluh, *bregada* Jagakarya, *bregada* Prawiratama, *bregada* Nyutra, *bregada* Ketanggung, *bregada* Mantrijero, *bregada* Surakarsa, dan *bregada* Bugis.

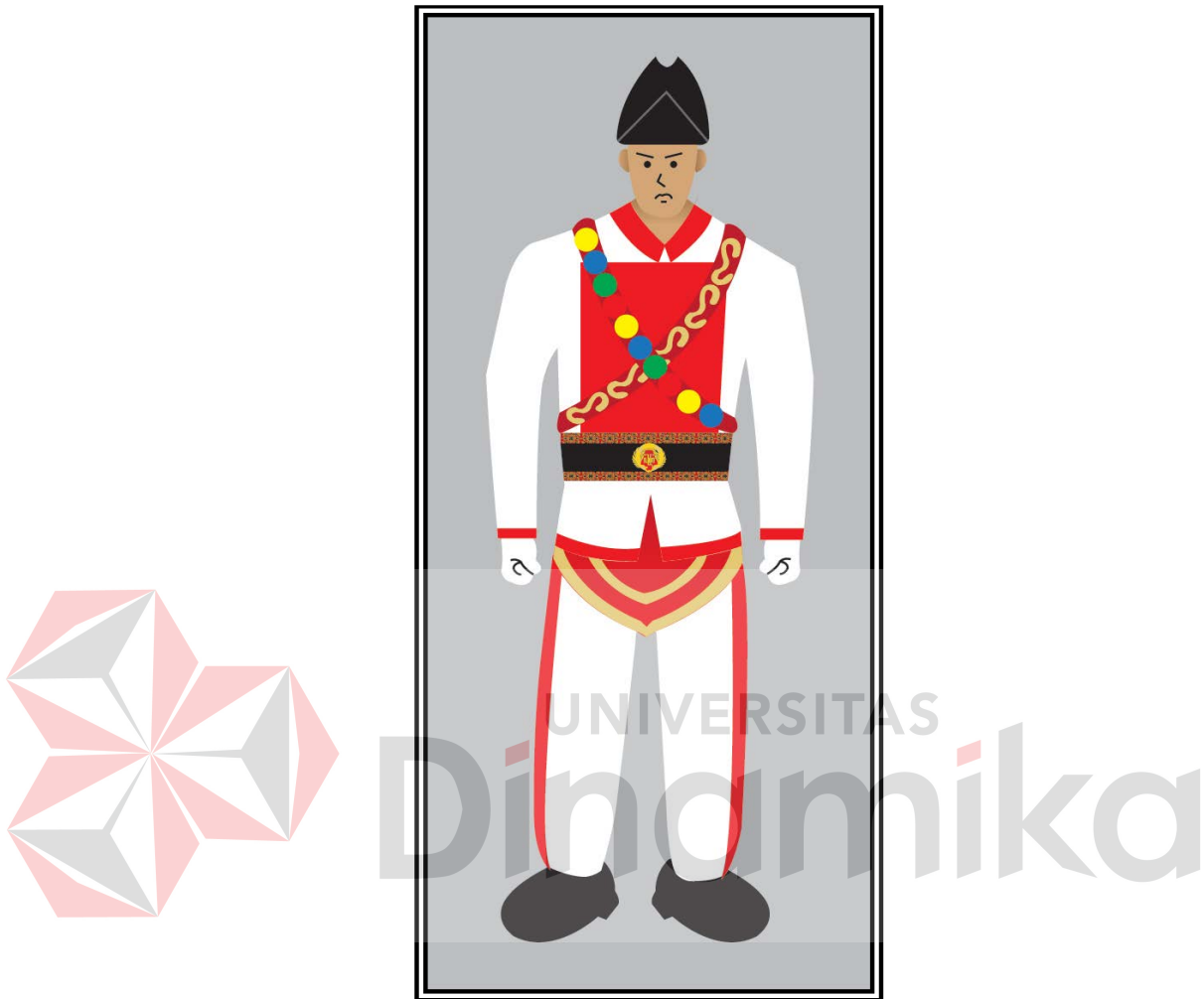
1. Hasil vector *bregada* wirabraja



Gambar 5.1 Hasil Vector *Bregada* Wirabraja
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Hasil vector karakter di atas dibuat sesuai dengan karakter asli dari *bregada* wirabraja mulai dari bentuk topi, pakaian, atribut, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh dibuat seperti ukuran tubuh manusia dewasa normal. Menggunakan warna merah tua, putih, hitam, emas, dan menggunakan motif cindhe.

2. Hasil vector *bregada* dhaeng



Gambar 5.2 Hasil Vector *Bregada* Dhaeng
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Hasil vector karakter di atas dibuat sesuai dengan karakter asli dari *bregada* Dhaeng mulai dari bentuk topi, pakaian, atribut, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh dibuat seperti ukuran tubuh manusia dewasa normal. Menggunakan warna dominan putih, merah tua, Merah, kuning, biru tua, hijau tua emas.

3. Hasil vector *bregada* patangpuluh



Gambar 5.3 Hasil Vector *Bregada* Patangpuluh
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Hasil vector karakter di atas dibuat sesuai dengan karakter asli dari *bregada* patangpuluh mulai dari bentuk topi, pakaian, atribut, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh dibuat seperti ukuran tubuh manusia dewasa normal. Menggunakan warna dominan biru, lalu merah tua, merah, hijau tua, emas, menggunakan motif lurik dan motif cindhe.

