



**PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI LEGENDA TARI JARAN KENCAK
SEBAGAI UPAYA MEMPERKENALKAN BUDAYA LUMAJANG
KEPADA ANAK-ANAK**

TUGAS AKHIR

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Phebii Kurnia Diajeng Challtis

11420100039

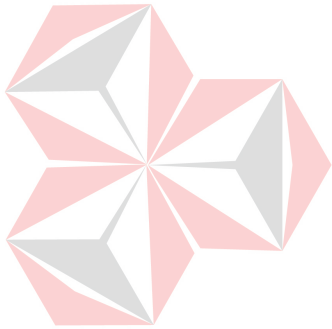
**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2015**

**PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI LEGENDA TARI JARAN KENCAK
SEBAGAI UPAYA MEMPERKENALKAN BUDAYA LUMAJANG
KEPADA ANAK-ANAK**

Tugas Akhir

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Desain



Oleh :

Nama : Phebii Kurnia Diajeng Challtis

NIM : 11.42010.0039

Program Studi : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

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

Tugas Akhir

**PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI LEGENDA TARI JARAN KENCAK
SEBAGAI UPAYA MEMPERKENALKAN BUDAYA LUMAJANG
KEPADA ANAK-ANAK**

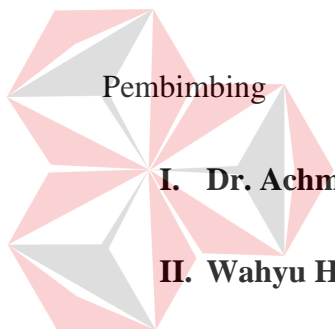
Dipersiapkan dan disusun oleh

Phebii Kurnia Diajeng Challtis
NIM : 11.42010.0039

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada : 10 September 2015

Susunan Dewan Penguji



Pembimbing

I. Dr. Achmad Yanu Alif Fianto, S.T.,M.B.A.. _____

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

Penguji

I. Ir. Hardman Budiharjo, M.Med.kom.,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

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Phebii Kurnia Diajeng Challtis

NIM : 11.42010.0039

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya yang berjudul **Penciptaan Buku Ilustrasi Legenda Tari Jaran Kencak Sebagai Upaya Untuk Memperkenalkan Budaya Lumajang Kepada Anak-Anak** yang dibuat pada bulan Januari 2015 hingga Juli 2015, merupakan karya asli kecuali kutipan yang dicantumkan pada daftar pustaka saya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindakan plagiat pada Tugas Akhir ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian lembar pengesahan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 10 September 2015

Phebii Kurnia Diajeng Challtis

NIM : 11.42010.0039

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertandatangan dibawah ini, saya:

Nama : Phebii Kurnia Diajeng Challtis

NIM : 11.42010.0039

Menyatakan demi kepentingan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, menyetujui bahwa karya Tugas Akhir yang berjudul **Penciptaan Buku Ilustrasi Legenda Tari Jaran Kencak Sebagai Upaya Untuk Memperkenalkan Budaya Lumajang Kepada Anak-Anak** untuk disimpan, dipublikasikan atau diperbanyak dalam bentuk apapun oleh Institut Bisnis & Informatika STIKOM Surabaya.

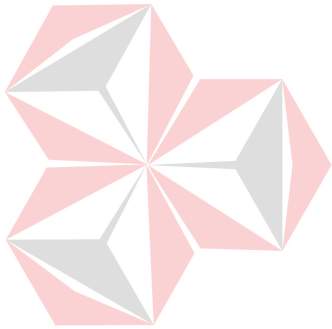
Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 10 September 2015

Phebii Kurnia Diajeng Challtis

NIM : 11.42010.0005

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
*“Jangan Lupa Bahagia
Hadapi Masalah Dengan Senyuman dan Rasa Syukur
Sedikit Senyuman Meredakan Beribu Masalah”*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, akhirnya peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **Penciptaan Buku Ilustrasi Legenda Tari Jaran Kencak sebagai Upaya Untuk Memperkenalkan Budaya Lumajang Kepada Anak-Anak.**

Buku ilustrasi ini dibuat untuk mengenalkan budaya tarian khas Lumajang. Konsep ini disajikan dalam bahasa yang ringan akan tetapi tidak terlepas dari pokok permasalahan yang ada serta data-data dari tarian itu sendiri.

Penyelesaian Proposal Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung kepada peneliti. Untuk itu diucapkan banyak terima kasih kepada :

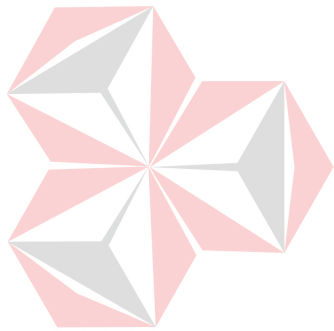
1. Kedua orang tua tercinta dan keluarga yang senantiasa memberikan doa restu, motivasi, serta dukungan kepada peneliti selama proses penyusunan Karya Tugas Akhir.
2. Yang terhormat Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menimba ilmu hingga menyelesaikan masa studi program strata satu Desain Komunikasi Visual.
3. Yang terhormat Dr. Jusak, selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informasi Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya.

4. Yang terhormat Muh. Bahruddin S.Sos., M.Med.Kom selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan kelancaran dalam studi maupun proses pengerjaan Tugas Akhir.
5. Yang terhormat Kolega dosen pembimbing yang telah membimbing peneliti serta memberikan saran dalam penulisan laporan tugas akhir peneliti.
6. Yang terhormat Kolega dosen penguji Ir. Hardman Budiharjo, M.Med.kom.,Kom MOS dan Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom yang telah meluangkan waktu untuk menguji hasil karya dari peneliti.
7. Para Dosen S1 Desain Komunikasi Visual dan D4 Multimedia Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya yang telah membimbing peneliti selama menempuh studi di Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya.
8. Tim PPTA (Pusat Pelayanan Tugas Akhir) STIKOM Surabaya yang senantiasa bersedia melayani mahasiswa dalam proses penyusunan Tugas Akhir.
9. Anisa Ayu Ratna, Dewi Restya Andriani, Hani Tanzilia Ifadhah, Helen Dwi Magdalena, Nindyaning Ayu Nareswari, dan Nindya Prastitah Shinta Dewi selaku sahabat dan rekan kerja yang bekerja sama dalam proses perancangan Karya Tugas Akhir ini.
9. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.

Peneliti menyadari bahwa Proposal Tugas Akhir masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima dengan senang hati saran dan kritik untuk penyempurnaan Proposal Tugas Akhir ini.

Surabaya, 10 September 2015

Penulis

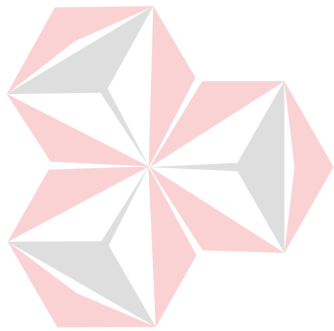


UNIVERSITAS
Dinamika

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Penciptaan Buku Ilustrasi Legenda Tari Jaran Kencak Sebagai Upaya Untuk Memperkenalkan Budaya Lumajang Kepada Anak-Anak. Budaya lokal saat ini hampir terlupakan oleh generasi penerus karena adanya pengaruh terhadap budaya luar. Hal ini terutama karena pesatnya perkembangan budaya luar yang lebih modern dibandingkan budaya lokal milik negeri sendiri, sehingga tidak sedikit anak-anak zaman sekarang yang tidak mengenal tarian tradisional khas Indonesia. Padahal tarian tradisional merupakan bagian dari budaya yang harus dilestarikan, dijaga, dikembangkan dan dikenalkan karena memiliki banyak nilai-nilai dan manfaat yang positif bagi perkembangan intelektual, sosial, dan kepribadian anak-anak.

Kata Kunci : Buku Ilustrasi, Desain, Budaya Lokal, Tarian Tradisional, Anak-Anak.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat	5
1.5.1 Manfaat Teoritis	5
1.5.2 Manfaat Praktis	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Definisi Tari	8
2.2.1 Potensi Tari	10
2.2.2 Fungsi Tari	11
2.3 Jaran Kencak	12
2.4 Warna	13
2.5 Seni	14
2.6 Budaya	14
2.6.1 Definisi Budaya	15
2.6.2 Potensi Kebudayaan	16

2.7 Aksesoris	17
2.8 Anak-anak dan karakteristiknya	19
2.8.1 Perkembangan aspek seni anak usia dini	19
2.9 Ilustrasi	25
2.10 Media Cat Air	27
2.11 Media Pembelajaran	28
2.12 Kajian Buku	29
2.12.1 Anatomi Buku	30
2.13 Profil Konsumen	35

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	36
3.2 Perancangan Penelitian	37
3.3 Teknik Pengumpulan Data	38
3.4 Teknik Analisis Data	43

BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN

4.1 Objek Penelitian	45
4.2 Data Produk	46
4.3 Profil Konsumen	47
4.3.1 Posisi Pasar Buku Ilustrasi	48
4.3.2 Potensi Pasar Buku Ilustrasi	48
4.3.3 Segmentasi Pasar	49
4.3.4 Pembanding	50
4.4 Analisis Data	50
4.4.1 Analisis Hasil Wawancara	51

4.4.2 Hasil Observasi	52
4.5 Keyword	53
4.6 Deskripsi Konsep	55
4.7 Perencanaan Kreatif	55
4.7.1 Tujuan kreatif	58
4.7.2 Strategi Kreatif	59
4.8 Perencanaan Media	60
4.8.1 Tujuan Media	60
4.8.2 Strategi Media	60
4.9 Program Media	61
4.10 Biaya Media	62
4.11 Implementasi Konsep	67
4.11.1 Konsep Desain Karakter	67
4.11.2 Sketsa Alternatif Desain Karakter	68
4.12 Sketsa Desain Terpilih	70
4.13 Sketsa Seluruh Karakter Jaran kencak dan Pengiring	70

BAB V IMPLEMENTASI DESAIN	74
5.1 Hasil Ilustrasi Cat Air Seluruh Tari Jaran Kencak	74
5.2 Desain Layout Buku	79
5.2.1 Desain <i>Cover</i>	79
5.2.2 Desain Halaman Setelah Cover	80
5.2.3 Desain Halaman Ucapan Terima Kasih dan Kata Pengantar.....	81
5.2.4 Desain Halaman 1,2,3,4	82
5.2.5 Desain Halaman 5,6,7,8	83
5.2.6 Desain Halaman 9,10,11,12	84

5.2.7 Desain Halaman 13,14,15,16	85
5.2.8 Desain Halaman 17,18,19,20	86
5.2.9 Desain Halaman 21,22,23,24	87
5.2.10 Desain Halaman 25,26,27,28	88
5.2.11 Desain Halaman 29,30,31,32	89
5.2.12 Desain Halaman 33,34,35,36	90
5.2.13 Desain Halaman 37,38,39,40	91
5.2.14 Desain Halaman 41,42,43,44	92
5.2.15 Desain Halaman 45,46,47,48	93
5.2.16 Desain Halaman Biodata.....	94
5.3 Desain Media Pendukung Poster	95
5.4 Desain Display Karakter	96
5.5 Desain Stiker dan Pembatas Buku.....	97
5.6 Desain Pin.....	98
5.7 Desain X-Banner	99
 BAB VI PENUTUP	 100
6.1 Kesimpulan	100
6.2 Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	102
BIODATA PENELITI	106
LAMPIRAN	107

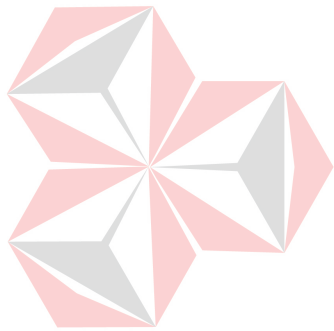
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Poster Foto Esai “Jaran Kencak”	6
Gambar 2.2 Poster Foto Esai “persiapan pentas Jaran Kencak”	7
Gambar 2.3 Poster Foto Esai “acara pentas Jaran Kencak”	8
Gambar 2.4 Tarian Jaran Kencak	12
Gambar 2.5 Jaran Kencak Untuk Irian Pengantin	13
Gambar 3.1 Wawancara kepada Budayawan Jaran kencak	42
Gambar 3.2 Wawancara kepada Budayawan Jaran kencak	42
Gambar 4.1 Bagan Keyword	54
Gambar 4.2 Warna-Warna Enjoyable	56
Gambar 4.3 Pembagian Warna	57
Gambar 4.4 Font Terpilih.....	58
Gambar 4.5 Sketsa Karakter Pertama	68
Gambar 4.6 Sketsa Karakter Kedua	69
Gambar 4.7 Sketsa Karakter Terpilih	71
Gambar 4.8 Sketsa Jaran kencak.....	72
Gambar 4.9 Sketsa Ukiran/Ornamen	73
Gambar 5.1 Hasil Ilustrasi Cat Air Pengiring Jaran Kencak	75
Gambar 5.2 Hasil ilustrasi cat air Jaran Kencak	76
Gambar 5.3 Hasil ilustrasi cat air Raja Arya Wiraraja.....	77
Gambar 5.4 Hasil ilustrasi cat air karakter masyarakat Madura	78
Gambar 5.5 Desain Cover	79
Gambar 5.6 Desain Halaman Setelah Cover.....	80
Gambar 5.7 Desain Halaman Kata Pengantar.....	81
Gambar 5.8 Desain Halaman 1,2,3,4	82

Gambar 5.9 Desain Halaman 5,6,7,8	83
Gambar 5.10 Desain Halaman 9,10,11,12	84
Gambar 5.11 Desain Halaman 13,14,15,16	85
Gambar 5.12 Desain Halaman 17,18,19,20	86
Gambar 5.13 Desain Halaman 21,22,23,24	87
Gambar 5.14 Desain Halaman 25,26,27,28	88
Gambar 5.15 Desain Halaman 29,30,31,32	89
Gambar 5.16 Desain Halaman 33,34,35,36	90
Gambar 5.17 Desain Halaman 37,38,39,40	91
Gambar 5.18 Desain Halaman 41,42,43,44	92
Gambar 5.19 Desain Halaman 45,46,47,48	93
Gambar 5.20 Desain Halaman Biodata.....	94
Gambar 5.21 Desain Poster A3	95
Gambar 5.22 Desain Karakter.....	96
Gambar 5.23 Desain Pembatas Buku.....	97
Gambar 5.24 Desain Pembatas Stiker.....	97
Gambar 5.25 Desain Pin	98
Gambar 5.26 Desain X-Banner	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara	107
Lampiran 2. Storyboard Buku Ilustrasi Tari Jaran Kencak Lumajang	110



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Warisan bangsa dan kearifan lokal, dalam hal ini budayanya, menjadi bagian penting dalam menumbuhkan dan membangun jati diri. Budaya lokal turut memberikan kontribusi besar dalam membentuk karakter bangsa yang selama ini mulai tergerus oleh pengaruh luar. Salah satu warisan budaya lokal Indonesia adalah tari Jaran Kencak Lumajang. Tarian Jaran Kencak tidak sebatas pada kepentingan hajatan masyarakat saja namun dalam aktifitas seperti festival kesenian daerah Lumajang telah mempercayakan pada sekelompok kesenian Jaran Kencak, melalui berbagai *event* itulah kesenian Jaran Kencak mulai dikenal kurang lebih oleh masyarakat atau daerah lain.

Jaran Kencak memiliki arti sendiri, Rugito, salah satu penari Jaran Kencak mengatakan “Kencak artinya cara memainkan kaki bergantian. Jadi kakinya harus tepat mengikuti gendang. Bila gong besar berbunyi tanda lagu selesai maka kuda akan berhenti dengan sendirinya”. Jaran Kencak juga sering ikut serta menyemarakkan hajatan pemerintahan seperti pada hari jadi kota Lumajang atau peringatan besar nasional, hal demikian semakin menambah semaraknya mengembangkan kualitas dan kuantitas kesenian Jaran Kencak.

Jaran Kencak atau disebut juga Kuda Kencak merupakan salah satu ikon kesenian kota Lumajang menurut kepala Disbudpar (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata) Bapak Indrijanto. Asal mula terbentuknya ikon kuda sebagai budaya kota Lumajang adalah pada saat itu Jaran Kencak lahir pada masa kerajaan Wirabumi. Pada jamannya, kesenian ini adalah bentuk ekspresi suka cita

masyarakat dari wilayah yang makmur dan sejahtera. Namun ada juga yang menyebutkan bahwa kesenian Jaran Kencak ini sebagai bentuk penghormatan kepada kuda kesayangan Ranggalawe putra dari Arya Wiraraja yang bernama Nila Ambhara. Sebagaimana banyak diceritakan, baik Arya Wiraraja maupun Ranggalawe merupakan raja yang sangat dicintai oleh rakyatnya menurut kepala Disbudpar (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata) Bapak Indrijanto.

