



**REBRANDING KEBUN BINATANG SURABAYA DENGAN
MENGUNAKAN KARAKTERISTIK BERBASIS BUDAYA LOKAL**



TUGAS AKHIR

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Dewi Restya Andriani

11420100030

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

Tugas Akhir
PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI PENCAK SILAT UNTUK
ANAK-ANAK USIA 6-9 TAHUN SEBAGAI UPAYA PENGENALAN
WARISAN BUDAYA BANGSA

Dipersiapkan dan disusun oleh:

NAOMI NATASSIA

NIM : 11.42010.0028

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh dewan penguji
Pada : Septeber 2015

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing

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

II. **Sigit Prayitno Yosep, S.T** _____

Penguji

I. **Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.** _____

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

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

Dr. Jusak
Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Naomi Natassia

NIM : 11.42010.0028

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya yang berjudul **Penciptaan Buku Ilustrasi Pencak Silat Untuk Anak Usia 6-9 Tahun Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya Bangsa.** yang dibuat pada bulan April 2015 hingga September 2015, merupakan karya asli kecuali kutipan yang dicantumkan pada daftar pustaka saya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindak plagiat pada Tugas Akhir ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian lembar pengesahan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, September 2015

Naomi Natassia
NIM : 11420100028

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Naomi Natassia

NIM : 11.42010.0028

Menyatakan demi kepentingan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, menyetujui bahwa karya Tugas Akhir yang berjudul **Penciptaan Buku Ilustrasi Pencak Silat Untuk Anak-Anak Usia 6-9 Tahun Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya Bangsa** untuk disimpan, dipublikasikan atau diperbanyak dalam bentuk apapun oleh Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, September 2015

Naomi Natassia
NIM: 11.42010.0028

LEMBAR MOTTO

Believe in Jesus and do the best

LEMBAR PERSEMBAHAN

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

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk penciptaan buku ilustrasi pencak silat sebagai upaya pengenalan warisan budaya bangsa dengan cara memperkenalkan pencak silat sebagai seni bela diri khas Indonesia. Pencak Silat pada saat ini hampir tergantikan dengan seni bela diri luar yang lebih modern. Hal ini terutama karena pesatnya perkembangan teknologi dan komunikasi yang mendukung berbagai jenis seni bela diri dapat dengan mudah masuk ke Indonesia dan oleh karena itu maka seni bela diri pencak silat saat ini terbilang cukup kuno di kalangan anak muda bangsa. Sehingga tidak sedikit anak-anak di zaman sekarang yang lebih memilih mempelajari seni bela diri luar dari pada seni bela diri dalam negeri. Padahal seni bela diri dalam negeri juga merupakan bagian dari budaya dan seni yang harus dilestarikan dan mempunyai banyak sekali nilai-nilai positif yang baik untuk kepribadian dan perkembangan terutama anak-anak. Seni bela diri pencak silat mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan kepribadian, sosial, emosi, dan motorik anak.

Kata Kunci : Pencak Silat, Buku ilustrasi, Pengenalan, Sejarah.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Penciptaan Buku Ilustrasi Pencak Silat Untuk Anak Usia 6-9 Tahun Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya Bangsa” dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.

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

1. Orang tua serta saudara yang senantiasa mendoakan dan mendukung selama proses penyusunan Karya Tugas Akhir.
2. Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan S1 Desain Komunikasi Visual di Institut dan Bisnis Stikom Surabaya.
3. Muh. Bahruddin S.Sos., M.Med.Kom selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan kelancaran dalam studi maupun proses pengerjaan Tugas Akhir.
4. Yang terhormat dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu beliau

yang berharga untuk memberikan bimbingan kepada peneliti hingga terselesaikan tugas akhir ini.

5. Yang terhormat Bapak Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom. dan Bapak Wahyu Hidayat, S.Sn.M.Pd. sebagai dosen penguji tugas akhir yang telah memberikan motivasi dan membantu pengerjaan laporan yang baik dan saran-saran yang berharga dalam pengerjaan tugas akhir ini.
6. Tim PPTA (Pusat Pelayanan Tugas Akhir) STIKOM Surabaya yang senantiasa bersedia melayani mahasiswa dalam proses penyusunan Tugas Akhir.
7. Rizki Ardianti, Titis Febri, Evi Farsia, Ditho, Donny Bagus, Bella Arifanda, dan Feny Try selaku teman dekat dan rekan kerja penulis dalam proses perancangan Karya Tugas Akhir ini.
8. Simeon Antonius Embun selaku orang terdekat dari penulis yang telah memberikan dukungan moril terhadap penulis untuk terus berkarya dan menyelesaikan Tugas Akhir.
9. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.