4. Hasil vector *bregada jagakarya*



Gambar 5.4 Hasil Vector *Bregada Jagakarya*
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Hasil vector karakter di atas dibuat sesuai dengan karakter asli dari *bregada Jagakarya* mulai dari bentuk topi, pakaian, atribut, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh dibuat seperti ukuran tubuh manusia dewasa normal. Menggunakan warna dominan biru, lalu kuning, putih, hitam, emas, menggunakan motif lurik dan motif cindhe.

5. Hasil vector *bregada* prawiratama



Gambar 5.5 Hasil Vector *Bregada* Prawiratama
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Hasil vector karakter di atas dibuat sesuai dengan karakter asli dari *bregada* prawiratama mulai dari bentuk topi, pakaian, atribut, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh dibuat seperti ukuran tubuh manusia dewasa normal. Menggunakan warna dominan hitam, lalu merah tua, merah, hijau tua, emas, menggunakan motif cindhe.

6. Hasil vector *bregada* nyutra



Gambar 5.6 Hasil Vector *Bregada* Nyutra
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Hasil vector karakter di atas dibuat sesuai dengan karakter asli dari *bregada* Nyutra mulai dari bentuk topi, pakaian, atribut, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh dibuat seperti ukuran tubuh manusia dewasa normal. Menggunakan warna dominan merah, lalu merah tua, hijau, kuning, biru tua, emas.

7. Hasil vector *bregada* ketanggung



Gambar 5.7 Hasil Vector *Bregada* Ketanggung
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Hasil vector karakter di atas dibuat sesuai dengan karakter asli dari *bregada* ketanggung mulai dari bentuk topi, pakaian, atribut, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh dibuat seperti ukuran tubuh manusia dewasa normal. Menggunakan warna dominan biru, lalu merah tua, putih, hijau tua, emas, menggunakan motif lurik dan motif cindhe.