Selain di kabupaten Lumajang, kesenian ini banyak di akui oleh daerah lain yaitu, Pasuruan, Banyuwangi, Jember dan Sumenep. Hanya saja yang membedakan Jaran Kencak asli khas Lumajang adalah pakaian yang dipakai oleh kuda dan hiasan-hiasan yang terdapat di kostum dan iringan musik yang mengiringi tampilnya Jaran Kencak. Rata-rata para pengiring tarian Kuda Kencak adalah orang Madura, dikarenakan banyak orang Madura yang tinggal dan berpindah ke daerah Lumajang sehingga tarian ini banyak dibawa oleh orang Madura. Meskipun tarian ini dibawa oleh orang Madura, namun tarian Jaran Kencak yang dibawa tetap asli Lumajang menurut Bapak Edi (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata). Dari cerita sejarah tersebut munculah ikon budaya Lumajang yaitu icon Kuda. Untuk melestarikan kesenian tersebut setiap perayaan memperingati Harjalu (Hari Jadi Lumajang), Pemkab dan Dinas Pariwisata Lumajang akan menggelar festival Jaran Kencak yang diikuti sekitar 200 ekor Kuda yang dihiasi dengan ornamen-ornamen khas Jaran Kencak.

Menurut hasil wawancara Dinas Kebudayaan Lumajang, tidak terlalu banyak generasi muda khususnya kabupaten Lumajang dan masyarakat luas yang mengenal tarian Jaran kencak ini sebagai budaya lokal Lumajang. Maka dari itu untuk menarik minat masyarakat luas khususnya daerah Lumajang agar lebih

mengenal budayanya. Hal ini didasari karena hilangnya generasi penerus tarian Jaran Kencak yang dapat mewarisi budayanya agar tidak hilang termakan zaman. Dikhawatirkan akan melemahkan kesadaran penerus bangsa untuk lebih mengenal budayanya sendiri karena terlalu bosan (Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bpk Indrijanto).

Pembuatan buku ilustrasi yang menggunakan media cat air ini diharapkan menjadi daya tarik di masyarakat Lumajang dan menjadi referensi sebagai buku ajaran untuk pengenalan budaya lokal. Buku ini ditujukan pada anak usia 6-9 tahun, karena pada usia 6-9 tahun psikologi anak mulai terlihat oleh perkembangan keterampilannya yang telah di pelajari. Mereka akan mudah mengingat apa yang telah diberikan kepadanya (Hurlock, 1990). Oleh karena itu teknik ilustrasi dengan media cat air diharapkan dapat semakin memperjelas cerita gambar terhadap informasi yang akan disampaikan. Keunggulan dari penciptaan buku ilustrasi ini adalah si pembaca dapat lebih cepat memahami isi ceritanya karena pesan yang akan disampaikan dan disandingkan dengan ilustrasinya.

Untuk menjadi daya tarik masyarakat dalam memahami tari Jaran Kencak maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang berbeda dan memberikan kesan dan pesan yang mudah dipahami oleh pembacanya. Penyampaian informasi berbentuk buku ilustrasi menjadi solusi yang tepat khususnya kepada masyarakat luas untuk lebih memahami tarian Jaran Kencak secara visual.

Untuk wujud pengenalan warisan budaya maka diperlukan penciptaan karya melalui buku ilustrasi yang dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat luas tentang karakteristik, budaya dan visualisasi tarian Jaran Kencak.

Dengan menggunakan media ilustrasi gambar dan cat air diharapkan masyarakat dapat mempertahankan budaya tradisional dan warisan budayanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan yang melandasi penciptaan buku ilustrasi legenda tari Jaran Kencak sebagai upaya untuk memperkenalkan budaya lumajang kepada anak-anak maka diperoleh rumusan masalah “bagaimana menciptakan buku ilustrasi legenda tari Jaran Kencak sebagai upaya untuk memperkenalkan budaya Lumajang kepada anak-anak”

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas, maka batasan masalah yang akan di kerjakan dalam penciptaan buku ilustrasi “tari Jaran Kencak sebagai upaya untuk memperkenalkan budaya Lumajang” adalah:

1. Membuat buku dengan tulisan dan ilustrasi yang mudah dipahami dan dimengerti oleh masyarakat Lumajang tentang makna dan filosofi tarian Jaran Kencak.
2. Merancang buku ilustrasi dengan menggunakan gambar ilustrasi tari Jaran Kencak untuk menjadi daya tarik anak-anak.
3. Menggunakan media cat air untuk merancang buku ilustrasi “tari Jaran Kencak sebagai upaya untuk memperkenalkan budaya Lumajang kepada anak-anak”.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian Tugas Akhir ini adalah:

1. Sebagai sarana media dan minat baca sehingga dapat melestarikan budaya Lumajang melalui buku ilustrasi ini.
2. Untuk penciptaan buku ilustrasi “Tari Jaran Kencak sebagai upaya untuk memperkenalkan budaya Lumajang kepada anak-anak”.

1.5 Manfaat

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari Penciptaan Buku Ilustrasi Tari Jaran Kencak Sebagai Upaya Untuk Memperkenalkan Budaya Lumajang ini adalah agar dapat memberikan pengetahuan tentang salah satu warisan tarian budaya Lumajang kepada anak-anak yaitu Jaran Kencak.

Hasil laporan ini diharapkan dapat menjadi referensi masyarakat luas khususnya Lumajang yang ingin mengetahui tentang budaya tari Jaran Kencak.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari laporan ini adalah penulis mengharapkan dapat membagikan ilmu yang telah dipelajari tentang tarian Jaran Kencak selama melakukan penelitian di Lumajang. Dalam upaya menambah wawasan akan pentingnya melestarikan warisan budaya lokal dan meningkatkan daya tarik wisatawan untuk berkunjung ke Lumajang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Untuk mendukung pembuatan buku ilustrasi legenda tari Jaran Kencak ini, maka perlu disertakan berbagai teori dan konsep yang relevan, dirancang secara sistematis sehingga buku ilustrasi ini lebih ilmiah dan kuat.

2.1 Penelitian Terdahulu

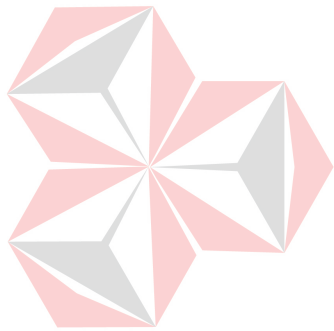
Jurnal penelitian ini tentang kesenian tarian merupakan karya dari Sela Devina. Yang berjudul *“Perancangan Esai Fotografi Sebagai Penunjang Pelestarian jaran Kencak Lumajang”*. Perancangan esai fotografi ini sebagai penunjang pelestarian Jaran Kencak Lumajang untuk memperkenalkan kepada seluruh masyarakat Lumajang dan mengajak masyarakat muda Lumajang untuk lebih peduli dalam melestarikan Jaran Kencak.



Gambar 2.1 Poster Foto Esai “pengiring Jaran Kencak”
Sumber: Jurnal, 2013

Perancangan esai fotografi ini merupakan media informasi yang efektif dalam menyampaikan pesan dan isi ceritanya, karena foto esai disusun dari karya

fotografi murni menjadi foto yang memiliki tulisan atau catatan kecil sampai tulisan esai penuh yang disertai beberapa atau banyak foto yang berhubungan dengan tulisan tersebut. Sehingga foto-foto tersebut menjadi sebuah rangkaian cerita yang kuat.



Gambar 2.2 Poster Foto Esai “persiapan pentas Jaran Kencak”
Sumber: Jurnal, 2013



Gambar 2.3 Poster Foto Esai “acara pentas Jaran Kencak”
Sumber: Jurnal, 2013

Maka foto esai ini menjadi kurang efektif apabila digunakan sebagai media pengenalan kepada anak-anak sekaligus sebagai pelestarian budaya bangsa, karena kurang menarik bagi anak-anak usia 6-9 tahun.

2.2 Definisi Tari

Definisi tari menurut para ahli yang dikemukakan oleh Kamaladevi Chattopadhyay seorang ahli tari India dalam buku (pengantar apresiasi seni, 1992) mengemukakan bahwa tari adalah desakan perasaan manusia didalam dirinya yang mendorong untuk mencari ungkapan yang berupa gerak-gerak yang

ritmis. Sedangkan Corri Hartong ahli tari dari Belanda dalam buku (pengantar apresiasi seni, 1992) berpendapat bahwa tari adalah gerak-gerak yang diberi bentuk dan ritmis dari badan di dalam ruang. Dan seorang ahli tari dari Jawa Pangeran Suryadiningrat memberikan pengertian tentang tari adalah gerak dari seluruh anggota tubuh manusia yang disusun selaras dengan irama musik serta mempunyai maksud tertentu (Soedarsono, 1992:81)

Keseluruhan gerak yang dilakukan oleh manusia disusun sesuai dengan irama dan memiliki jiwa. Jiwa yang dimaksud adalah kandungan ekspresi dan makna yang terkandung dalam tarian tersebut. Kesimpulan dari beberapa penjabaran di atas adalah, tari merupakan ekspresi jiwa manusia yang diungkapkan kesatuan gerak yang tertata, diselaraskan dengan irama, dan dilakukan dengan jiwa yang dalam. Gerak dalam tari adalah gerak yang diperindah dan disusun dengan baik untuk menciptakan harmonis dan keselaraasan dengan irama.

Berdasarkan pengertian tentang keterampilan dan menari yang telah dijabarkan, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa keterampilan menari adalah kemampuan seseorang dalam melakukan gerak yang tertata yang diselaraskan dengan irama, serta dengan penjiwaan yang dalam dengan baik dan tepat. Keterampilan menari ditunjukkan dengan kemampuan melakukan gerak yang baik dan tepat dengan yang seharusnya dilakukan.

Keterampilan gerak ditunjukkan dengan kekuatan, kecepatan, keseimbangan, dan kelenturan tubuh di dalam melakukan gerakan-gerakan tari. Wirama adalah kemampuan penari menyesuaikan gerak tari dengan iringan. Termasuk dalam ruang lingkup wirama adalah irama gerak dan ritme gerak

(Kusnadi, 2009:72). Seorang penari dituntut untuk dapat menari sesuai dengan irama iringan dan kesesuaian irama ini tidak berarti antara ritme tari dan iringan memiliki tempo yang sama, terkadang tempo dan iringan dalam keadaan kontras. Sedangkan Wirasa adalah kemampuan penari menghayati suatu tarian sesuai dengan suasana, peran, dan maksud dari tari yang dibawakan (Kusnadi, 2009:72). Penghayatan akan muncul apabila penari betul-betul mengerti dan memahami iringan dan karakteristik peranan serta suasana tari yang dibawakan.

2.2.1 Potensi Tari

Seni tari merupakan salah satu jenis budaya yang sangat lama dan tidak peka oleh zaman. Diakui atau tidak, seni tari merupakan salah satu wujud dari ekspresi manusia terhadap lingkungan dan kehidupan. Nilai-nilai kehidupan yang ada dalam masyarakat dapat dituangkan dalam keindahan sebuah tarian. Seni tari tidak hanya bisa mengembangkan kreativitas, namun juga bisa menjadi wujud ekspresi dalam menjalani kehidupan.

Tari merupakan salah satu bentuk kesenian yang memiliki media ungkap atau substansi gerak, dan gerak yang terungkap adalah gerak manusia. Gerak-gerak dalam tari bukanlah gerak realistik atau gerak keseharian, melainkan gerak yang telah diberi bentuk ekspresif. Gerak ekspresif ialah gerak yang indah, yang bisa menggetarkan perasaan manusia. Gerak mengandung ritme tertentu, yang dapat memberikan kepuasan batin manusia. Gerak yang indah bukan hanya gerak-gerak yang halus saja, tetapi gerak-gerak yang kasar, keras, kuat, penuh dengan tekanan-tekanan, serta gerak aneh pun dapat merupakan gerak yang indah. Gerak merupakan elemen pertama dalam tari, maka ritme merupakan elemen kedua yang juga sangat penting dalam tari (Ruslana: 2008).

2.2.2 Fungsi Tari

Tari tumbuh dari zaman ke zaman sesuai dengan perkembangannya taraf kehidupan manusia di dunia ini termasuk pula kondisi alam atau lingkungan, sosial dan kepercayaan atau agama atau lebih luasnya lagi dengan perkembangan budayanya (Rusliana, hal: 36-37).

a. Tari dalam fungsi sosial

Tari dalam kehidupan sosial masyarakat memiliki tiga fungsi utama yaitu:

1. Tari untuk kebutuhan upacara kepercayaan yang disebut tari upacara.
2. Tari untuk kebutuhan hiburan atau kesenangan disebut tari hiburan
3. Tari untuk memberikan kesenangan kepada pihak lain atau penonton disebut tari pertunjukan.

b. Tari dalam fungsi pendidikan

Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku sesuai dengan kebutuhan. Peranan seni tari dalam pendidikan diartikan bagaimana dampak positif dari aktivitas manusia dalam seni tari dan bagaimana pengaruh positifnya terhadap kehidupan manusia baik secara individu maupun kelompok.

c. Tari dalam fungsi Ekonomi

Maksudnya adalah kehidupan dalam dunia seni tari bila dilaksanakan secara profesional akan menimbulkan pertumbuhan ekonomi bagi kehidupan pelaku, pengelola bahkan lebih luasnya lagi menjadi sumber devisa Negara yang berkaitan dengan dunia pariwisata.

2.3 Jaran Kencak

Dalam sejarah, kesenian Jaran Kencak sebenarnya adalah kesenian asli Madura yang dipakai untuk bersenang-senang. Seiring penyebaran masyarakat Madura yang begitu besar di pulau Jawa, menjadikan kesenian Jaran Kencak juga mulai dikenal dan berkembang di Jawa Timur termasuk di Lumajang.

Selain kemahirannya menari, daya tarik kesenian Jaran Kencak adalah kostum kuda yang berwarna mencolok. Seperti selimut berwarna kuning keemasan, mahkota atau jamang bercorak bunga warna warni, kalung dada, dan lengkap dengan ulur di sepanjang punggung kuda (archive.kaskus.co.id)

Jaran Kencak juga mempunyai daya tarik asesoris yang berbeda-beda. Setiap sanggar Jaran Kencak mempunyai keunikan tersendiri dalam menghiasi Jaran Kencaknya, namun meskipun Jaran Kencak memiliki keunikan asesoris yang berbeda-beda, tetapi dalam gerakan tarian Jaran Kencak mempunyai gerakan yang sama antara sanggar satu dengan yang lainnya.



Gambar 2.4 Tarian Jaran Kencak
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2015



Gambar 2.5 Jaran Kencak untuk iringan pengantin
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015

2.4 Warna

Warna dapat mempengaruhi jiwa manusia dengan kuat atau dapat mempengaruhi emosi manusia. Warna dapat pula menggambarkan suasana hati.

Keluar biasanya warna terletak dalam hal kesederhanaan dan kesenangan emosional, bukan perenungan rasional, kenyataan dan fakta-fakta yang disederhanakan. Pada kondisi normal manusia itu menyukai warna. Mereka memiliki reaksi terhadap warna ada pada suasana hati (Darmaprawira, 2002: 32-34).

Menurut Drew dalam bukunya yang berjudul *Colour Management* (2008:200) mengatakan bahwa warna harus diletakkan sesuai kontennya untuk memahami implikasi yang terkait dengan maknanya. Pada bagian ini di dalam bukunya menjelaskan berbagai macam jenis warna dan berbagai macam tanggapan asosiatif secara positif maupun negatifnya. Seperti contohnya, warna

emas/gold memiliki tanggapan yang berupa kehangatan, mewah, mahal, berseri-seri, berharga, serta prestis; serta memiliki tanggapan negatif yang berupa mahal dan boros (2008:219).

2.5 Seni

Seni pada mulanya adalah proses dari manusia, dan oleh karena itu merupakan sinonim dari ilmu. Seni bisa dilihat dalam intisari ekspresi dari kreativitas manusia. Seni juga dapat diartikan dengan sesuatu yang diciptakan manusia yang mengandung unsur keindahan.

Menurut Soedarso SP (2002), Seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya; pengalaman batin tersebut disajikan secara indah sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya.

2.6 Budaya

Budaya atau kebudayaan berasal dari Bahasa Sansekerta yaitu buddhayah, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan akal manusia. Budaya adalah salah satu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang yang diwariskan dari generasi ke generasi. Dalam bahasa inggris, kebudayaan disebut *culture*, yang berasal dari kata latin *Colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Bisa diartikan juga sebagai mengolah tanah atau bertani. Kata *culture* juga kadang diterjemahkan sebagai “kultur” dalam bahasa indonesia.

Pengertian menurut para ahli Indonesia, menurut Dewantara (1999), 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 dalam hidup dan penghidupan guna mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang pada dasarnya bersifat tertib dan damai.

2.6.1 Definisi Budaya

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari.