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

Surabaya, September 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xvii

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....

2.1 Penelitian terdahulu.....	9
2.2 Seni Bela diri.....	10
2.3 Pencak Silat.....	11
2.4 Sejarah Pencak Silat.....	13
2.4.1 Aliran Bangsawan.....	14
2.4.2 Aliran Rakyat.....	15
2.5 Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI).....	15
2.6 Anak-anak.....	17
2.7 Legenda.....	19

2.8	Kajian Tentang Buku.....	20
2.8.1	Struktur Buku.....	21
2.9	Ilustrasi.....	24
2.9.1	Fungsi Ilustrasi.....	25
2.9.2	Jenis Ilustrasi.....	26
2.10	Prinsip Layout.....	29
2.11	Prinsip Dasar Desain.....	31
2.12	Warna.....	34
2.12.1	Pengaruh warna.....	34
2.12.2	Psikologi warna.....	35
2.13	Tipografi.....	37
2.13.1	Jenis-jenis Huruf.....	38
BAB III METODE PENELITIAN.....		40
3.1	Jenis Penelitian.....	40
3.2	Perancangan Penelitian.....	41
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.3.1	Observasi.....	43
3.3.2	Wawancara.....	44
3.3.3	Studi Pustaka.....	45
3.3.4	Dokumentasi.....	46
3.3.5	Focus Group Discussion.....	46
3.4	Teknik Analisis Data.....	46

3.5	Hasil Analisis Data	47
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN.....		48
4.1	Objek Penelitian.....	48
4.2	Data Produk.....	49
4.3	Profil Konsumen.....	49
4.4	Profil Pembaca Buku Ilustrasi.....	50
4.5	Analisis Data.....	51
4.6	Hasil Wawancara.....	52
4.7	Hasil Observasi.....	52
4.8	Keyword.....	54
4.9	Deskripsi Konsep.....	56
4.10	Perencanaan Kreatif.....	56
4.10.1	Tujuan Kreatif.....	60
4.10.2	Strategi kreatif.....	61
4.11	Perencanaan Media.....	63
4.11.1	Tujuan Media.....	64
4.11.2	Strategi Media.....	64
4.12	Program Media.....	65
4.13	Biaya Media.....	66
4.14	Implementasi Konsep.....	72
4.14.1	Konsep Desain Karakter.....	72
4.14.2	Sketsa Alternatif Desain Karakter.....	73

4.15 Sketsa Desain Terpilih.....	75
4.16 Sketsa Seluruh Karakter dalam Buku Ilustrasi Pencak Silat.....	75
BAB V IMPLEMENTASI DESAIN.....	79
5.1 Hasil Vector Seluruh Tokoh.....	79
5.2 Desain Layout Buku.....	82
5.2.1 Desain Cover.....	82
5.2.2 Desain Halaman Setelah Cover.....	83
5.2.3 Desain halaman 1,2,3,4,5,6.....	85
5.2.4 Desain Halaman 7,8,9,10,11,12.....	87
5.2.5 Desain Halaman 13,14,15,16,17,18.....	89
5.2.6 Desain Halaman 19,20,21,22,23,24.....	91
5.2.7 Desain Halaman 25,26,27,28,29,30.....	93
5.2.8 Desain <i>Insert</i> Buku Bagian Belakang.....	95
5.3 Desain Poster.....	96
5.4 Desain Jam Dinding.....	98
5.5 Desain Stiker.....	99
5.6 Desain Pembatas Buku.....	99
5.7 Desain Pin dan Gantungan Kunci.....	101
5.8 Desain Mug.....	101
5.9 Desain Brosur.....	103