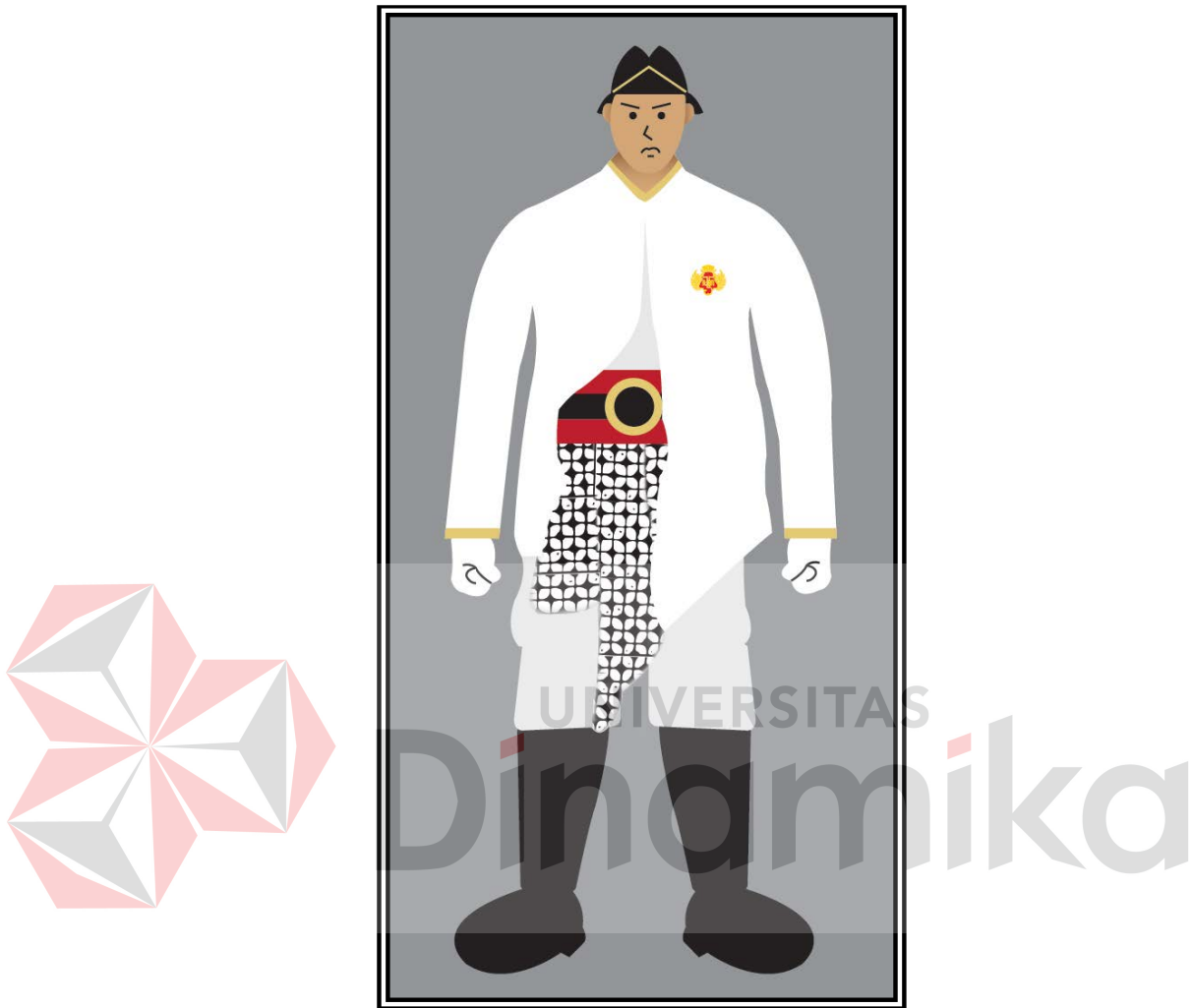
8. Hasil vector *bregada* mantrijero



Gambar 5.8 Hasil Vector *Bregada* Mantrijero
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Hasil vector karakter di atas dibuat sesuai dengan karakter asli dari *bregada* mantrijero mulai dari bentuk topi, pakaian, atribut, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh dibuat seperti ukuran tubuh manusia dewasa normal. Menggunakan warna dominan biru, lalu merah tua, putih, emas, menggunakan motif lurik dan motif cindhe.

9. Hasil vector *bregada* surakarsa



Gambar 5.9 Hasil Vector *Bregada* Surakarsa
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Hasil vector karakter di atas dibuat sesuai dengan karakter asli dari *bregada* surakarsa mulai dari bentuk topi, pakaian, atribut, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh dibuat seperti ukuran tubuh manusia dewasa normal. Menggunakan warna dominan putih, lalu merah tua, emas, menggunakan motif batik.

10. Hasil vector *bregada* bugis



Gambar 5.10 Hasil Vector *Bregada* Bugis
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Hasil vector karakter di atas dibuat sesuai dengan karakter asli dari *bregada* bugis mulai dari bentuk topi, pakaian, atribut, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh dibuat seperti ukuran tubuh manusia dewasa normal. Menggunakan warna dominan hitam, lalu merah tua, emas, menggunakan motif cindhe.

5.2 Hasil Vector Logo Kraton Yogyakarta

Berikut hasil vector logo dari Kraton Yogyakarta yang dibuat sesuai dengan logo asli dari Kraton Yogyakarta.



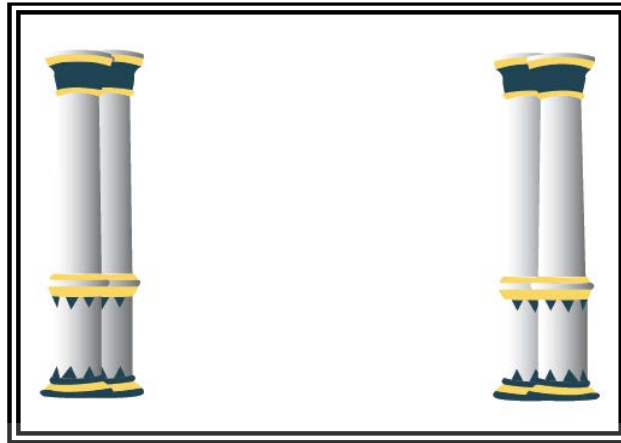
Gambar 5.11 Hasil Vector Logo Kraton Yogyakarta
Sumber : Hasil Olahan Peneliti



Gambar 5.12 Logo Asli Kraton Yogyakarta
Sumber : Cahselo.com

5.3 Hasil Vector Pilar Khas Kraton Yogyakarta

Berikut hasil vector pilar yang menjadi ciri khas Kraton Yogyakarta dan dibuat sesuai dengan bentuk aslinya.



Gambar 5.13 Hasil Vector Pilar Khas Kraton Yogyakarta

Sumber : Hasil Olahan Peneliti



Gambar 5.14 Gerbang dan Pilar Khas Kraton Yogyakarta

Sumber : Google.com

5.4 Desain Layout Buku

5.4.1 Desain Cover

Desain cover yang akan ditampilkan dibuat sesuai dengan data yang didapat mulai dari warna, tipografi, dan unsur pelengkap lainnya. Berikut akan ditampilkan desain cover yang sudah dibuat.



Gambar 5.15 Desain Cover
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

5.4.2 Desain Halaman Setelah Cover



Gambar 5.16 Desain Halaman Setelah Cover

Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Pada halaman setelah cover ini berisi bumper dan berisi tentang Undang-Undang Hak Cipta beserta nama pembuat buku tersebut.

5.4.3 Desain Halaman 1,2,3,4



Gambar 5.17 Desain Halaman 1,2,3,4

Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Pada halaman 1 dan 2 berisi tentang sejarah dari Kraton Yogyakarta sedangkan halaman 3 dan 4 berisi tentang sejarah prajurit Kraton Yogyakarta secara umum.