Beberapa alasan mengapa orang mengalami kesulitan ketika berkomunikasi dengan orang dari budaya lain terlihat dalam definisi budaya: *Budaya adalah suatu perangkat rumit nilai-nilai yang di polarisasikan oleh suatu citra yang mengandung pandangan atas keistimewaannya sendiri. "citra yang memaksa" itu mengambil bentuk-bentuk berbeda dalam berbagai budaya seperti "individualisme kasar" di Amerika, "keselarasan individu dengan alam" di Jepang dan "kepatuhan kolektif" di Cina.*

Citra budaya yang bersifat memaksa tersebut membekali anggota-anggotanya dengan pedoman mengenai perilaku yang layak dan menetapkan dunia makna dan nilai logis yang dapat dipinjam anggota-anggotanya yang paling bersahaja untuk memperoleh rasa yang bermatabat dan pertalian dengan hidup mereka. Dengan demikian, budayalah yang menyediakan suatu kerangka yang koheren untuk mengorganisasikan aktivitas seseorang dan memungkinkan meramalkan perilaku orang lain menurut Dewantara (1999).

2.6.2 Potensi Kebudayaan

Kebudayaan adalah salah satu ciri khas dari daerah asal kebudayaan itu sendiri. Namun pada zaman sekarang, kebudayaan suatu daerah akan berpadu dengan kebudayaan yang masuk, sehingga ciri khas dari suatu daerah mulai berkurang dan akan lebih dominan dengan kebudayaan yang masuk itu. Mungkin kebudayaan itu akan menjadi tradisi semua umat dunia dan kebudayaan itu akan diakui oleh seluruh masyarakat di dunia ini sebagai kebudayaan aslinya (Kebudayaan Nasional Kini dan di Masa Depan: 244).

Indonesia memang mempunyai banyak budaya, budaya Indonesia memang banyak yang menuju *go international*, tapi kebudayaan Indonesia janganlah dihilangkan ciri khasnya, karena ciri khas suatu budaya juga merupakan cerminan dari daerah asal kebudayaan tersebut.

Masyarakat Indonesia hendaknya wajib memperkenalkan kebudayaan daerah kepada semua orang yang ada di Indonesia maupun di luar Indonesia supaya budaya dapat diakui oleh semua orang yang ada di dunia. Selain itu pemerintah juga harus mematenkan dan mendaftarkan kebudayaan kepada badan PBB yang khusus menangani urusan budaya yaitu UNESCO supaya jangan ada

lagi budaya yang diklaim oleh negara lain. Sebagai warga negara Indonesia wajib menjaga dan melestarikan budaya asli Indonesia. Karena budaya Indonesia adalah tanggung jawab semua warga negara Indonesia sebagai bangsa Indonesia dan harusnya lebih selektif lagi dalam memilih budaya yang masuk dari luar agar tidak terpengaruh oleh budaya asing (Kebudayaan Nasional Kini dan di Masa Depan 245).

Fakta-fakta yang telah ada menunjukkan bahwa kebudayaan dapat hilang jika tidak dijaga, dilestarikan dan dikembangkan dengan benar. Globalisasi dan perkembangan zaman memang mempengaruhi semua masyarakat yang ada di dunia ini, tanpa globalisasi seseorang tak dapat mensejahterahkan hidupnya, tapi globalisasi juga akan merusak jiwa cinta tanah air yaitu kebudayaan akan terpenjara dengan globalisasi jika tidak segera sadar akan pentingnya ciri khas kebudayaan tersebut (Kebudayaan Nasional Kini dan di Masa Depan 245).

2.7 Aksesoris

Dunia busana, aksesoris (atau aksesoris) adalah benda-benda yang dikenakan seseorang untuk menambah keindahan bagi pemakai. Bentuk aksesoris bermacam-macam dan banyak di antaranya terkait dengan peran gender pemakainya. Aksesoris dalam bahasa Indonesia hampir selalu berarti fashion accessory dalam penggunaan dalam bahasa Inggris. Benda-benda yang termasuk ke dalam benda-benda aksesoris, yaitu:

1. Cincin (*Rings*)

Cincin merupakan perhiasan yang dipakai pada jari tangan.

2. Gelang (*Bracelets*)

Gelang merupakan perhiasan yang dipakai pada bagian tangan atau kaki.

3. Anting (*Earrings*)

Anting merupakan perhiasan yang dipasasng/dipakai pada bagian telinga.

Anting dapat dibedakan atau giwang dan anting-anting. Giwang adalah hiasan telinga yang menempel langsung pada telinga, dan bila dipakai tidak bergerak, sedangkan anting-anting adalah hiasan telinga yang apabila dipakai dapat bergerak atau terayun-ayun.

4. Kalung (*Necklaces*)

Kalung merupakan perhiasan yang dipakai pada bagian leher. Ukurannya ada yang menempel pada leher (Chocker), pendek (Beads), sedang (Chain), dan panjang (*Opera lenghth*).

5. Jepit rambut/ ikat rambut/ hiasan kerudung.

6. Jam tangan atau arloji (*Watch*)

Jam tangan merupakan penunjuk waktu yang dipergunakan di pergelangan tangan manusia.

7. Kacamata (*Glasses*)

Kacamata merupakan lensa tipis untuk mata guna menormalkan dan mempertajam penglihatan (ada yang berangka dan ada yang tidak). Sekarang selain menjadi alat bantu penglihatan, kacamata juga sudah menjadi pelengkap gaya serta menjadi alat bantu khusus untuk hiburan seperti kacamata khusus tiga dimensi.

2.8 Anak-anak dan Karakteristiknya

Perkembangan anak (khususnya usia dini) penting dijadikan perhatian khusus bagi orangtua dan guru. Sebab, proses tumbuh kembang anak akan mempengaruhi kehidupan mereka pada masa mendatang. Anak usia dini sendiri merupakan kelompok yang berada dalam proses perkembangan unik. Dikatakan unik, karena proses perkembangannya (tumbuh dan kembang) terjadi bersamaan 2 dengan golden age (masa peka/masa keemasan). Begitu pentingnya sehingga sangat mempengaruhi apa dan bagaimana mereka di masa yang akan datang. Berikut merupakan kata mutiara dari Dorothy Law Nolte “Jika anak dibesarkan dengan celaan, ia belajar memaki. Jika anak dibesarkan dengan permusuhan, ia belajar berkelahi. Jika anak dibesarkan dengan cemoohan, ia belajar rendah diri. Jika anak dibesarkan dengan hinaan, ia belajar menyesali diri. Jika anak dibesarkan dengan toleransi, ia belajar menahan diri. Jika anak dibesarkan dengan dorongan, ia belajar percaya diri. Jika anak dibesarkan dengan pujian, ia belajar menghargai. Jika anak dibesarkan dengan kasih sayang dan persahabatan, ia belajar menemukan cinta dalam kehidupan”.

2.8.1 Perkembangan Aspek Seni Anak Usia Dini

Pranoto (2011) menjelaskan pada tahun-tahun terakhir masih banyak kasus pada anak dengan berbagai perilaku yang menunjukkan kualitas moral yang rendah seperti kebohongan, licik, egois, dan melakukan kekerasan kepada teman yang lemah atau yang sekarang familiar dengan istilah bullying. Anak-anak tumbuh dan berkembang dalam kehidupan yang diwarnai oleh pelanggaran terhadap hak orang lain, kekerasan, pemaksaan, ketidakpedulian, kerancuan antara benar dan salah, baik dan tidak baik, perilaku yang boleh dan tidak boleh

dilakukan. Anak-anak sangat memerlukan pengalaman terhadap pengetahuan tentang apa yang disebut perbuatan benar dan salah. Keputusan untuk membuat penilaian tentang benar dan salah merupakan salah satu bagian dari moral judgement (pertimbangan moral). Menurut Sarbaini (2012) moral judgement merupakan manifestasi untuk membuat kesimpulan atau keputusan tentang sesuatu, baik yang berkaitan dengan berbagai dilema/konflik moral antara hal yang harus menjadi kenyataan, maupun yang berhubungan pula dengan pihak lain, antara lain Tuhan, manusia lain dan diri sendiri.

Untuk menjadikan anak cerdas, kreatif, dan berkarakter, memang harus di stimulasi sejak dini. Salah satu upaya untuk mencapai itu adalah memberikan mereka pelajaran seni. Diketahui, usia dini merupakan periode emas untuk melakukan proses stimulasi aktif sebagai bekal perkembangan serta pertumbuhan kelak saat dewasa. Pada usia dini, anak sudah mampu menerima keterampilan dan pengajaran sebagai dasar pengetahuan dan proses berpikir melalui otak. Otak manusia sendiri dibagi menjadi dua bagian, yaitu otak kiri dan otak kanan dengan fungsi yang berbeda. Otak kiri biasa diidentikkan dengan rapi, perbedaan, angka, urutan, tulisan, bahasa, hitungan, logika, terstruktur, analitis, matematis, sistematis, linear dan tahap demi tahap, sedangkan, otak kanan diidentikkan dengan kreativitas, persamaan, khayalan, kreativitas, bentuk atau ruang, emosi, musik dan warna, berpikir lateral, tidak terstruktur, dan cenderung tidak memikirkan hal-hal yang terlalu mendetail. Untuk mencapai anak yang cerdas, kedua otak ini musti distimulasi secara bersamaan; termasuk yang mengembangkan aspek seni. Fabiola Priscilla Setiawan dalam buku hukum (HAM International, 2010) menyatakan bahwa pendidikan seni berperan penting untuk

merangsang perkembangan belahan otak bagian kanan anak. Pelajaran seni terbukti dapat meningkatkan kepandaian berekspresi anak, 7 pemahaman sisi-sisi kemanusiaan, kepekaan dan konsentrasi yang tinggi, serta kreativitas yang gemilang. Dengan begitu, diharapkan anak yang diberikan kebebasan untuk mengembangkan bakat seninya seperti melukis, menulis puisi, bernyanyi atau bermain alat musik, akan mudah menapaki tangga menuju puncak prestasi. Orang tua tentu bangga dengan pencapaian buah hatinya tersebut. Contohnya adalah pada saat anak melukis, biasanya pikirannya akan mengingat benda atau seseorang yang pernah dilihatnya. Dengan begitu, daya ingatnya akan terus terasah. Melukis juga mengembangkan kreativitas anak karena membuat sesuatu dari tidak ada menjadi ada. Banyak gagasan lama menjadi baru saat anak menggambar. Misalnya saat melukis gunung, dia akan menambah gambar burung atau sawah. Padahal, dari pemandangan gunung yang dia lihat sendiri tidak ada burung. Ini menunjukkan tingkat kreativitas anak mulai tumbuh. Melukis juga dapat menambah perbendaharaan bahasa dan kosakata anak. Caranya, biarkan dia menceritakan gambar apa saja yang baru dia buat. Tidak hanya menjelaskan gambar, minta dia membuat kisah dibaliknyanya. Daya khayal dan imajinasi anak juga mulai dikembangkan pada saat itu. Sementara dari sisi emosi, pendidikan seni dapat berfungsi sebagai alat untuk mengasah kepekaan dan rasa kepedulian sosial anak. Dengan membuat puisi misalnya, anak akan berusaha mengeluarkan pendapat dan perasaan yang terpendam di lubuk hatinya ketika melihat kondisi lingkungan terdekatnya. Anak akan lebih peka dan perhatian dengan apa-apa saja kejadian yang terjadi pada dirinya dan sekelilingnya. Rasa empati terhadap penderitaan dan kesusahan orang lain juga ikut terlatih. Pengembangan seni pada

anak juga dapat dijadikan sarana mengeluarkan emosi secara sehat tanpa menyakiti atau mengganggu orang lain. Dia bisa nyanyi dengan teriak-teriak, mencoret-coret buku gambar, atau menari sesuka hati saat marah. Emosinya jadi diluapkan dengan berkesenian. Fungsi seni juga dapat meningkatkan kepercayaan diri. Saat anak tampil di atas panggung atau di depan teman-temannya untuk mempertunjukkan bakatnya, dia merasa kelebihanannya itu bisa membuat dirinya bangga. Menari dan musik juga dapat mengasah gerakan motorik kasarnya karena selalu bergerak.

Metode penciptaan buku ilustrasi adalah suatu alat yang kuat untuk meningkatkan moral *judgement* antara diri dan orang lain. Moral *judgement* bisa ditingkatkan melalui contoh-contoh perbuatan. Hal ini sesuai dengan apa yang dijelaskan Fitro dalam buku (pengantar apresiasi seni, 1992) bahwa salah satu cara yang efektif untuk membantu anak-anak kita mengubah moral mereka menjadi positif adalah mengajar perilaku moral dengan contoh. Salah satu contoh sederhana yang dapat dilakukan adalah dengan penciptaan buku ilustrasi. Peran dan fungsinya sudah banyak tergantikan oleh tayangan televisi dan permainan modern lainnya. Padahal banyak sekali manfaat yang dapat diambil dari kegiatan membaca buku ilustrasi tentang budaya. (Setiadi, 2010) mengatakan “*Character Building* melalui kegiatan membaca saat ini sudah jarang dilakukan, padahal dengan membaca buku ilustrasi budaya merupakan salah satu cara efektif untuk membentuk kepribadian anak menjadi generasi yang handal dimasa depan”. Berdasarkan hal-hal diatas peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian eksperimental dengan judul : penciptaan buku ilustrasi “Tari Jaran Kencak Sebagai Upaya Untuk Memperkenalkan Budaya Lumajang”. Adapun tujuan dari

penelitian ini adalah mengetahui pengaruh membaca buku ilustrasi budaya untuk meningkatkan moral judgement pada anak usia 6-9 tahun.

Menurut Soetjiningsih dalam buku (perilaku konsumen, 2012) anak-anak berada pada perkembangan pemikiran praoperasional, sehingga perkembangan moralnya masih terbatas. Hurlock (1991) juga mengatakan hal yang sama bahwa perkembangan moral pada awal masa kanak-kanak masih dalam tingkat yang rendah. Hal ini disebabkan karena perkembangan intelektual anak-anak belum mencapai titik di mana ia mempelajari atau menerapkan prinsip-prinsip abstrak tentang benar dan salah. Moral bagi Kohlberg dibatasi oleh satu konstruk lain yang disebut pertimbangan (judgment). Moral judgement (pertimbangan moral) merupakan manifestasi untuk membuat kesimpulan atau keputusan tentang sesuatu, baik yang berkaitan dengan berbagai dilema/konflik moral antara hal yang harus menjadi kenyataan, maupun yang berhubungan pula dengan pihak lain, antara lain Tuhan, manusia lain dan diri sendiri menurut Sarbaini dalam buku (perilaku konsumen, 2012).

Kohlberg dalam Santrock (2002) mengatakan sebelum usia 9 tahun, kebanyakan anak-anak berpikir tentang dilema moral dengan cara yang prakonvensional. Kohlberg (dalam Ormrod, 2008) menjelaskan tahap perkembangan moral pada tingkat pre-konvensional:

1. Hukuman-penghindaran dan kepatuhan (*Punishment-avoidance and obedience*)

Tahap hukuman-penghindaran dan kepatuhan merupakan tahap penalaran moral dimana orang akan membuat keputusan berdasarkan apa yang terbaik bagi mereka, tanpa mempertimbangkan kebutuhan atau perasaan orang lain. Perilaku yang salah adalah perilaku yang akan mendapatkan hukuman.

2. Saling memberi dan menerima (*Exchange of favors*).

Mereka mungkin mencoba memuaskan kebutuhan orang lain apabila kebutuhan mereka sendiri pun akan terpenuhi melalui perbuatan tersebut (“bila kamu mau memijat punggungku; aku pun akan memijat punggungmu”). Mereka masih mendefinisikan yang benar dan yang salah berdasarkan konsekuensinya bagi diri mereka sendiri. Moral merupakan wilayah yang luas dan beragam. Ada banyak sekali macam-macam moral pada anak-anak. Dalam penelitian ini akan fokus pada aspek nilai moral tolong-menolong, meminta dan memberikan maaf, jujur dan mengucapkan terimakasih. Adapun definisi kelima nilai moral diatas menurut kamus besar bahasa indonesia (2012) adalah sebagai berikut:

Tolong-menolong adalah saling membantu untuk meringankan beban (penderitaan, kesukaran, dsb) atau saling membantu supaya dapat melakukan sesuatu. Meminta maaf adalah ungkapan permintaan ampun atau penyesalan. memberikan maaf adalah memberi ampun atas kesalahan jujur adalah lurus hati; tidak berbohong (misal dengan berkata apa adanya) Mengucapkan terimakasih adalah mengeluarkan ucapan/perkataan rasa syukur. Bagi anak prasekolah, perilaku prososial muncul untuk memperoleh timbal balik dari rekan-rekannya (Hastings, dkk 2007). Perilaku prososial seperti tolong-menolong, meminta dan memberikan maaf, jujur dan mengucapkan terimakasih dapat memudahkan anak untuk bekerjasama dalam bermain dengan lingkungan sosialnya. Anak-anak harus belajar untuk bertindak dengan cara tertentu agar dapat diterima

secara sosial untuk bergaul dengan baik dalam masyarakat. Hurlock (1991) mengungkapkan bentuk perilaku sosial yang paling penting untuk penyesuaian sosial yang berhasil tampak dan mulai berkembang dalam periode ini. Periode ini merupakan tahap perkembangan yang kritis karena pada masa inilah dasar sikap sosial dan pola perilaku sosial dibentuk.