BAB VI PENUTUP	105
6.1 Kesimpulan.....	105
6.2 Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA	107
BIODATA PENULIS	110
LAMPIRAN	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambaran tentang pencak silat.....	11
Gambar 2.2 Contoh gambar ilustrasi naturalis.....	25
Gambar 2.3 Contoh gambar ilustrasi dekoratif.....	26
Gambar 2.4 Contoh gambar kartun.....	26
Gambar 2.5 Contoh gambar karikatur.....	27
Gambar 2.6 Contoh ilustrasi buku pelajaran.....	28
Gambar 2.7 Contoh gambar ilustrasi khayalan.....	29
Gambar 2.8 Contoh macam-macam tipografi	37
Gambar 4.1 Penentuan <i>Final</i> Keyword Perancangan.....	55
Gambar 4.2 Warna-Warna <i>Vigorous</i>	58
Gambar 4.3 Pembagian Warna.....	59
Gambar 4.4 Font Terpilih.....	60
Gambar 4.5 Sketsa Karakter pertama.....	73
Gambar 4.6 Sketsa Karakter Kedua.....	74
Gambar 4.7 Sketsa Karakter Komodo.....	76
Gambar 4.8 Sketsa Karakter Bekantan.....	77
Gambar 4.9 Sketsa Karakter Cendrawasih.....	78
Gambar 5.1 Hasil Vector Komodo.....	80
Gambar 5.2 Hasil Vector Bekantan.....	81
Gambar 5.3 Hasil Vector Cendrawasih.....	82
Gambar 5.4 Desain Cover.....	83
Gambar 5.5 Desain Halaman Setelah Cover Bagian 1.....	84

Gambar 5.6 Desain Halaman Setelah Cover Bagian 2.....	84
Gambar 5.7 Desain Halaman Setelah Cover Bagian 3.....	85
Gambar 5.8 Desain Halaman 1 dan 2.....	86
Gambar 5.9 Desain Halaman 3 dan 4.....	86
Gambar 5.10 Desain Halaman 5 dan 6.....	87
Gambar 5.11 Desain Halaman 7 dan 8.....	88
Gambar 5.12 Desain Halaman 9 dan 10.....	88
Gambar 5.13 Desain Halaman 11 dan 12.....	89
Gambar 5.14 Desain Halaman 13 dan 14.....	90
Gambar 5.15 Desain Halaman 15 dan 16.....	90
Gambar 5.16 Desain Halaman 17 dan 18.....	91
Gambar 5.17 Desain Halaman 19 dan 20.....	92
Gambar 5.18 Desain Halaman 21 dan 22.....	92
Gambar 5.19 Desain Halaman 23 dan 24.....	93
Gambar 5.20 Desain Halaman 25 dan 26.....	94
Gambar 5.21 Desain Halaman 27 dan 28.....	94
Gambar 5.22 Desain Halaman 29 dan 30.....	95
Gambar 5.23 Desain Halaman 31 dan 32.....	95
Gambar 5.24 Desain <i>Insert</i> buku bagian belakang.....	96
Gambar 5.25 Desain Poster.....	97
Gambar 5.26 Desain Jam Dinding.....	98
Gambar 5.27 Desain Stiker.....	99
Gambar 5.28 Desain Pembatas Buku.....	100

Gambar 5.29 Desain Pin dan Gantungan Kunci.....	101
Gambar 5.30 Desain Mug 1.....	102
Gambar 5.31 Desain Mug 2.....	102
Gambar 5.32 Gambar hasil tampilan mug.....	103
Gambar 5.33 Desain Brosur bagian dalam.....	103
Gambar 5.34 Desain Brosur bagian luar.....	104

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah dapat membuat buku ilustrasi seni bela diri pencak silat untuk anak-anak usia 6-9 tahun sebagai upaya pengenalan warisan budaya bangsa. Hal ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat anak bangsa untuk mempelajari seni bela diri khususnya seni bela diri lokal yaitu seni bela diri pencak silat.

Bela diri mengalami perkembangan yang pesat dan terus menerus. Didalam perkembangannya fungsi bela diri tidak hanya menjadi alat pertahanan diri, akan tetapi telah menjadi media bersosialisasi, berolah raga dan berseni. Selain fisik dalam latihan bela diri, akan terbentuk beberapa nilai positif tentang kepribadian. Nilai kepribadian tersebut adalah disiplin, menghormati pemimpin atau orang lebih tua, semangat belajar lebih tinggi, ketenangan jiwa dan ada beberapa klub atau perguruan bela diri yang mengarahkan kepada nilai keagamaan dan religi (Indrapura, 2010:7). Dalam mempelajari seni bela diri, tidak hanya mendapatkan teknik-teknik bela diri, namun juga di ajarkan bagaimana cara bersikap dan bagaimana cara mengendalikan diri. Sehingga bela diri sering pula disebut sebagai seni bela diri. Disamping itu fungsi lain dalam mengikuti seni bela diri adalah menambah kepercayaan diri, melatih fisik, mental dan pikiran. Dengan mengikuti seni bela diri akan menumbuhkan jiwa kesatria, menimbulkan kewaspadaan yang tinggi, memupuk kedisiplinan dan keuletan

yang tinggi karena sifat latihannya yang sulit dan lama, sehingga dapat melatih diri untuk berpikir lebih banyak tidak hanya menggunakan otot saja.