5.4.4 Desain Halaman 5,6,7,8

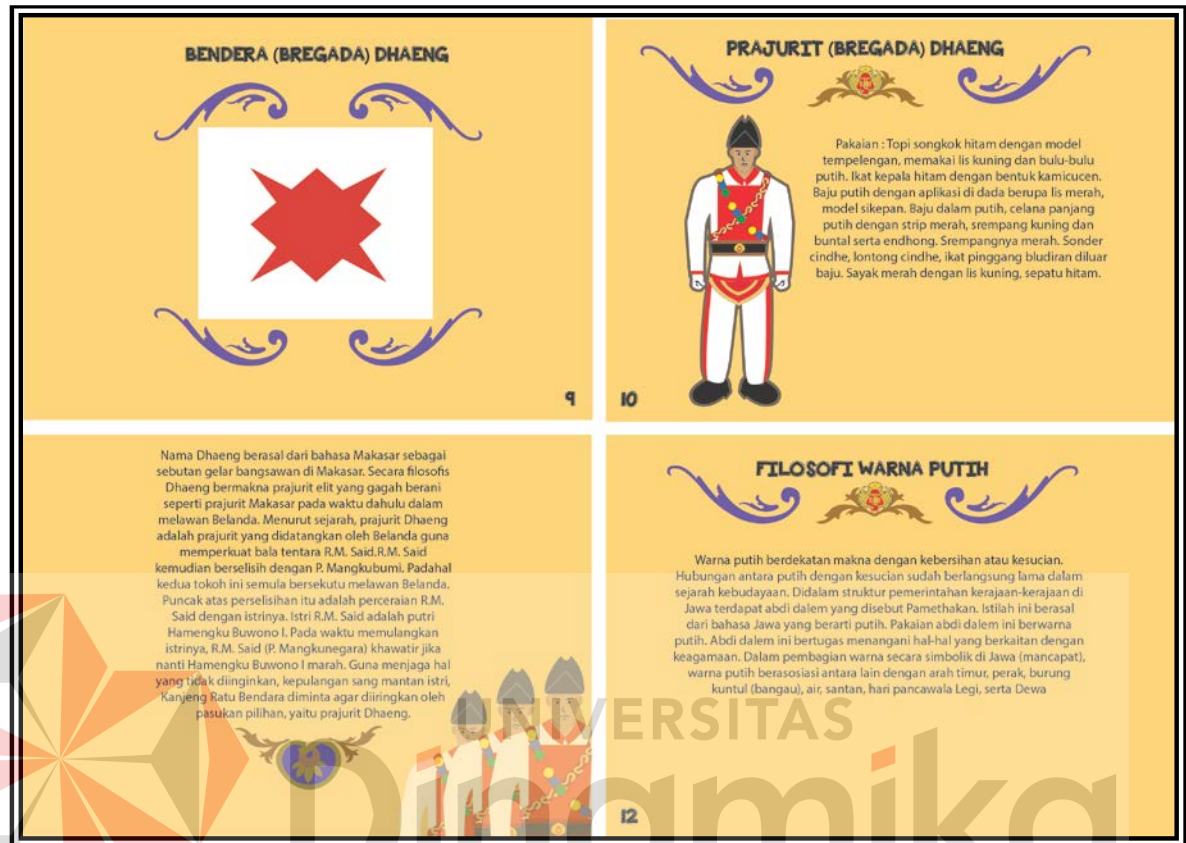


Gambar 5.18 Desain Halaman 5,6,7,8

Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Pada halaman ini mulai memasuki penjelasan tentang pakaian adat dari ke sepuluh bregada. Halaman 5 memberikan gambaran bendera dari *bregada* Wirabraja, halaman 6 menerangkan pakaian apa saja yang dipakai oleh *bregada* Wirabraja beserta ilustrasi dari prajurit tersebut. Halaman 7 menjelaskan filosofi nama *bregada* Wirabraja, dan halaman 8 menerangkan filosofi dari warna merah.

5.4.5 Desain Halaman 9,10,11,12



Gambar 5.19 Desain Halaman 9,10,11,12

Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Halaman 9 memberikan gambaran bendera dari *bregada* Dhaeng, halaman 10 menerangkan pakaian apa saja yang dipakai oleh *bregada* Dhaeng beserta ilustrasi dari prajurit tersebut. Halaman 11 menjelaskan filosofi nama *bregada* Dhaeng, dan halaman 12 menerangkan filosofi dari warna putih.

5.4.6 Desain Halaman 13,14,15,16



Gambar 5.20 Desain Halaman 13,14,15,16

Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Halaman 13 memberikan gambaran bendera dari *bregada* Patangpuluh, halaman 14 menerangkan pakaian apa saja yang dipakai oleh *bregada* Patangpuluh beserta ilustrasi dari prajurit tersebut. Halaman 15 menjelaskan filosofi nama *bregada* Patangpuluh, dan halaman 16 menerangkan filosofi dari warna biru.