2.9 Ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah gambar yang terdapat pada buku, majalah dan lainnya atau suatu proses penggambaran suatu objek. Menggambar atau yang bisa disebut juga proses pembuatan ilustrasi adalah salah satu cara untuk menghasilkan suatu gambar; suatu proses pembuatan tanda pada sebuah permukaan dengan memberikan tekanan baik dari atau memindahkan peralatan pada permukaan tersebut. Tanda-tanda ini merupakan wujud visual apa yang dilihat oleh pembuat ilustrasi pada saat menggambar, suatu kejadian atau abstrak yang diingat maupun di imajinasikan. Pengertian menggambar lainnya adalah menggores garis pada sebuah kertas. Sebuah gambar bisa juga merupakan sketsa maupun ilustrasi yang jadi.

Peralatan menggambar umumnya adalah pensil, kapur, arang, krayon, pastel, pena dan tinta. Kebanyakan bahan-bahan menggambar bukanlah berbahan dasar air atau minyak melainkan penggunaan bahan-bahan kering, tanpa ada persiapan tertentu. Media gambar yang berbahan dasar air (seperti watercolor pensil) mulai ada, dimana bisa dihasilkan seperti halnya memakai pensil biasa yang kemudian dibatasi dengan kuas basah untuk mendapatkan berbagai macam

efek. Ada juga pastel dengan bahan dasar minyak dan krayon dengan bahan dasar lilin.

Lukisan juga merupakan bagian dari ilustrasi. Lukisan merupakan latihan penggunaan warna pada sebuah medium dan peralatan melukis di permukaan seperti kertas, kanvas atau dinding. Ini dilakukan oleh pelukis, istilah ini khusus untuk menyebut profesi mereka. Manusia sudah mengenal lukisan sejak lama seperti halnya mereka menggunakan bahasa tulisan. Lukisan artistik dianggap merupakan bagian yang penting dari sebuah bentuk seni oleh kebanyakan orang.

Beberapa jenis ilustrasi adalah abstrak, kartun, ekspresionisme, impresionisme, realisme, *romantisme*, surealisme, pointilism, *naive art*, kubisme, *modernisme*, *post-modernisme*, *konstruktivisme*, *hard-edge*, *grafiti* dan sebagainya.

Teknik- teknik dasar yang digunakan dalam ilustrasi adalah line drawing, arsir, arsir silang, arsir tak beraturan, *scribbling*, *stippling* (aka pontillism), dan *blending*. Sedangkan teknik ilustrasi lainnya adalah *impasto*, *grisaille*, *pointillism*, *sfumato*, *sumi-e*, *glaze*, dan *digital painting*.

Media/medium adalah sarana pemadatan atau pelekatan warna. Media ilustrasi berarti suatu objek dimana tinta, pigment, atau warna disalurkan pada permukaan gambar. Contohnya adalah sebagai berikut: kapur, pensil warna, konte, krayon, tinta, *marker*, *pastel*, pena, minyak, *acrylic*, *gouache*, lilin, *tempera*, *cat air*, *fresco* dan *graffiti*. Seiring dengan perkembangan teknologi, media ilustrasi juga merambah di dunia digital, yaitu pada komputer. Program komputer yang menjadi media ilustrasi antara lain: *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, *Pixia*, *Micrsoft Paint*, *The GIMP*, dan masih banyak lainnya.

2.10 Media Cat Air

Dalam buku pendidikan seni rupa (Dedi Nurhadiat, 2004: 10) Cat air adalah cat yang sering di sebut juga dengan teknik aquarel atau teknik transparan atau basah. Adapun teknik menggambar dengan cat air sebagai berikut:

- a. Teknik basah (lembab), yaitu teknik gambar dengan membasahi kertas terlebih dahulu dengan kapas, tisu ataupun kuas. Sehingga kertas menjadi lembab. Hasilnya akan terlihat rembesan cat yang spontan mengikuti pori-pori kertas secara bebas. Garis batas goresan sulit diterka.
- b. Teknik kering, yaitu teknik menggambar langsung menggoreskan cat air membentuk gambar pada kertas kering. Hasilnya berupa gambar dengan garis batas yang tegas.
- c. Teknik campuran, yaitu memadukan teknik basah dan teknik kering sehingga menghasilkan gambar yang hidup antara gambar yang samar-samar garis pembatasnya dan gambar objek yang jelas garis pembatasnya. Hal demikian, dapat pula menghasilkan perspektif warna.

- Alat yang digunakan dalam media cat air

Kuas yang tepat untuk menggambar menggunakan cat air adalah kuas yang bulu-bulunya sangat lentur. Cara untuk mengetahui kelenturan bulu-bulunya yaitu dengan mencelupkan ujungnya ke air. Jika ujungnya menjadi lancip maka itulah kuas yang tepat. Sedangkan kertas yang digunakan adalah kertas yang menyerap air, tetapi tidak mudah mengembang, apalagi lunak atau tipis sehingga kertas mudah rusak. Untuk itu ujilah terlebih dahulu sebelum mulai menggambar. Menurut Leonardo Davinci dalam buku Cracking Creativity The

Secret Of Creative Genius (2010: 168) menjelaskan bahwa media ini dapat merangsang imajinasi anak-anak dan lebih terkesan dramatis dalam warnanya.

2.11 Media Pembelajaran

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Sanaky, 2011:3). Media juga merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar baik dalam pendidikan formal maupun informal (Widada, 2010: 99). Dalam proses pembelajaran media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan untuk mencapai tujuan belajar (Santyasa, 2007: 3).

Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar (Sanaky, 2011: 3). Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2010: 57).

Sedangkan Arif S. Sadiman dkk (Sanaky, 2011), menyatakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima melalui saluran atau media tertentu. Untuk itu proses komunikasi harus diciptakan dan diwujudkan melalui kegiatan penyampaian pesan, tukar menukar pesan atau informasi dari setiap pengajar kepada pembelajar atau sebaliknya. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, seperti tenaga laboratorium. Bahan ajar meliputi buku-buku, fotografi, slide, film, audio dan video tape.

Setiap tahun penggunaan media pembelajaran selalu mengalami perkembangan. Hal itu dikarenakan setiap media pasti mempunyai kelemahan, sehingga perlu diadakan penemuan baru dan pemanfaatan media yang diperbaharui. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga harus disesuaikan, oleh sebab itu pengajar harus dapat memilih media pembelajaran yang baik untuk digunakan saat mengajar. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa kriteria, antara lain: kesesuaian dengan materi pembelajaran, kemudahan dalam penggunaan, dan menarik bagi peserta didik, sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang optimal (Widada, 2010: 99).

2.12 Kajian Buku

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

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

2.12.1 Anatomi Buku

Menurut Darusman (d42nkd.wordpress.com), buku memiliki beberapa unsur-unsur yang mendasar sebagai berikut:

1. Kulit Buku

Kulit buku merupakan bagian buku yang paling luar atau biasa disebut juga sampul buku, kulit buku gunanya jelas, yaitu untuk melindungi isi dan untuk memperkuat buku. Kulit buku banyak jenisnya, ada yang dari kertas tebal saja, ada yang dibuat dari karton kemudian dibalut dengan kain linnen, kain biasa, bahkan buku-buku mahal ada yang memakai balutan kulit asli.

Yang lebih bagus buku-buku untuk perpustakaan memiliki kulit buku yang tebal karena buku-buku yang ada di perpustakaan sering berganti tangan. Di beberapa negara buku-buku yang dipergunakan untuk perpustakaan diberi kulit yang kuat, yang diberi nama “Library Binding” (penjilidan untuk perpustakaan).

2. Halaman Kosong (*Fly Leaves*)

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

3. Punggung Buku

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

4. Judul Seri

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

5. Halaman Judul (*Title Page*)

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

Halaman inilah yang menjadi sumber utama dalam mengumpulkan berbagai data dan informasi yang diperlukan dalam katalogisasi.

a. Judul Buku

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

b. Nama Pengarang

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

c. Keterangan Edisi

Pada halaman judul terdapat keterangan tentang edisi atau cetakan buku. Tetapi tidak selalu demikian karena sering kali keterangan edisi justru terdapat di halaman balik judul, di kulit buku atau di kata pendahuluan. Keterangan edisi penting dicantumkan dalam katalog karena menunjukkan tingkat kemutakhiran buku tersebut. Kata edisi mungkin berbeda dengan cetakan, jika yang dimaksud cetakan ialah pencetakan ulang dari buku tanpa revisi atau penambahan. Pencetakan ulang dengan bahasa Inggris biasanya dinyatakan dengan “Printing” dan untuk edisi dinyatakan dengan “edition”

d. Keterangan Imprin

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

6. Halaman Judul Singkat (*Half Title*)

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

7. Kata Pengantar

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

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

8. Halaman Balik Judul

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

- a. Keterangan kepengarangan
- b. Judul asli dari karya terjemahan
- c. Kota tempat terbit dan penerbit
- d. tahun terbit dan tahun *copyright*
- e. Keterangan edisi
- f. Dan lain-lain

9. Halaman Persembahan (*Dedication*)

Halaman persembahan biasanya terletak sebelum halaman prakata. Dalam proses katalogisasi deskriptif tidak perlu memperhatikan halaman persembahan ini

10. Pendahuluan

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

11. Daftar Isi

Daftar isi biasanya terletak sesudah kata pengantar tetapi dapat juga terletak di bagian akhir dari buku. Daftar isi memuat judul-judul bab yang biasanya diikuti rincian berupa anak-anak bab, tetapi bisa juga tanpa bab. Dalam daftar isi ini juga bisa ditemukan daftar gambar, daftar peta, ilustrasi, dan lain-lain.

12. Indeks

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

13. Naskah (*Teks*)

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

14. Nomor Pagina

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

15. Bibliografi

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

Bibliografi biasanya terletak di bagian akhir.

16. Glossary

Glossary merupakan daftar kata-kata atau istilah-istilah yang dianggap masih asing bagi pembaca pada umumnya atau masih perlu dijelaskan. Glossary biasanya diletakkan di bagian akhir buku.

2.13 Profil Konsumen

Pada buku ilustrasi ini nantinya akan ditujukan pada anak-anak usia 6-9 tahun, dimana pada masa itu anak-anak masih aktif dan gemar bertanya di karenakan rasa ingin tahunya yang tinggi. Pada usia tersebut juga menguatkan daya ingat anak-anak untuk mengingat apa yang sudah dibacanya.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pembahasan dalam bab ini akan lebih terfokus kepada metode yang digunakan dalam perancangan karya, observasi data serta teknik pengolahannya dalam penciptaan buku ilustrasi “Tari Jaran Kencak Sebagai Upaya Untuk Memperkenalkan Budaya Lumajang Kepada Anak-Anak”.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan wawancara, observasi, dan telaah dokumen. Pendekatan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akurat secara langsung kepada para pelaku yang sudah lama mengerti tentang kesenian Tari Jaran Kencak atau Kuda Kencak, narasumber yang bergelut dibidang Tari Jaran Kencak dan juga pemerintah daerah kabupaten yang bersangkutan. Pendekatan observasi dilakukan dengan mencermati langsung secara visual terhadap objek penelitian.

Metode yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Pendekatan metode kualitatif, metode ini sering bertujuan menghasilkan hipotesis dari penelitian lapangan. Pendekatan ini mengasumsikan bahwa pengetahuan tidak mempunyai sifat objektif interpretif. Tujuan dari pengamatan ini untuk membakukan pengamatan, humaniora, menggambarkan realitas, mencari individualitas kreatif (Deddy Mulyana, 2008: 32). Dalam penelitian kualitatif pada awalnya melakukan penjajahan, selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan data yang lebih mendalam sehingga dapat ditemukan hipotesis tersebut selanjutnya di verifikasi dengan pengumpulan data yang lebih mendalam

maka akan menjadi sebuah tesis atau keyword. Dengan pendekatan ini, diharapkan data yang didapatkan dapat sesuai, terperinci, dan menunjang proses perancangan buku ilustrasi Tarian Jaran Kencak sebagai upaya pengenalan budaya lumajang ini.

3.2 Perancangan Penelitian

Perencanaan yang disusun secara logis dan sistematis adalah poin yang paling penting dalam sebuah penelitian. Hal ini bertujuan agar hasil dari perancangan dapat turut melestarikan kebudayaan Tari Jaran Kencak di Lumajang serta dapat dipertanggungjawabkan. Kerangka Tugas Akhir harus disusun dengan jelas sehingga dapat memecahkan masalah serta memperkecil kemungkinan terjadinya kesalahan dalam proses perancangan.

Prosedur perencanaan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Riset lapangan

Tahap ini merupakan tahap awal untuk mendapatkan berbagai macam informasi yang berkaitan dengan budaya tarian, salah satu tarian yang akan di riset adalah tarian Jaran Kencak, yang nantinya akan digunakan sebagai bahan utama dalam proses perancangan karya. Riset lapangan meliputi: sejarah tarian Jaran Kencak, analisis tarian Jaran Kencak di kabupaten Lumajang, analisis tanggapan terhadap karakter dan nilai-nilai yang terkandung dalam tarian Jaran Kencak di kabupaten yang bersangkutan, hingga wawancara dengan pemerintah dan Dinas kebudayaan daerah kabupaten Lumajang sebagai bahan perbandingan dalam penciptaan karya ilustrasi tarian Jaran Kencak.

2. Program

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi masalah berdasarkan data yang telah diperoleh, sehingga menghasilkan gagasan yang dapat diajukan sebagai ciri-ciri karakter Jaran Kencak khas Lumajang sebagai upaya pengenalan budaya terhadap anak-anak. Dengan menemukan karakter yang sesuai dengan segmentasinya, diharapkan proses perancangan buku dapat berjalan dengan lancar sesuai persetujuan pemerintah daerah tersebut.

3. Gagasan Desain

Tahapan ini meliputi pencarian informasi tentang tarian Jaran Kencak khas Lumajang serta visual yang terkandung di dalam tarian tersebut yang telah ditentukan untuk digunakan dalam pembuatan konsep rancangan baik secara visual maupun verbal. Gagasan desain dibuat berdasarkan konsep, nilai fungsi, estetika dan nilai filosofis Jaran Kencak yang diwujudkan dalam beberapa alternatif desain.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Sebelum menganalisis data maka diperlukan pengumpulan data, pengumpulan data yang digunakan meliputi: observasi, wawancara, telaah dokumen, *focus group discussion*, dan studi kompetitor, berikut ini adalah hasil dari pengumpulan data yang dilakukan.

1. Observasi

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

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

- a. Jaran Kencak atau disebut juga Kuda Kencak merupakan salah satu ikon kesenian kota Lumajang. kesenian ini adalah bentuk ekspresi suka cita masyarakat dari wilayah yang makmur dan sejahtera. Namun ada juga yang menyebutkan bahwa kesenian Jaran Kencak ini sebagai bentuk penghormatan kepada Kuda kesayangan Ranggalawe putra dari Arya wiraraja yang bernama Nila Ambhara. Sebagaimana banyak diceritakan, baik Arya Wiraraja maupun Ranggalawe merupakan raja yang sangat dicintai oleh rakyatnya. Jika kita ingin mengenal dan mengamati lebih jauh tentang Jaran Kencak, maka kita harus menyaksikan pertunjukkan Jaran Kencak terlebih dahulu.

- b. Mengenai pemilihan buku sebagai media, didapatkan beberapa kelebihan buku cetak dibandingkan dengan media elektronik. Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangunan watak bangsa, karena buku merupakan sarana informasi yang efektif, selain itu buku juga dapat memuat informasi yang lebih lengkap jika dibandingkan dengan media informasi lainnya. Kelebihan buku antara lain (Muktiono: 2). :

- 1) Buku memiliki umur yang lebih panjang apabila disimpan dengan baik (buku bersifat abadi).

- 2) Memiliki buku berarti “membeli” hak cipta/karya seseorang, dengan kata lain lebih memberi penghargaan kepada penulis.
- 3) Buku bersifat kolektibel item (buku bisa juga digunakan sebagai koleksi/hiasan dikamar)
- 4) Buku bisa disentuh, dan buku dalam bentuk nyata
- 5) Buku memegang peranan penting sebagai sumber data dan bisa dimasukkan dalam daftar pustaka ketika mengambilnya sebagai referensi dalam penulisan. Pendapat lain tentang kelebihan buku cetak yaitu buku cetak tidak membutuhkan perangkat elektronik yang mahal untuk membacanya. Dan buku cetak tidak membuat mata cepat lelah. Membaca melalui buku membuat seseorang

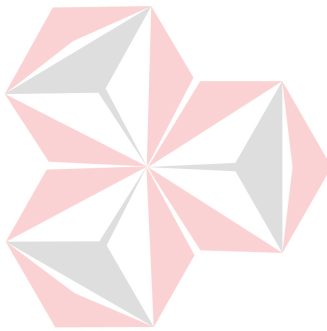
menjadi hemat, karena tidak ada tambahan biaya untuk membayar listrik.

2. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu. Pada penelitian ini wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur atau wawancara baku, yang susunan pertanyaannya sudah disiapkan sebelumnya oleh peneliti (Mulyana: 180). Adapun informan yang dipilih adalah kepala bagian dinas kebudayaan dan pariwisata kabupaten Lumajang dan budayawan kesenian Jaran Kencak yang memiliki pengalaman lama dalam bidang kesenian. Narasumber yang menjadi subjek dalam wawancara penelitian ini adalah Bapak Idrijanto, data

diambil pada September 2014 pada pukul 15.00 WIB. Bapak Idrijanto mempunyai wawasan sejarah Tarian Jaran Kencak khas Lumajang dan perkembangan Jaran Kencak saat ini. Bapak Indrijanto menceritakan asal mula Tarian Jaran Kencak sebagai berikut :

- a. Jaran Kencak atau disebut juga Kuda Kencak merupakan salah satu ikon kesenian kota Lumajang. Asal mula terbentuknya icon kuda sebagai budaya kota Lumajang adalah pada saat itu Jaran Kencak lahir pada masa kerajaan Wirabumi. Pada jamannya, kesenian ini adalah bentuk ekspresi suka cita masyarakat dari wilayah yang makmur dan sejahtera. Namun ada juga yang menyebutkan bahwa kesenian Jaran Kencak ini sebagai bentuk penghormatan kepada kuda kesayangan Ranggalawe putra dari Arya wiraraja yang bernama Nila Ambhara. Sebagaimana banyak diceritakan, baik Arya Wiraraja maupun Ranggalawe merupakan raja yang sangat dicintai oleh rakyatnya. Selain di kabupaten Lumajang, kesenian ini banyak di akui oleh daerah lain yaitu, Pasuruan, Banyuwangi, Jember dan Sumenep. Hanya saja yang membedakan Jaran Kencak asli khas Lumajang adalah pakaian yang dipakai oleh kuda dan hiasan-hiasan yang terdapat dikostum dan iringan musik yang mengiringi tampilnya Jaran Kencak. Rata-rata para pengiring tarian Kuda Kencak adalah orang Madura, dikarenakan banyak orang Madura yang tinggal dan berpindah ke daerah Lumajang sehingga tarian ini banyak dibawa oleh orang Madura.



UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 3.1 Wawancara kepada Budayawan Jaran Kencak
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015



Gambar 3.2 Wawancara kepada Budayawan Jaran Kencak
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015

3. Telaah Dokumen

Dokumen adalah segala sesuatu materi dalam bentuk tertulis yang dibuat oleh seseorang. Dokumen dapat berupa buku, artikel, media massa, catatan harian, undang-undang, notulen, blog, halaman, web dan lainnya.

4. *Focus Group Discussion*

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

5. Studi Kompetitor

Studi Kompetitor adalah menjelaskan tentang kemiripan dari segi cerita yang akan di angkat ataupun teknik pembuatannya.

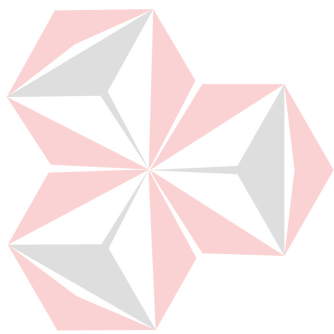
3.4 Teknik Analisis Data

Pada perancangan ini menggunakan teknik Miles dan Huberman dalam buku sosiologi (Pawito 2007:105). Teknik ini terdiri dari tiga tahap reduksi data, penyajian data mengumpulkan informasi-informasi yang penting terkait dengan masalah dan selanjutnya mengelompokkan data tersebut sesuai dengan topic masalahnya. Penyajian data, data yang terkumpul dan telah dikelompokkan disusun secara sistematis sehingga dapat melihat dan menelaah kajian data. Penarikan atau pengujian kesimpulan ditahap ini melakukan interpretasi data sesuai permasalahan dan tujuan penelitian setelah itu memperoleh kesimpulan dalam menjawab penelitian.

Analisis data merupakan proses sistematis pencarian dan pengaturan transkrip wawancara, observasi atau interview, studi eksisting dan materi lainnya yang telah dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman mengenai materi tersebut dan memungkinkan penyajian yang sudah ditemukan. Sebagai landasan analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis desriptif-kualitatif. Deskriptif merupakan kegiatan data mentah dalam jumlah besar untuk kemudian mengambil kesimpulan dari data tersebut, dimana meliputi kegiatan mengelompokkan, mengatur, mengurutkan data atau memisahkan komponen atau bagian yang relevan dari keseluruhan data, sehingga data mudah dikelola. Sedangkan kualitatif adalah analisis data yang dilakukan dengan jalan bekerja

dengan data, mengorganisasikan data, memilahnya menjadi kesatuan yang dapat dikelola, mencari dan menemukan pola, apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan pada orang lain.

Setelah data yang dibutuhkan telah terkumpul, baik melalui metode wawancara, observasi, maupun telaah dokumen, maka data akan dianalisa data berdasarkan metode deskriptif-kualitatif. Berdasarkan hasil dari anaisis data tersebut, maka dibuat beberapa rancangan atau desain buku ilustrasi tari Jaran Kencak sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

KONSEP DAN PERANCANGAN

Pembahasan Bab IV ini akan lebih terfokus pada metode yang digunakan dalam perancangan karya, observasi data serta teknik pengolahannya dalam Penciptaan Buku Ilustrasi Legenda Tari Jaran Kencak Sebagai Upaya Untuk Memperkenalkan Budaya Lumajang Kepada Anak-Anak.

4.1 Objek Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat objek penelitian yaitu tari Jaran Kencak yang sebagai pembahasan utama sehingga dapat membantu dalam pembuatan analisis data dan mampu menetapkan sistesis sebagai dasar perancangan yang akan dilakukan.

Jaran Kencak atau disebut juga Kuda Kencak merupakan salah satu ikon kesenian kota Lumajang Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bapak Indrijanto. Asal mula terbentuknya icon kuda sebagai budaya kota Lumajang adalah pada saat itu Jaran Kencak lahir pada masa kerajaan Wirabumi. Pada jamannya, kesenian ini adalah bentuk ekspresi suka cita masyarakat dari wilayah yang makmur dan sejahtera. Namun ada juga yang menyebutkan bahwa kesenian Jaran Kencak ini sebagai bentuk penghormatan kepada kuda kesayangan Ranggalawe putra dari Arya Wiraraja yang bernama Nila Ambhara. Sebagaimana banyak diceritakan, baik Arya Wiraraja maupun Ranggalawe merupakan raja yang sangat dicintai oleh rakyatnya. Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bapak Indrijanto Jaran kencak juga sering ikut serta menyemarakkan hajatan pemerintahan seperti pada hari jadi kota Lumajang atau peringatan besar nasional,

hal demikian semakin menambah semaraknya mengembangkan kualitas dan kuantitas kesenian Jaran Kencak.

Saat ini, tari tradisional masyarakat Indonesia merupakan salah satu lambang identitas suatu bangsa dan negara di hadapan publik internasional. Tari tradisional yang mulanya berkembang di masyarakat saat ini kurang dikenal oleh generasi penerus yaitu anak-anak yang akan mewarisi budaya bangsanya, khususnya di Indonesia dan kota-kota besar.

4.2 Data Produk

Pelestarian budaya harus dilakukan khususnya dalam pembahasan ini adalah tari Jaran Kencak. Salah satu bentuk media penyampaian yang terkandung dalam tari Jaran Kencak adalah melalui buku ilustrasi. Buku ilustrasi sebagai buku bacaan yang akrab dengan anak-anak, dengan buku ilustrasi anak-anak lebih mudah dalam memahami dan mengenal pesan yang disampaikan dalam aspek pelestarian tari tradisional. Karena di dalam buku ilustrasi terdapat gambar yang akan bercerita sesuai dengan tema yang diangkat.

Sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan tarian khas budaya Lumajang yaitu tari Jaran Kencak, buku ilustrasi merupakan media yang tepat untuk dikenalkan khususnya kepada anak-anak. Karena buku ilustrasi menurut SK Kochhar (2008:171) sangat disukai oleh anak-anak dan mudah diserap dalam pembelajarannya karena terdapat warna-warna. Dengan melihat ilustrasi yang ada di dalam buku, maka pemahaman terhadap isi yang ada di buku akan menjadi semakin mudah dan cepat dipelajari.

4.3 Profil Konsumen

Buku ilustrasi ini nantinya di targetkan pada anak-anak usia 6-9 tahun yang sudah beranjak SD dan memulai masa-masa transisi menjadi pemikir yang lebih matang. Pemikiran itu timbul karena adanya rasa ingin tahu, keinginan-keinginan dan pertanyaan. Melalui penciptaan buku ilustrasi dapat menjadikan alat yang kuat untuk meningkatkan moral judgement antara diri dan orang lain. Moral judgement bisa ditingkatkan melalui contoh-contoh perbuatan. Hal ini sesuai dengan apa yang dijelaskan Fitro (dalam Ahyani, 2012) bahwa salah satu cara yang efektif untuk membantu anak-anak kita mengubah moral mereka menjadi positif adalah mengajar perilaku moral dengan contoh. Salah satu contoh sederhana yang dapat dilakukan adalah dengan penciptaan buku ilustrasi.

Anak-anak berperan sebagai *user* sedangkan orang tua yang menjadi *decision maker* dan *buyer*, karena peran anak-anak disini adalah sebagai penikmat atau pembaca dari buku tersebut kemudian orang tua yang memiliki peran penentu apakah buku tersebut cocok untuk anak-anak. Begitu juga orang tua yang membeli buku tersebut karena anak-anak dengan usia 6-9 tahun masih belum memiliki penghasilan sendiri dan perlu bimbingan untuk memilih buku yang baik atau tidak untuk mereka.

Peran dan fungsinya sudah banyak tergantikan oleh tayangan televisi dan permainan modern lainnya. Padahal banyak sekali manfaat yang dapat diambil dari kegiatan membaca buku ilustrasi tentang budaya. Pada dasarnya anak-anak lebih menyukai halaman yang *full* bergambar dengan sedikit teks bercerita di dalamnya dan disertai beberapa petunjuk yang jelas, karena usia anak-anak

merupakan masa kreatif untuk memberikan suatu proses pembelajaran khususnya tentang tarian budaya khas Lumajang tari Jaran Kencak.

4.3.1 Posisi Pasar Buku Ilustrasi

Semakin luasnya perkembangan buku ilustrasi saat ini membuat buku ilustrasi semakin mampu bersaing di pasaran dibandingkan dengan buku-buku bacaan lainnya. Bahkan sampai saat ini buku ilustrasi mendominasi utama di toko-toko buku. Ilustrasi yang mempunyai karakter gambar yang lucu dan alur cerita menarik serta mengesankan turut membantu meningkatkan potensi penjualan di toko buku, dimana anak-anak dan orang tuanya memutuskan untuk membeli atau tidaknya buku tersebut. Dalam menentukan keputusan ini, selain harga, cerita, desain dan mutu cetaknya, ilustrasi merupakan faktor penentu yang penting.

Buku ilustrasi mempunyai peranan yang sangat penting, baik dilihat dari segi pemasaran produk maupun dari segi misi memperkaya pengalaman membaca bagi anak-anak sebagai media pembelajaran yang menarik. Hal ini dikarenakan sifat dari gambar ilustrasi mengandung konsep visual yang baik dan dapat menerangkan apa yang hendak disampaikan tanpa bantuan banyak teks. Sampai saat ini belum adanya penilaian baik dari masyarakat, buku ilustrasi indonesia saat ini masih belum mendapat tempat yang baik di bandingkan dengan buku ilustrasi *import* lainnya.

4.3.2 Potensi Pasar Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui efektivitas sejumlah indera untuk menerima rangsangan, yaitu: indera penglihatan besar 83%, indera penciuman 3,5%, indera perasa 1%, indera pendengaran 11%

dan indera peraba 1,5% (Murti Kusuma & Sungkono, 1999). Besarnya persentase efektivitas indera penglihatan berdasarkan informasi ini tergolong cukup signifikan, karena jumlah anak-anak mengulangi melihat ilustrasi tersebut. Sehingga komunikasi visual untuk buku ilustrasi berpotensi besar dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

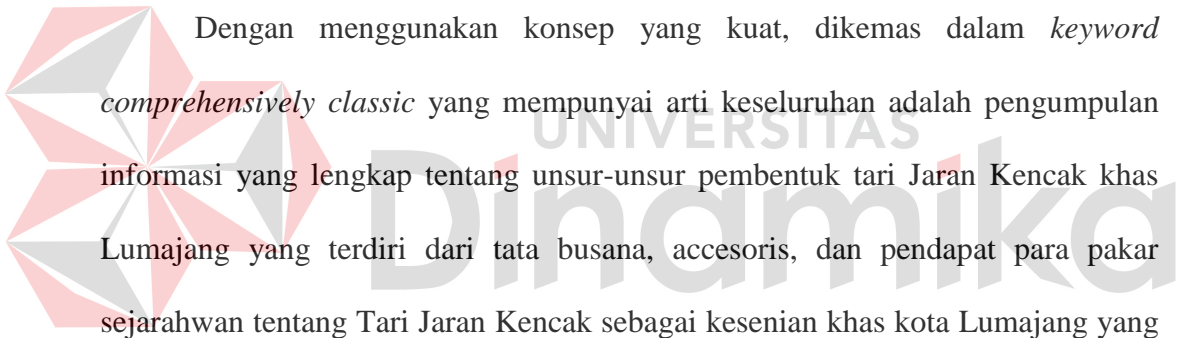
Buku ilustrasi juga merupakan media yang menghibur disemua kalangan, dan salah satu strategi dalam menarik perhatian anak dan pembaca pada umumnya. Karena buku ilustrasi menjadi daya tarik tersendiri untuk semangat membaca buku dan teks visual dengan maksud agar buku tampil menarik dan anak-anak tertarik untuk membaca buku. Buku ilustrasi mempunyai potensi sebagai media pembelajaran karena merupakan bentuk komunikasi visual yang sederhana, efektif dan efisien.

4.3.3 Segmentasi Pasar

Buku ilustrasi merupakan sumber untuk meneruskan warisan kekayaan cerita dari satu generasi ke generasi berikutnya. Sehingga dapat mengembangkan sikap positif terhadap diri sendiri dan kebudayaan sendiri. Selain itu, buku ilustrasi adalah salah satu sarana belajar untuk mencerdaskan kehidupan bangsa khususnya bagi anak-anak. Semua orang tidak menyukai dengan bacaan lain, mungkin kurangnya ilustrasi pada buku tersebut membuat beberapa orang bosan untuk membacanya. Buku ilustrasi lebih terkesan unggul karena di dalamnya mengangkat cerita dengan bertemakan hewan, dongeng, mitos, asal usul, cerita rakyat dan lain sebagainya.

4.3.4 Pemandangan

Buku ilustrasi merupakan buku bacaan yang mudah di pahami dan di mengerti oleh semua khalayak. Buku ilustrasi dengan tema legenda tari Jaran Kencak sebagai upaya untuk memperkenalkan budaya Lumajang kepada anak-anak. Seperti buku perancangan esai sebagai penunjang pelestarian Jaran Kencak Lumajang karya Sela Devina, Perancangan esai fotografi ini sebagai penunjang pelestarian Jaran Kencak Lumajang untuk memperkenalkan kepada seluruh masyarakat Lumajang dan mengajak masyarakat muda Lumajang untuk lebih peduli dalam melestarikan Jaran Kencak. Buku ilustrasi ini nantinya akan menjelaskan tentang legenda tari Jaran Kencak pada awal mulanya.



Dengan menggunakan konsep yang kuat, dikemas dalam *keyword comprehensively classic* yang mempunyai arti keseluruhan adalah pengumpulan informasi yang lengkap tentang unsur-unsur pembentuk tari Jaran Kencak khas Lumajang yang terdiri dari tata busana, aksesoris, dan pendapat para pakar sejarawan tentang Tari Jaran Kencak sebagai kesenian khas kota Lumajang yang sudah lama menjadi simbol tarian pembuka di acara di kota Lumajang.

4.4 Analisis Data

Dari data yang sudah didapat dari observasi, wawancara, dan studi kompetitor maka diketahui bahwa tari Jaran Kencak khas Lumajang ini mempunyai makna yang penting sebagai tarian pembuka atau tarian sambutan acara-acara khususnya acara besar Harjalu (Hari Jadi Lumajang). Yang dimana makna filosofi Kuda sebagai simbol tarian yang Jaran Kencak ini. Maka akan

sangat berguna jika memperkenalkan nilai-nilai budaya tarian khas Lumajang tersebut kepada anak-anak sejak dini.