Pencak silat dikenal sebagai jenis seni bela diri tradisional khas Indonesia yang didalamnya terkandung aspek nilai yang tinggi. Adapun aspek yang terkandung di dalamnya adalah aspek olah raga, aspek bela diri, aspek olah seni, aspek pendidikan dan aspek pembinaan mental spiritual. Kesenian tradisional pencak silat saat ini telah diakui oleh negara-negara tetangga, oleh karena itu banyak di antara mereka yang berbondong-bondong datang ke Indonesia untuk sekedar mempelajari kesenian bela diri ini maupun untuk mengadakan penelitian. Pencak silat sendiri terdiri dari berbagai macam aliran, berbagai macam nama jurus dan gerakan yang telah disederhanakan dan distandarisasi oleh Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI) yang akan dibahas dalam buku ilustrasi ini.

Menurut Sofian dalam buku Raharjo (2014:1), dewasa ini seni bela diri pencak silat semakin kurang mendapatkan tempat di hati masyarakat. Banyak diantara para remaja lebih memperhatikan dan meminati kesenian beladiri dari negara tetangga seperti karate, taekwondo, judo dan yang lainnya. Salah satu penyebabnya adalah perkembangan didalam ilmu teknologi, yang berpengaruh terhadap perubahan dalam peningkatan wawasan dan pola pikir masyarakat sendiri yang menganggap bahwa pencak silat sudah kuno.

Pada masa kini anak-anak sering kali menjadi korban kekerasan atau *bullying* entah oleh teman sekolahnya atau orang dewasa yang ingin mengambil keuntungan dari si anak. Dari data yang telah dikumpulkan oleh Komisi Nasional

Perlindungan Anak (KOMNASPA) mencatat, pada penghujung tahun 2013 jumlah pengaduan yang di terima oleh KOMNASPA sebanyak 3.023 laporan, diantaranya terdiri dari kasus kekerasan seksual, kekerasan fisik dan psikis. Angka tersebut menunjukkan 60 persen terjadi peningkatan dibandingkan tahun lalu. Hal ini didasari oleh pengaruh media, kenakalan anak, dan persoalan keluarga dan lainnya. Pada tahun 2014 KOMNASPA juga mencatat tidak hanya kekerasan terhadap anak saja yang meningkat, melainkan pelaku kekerasan yang disebabkan oleh anak-anak juga meningkat. Hal tersebut didasari oleh kurangnya pembinaan yang dilakukan terhadap orang tua.

Anak-anak adalah generasi penerus bangsa. Merekalah yang kelak membangun bangsa Indonesia menjadi bangsa yang maju, yang tidak tertinggal dari bangsa-bangsa lain. Oleh karena itu pendidikan anak usia dini merupakan investasi bangsa yang sangat berharga dan sekaligus merupakan infrastruktur bagi pendidikan selanjutnya (Suyanto, 2005:2). Itulah sebabnya mengapa banyak negara-negara maju sangat konsen dengan pendidikan anak usia dini, karena dari sinilah semua prestasi olahraga dimulai. Olahraga perlu untuk kesehatan anak, supaya anak-anak memiliki kesehatan, kesenangan, semangat, dan perkembangan otot serta otak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pendidikan olahraga terutama merupakan tugas pendidikan. Oleh karena itu olahraga harus bergerak di dalam dunia pendidikan. (Dinar, 2009:41). Berdasarkan hal tersebut, maka penulis ingin agar anak Indonesia sejak dini sudah ditanamkan kecintaan mereka terhadap warisan budaya lokal terutama seni bela diri pencak silat yang dimana nantinya penulis ingin mengenalkan lebih dekat lagi tentang sejarah dari pencak

silat tersebut melalui buku ilustrasi.