5.4.7 Desain Halaman 17,18,19,20

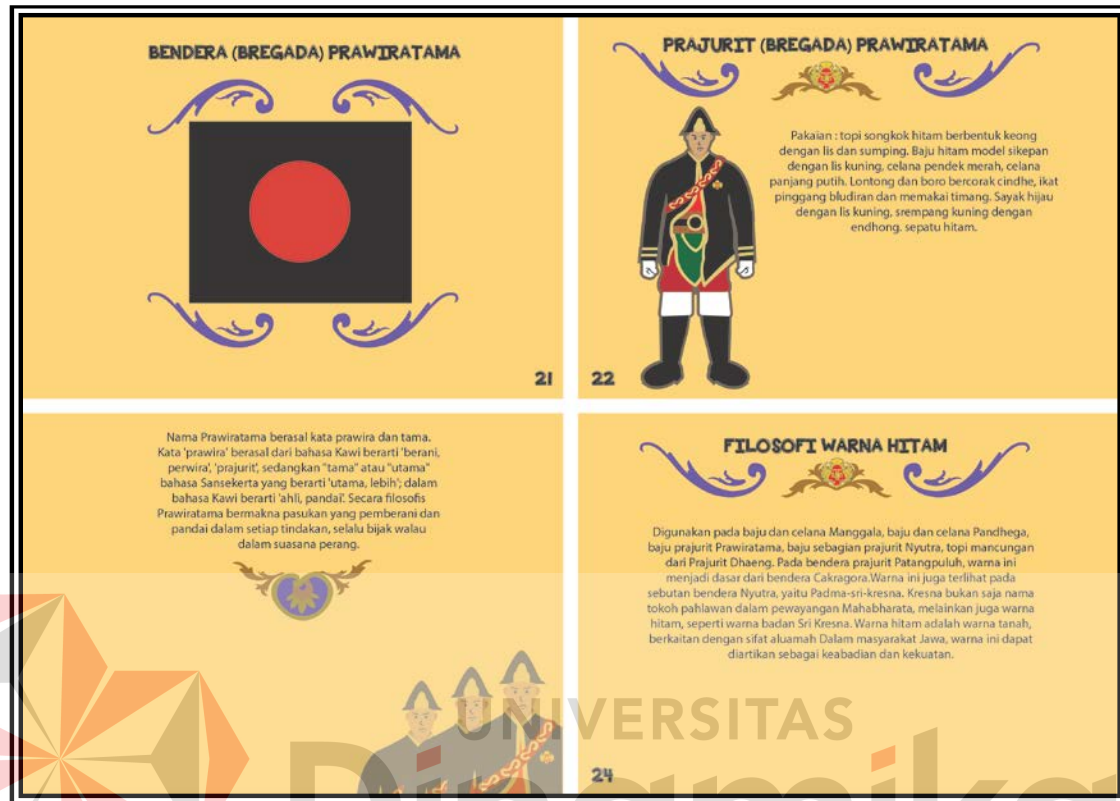


Gambar 5.21 Desain Halaman 17,18,19,20

Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Halaman 17 memberikan gambaran bendera dari *bregada* Jagakarya, halaman 18 menerangkan pakaian apa saja yang dipakai oleh *bregada* Jagakarya beserta ilustrasi dari prajurit tersebut. Halaman 19 menjelaskan filosofi nama *bregada* Jagakarya, dan halaman 20 menerangkan filosofi dari warna wulung.

5.4.8 Desain Halaman 21,22,23,24

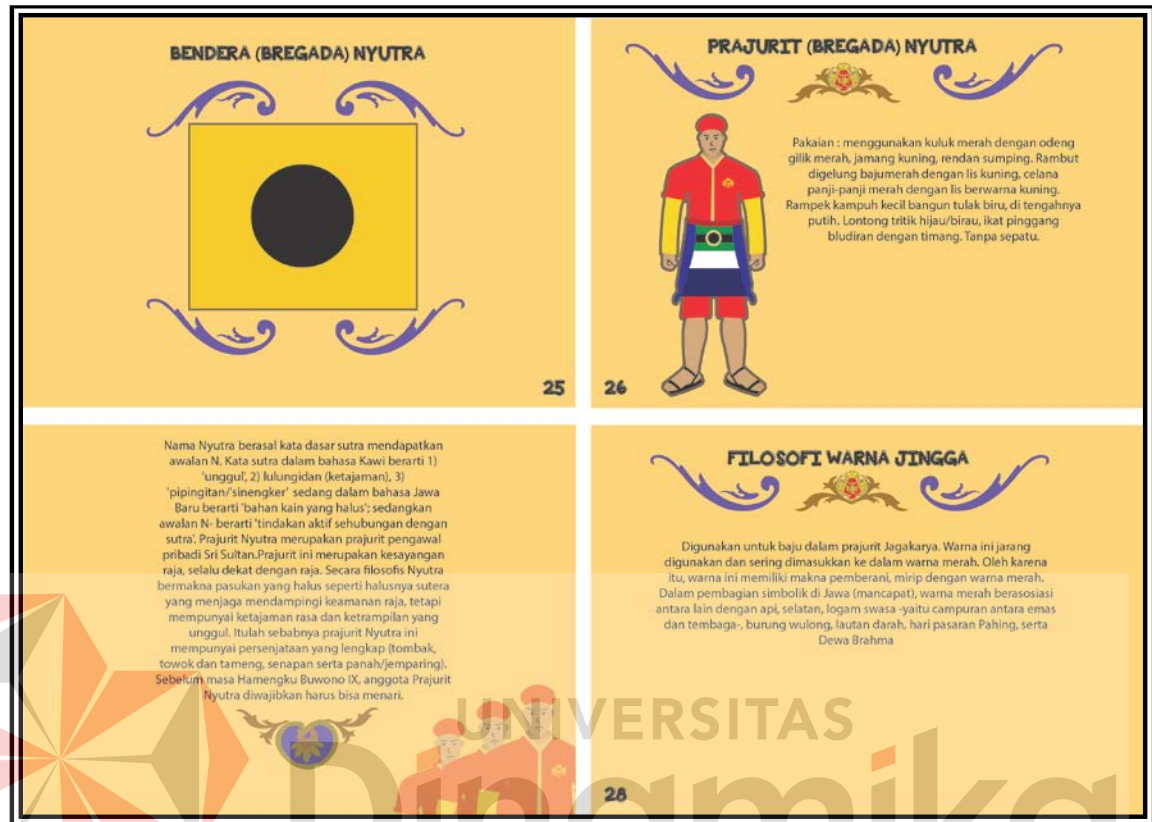


Gambar 5.22 Desain Halaman 21,22,23,24

Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Halaman 21 memberikan gambaran bendera dari *bregada* Prawiratama, halaman 22 menerangkan pakaian apa saja yang dipakai oleh *bregada* Prawiratama beserta ilustrasi dari prajurit tersebut. Halaman 23 menjelaskan filosofi nama *bregada* Prawiratama, dan halaman 24 menerangkan filosofi dari warna hitam.