Anak-anak saat ini lebih sering mengetahui tari modern dibandingkan dengan tari tradisional atau pun tarian khas daerah asal. Begitu halnya dengan buku ilustrasi anak-anak lebih mengenal buku ilustrasi luar daripada buku ilustrasi dalam negeri. Berdasarkan studi pustaka bahwa tari tradisional adalah tari yang seharusnya dikenal oleh anak-anak sejak dini melalui pengenalan dari orang tua maupun sekolahnya sebagai salah satu warisan budaya Indonesia.

4.4.1 Analisis Hasil Wawancara

Metode ini merupakan proses tanya jawab lisan yang berfungsi untuk menggali informasi yang lebih mendalam mengenai permasalahan yang sedang dihadapi. Wawancara memungkinkan peneliti mendapatkan data dalam jumlah yang sesuai dengan keinginan. Adapun informasi yang dipilih adalah seorang *giude* sekaligus juga orang yang sudah cukup lama mengenal tarian Jaran Kencak khas Lumajang. Narasumber tersebut di dapat dari sumber yang berbeda yaitu dengan Bpk. Edi selaku Budayawan Lumajang dan Bpk. Indrijanto selaku Kepala Dinas Budaya dan Pariwisata Lumajang.

Dari hasil wawancara dengan Bapak Edi selaku budayawan Lumajang dan seniman tari dan Bapak Indrijanto selaku kepala Bidang Kebudayaan dan Pariwisata, maka dapat diperoleh hasil analisis sebagai berikut:

1. Tari Jaran Kencak menggambarkan tentang kemakmuran masyarakat Lumajang yang dikemas sebagai gambaran kegagahan kuda dan menari.
2. Tari Jaran Kencak menjadi satu-satunya tarian sambutan atau pembuka di setiap acara khususnya acara besar Harjalu (hari jadi lumajang) hingga saat ini.

3. Terdapat gerakan iringan penari Jaran Kencak yang berbeda-beda di setiap atraksinya salah satunya adalah tari Kopyah.

4.4.2 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 observasi dari beberapa jurnal, buku, dan *website*, terdapat berbagai macam data yang berhubungan dengan tari Jaran Kencak khas Lumajang. Hasil observasi ini diketahui bahwa tari Jaran Kencak khas Lumajang memiliki sejarah dan filosofi kehidupan yang baik. Sehingga para penerus warisan budaya tari Jaran Kencak ini dapat melanjutkan dan mengembangkan warisan yang sudah ada.
2. Mengenai observasi tentang pemilihan media buku dibandingkan dengan media lainnya, didapat beberapa kelebihan media buku dibandingkan dengan media lainnya, adalah:
 - a. Buku dapat memuat informasi esensial dan strategis, bermanfaat sebagai alat pemecah masalah.
 - b. Membaca melalui media online atau elektronik secara terus menerus bisa menjadi sangat melelahkan bagi mata.
 - c. Buku bersifat monumental yang artinya buku bisa bertahan lama dan berumur panjang.
 - d. Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangunan watak bangsa.

- e. buku mempunyai manfaat untuk meningkatkan pemahaman, pembaca dapat membaca berulang-ulang bagian yang dirasa sulit, sampai dipahami maknanya.
- f. Buku sangat diunggulkan dan tidak dapat digantikan posisinya sebagai salah satu sumber informasi dan sumber pembelajaran.
- g. Buku dapat dijadikan pula sebagai sarana informasi untuk memahami sesuatu dengan mudah.
- h. Memanfaatkan buku-buku yang sudah berusia atau sudah tua mengandung informasi yang bermutu atau bersejarah. Walaupun berkali-kali dibaca dan dipelajari oleh banyak orang.

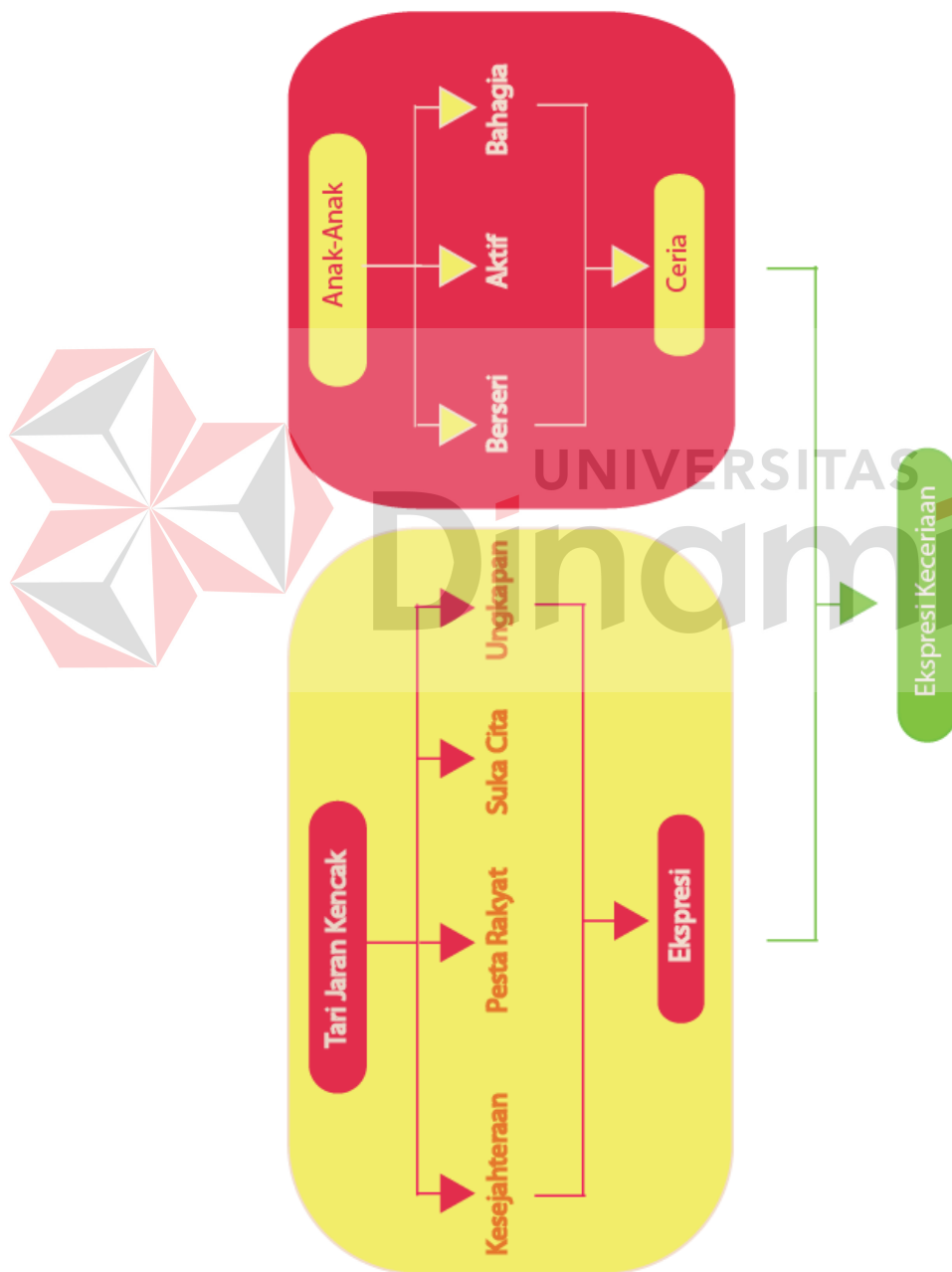
4.5 *Keyword*

Pemilihan *keyword* dari penciptaan buku ilustrasi ini didasari oleh analisis data yang dilakukan dan berdasarkan data observasi maupun wawancara.

Kemudian ditemukan dua aspek yaitu yang pertama Tari Jaran Kencak, dan kedua Anak-anak. Berikut penjelasan dari kedua aspek tersebut, yaitu:

1. Tari Jaran Kencak, dari tari Jaran Kencak ini muncul empat kata yaitu kesejahteraan, pesta rakyat, suka cita, dan ungkapan. Setelah itu dikerucutkan lagi menjadi Ekspresi. Alasannya adalah tari Jaran Kencak ini menggambarkan ekspresi suka cita masyarakat Lumajang yang sejahtera.
2. Anak-anak, dari Anak-anak ini muncul tiga kata yaitu berseri, aktif dan bahagia. Kemudian dikerucutkan lagi menjadi ceria. Alasannya adalah sesuai dengan karakteristik anak-anak dengan umur yang ditargetkan mencerminkan ketiga sifat yaitu berseri, aktif dan bahagia.

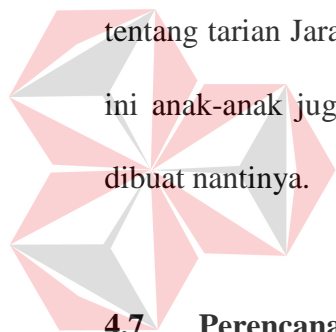
Berdasarkan data-data kata kunci yang sudah ditemukan diatas maka ditemukan sebuah *keyword* yang pas untuk Penciptaan Buku Ilustrasi Legenda Tari Jaran Kencak Sebagai Upaya Untuk Memperkenalkan Budaya Lumajang Kepada Anak-Anak yaitu “Ekspresi Keceriaan”. *Keyword* ini akan menjadi sebuah konsep yang mendasari pembuatan buku ilustrasi tersebut.



Gambar 4.1 Bagan Keyword
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

4.6 Deskripsi Konsep

Dari hasil analisa keyword, dapat dijabarkan bahwa “Ekspresi Keceriaan” ini mewakili dari karakter tari Jaran Kencak dan anak-anak. Dimana karakter dari tari Jaran Kencak yang diambil menurut sumber Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Lumajang adalah berekspresi, sedangkan karakter dari anak-anak yang ceria, bahagia, gembira dan berseri. Ekspresi sendiri menurut (KBBI) adalah perasaan, sedangkan ekspresi menurut budayawan Kota Lumajang adalah menyimbolkan gagasan, menurut Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Lumajang menyimbolkan pandangan dan pengungkapan. Dari konsep yang sudah dijabarkan diatas maka harapannya, anak-anak dapat mengenal lebih dalam tentang tarian Jaran Kencak. Dan diharapkan dengan menggunakan buku ilustrasi ini anak-anak juga akan lebih muda untuk memahami isi dari buku yang akan dibuat nantinya.



UNIVERSITAS
Dinamika

4.7 Perencanaan Kreatif

Menjelaskan tentang bagaimana perancangan karya dalam Penciptaan Buku Ilustrasi Legenda Tari Jaran Kencak Sebagai Upaya Untuk Memperkenalkan Budaya Lumajang Kepada Anak-Anak. Di bab ini terdapat penjelasan konsep yang akan menjadi dasar penciptaan karya. Berikut beberapa hal dalam Penciptaan Buku Ilustrasi Legenda Tari Jaran Kencak Sebagai Upaya Untuk Memperkenalkan Budaya Lumajang Kepada Anak-Anak, yaitu:

1. Format dan ukuran buku

Buku ilustrasi yang akan dibuat berukuran 20x20 cm, berbentuk landscape.

Untuk halaman buku ilustrasi kurang lebih hingga sampai 48 halaman.

2. Isi dan tema buku

Buku ilustrasi ini berisi tentang gerakan tari Jaran Kencak serta acara-acara yang selalu menggunakan tradisi Jaran Kencak.

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 manual dan karakter visual yang dibuat akan sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. Layout dibuat tidak terlalu rumit agar fokus pada ilustrasi dan mudah dibaca oleh anak-anak.

5. Warna

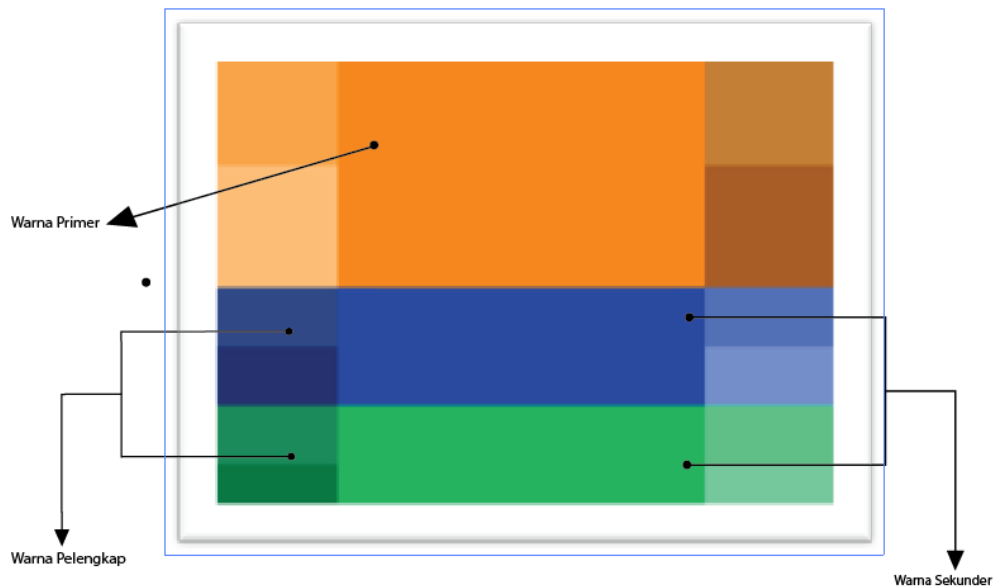
Sesuai dengan keyword “Ekspresi Keceriaan” *cheerfull*, maka warna *enjoyable* adalah warna yang tepat.



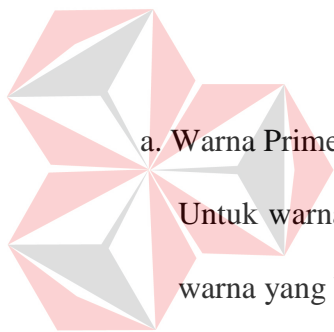
Gambar 4.2 Warna-Warna Enjoyable
Sumber: Buku Shigenobu Kobayasi (1995)

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: Color 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 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 kecil.

7. Tipografi

Font yang digunakan untuk judul buku adalah menggunakan font Serif Comica seperti pada gambar 4.8, dimana font tersebut bentuknya sedikit tidak beraturan yang sesuai dengan sifat anak-anak yaitu energik, lincah dan ceria.

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



Gambar 4.4 Font Terpilih

Sumber : Dafont.com, 2015



4.7.1 Tujuan Kreatif

Karena media utama berupa buku ilustrasi legenda tari Jaran Kencak, nantinya harus memberikan pengaruh besar guna mempengaruhi *target audience* sehingga pesan yang terkandung dalam buku bisa tersampaikan, kemudian tujuan kreatif dari penciptaan buku ilustrasi legenda tari Jaran Kencak ini adalah sebuah nilai-nilai filosofi yang terkandung didalam tarian Jaran Kencak yang dapat digunakan sebagai media pendidikan ataupun pengajaran, karena nantinya satu buku ini berisi tentang tarian Jaran Kencak dalam setiap acara-acara besar di Lumajang. Buku ini nantinya mempunyai karakter gambar anak-anak yang lucu sehingga anak-anak dapat lebih memahami isi ceritanya dan mengembangkan lewat angan-angannya.

4.7.2 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 6-9 tahun yang merupakan pelajar tingkat sekolah dasar 1-4. Sifat anak-anak berusia 6-9 tahun menurut Hurlock (1991) yaitu dalam tingkat yang rendah sehingga memiliki sifat seperti egois, aktif, kreatif, imajinatif dan ceria. Target yang dituju adalah wilayah kelas menengah bawah, dimana pada kalangan tersebut anak-anak masih perlu banyak bimbingan belajar karena terbatasnya ekonomi orang tua. Buku ilustrasi ini menempatkan diri sebagai sebuah media pengenalan dan pengetahuan mengenai Tari Jaran Kencak yang mempunyai nilai budaya.

b. Asumsi data wawancara, observasi dan studi pustaka

Dari hasil data yang didapat maka dapat disimpulkan, antara lain:

1. Data Primer

- i. Tari Jaran Kencak memiliki nilai-nilai kehidupan tinggi yang berdasar pada filosofi kota Lumajang.
- ii. Kurang adanya penerus warisan budaya Tari Jaran Kencak terutama pada anak-anak.
- iii. Tari Jaran Kencak merupakan salah satu icon dan warisan budaya kota Lumajang yang perlu dilestarikan.

2. Data *Target Market*

Target Market yang dituju adalah anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

4.8 Perencanaan Media

Dalam Penciptaan Buku Ilustrasi Legenda Tari Jaran Kencak Sebagai Upaya Untuk Memperkenalkan Budaya Lumajang Kepada Anak-Anak 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 perancangan media yaitu tujuan media, strategi media, program media, dan biaya media.