Pemilihan sarana berupa buku karena buku dapat menyampaikan informasi, pesan, cerita, pengetahuan, laporan, dan lain-lain. Selain itu buku dapat menampung banyak informasi, tergantung jumlah halaman yang dimilikinya. Di masyarakat, buku masih digemari karena buku mempunyai keunikan tersendiri yang tidak tergantikan oleh media lain seperti tekstur kertas yang membawa nuansa tersendiri ketika orang sedang membawa buku itu dan buku juga memiliki bentuk yang konkrit karena sifatnya yang praktis, dapat dibaca kapan saja, dimana saja, dan mudah dibawa. Oleh karena itu, buku tidak pernah berhenti dikonsumsi oleh publik. Buku selalu mengalami perkembangan, hingga pada akhirnya terdapat berbagai macam kategori buku dengan berbagai macam *genre* pula. Kemudahan dan kepraktisan dalam pemakaian serta fungsi dari buku itu sendiri menumbuhkan keminatan masyarakat luas untuk mengkonsumsinya (Sumolang, 2013: 3-4).

Masa anak-anak adalah masanya bermain, artinya bahwa proses latihan bela diri pencak silat untuk anak usia dini tidak boleh melupakan tentang bentuk-bentuk permainan. Menurut Tedjasaputra (2001; 38), dari penelitian yang dilakukan oleh para ilmuwan, diperoleh temuan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya saja memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan-perasaan tertekan. Oleh karena itu dalam proses pembinaan anak-anak jangan pernah melupakan kegiatan bermain, karena semua

itu demi pertumbuhan dan perkembangan anak. Adapun manfaat mengikuti bela diri bagi anak-anak selain untuk bermain dan dapat membela diri mereka adalah gerakan memukul, menendang, merunduk, melompat, menghindar, berputar, berlatih keseimbangan dan lainnya dapat melatih motorik anak menjadi lebih kuat, cekatan, cepat dan tangkas. Adapun manfaat lainnya adalah sebagai olah raga anak agar anak lebih bugar dan sehat, melatih keberanian anak, meningkatkan kedisiplinan dan komitmen, serta meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak.

Menurut Kasali (1998; 190) anak-anak dibagi dalam tiga kelompok yaitu bayi, pra sekolah, dan anak-anak. Anak-anak dalam setiap kelompok tersebut memiliki kebutuhan yang berbeda-beda. Anak-anak usia 6-9 tahun mulai belajar sesuatu hal yang baru seperti belajar membaca, menulis, olahraga dan mulai memiliki teman. Anak-anak kelompok ini mulai fanatik terhadap sesuatu yang baru serta memiliki rasa ingin tahu yang lebih lagi terhadap sesuatu.

Anak mulai umur 6 Tahun senang bermain lompat-lompatan dan anak sudah mencoba bermain peran misalnya berperan sebagai ibu saat bermain rumah-rumahan. Anak juga suka mengkoleksi sesuatu seperti alat tulis, isi binder, dan juga termasuk buku, dan kesenangan membaca buku mulai tampak pada usia ini, maka dari itu ada baiknya orang tua menyediakan bahan bacaan yang menyenangkan dan mengedukasi anak yang dapat merangsang daya baca dan imajinasi anak (Muhammad, 2010:166).

Untuk menarik minat anak terhadap pencak silat maka diciptakanlah buku ilustrasi bergambar untuk memperkenalkan seni bela diri pencak silat untuk anak-anak. Menurut Hurlock (1978), Anak-anak menyukai buku dengan gambar

berwarna-warni dan cukup sederhana untuk dimengerti anak-anak. Selain ceritanya secara verbal harus menarik dan menggunakan bahasa sederhana yang mudah dimengerti oleh anak-anak, buku harus mengandung gambar ilustrasi yang cukup menarik sehingga mempengaruhi minat anak-anak untuk membaca buku tersebut.

Buku ilustrasi ini sangat penting peranannya bagi pendekar pemula (anak-anak) karena selain dapat menunjang proses belajar pencak silat anak, buku ini juga menginformasikan asal muasal dan sejarah bela diri pencak silat, unsur-unsur dan aspek-aspek yang terkandung di dalam seni bela diri pencak silat. Pendekar pemula atau calon pendekar tidak hanya mengenal gerakan-gerakan dan jurus-jurus pencak silat sederhana saja tetapi mereka juga mengenal budaya Indonesia sbagai negara lahirnya pencak silat dan asal muasal pencak silat serta unsur-unsur kehidupan yang terkandung di dalam seni bela diri pencak silat.