5.4.9 Desain Halaman 25,26,27,28



Gambar 5.23 Desain Halaman 25,26,27,28

Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Halaman 25 memberikan gambaran bendera dari *bregada* Nyutra, halaman 26 menerangkan pakaian apa saja yang dipakai oleh *bregada* Nyutra beserta ilustrasi dari prajurit tersebut. Halaman 27 menjelaskan filosofi nama *bregada* Nyutra, dan halaman 28 menerangkan filosofi dari warna jingga.

5.4.10 Desain Halaman 29,30,31,32



Gambar 5.24 Desain Halaman 29,30,31,32

Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Halaman 29 memberikan gambaran bendera dari *bregada* Ketanggung, halaman 30 menerangkan pakaian apa saja yang dipakai oleh *bregada* Ketanggung beserta ilustrasi dari prajurit tersebut. Halaman 31 menjelaskan filosofi nama *bregada* Ketanggung, dan halaman 32 menerangkan filosofi dari warna hijau.

5.4.11 Desain Halaman 33,34,35,36

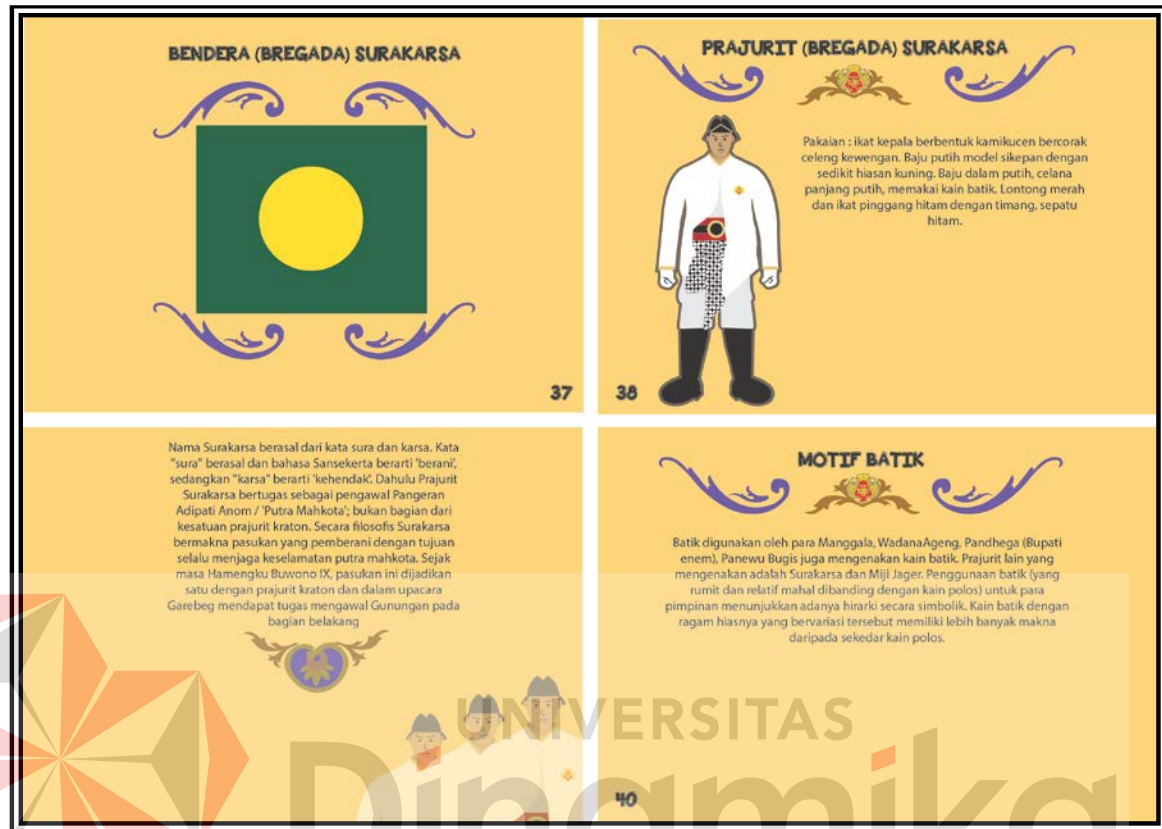


Gambar 5.25 Desain Halaman 33,34,35,36

Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Halaman 33 memberikan gambaran bendera dari *bregada* Mantrijero, halaman 34 menerangkan pakaian apa saja yang dipakai oleh *bregada* Mantrijero beserta ilustrasi dari prajurit tersebut. Halaman 35 menjelaskan filosofi nama *bregada* Mantrijero, dan halaman 36 menerangkan filosofi dari warna kuning.