4.8.1 Tujuan Media

Tujuan media ini yaitu kalangan anak-anak SD yang berada didaerah kelas menengah bawah. Agar tujuan yang diinginkan tercapai dalam Penciptaan Buku Ilustrasi Legenda Tari Jaran Kencak Sebagai Upaya Untuk Memperkenalkan Budaya Lumajang Kepada Anak-Anak dengan menentukan pemilihan media dan prioritas media sehingga mengoptimalkan efektivitas informasi dan efisiensi biaya.

4.8.2 Strategi Media

Media yang dipilih harus sesuai dengan target audience serta mampu memuat informasi yang lengkap tentang tari Jaran Kencak. Maka untuk mencapai tujuan dari penciptaan buku ilustrasi tari Jaran Kencak ditetapkan sebagai berikut:

1. Media cetak, buku ilustrasi berfungsi sebagai media utama, dengan alasan merupakan media yang mampu menarik pembaca khususnya pada anak-anak. Karena dalam buku ilustrasi ini terdapat gambar-gambar yang menarik dan informasi yang jelas menurut data-data yang telah di survey.
2. X-banner berfungsi sebagai media pendukung dan promosi tentang apa yang telah dikerjakan oleh penulis.
3. Pembatas buku berkarakter, pembatas buku ini berfungsi untuk menandai buku yang telah dibaca. Dibuat berkarakter karena anak-anak lebih menyukai hal-hal yang lucu dan berkarakter.
4. Stiker, menggunakan stiker karena dengan tidak secara langsung dapat mempromosikan dan mengenalkan tari Jaran Kencak khas Lumajang ke masyarakat luas. Stiker juga memiliki keunggulan lain yaitu berwarna dan berkarakter sehingga mampu memikat daya tarik mata setiap orang khususnya anak-anak.
5. Display karakter, menggunakan display karakter karena bisa lebih menarik perhatian dari pengunjung pameran dan anak-anak.
6. Kartu Nama, sebagai identitas penulis yang nantinya akan diberikan kepada pengunjung pameran.

4.9 Program Media

Pelaksanaan program media akan dilakukan setelah proses pembuatan visualisasi ilustrasi berupa karakter, warna serta typografi yang sesuai dengan konsep perencanaan dan keyword. Untuk media promosi akan dilakukan dalam

periode dan tempat tertentu, terutama ketika *event launching* media utama yaitu buku ilustrasi.

4.10 Biaya Media

Adapun 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 = Rp. 300.000,-
- Rumus : Biaya Desain = 1 x Rp. 300.000,-
- = Rp. 300.000,-

2. Menghitung Biaya setting naskah :

- a. Jumlah halaman setting = 56 halaman
- b. Ukuran buku = 20 x 20 cm
- c. Harga setting per halaman = Rp. 12.000,-

$$\begin{aligned} \text{Rumus : Biaya setting per halaman} &= 56 \times \text{Rp. 12.000,-} \\ &= \text{Rp. 672.000,-} \end{aligned}$$

3. Menghitung biaya pemrosesan output film separasi warna (fullcolor) :

- a. Jumlah model = 1
- b. Ukuran buku = 20 x 20 cm²
- c. Harga pembuatan per cm² = Rp. 45,-

$$\begin{aligned} \text{Rumus : Biaya} &= (32 \times 24) \times 4 \times \text{Rp. 45,-} \\ &= \text{Rp. 138.240,-} \end{aligned}$$

4. Menghitung biaya pemrosesan film negatif dan positif :

- a. Jumlah halaman = 56 halaman
- b. Ukuran buku = 20 x 20 cm
- c. Harga pembuatan film B/W = Rp. 30,-

Rumus : Biaya pemrosesan film B/W

$$15 \times 22 \times 56 \times \text{Rp. } 30,-/\text{cm}^2 = \text{Rp. } 554.400,-$$

$$\text{Rp. } 554.400,- \times 4 \text{ warna} = \text{Rp. } 2.217.600,-$$

5. Menghitung Biaya montage cover dan isi buku :

- a. Jumlah halaman buku = 56 halaman
- b. Jumlah hal dalam per lintasan/montage = 15 halaman
- c. Jumlah montage cover = Rp. 22.500,-
- d. Harga montage isi = Rp. 45.000,-
- e. Harga montage isi = Rp. 45.000,-

Rumus : Jumlah montage isi = $150 : 15$
= 10 lbr film

Biaya montage cover dan isi buku:

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

6. Menghitung biaya cover dan isi buku :

Menghitung biaya plate cover buku :

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

Rumus : Biaya plate cover = $4 \times \text{Rp. } 35.000,-$
= 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 x Rp. 150.000,-
- = 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 dalam 1 lembar kertas plano = 15 halaman

Rumus : Biaya kertas cover buku =

$$\frac{2.500 \times \text{Rp. } 650.000,- \times 140\%}{15 \times 500} = \text{Rp. } 303.333,-$$

9. Menghitung biaya kertas isi buku :

- a. Oplah cetak = 2.500 eks
- b. Jumlah halaman = 56 halaman
- c. Inschiet = 20%
- d. Art Paper 230 gr plano per rim (ukuran 100 x 69 cm)
- = Rp. 24.000,-
- e. Jumlah halaman dalam 1 lembar plano = 15 halaman

Rumus : Biaya kertas isi buku =

$$(2.500 \times \text{Rp. } 120.000,- \times 56 \times 120\%) / (32 \times 500) = \text{Rp. } 1.260.000,-$$

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 =
- $4 \times \text{Rp. 120,-} \times 2.500 \times 140\%$ = 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 =
- $10 \times \text{Rp. 55,-} \times 2.500 \times 130\%$ = Rp. 1.787.500,-

12. Menghitung biaya pelipatan katern :

- a. Jumlah halaman = 56 halaman
- b. Jumlah katern = 5 katern
- c. Ongkos pelipatan per katern = Rp. 50,-
- d. Oplah cetak = 2.500 eks
- Rumus : Biaya pelipatan = $5 \times 2.500 \times \text{Rp. 50,-}$
- = Rp. 625.000,-

13. Menghitung biaya komplit katern :

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

14. Menghitung biaya jilid lem :

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

15. Menghitung biaya/ongkos potong buku :

- a. Oplah cetak = 2.500 eks
- b. Biaya potong 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. 11.676.173

18. Margin keuntungan (20%) = Rp. 2.335.234

19. Jumlah biaya (17-18) = Rp. 14.011.407

20. Ppn + PPh (10%)	= Rp. 1.106.362
21. Jumlah keseluruhan	= Rp. 29.129.176,-
22. Harga per buku/HPP (jumlah biaya : oplah)	
Rp. Rp. 29.129.176,- : 2.500 eks	= Rp. 11.651,-/eks
	Rp. 11.653,-
Dijual	= Rp. 45.000,-
Keuntungan	= Rp. 33.347,-
Keuntungan	= Rp. 33.347,- x 2500
	= Rp. 83.367.500,- x 10%
Royalty	= Rp. 8.336.750,-

4.11 Implementasi Konsep

Pada implementasi konsep ini merupakan penerapan konsep pada karakter yang akan digunakan dalam penciptaan buku ilustrasi. Sebelum itu penulis akan menjelaskan beberapa alternatif karakter dan juga elemen apa saja yang akan digunakan nantinya. Konsep desain yang akan digunakan sebagai karya tugas akhir yang berupa penciptaan buku ilustrasi legenda tari Jaran Kencak khas Lumajang, mulai dari bentuk visual, elemen visual, background dan lainnya. Dalam proses penerapan konsep ini berpedoman kepada *keyword* yang telah ditentukan dan disesuaikan dengan data-data yang sudah didapat mengenai tari Jaran Kencak khas Lumajang.

4.11.1 Konsep Desain Karakter

Pada pembuatan desain karakter mengacu kepada *keyword* dan disesuaikan dengan karakter asli dari Jaran Kencak Lumajang. Dari setiap pakaian

pengiring maupun kostum kuda yang memiliki keunikan akan dipadukan dengan keyword yang mencerminkan ekspresi keceriaan.

4.11.2 Sketsa Alternatif Desain Karakter

Desain karakter disesuaikan dengan bentuk asli dari karakter Jaran Kencak dan Pengiring Jaran Kencak, kemudian di eksplorasikan sehingga bisa lebih menarik terhadap anak-anak dan terlihat *simple*.

a. Sketsa Karakter Pertama



Gambar 4.5 Sketsa Karakter Pertama
Sumber : Hasil Olahan peneliti

Sketsa karakter diatas dibuat sesuai dengan karakter asli dari pengiring Jaran Kencak mulai dari ikat kepala, baju, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh dibuat seperti ukuran tubuh manusia dewasa normal. Desain dari karakter diatas sekaligus menjadi acuan untuk sketsa pengiring Jaran Kencak selanjutnya.

b. Sketsa karakter kedua



Gambar 4.6 Sketsa Karakter Kedua
Sumber : Hasil Olahan peneliti

Sketsa karakter diatas dibuat sesuai dengan karakter asli dari pengiring Jaran Kencak mulai dari ikat kepala, baju, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh dibuat seperti ukuran Chibi mengikuti dengan karakter anak-anak yang masih suka dengan gambar-gambar lucu. Karakter chibi menggambarkan sesuatu yang lucu, imut dan ekspresif menurut Bonnie Soeherman (2009:3) Desain dari karakter diatas sekaligus menjadi acuan untuk sketsa pengiring Jaran kencak selanjutnya.

4.12 Sketsa Desain Terpilih

Sketsa desain terpilih didapat dari hasil penelitian kualitatif dan dari hasil *focus group discussion* yang sudah dilakukan. Dari hasil berdiskusi dengan target responden yaitu anak-anak, didapatkan 6 banding 5 anak yang memilih desain alternatif. Dari hasil responden anak-anak lebih memilih karakter kedua karena bentuknya yang terkesan lucu.

4.13 Sketsa Seluruh Karakter Jaran Kencak dan Pengiring

Sesuai dengan keyword dan disesuaikan dengan karakter asli dari Jaran Kencak dan pengiringnya. Dari setiap kostum yang digunakan oleh Jaran Kencak motifnya berbeda-beda namun setiap Jaran Kencak yang akan tampil mempunyai keunikan kostum sendiri sehingga dapat menjadi daya tarik penonton yang akan menikmati pertunjukannya. Sedangkan pakaian dari pengiring Jaran Kencak tidak memiliki kostum tertentu untuk tampil. Mereka biasanya menggunakan pakaian seadanya atau pakaian seragam dari sanggar yang mereka ikuti. Sketsa Jaran Kencak dan pengiring dibuat dengan sketsa terpilih dan juga disesuaikan dengan karakter Jaran kencak.

Berikut sketsa dari karakter Jaran Kencak dan pengiring Jaran Kencak serta sketsa ukiran ornamen yang berguna sebagai pelengkap.

1. Sketsa pengiring Jaran kencak



Gambar 4.7 Sketsa Karakter Terpilih
Sumber : Hasil Olahan peneliti



Sketsa karakter diatas dibuat sesuai dengan karakter asli pengiring Jaran Kencak mulai dari ikat kepala, baju, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh pengiring Jaran Kencak dibuat seperti Chibi mengikuti dengan karakter anak-anak yang masih suka dengan gambar-gambar lucu. Desain dari karakter diatas sekaligus menjadi acuan untuk sketsa pengiring Jaran Kencak selanjutnya.

2. Sketsa Jaran kencak



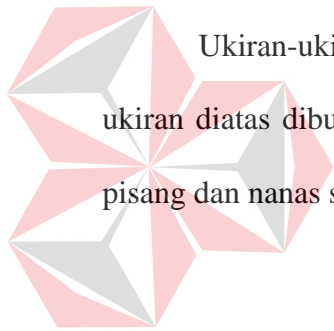
Gambar 4.8 Sketsa Jaran kencak
Sumber : Hasil Olahan peneliti

Sketsa karakter diatas dibuat sesuai dengan karakter Jaran Kencak mulai dari gerakan tari khas Jaran Kencak sampai kostum bermotif dengan warna-warna yang mencolok khas Jaran Kencak. Bentuk Jaran Kencak dibuat seperti ukuran Chibi mengikuti dengan karakter anak-anak yang masih suka dengan gambar-gambar lucu.

3. Sketsa ukiran/ornamen



Gambar 4.9 Sketsa ukiran/ornamen
Sumber : Hasil Olahan peneliti



Ukiran-ukiran ini dibuat untuk memperindah tampilan *layout* buku, sketsa ukiran diatas dibuat sesuai dengan karakter Lumajang yang menyimbolkan kota pisang dan nanas serta didukung dengan ornamen tambahan lainnya.

UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

IMPLEMENTASI DESAIN

Pada bab ini akan ditampilkan desain final dari sketsa yang sudah ditemukan yaitu berupa ilustrasi cat air. Selain itu akan ditampilkan juga hasil desain yang sudah di implementasikan pada buku, x-banner, pembatas buku, stiker, display karakter dan kartu nama.

5.1 Hasil Ilustrasi Cat Air Seluruh Tari Jaran Kencak

Untuk pengelolaan karakter menggunakan sketsa manual yang dibuat sebelumnya dan disetujui lebih lanjut terhadap target *audience* secara langsung. Dan untuk proses pengolahan karakter dari manual kemudian diberi warna cat air sesuai dengan warna yang telah terpilih. Warna yang digunakan pada buku ilustrasi Jaran Kencak sesuai dengan data-data yang sudah didapat mulai dari warna pakaian, ornamen, aksesoris, dan atribut yang dipakai. Sedangkan untuk warna selain warna terpilih, dapat menyesuaikan dengan data-data yang telah didapat, warna yang dipakai juga harus sesuai dengan media yang akan dibuat dan keserasiannya harus pas, selaras sehingga dapat enak dipandang mata.

Berikut hasil ilustrasi cat air seluruh karakter yang terdapat pada tari Jaran Kencak mulai dari pengiring, Jaran Kencak dan Raja Arya Wiraraja.

1. Hasil ilustrasi cat air pengiring Jaran Kencak



Gambar 5.1 Hasil ilustrasi cat air pengiring Jaran Kencak
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Hasil ilustrasi cat air pengiring Jaran Kencak diatas dibuat sesuai dengan karakter asli pengiring Jaran Kencak mulai dari ikat kepala, baju, celana, dan sepatu. Bentuk tubuh pengiring Jaran Kencak dibuat seperti Chibi mengikuti dengan karakter anak-anak yang masih suka dengan gambar-gambar lucu. Desain dari karakter diatas sekaligus menjadi acuan untuk sketsa pengiring Jaran Kencak selanjutnya. Menggunakan warna hijau dan hitam serta hiasan sabuk dan ikat kepala.

2. Hasil ilustrasi cat air Jaran Kencak



Gambar 5.2 Hasil ilustrasi cat air Jaran Kencak
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Hasil ilustrasi cat air Jaran Kencak diatas dibuat sesuai dengan karakter Jaran Kencak mulai dari gerakan tari khas Jaran kencak sampai kostum bermotif dengan warna-warna yang mencolok khas Jaran Kencak. Bentuk Jaran Kencak dibuat seperti ukuran Chibi mengikuti dengan karakter anak-anak yang masih suka dengan gambar-gambar lucu. Menggunakan warna-warna pilihan sesuai dengan data yaitu hijau, orange, biru dan merah. Sedangkan warna coklat hanya warna asli kuda.

2. Hasil ilustrasi cat air Raja Arya Wiraraja



Gambar 5.3 Hasil ilustrasi cat air Raja Arya Wiraraja
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Hasil ilustrasi karakter Raja Arya Wiraraja di atas dibuat dengan karakter Raja yang mengikuti alur cerita yang digambarkan pada buku yang akan di buat. Menggunakan motif dan mahkota Raja tujuannya untuk membedakan antara Raja dan rakyatnya.

3. Hasil ilustrasi cat air karakter masyarakat Madura



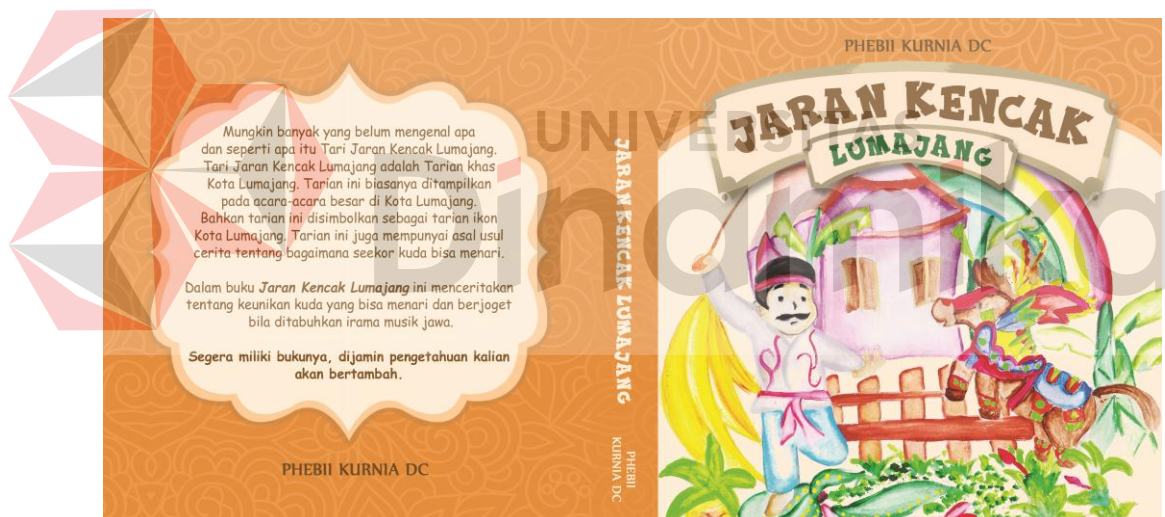
Gambar 5.4 Hasil ilustrasi cat air karakter masyarakat Madura
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Hasil ilustrasi karakter masyarakat Madura di atas dibuat dengan karakter orang Madura yang identik dengan menggunakan pakaian belang-belang merah dan putih.