Dengan adanya buku ini maka diharapkan mampu mengajak anak-anak usia dini untuk mengikuti latihan atau ekstrakurikuler seni bela diri pencak silat yang merupakan seni bela diri warisan budaya dan bangsa Indonesia. Sehingga generasi muda mampu melestarikan nilai-nilai budaya nusantara salah satunya seni bela diri pencak silat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diuraikan dapat diperoleh rumusan masalah yang kemudian menjadi dasar pada proses selanjutnya, rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah bagaimana

menciptakan buku ilustrasi pencak silat untuk anak-anak usia 6-9 tahun sebagai upaya pengenalan warisan budaya bangsa.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas maka batasan masalah yang akan di kerjakan dalam perancangan buku ilustrasi pencak silat ini adalah :

1. Buku Ilustrasi ini difokuskan membahas seni bela diri pencak silat dan jurus dasar yang dikeluarkan dan telah distandarisasi oleh Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI).
2. Karya memberikan penjelasan dengan menggunakan bahasa yang mudah di cerna dan dimengerti oleh anak-anak serta menggunakan sentuhan ilustrasi dan pewarnaan yang bernuansa ceria dan juga mengedukasi.
3. Pembuatan karya ilustrasi menggunakan teknik *vector*.

1.4 Tujuan

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari perancangan ini, yaitu, menciptakan buku ilustrasi pencak silat untuk anak-anak usia 6-9 tahun sebagai upaya pengenalan warisan budaya bangsa.

1.5 Manfaat

Selain dari tujuan tersebut, buku ini diharapkan mampu memberi manfaat dalam hal, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memperkenalkan seni bela diri pencak silat sebagai warisan budaya bangsa kepada anak-anak.
- b. Sebagai inovasi lain dari pembelajaran dan pengenalan seni beladiri pencak silat untuk anak-anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Mempermudah anak-anak atau pendekar pemula dalam mengenal pencak silat serta menghafal nama-nama jurus dan gerakan dalam seni bela diri pencak silat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Dalam Bab ini menguraikan tentang konsep dan teori yang meperkuat perancangan buku ilustrasi pencak silat. Dengan adanya referensi-referensi diharapkan perancangan ini dapat membuahkan hasil yang maksimal.

2.1 Penelitian Terdahulu

Jurnal penelitian ini tentang seni bela diri yang merupakan karya dari Deny Laksono Raharjo, yang berjudul “Perancangan *Pose-To-Pose* Animasi 3D Seni Tunggal Pencak Silat Menggunakan *Source Filmmaker*”. Perancangan *pose to pose* animasi 3D ini diharapkan mampu melestarikan seni beladiri pencak silat dengan menggunakan animasi 3D sehingga diharapkan mampu menarik minat anak-anak bangsa untuk lebih menyukai dan memperdalam seni bela diri pencak silat dan juga menarik perhatian anak-anak lainnya yang belum mengikuti seni bela diri pencak silat untuk mengikuti seni bela diri pencak silat.

Perancangan animasi berbasis 3D ini merupakan media yang efektif dalam menyampaikan pesan dan memperagakan sebuah jurus *pose to pose* kepada anak-anak karena animasi berbasis 3D ini berupa media visual serta *audiovisual* yang dimana menurut Hurlock (1980:162) bahwa anak-anak lebih suka dengan menonton kisah-kisah petualangan kepahlawanan yang bersifat heroik dan media visual serta *audiovisual* lebih mudah dicerna oleh anak-anak daripada media *visual* saja.

Namun media berbasis 3D memerlukan usaha dan dana lebih untuk melihatnya seperti alat elektronik yang mahal dan media elektronik kurang baik bagi perkembangan anak yang ditakutkan anak menjadi antisosial dan tertutup, sehingga media berbasis 3D ini menjadi media yang kurang efektif apabila digunakan sebagai media pengenalan kepada anak-anak usia 6-9 tahun. Selain itu penggunaan karakter yang berupa seorang anak manusia cenderung di takutkan anak tersebut meniru apa yang telah dilihatnya kepada temannya atau anak lain yang lebih kecil dan lemah.

2.2 Seni Bela Diri

Seni bela diri merupakan satu kesenian yang timbul sebagai salah satu cara seseorang mempertahankan diri. Seni bela diri telah lama terwujud dan pada mulanya seni bela diri berkembang di medan pertempuran sebelum perlahan-lahan peperangan telah berkurang, penggunaan senjata modern mulai digunakan secara leluasa dan seni beladiri mulai berkembang dikalangan orang awam.