5.4.12 Desain Halaman 37,38,39,40

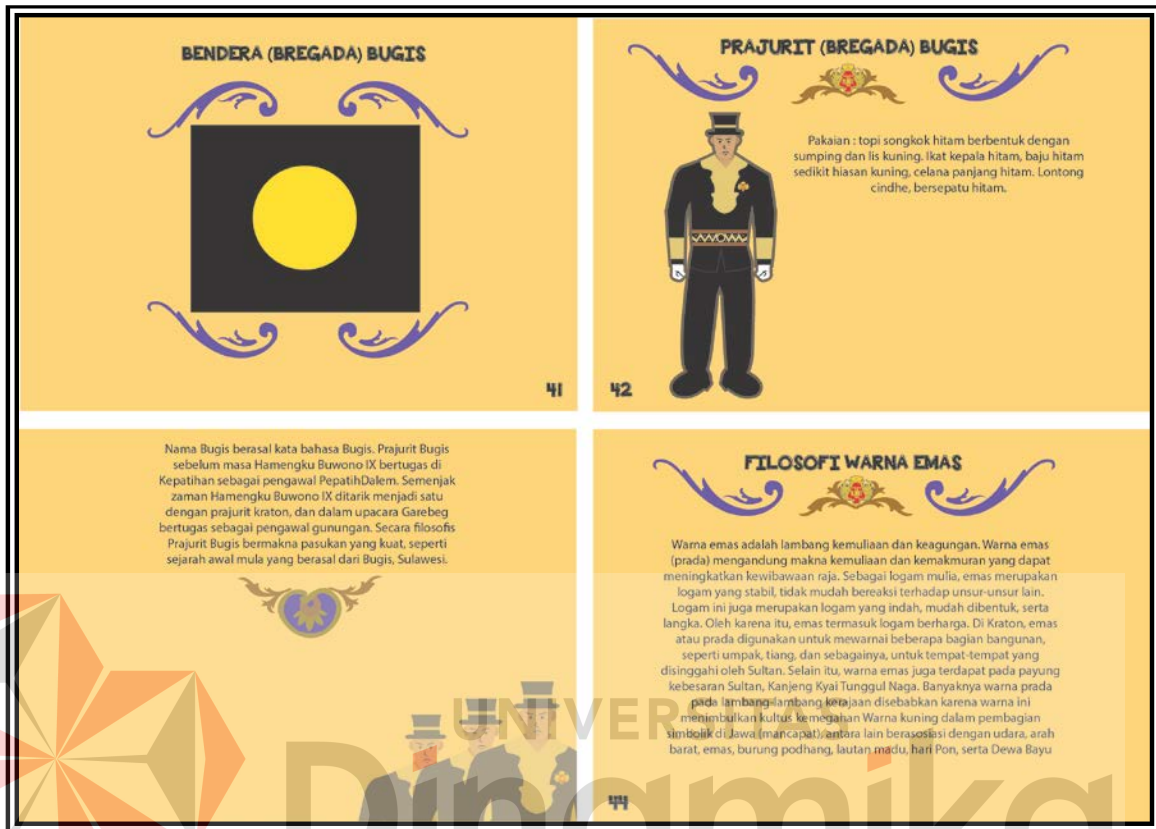


Gambar 5.26 Desain Halaman 37,38,39,40

Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Halaman 37 memberikan gambaran bendera dari *bregada* Surakarsa, halaman 38 menerangkan pakaian apa saja yang dipakai oleh *bregada* Surakarsa beserta ilustrasi dari prajurit tersebut. Halaman 39 menjelaskan filosofi nama *bregada* Surakarsa, dan halaman 40 menerangkan tentang penggunaan motif batik.

5.4.13 Desain Halaman 41,42,43,44



Gambar 5.27 Desain Halaman 41,42,43,44

Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Halaman 41 memberikan gambaran bendera dari *bregada* Bugis, halaman 42 menerangkan pakaian apa saja yang dipakai oleh *bregada* Bugis beserta ilustrasi dari prajurit tersebut. Halaman 43 menjelaskan filosofi nama *bregada* Bugis, dan halaman 44 menerangkan tentang filosofi warna emas.

5.4.14 Desain Halaman 45,46,47,48,49



Gambar 5.28 Desain Halaman 45,46,47,48,49

Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Halaman 45 menerangkan tentang motif lurik, halaman 46 contoh dari motif lurik. Halaman 47 menjelaskan filosofi dari motif cindhe, halaman 48 contoh dari motif cindhe tentang. Halaman 49 bumper.