5.2 Desain *Layout* Buku

5.2.1 Desain *Cover*

Desain *cover* yang akan ditampilkan dibuat sesuai dengan data yang didapat. Gambar pada *cover* berkonsep menunjukkan tentang tarian Jaran Kencak dan kekayaan alam yang ada di Lumajang yaitu meliputi tanaman yang hijau, pisang, nanas dan keseniannya. Karakter Jaran Kencak dan pengiring divisualkan selucu mungkin agar dapat menarik minat baca anak-anak karena untuk menimbulkan ketertarikan semua itu terletak pada bagian depan *cover* buku. Berikut akan ditampilkan desain *cover* yang sudah dibuat.



Gambar 5.5 Desain Cover
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

5.2.2 Desain Halaman Setelah Cover



Gambar 5.6 Desain Halaman Setelah Cover
 Sumber: Hasil Olahan Peneliti

5.2.3 Desain Halaman Ucapan Terima Kasih dan Kata Pengantar



Gambar 5.7 Desain Halaman Ucapan Terima Kasih dan Kata Pengantar

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pada halaman ucapan terima kasih berisi tentang ucapan-ucapan yang disampaikan kepada orang-orang yang telah mendukung dan membantu dalam pembuatan proses buku ilustrasi ini. Sedangkan kata pengantar ini berisi tentang gambaran sekilas ungkapan penulis tentang buku yang akan di buat.

5.2.4 Desain Halaman 1,2,3,4



Gambar 5.8 Desain Halaman 1,2,3,4

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pada halaman 1 dan 2 berisi tentang sejarah asal usul tari Jaran Kencak yang berkembang di Kota Lumajang Jawa Timur. Sedangkan pada halaman 3 dan 4 mulai memasuki percakapan antara Patih Ranggalawe dan prajuritnya untuk melatih kuda kesayangannya.

5.2.5 Desain Halaman 5,6,7,8



Gambar 5.9 Desain Halaman 5,6,7,8
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Halaman 5 dan 6 mulai menggambarkan suasana perang dan menunjukkan bahwa kuda dari Patih Ranggalawe juga gigih dalam berperang. Halaman 7 dan 8 ini dalam cerita juga menggambarkan suasana kuda yang sedang di latih menari untuk bisa disajikan dalam kesenian Lumajang.

5.2.6 Desain Halaman 9,10,11,12



Gambar 5.10 Desain Halaman 9,10,11,12
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pada halaman 9 dan 10 mulai memasuki gerakan tarian kuda saat menari. Sedangkan pada halaman 11 dan 12 menjelaskan tentang jumlah pengiring tarian Jaran Kencak.

5.2.7 Desain Halaman 13,14,15,16



Gambar 5.11 Desain Halaman 13,14,15,16
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pada halaman 13 dan 14 mulai memasuki penjelasan seperangkat alat musik tarian Jaran Kencak. Pada halaman 15 dan 16 menjelaskan secara rinci jenis alat musiknya.

5.2.8 Desain Halaman 17,18,19,20



Gambar 5.12 Desain Halaman 17,18,19,20
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pada halaman 17,18,19,20 juga menjelaskan secara rinci jenis-jenis alat musik yang digunakan pada saat mengiringi tari Jaran Kencak.

5.2.9 Desain Halaman 21,22,23,24



Gambar 5.13 Desain Halaman 21,22,23,24
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pada halaman 21,22,23,24 juga menjelaskan secara rinci tentang alat musik yang mengiringi tari Jaran Kencak.

5.2.10 Desain Halaman 25,26,27,28



Gambar 5.14 Desain Halaman 25,26,27,28
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pada halaman 25 dan 26 menjelaskan tentang pengiring tari Jaran Kencak yang membawa masing-masing alat musik. Sedangkan halaman 27 dan 28 menjelaskan tentang tari Jaran Kencak yang selalu di dampingi oleh pawang kuda.

5.2.11 Desain Halaman 29,30,31,32



Gambar 5.15 Desain Halaman 29,30,31,32
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Halaman 29 dan 30 menjelaskan tentang pemilihan kuda yang dilatih khusus untuk menari Jaran kencak. Sedangkan halaman 31 dan 32 menggambarkan tentang bentuk kuda pilihan yang dilatih.

5.2.12 Desain Halaman 33,34,35,36



Gambar 5.16 Desain Halaman 33,34,35,36
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Halaman 33 dan 34 menggambarkan tentang kedekatan tarian Jaran Kencak kepada anak-anak. Halaman 35 dan 36 menjelaskan tentang macam-macam bentuk tarian yang mengiringi tari Jaran Kencak Lumajang.

5.2.13 Desain Halaman 37,38,39,40



Gambar 5.17 Desain Halaman 37,38,39,40
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Halaman 37 dan 38 menjelaskan jenis tarian yang mengiringi tari Jaran Kencak, sedangkan halaman 39 dan 40 menjelaskan tentang karakter pengiring yang biasanya mengiringi tari Jaran Kencak.

5.2.14 Desain Halaman 41,42,43,44



Gambar 5.18 Desain Halaman 41,42,43,44
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pada halaman 41 dan 42 menggambarkan tentang tradisi yang dihadiri oleh tari Jaran Kencak. Halaman 43 dan 44 menggambarkan salah satu tradisi yang dihadiri tari Jaran Kencak.

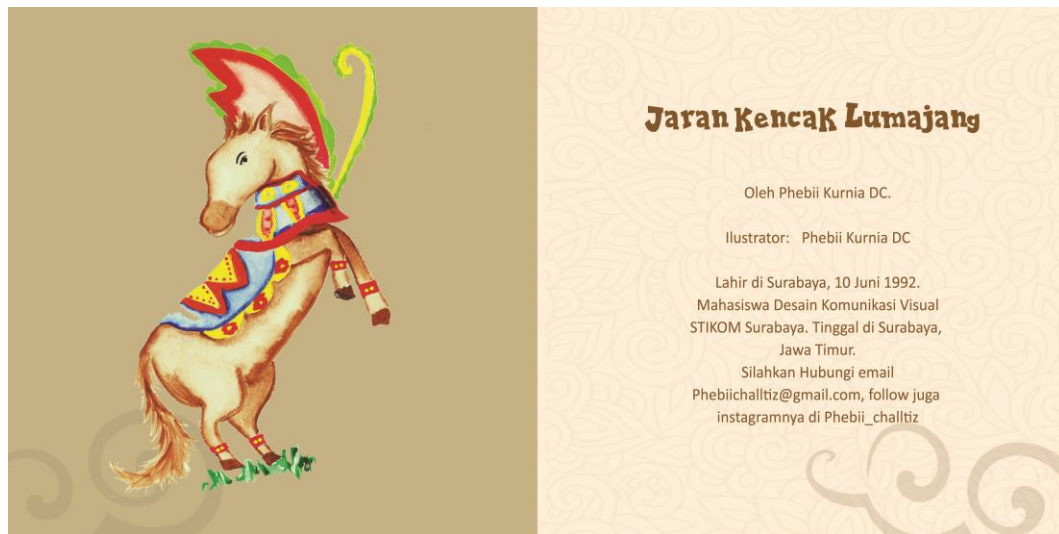
5.2.15 Desain Halaman 45,46,47,48



Gambar 5.19 Desain Halaman 45,46,47,48
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Halaman 45 dan 46 menggambarkan tentang keramaian pesta rakyat. Sedangkan halaman 47 dan 48 menggambarkan tentang puncak acara yaitu Harjalu dan festival Jaran Kencak.

5.2.16 Desain Halaman Biodata



Gambar 5.20 Desain Halaman Biodata
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pada halaman Biodata berisi tentang data diri penulis, sehingga dapat membantu pembaca untuk hal-hal yang akan ditanyakan mengenai buku ilustrasi Jaran Kencak ini.

5.3 Desain Media Pendukung Poster



Gambar 5.21 Desain Poster A3
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Desain poster berukuran A3 menggunakan kertas *art paper*, dari segi visualnya tidak jauh-jauh dengan penampilan cover buku yang telah dibuat. Terdapat deskripsi mengenai tarian Jaran Kencak. *Point of interest* pada poster terletak pada karakter tari Jaran Kencak.

5.4 Desain Display Karakter



Gambar 5.22 Desain Karakter
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Desain Display Karakter sebagai media pendukung dan dekorasi agar dapat lebih menarik perhatian pengunjung pameran dan anak-anak.



UNIVERSITAS
Dinamika

5.5 Desain Stiker dan Pembatas Buku



Gambar 5.23 Desain Pembatas Buku
Sumber: Hasil Olahan Peneliti



Gambar 5.24 Desain Pembatas Buku
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Desain stiker dan pembatas buku menjadi media pendukung dari buku ilustrasi tari Jaran Kencak Lumajang, dengan cutting stiker berukuran 21cm x 9 cm dan pembatas buku dengan karakter gambar yang lucu dan berukuran 15cm x 5cm yang mudah diaplikasikan dan sangat menarik bagi anak-anak untuk disimpan.

5.6 Desain Pin



Gambar 5.25 Desain Pin
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Desain pin menjadi media pendukung dari buku ilustrasi tari Jaran Kencak Lumajang. Selain sebagai media pendukung, pin juga dapat digunakan sebagai aksesoris dan cinderamata bagi anak-anak.

5.7 Desain X-Banner



Gambar 5.26 Desain X-Banner
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Desain X-Banner sebagai media pendukung dan promosi tentang apa yang telah dikerjakan oleh penulis.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari Penciptaan Buku Ilustrasi Legenda Tari Jaran Kencak sebagai Upaya Untuk Memperkenalkan Budaya Lumajang Kepada Anak-Anak ini adalah:

1. Ide dan latar belakang masalah dari Penciptaan Buku Ilustrasi Legenda Tari Jaran Kencak Sebagai Upaya Untuk Memperkenalkan Budaya Lumajang Kepada Anak-Anak ini adalah karena kurangnya pengenalan Tarian Jaran kencak kepada generasi muda sebagai warisan budaya lokal dan makna-makna yang terkandung dalam tarian tersebut.
2. Konsep desain dalam Penciptaan Buku Ilustrasi Legenda Tari Jaran Kencak Sebagai Upaya Untuk Memperkenalkan Budaya Lumajang Kepada Anak-Anak ini adalah Ekspresi Keceriaan yang memiliki arti dimana karakter dari Tari Jaran Kencak yang berekspresi, sedangkan karakter dari anak-anak yang ceria, bahagia, gembira dan berseri. Dari konsep yang sudah dijabarkan maka harapannya, anak-anak dapat mengenal dan memahami makna lebih dalam tentang tarian Jaran Kencak.
3. Implementasi pembuatan Buku Ilustrasi Legenda Tari Jaran Kencak Sebagai Upaya Untuk Memperkenalkan Budaya Lumajang Kepada Anak-Anak ini mengacu kepada buku ilustrasi sebagai media informasi

pengenalan budaya serta menambah loyalitas pembaca akan buku ilustrasi tentang budaya.

4. Media utama yaitu buku dan media pendukungnya didesain sesuai konsep, yaitu “Ekspresi Keceriaan”. Menggunakan warna yang sesuai dengan konsep yaitu warna *triad* berdasarkan *Color Scheme Designer* yang kemudian diaplikasikan dalam desain *layout* buku.

6.2 Saran

Adapun saran dari Penciptaan Buku Ilustrasi Legenda Tari Jaran Kencak sebagai Upaya Untuk Memperkenalkan Budaya Lumajang Kepada Anak-Anak ini adalah:

1. Memperdalam pembahasan tentang filosofi dan nilai-nilai serta manfaat yang terkandung didalam tari Jaran Kencak.
2. Mengembangkan cerita ilustrasi ini untuk jenis-jenis tarian budaya yang ada di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Ahyani. 2012. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajawali Pers.

Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB.

Dewantara. 1999. *Evaluasi Pendidikan di Masa Krisis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Drew, John. 2008. *Colour Management*. Jakarta: RotoVision.

Ferra, Paujiyanti. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Lembar Pustaka.

Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.

Hurlock, Elizabeth B. 1990. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Hurlock, Elizabeth B. 1991. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Kamaladevi, Chattopadhyay. 2007. *National Book Trust*. India: Jasleen Dhamija.

Kobayasi, Shigenobu. 1995. *Art Of Color Combinations*. Yogyakarta: Kanisius.

Michalko, Michael. 2010. *Cracking Creativity The Secret Of Creative Genius*. Yogyakarta: Andi.

Muktiono, Joko. 2003. *Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Mulyana, Deddy. 2008. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Rosda.

Nugroho, Setiadi. 2010. *Perilaku Konsumen*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Nurhadiat, Dedi. 2004. *Pendidikan Seni SENI RUPA*. Jakarta: Grasindo.

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

Pranoto, Iskandar. 2011. *Hukum HAM International*. Cianjur: IMR.

Ruslana, Iyus. 2008. *Kajian Mengenai Pertunjukan Drama Tari Tradisional di Jawa Barat*. Jawa Barat: Kiblat Buku Utama.

Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Rustan, Suriyanto. 2011. *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Sanaky, Hujair AN. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba Dipentara.

Soedarsono. 1992. *Pengantar Apresiasi Seni*. Jakarta: Balai Pustaka.

Soeharto. 2006. *Pemimpin Bangsa Masa Depan*. Jakarta: Bina Rena Pariwara.

Soeherman, Bonnie. 2009. *Mastering Chibi Karakter*. Surabaya: Elex Media Komputindo.

Sp, Soedarso. 2002. *Penciptaan Tari*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana.

Sudarman, Momon. 2007. *Sosiologi Untuk kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika.

Yuswandi, Iwan. 2014. *Dongeng Halo Balita Naik Awan*. Bandung: Pelangi Mizan.

Sumber Jurnal:

Devina, Sela. 2013. *Perancangan Esai Fotografi Sebagai Penunjang Pelestarian Jaran Kencak Lumajang*. Surabaya: Universitas Kristen petra.

Yunanto, Agung T. 2015. *Penciptaan Buku Ilustrasi Pakaian Adat Bregada Hadiningrat Kraton Yogyakarta Sebagai Upaya Pengenalan Pakaian Tradisional Kepada Anak-Anak*. Surabaya: STMIK STIKOM.

Kriswanto, Hendra. 2008. *Perancangan Komunikasi Visual Cerita Bergambar Upaca Kasada*. Surabaya: Universitas Kristen petra.

Maulana, PamPam J. 2014. *Pembuatan Buku Komik Monumen di Kota Surabaya Sebagai Upaya Pengenalan Sejarah Kepada Remaja*. Surabaya: STMIK STIKOM.

Murtikusuma, Wiraswati. 1999. *Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Yogyakarta.

Rahayu, Reny Dwy. 2013. *Pengaruh Penggunaan Video Kartun Mencampur Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B di TK Terpadu AL-Hidayah II Ds. Bakung Kec. UD Anawu Kab Blitar*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Santyasa. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inofatif Makalah Disajikan Dalam Pelatihan Sertifikasi Guru Bagi Guru SD dan SMP di Provinsi Bali*. Bali: UNDIKSA Singaraja.

Wijaya, Priska. 2013. *Perancangan Buku Ilustrasi Anak Berjudul Kerajaan Fantasi Indonesia Bertema Gotong Royong*. Surabaya: Universitas kristen Petra.

Wawancara:

Wawancara Budayawan Tari Jaran Kencak Lumajang Bapak Edi.

Wawancara Kepala Bagian Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lumajang Bpk. Indrijanto.

Wawancara ketua sanggar Jaran Kencak Lumajang.

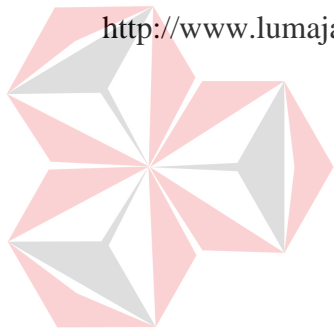
Sumber Internet:

<http://colorschemedesigner.com/csd-3.5/>

<http://dafont.com>

<http://kbbi.com>

<http://www.lumajang.go.id>



UNIVERSITAS
Dinamika