Bisa dikatakan seni bela diri terdapat merata di seluruh dunia dan hampir setiap negara memiliki seni bela diri khasnya masing-masing yang berkembang pesat. Sebagai contoh adalah pencak silat, pencak silat merupakan seni bela diri yang berkembang di ASEAN dan terdapat di Malaysia, Indonesia, Brunei dan Thailand.

Bagaimanapun kemudahan perhubungan dan berkomunikasi yang ada dan berkembang pada masa ini telah memudahkan perkembangan seni bela diri

dan seni bela diri tidak terkurung di tanah asalnya tetapi telah berkembang ke seluruh dunia. Seni bela diri juga terbagi dengan beberapa jenis dan kategori, yaitu seni tempur bersenjata tajam, seni tempur senjata tidak tajam seperti kayu dan seni tempur tangan kosong.

2.3 Pencak Silat



Gambar 2.1 Gambaran tentang pencak silat
(sumber : Dokumentasi Peneliti 2015)

Silat sebagai ilmu bela diri khas Melayu dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan tantangan alamnya. Silat kini telah banyak digemari di luar negeri seperti di Eropa, Amerika dan Australia. (Yurnaldi, 2002). Bahkan pada taraf tertentu telah dikembangkan masing-masing oleh negara mereka. Salah satu alasan mengapa silat menarik untuk dipelajari bagi orang asing adalah model perkelahian yang efektif dan tidak memerlukan kekuatan otot seperti layaknya judo atau karate dari Jepang. Kuda-kuda silat yang mendahulukan ujung kaki sewaktu melangkah dan tidak sepenuhnya meletakkan kaki di tanah sewaktu

membentuk kuda-kuda, membuat gerakannya tampak seperti orang menari (Howard, Alexander. 1970).

Menurut Maryono (2000), tujuan silat juga berbeda bila dibandingkan dengan bela diri lainnya, yaitu “*dilahia mencari kawan, dibathin mencari Tuhan*” (di lahirnya mencari kawan, di batinnya mencari Tuhan). Selain karena umumnya silat juga diisi dengan ilmu kebatinan, apabila tidak mempelajarinya dengan sungguh-sungguh, bisa menyebabkan seseorang menjadi gila, karena Silat berhubungan dengan kebaikan sesama manusia dan menyerahkan diri pada alam gaib.

Karena faktor geografis menjadikan silat berbeda-beda tiap daerah. Sesuai dengan pendapat bahwa manusia dibentuk oleh lingkungan alamnya, menjadikan tiap etnis berbeda satu dengan yang lainnya. Demikian juga pengaruh geografis terhadap silat yang memiliki tampilan, gaya, kuda-kuda, jurus, gerakan, serta aliran yang berbeda. Silat layaknya sebuah kesenian yang dihasilkan oleh suatu kelompok masyarakat untuk memanasikan emosi, cita-cita, serta nilai-nilai masyarakat pendukungnya yang disalurkan melalui gerak-gerik, mimik, dan ungkapan bahasa puitis (Mahyunis, 1967). Sehingga dapat dikatakan bahwa segala sesuatu yang berlaku di dalam silat, merupakan simbol budaya masyarakatnya. Hal ini dapat dilihat dari elemen yang selalu ada di Pencak Silat, yaitu *salutation* / salam, gerakan kaki / *footwork*, Jurus, Energi / chakra, musik.

Dewasa ini semakin sedikit orang yang mau mempelajari silat. Bahkan bila harus memilih jenis bela diri yang akan dipelajari, masih banyak orang dan generasi muda yang memilih ilmu bela diri dari luar seperti karate, judo, tae

kwon do, atau thai boxing. Bahkan, pelatihan bela diri wajib bagi polisi adalah Judo dan Karate, bukan silat sebagai bela diri asli Indonesia. Malah, negara tetangga yaitu Malaysia yang terlebih dahulu mewajibkan polisi menguasai bela diri silat yang dijadikan bela diri wajib bagi polisi di sana (Bonifacio, 2011).

Selain Indonesia, negara-negara lainnya seperti Malaysia, Brunei, Singapura, Filipina Selatan, Vietnam dan Thailand Selatan juga mengembangkan pencak silat. Berkat peranan para pelatih Indonesia, saat ini Vietnam juga telah memiliki pesilat-pesilat yang tangguh (Naharsari, 2008; 2).