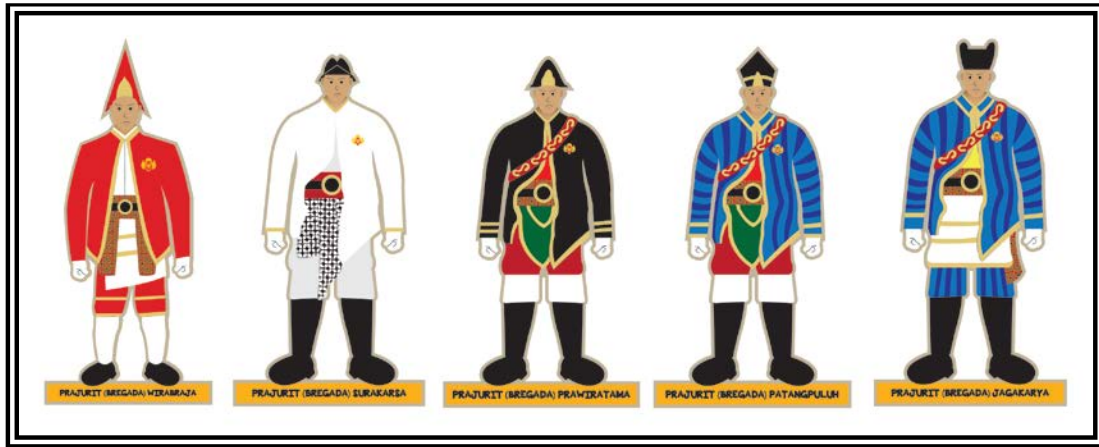
5.5 Desain Poster



Gambar 5.29 Desain Poster
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

Desain poster di atas dibuat sesuai dengan unsur-unsur yang sudah didapat dari hasil penelitian. Menampilkan semua unsur ukiran, dan unsur motif batik pada *background* nya agar terkesan memiliki nilai budaya.

5.6 Desain Display Karakter



Gambar 5.30 Desain Display Karakter
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

5.7 Desain Stiker



Gambar 5.31 Desain Stiker
Sumber : Hasil Olahan Peneliti

BAB VI

PENUTUP

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan yang diperoleh dari penciptaan buku ilustrasi pakaian adat *bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta sebagai upaya pengenalan pakaian tradisional kepada anak-anak.

6.1 Kesimpulan

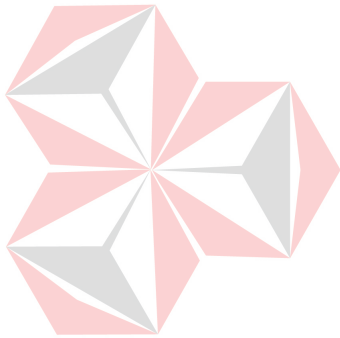
Kesimpulan yang dapat diambil dari penciptaan buku ilustrasi pakaian adat *bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta sebagai upaya pengenalan pakaian tradisional kepada anak-anak adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya penciptaan buku ilustrasi pakaian adat tradisional *bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta kepada anak-anak. Diharapkan mampu membuat anak-anak lebih mengenal tentang budaya di Indonesia
2. Karakter dan desain layout buku yang dibuat harus menarik, kreatif, dan unik serta berbeda agar masyarakat atau anak-anak dapat tertarik untuk membaca buku ilustrasi yang dibuat.
3. Menggunakan data seperlunya saja, karena tidak jarang data-data yang diperoleh justru membatasi sebuah ide.

6.2 Saran

Berdasarkan penjelasan penciptaan buku ilustrasi diatas maka dapat diberikan saran untuk pengembangan diantaranya sebagai berikut :

1. Penciptaan buku ilustrasi ini masih sangat mungkin untuk dikembangkan dengan penggunaan unsur-unsur desain lain agar terlihat lebih menarik.
2. Selalu diperbaiki dan ditambahkan dengan elemen-elemen desain didalam karakter maupun layout buku yang dibuat, dan disesuaikan dengan perkembangan zaman namun tetap mempertahankan karakter dari *bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta itu sendiri.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Danesi, Marcel. 2004. *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta: JALASUTRA

Danesi, Marcel. 2004. *Messages, Sign, and Meanings*. Canadian Scholars

Dwiyanto, Djoko. 2009. *Kraton Yogyakarta*. Paradigma Indonesia

Hurlock, B Elizabeth. 1980. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.

Koentjaraningrat. 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT RINEKA
CIPTA

Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (edisi revisi). Bandung :
Remaja Rosdakarya.

Rachmadi, Benny. 2014. *Tiga Manula Keliling Jawa*. Jakarta : KPG (Kepustakaan
Populer Gramedia)

Sarumpaet, Riris K Toha. 2011. *Ilmu Pengetahuan Budaya*. Jakarta: Universitas
Indonesia

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Dicti Lab

Van, Den Daele. L.A Developmental Study of the ego-ideal. *Genetic Psychology
Monographs*, 1968.

Sumber Web:

<http://www.anneahira.com>
(diakses tanggal 12 Oktober 2014)

<http://www.yuwonoputra.com>
(diakses tanggal 12 Oktober 2014)

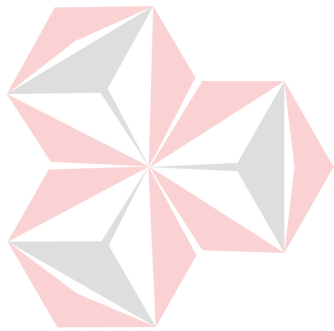
<http://forum.kompas.com>
(diakses tanggal 12 Oktober 2014)

<http://khasdjogdja.wordpress.com>
(diakses tanggal 20 Oktober 2014)

<http://studentjournal.petra.ac.id>
(diakses tanggal 20 Oktober 2014)

<http://elib.unikom.ac.id>
(diakses tanggal 25 Oktober 2014)

<http://www.bpkp.go.id>
(diakses tanggal 6 November 2014)
<http://www.jadipenulis.com>
(diakses tanggal 6 November 2014)
<http://www.kbbi.web.id>
(diakses tanggal 6 November 2014)
<http://kebudayaanindonesia.net>
(diakses tanggal 10 November 2014)
<http://www.fontspace.com>
(diakses tanggal 10 November 2014)
<http://diskominfo.kaltimprov.go.id>
(diakses tanggal 12 November 2014)



UNIVERSITAS
Dinamika