Semakin kurangnya minat masyarakat untuk mempelajari silat, tentu akan berdampak pada semakin langkanya silat serta terancam punahnya bela diri khas Indonesia ini, bila masyarakat tidak didorong untuk lebih mencintai dan memiliki dorongan untuk mempelajari serta mempertahankan silat.

2.4 Sejarah Pencak Silat

Pencak silat adalah seni bela diri yang berasal dari Asia. Para pendekar dan pakar pencak silat meyakini bahwa masyarakat Melayu menciptakan dan menggunakan ilmu bela diri ini sejak masa prasejarah, karena pada masa itu manusia harus menghadapi alam yang keras untuk tujuan bertahan hidup dengan melawan binatang buas.

Pencak silat atau silat adalah seni bela diri Asia yang berakar dari budaya Melayu. Di Indonesia, pencak silat diwariskan oleh para leluhur bangsa sejak berabad-abad yang lalu. Perkembangan pencak silat banyak dipengaruhi oleh agama Hindu, Budha maupun Islam. Pada umumnya, dahulu pencak silat

dilakukan di pusat-pusat keagamaan (pesantren) maupun prajurit-prajurit keraton sebagai usaha untuk mempertahankan kerajaan.

Pencak Silat diperkirakan menyebar di Indonesia semenjak abad ke-7 Masehi dan perkembangannya mengalami pasang surut. Di kawasan Melayu, dapat ditemukan beladiri pencak silat dengan menggunakan istilah bermacam-macam seperti bersilat, gayong, cekak, di semenanjung Malaysia dan Singapura. Di Thailand, tepatnya di Provinsi Pattani, Satun dan Narathiwat digunakan istilah 'bersilat' juga. Sementara itu di Filipina Selatan digunakan istilah pasilat.

Kebudayaan Melayu (termasuk pencak silat) sifatnya terbuka dan telah beradaptasi dengan berbagai kebudayaan yang dibawa oleh pedagang maupun perantau dari negara lain seperti India, Turki, Cina, Arab dan negara lainnya. Kebudayaan-kebudayaan itu kemudian bersatu dengan kebudayaan penduduk asli. (Naharsari, 2008; 2)

Berdasarkan sejarahnya, terdapat 2 akar aliran pencak silat yaitu aliran bangsawan dan aliran rakyat.

2.4.1 Aliran Bangsawan

Sesuai dengan namanya aliran ini dikembangkan oleh kaum bangsawan atau kerajaan dan mempunyai sifat yang tertutup dan mempertahankan kemurniannya. Selain itu, pencak silat dari aliran ini bisa dijadikan alat pertahanan suatu kerajaan.

2.4.2 Aliran Rakyat

Berbeda dengan aliran bangsawan, aliran rakyat adalah aliran pencak silat yang dibawa dan dikembangkan oleh para pedagang, ulama dan kelas masyarakat lainnya. Sifatnya terbuka dan beradaptasi dengan kebudayaan setempat.

Bagi setiap suku di Melayu, pencak silat adalah bagian dari sistem pertahanan yang dimiliki oleh setiap suku atau kaum. Pada jaman melayu purba, pencak silat dijadikan sebagai alat pertahanan bagi suku tertentu untuk menghadapi bahaya dari serangan binatang buas maupun serangan dari suku lainnya. Lalu seiring dengan perjalanan masa, pencak silat menjadi bagian dari adat istiadat yang wajib dipelajari oleh setiap anak laki-laki dari suatu suku. Hal ini mendorong setiap suku untuk memiliki dan mengembangkan silat daerah masing-masing, sehingga setiap daerah di Melayu umumnya memiliki tokoh persilatan yang dibanggakan.

2.5 Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI)

Tiga tahun setelah Indonesia merdeka, tepatnya pada tanggal 18 Mei 1948 di Surakarta didirikan sebuah organisasi pencak silat yang disebut dengan Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI). Organisasi ini diprakarsai oleh Mr. Wongsonegoro yang pada saat itu menjabat sebagai ketua pusat Kebudayaan Kedu. Program utama dari IPSI adalah disamping mempersatukan aliran-aliran dari kalangan pencak silat di seluruh Indonesia, IPSI mengajukan program kepada pemerintah untuk memasukkan pelajaran pencak silat di sekolah-sekolah.

Pada Tahun 1950 tersebut, Panglima Teritorium III waktu itu Kolonel R.A. Kosasih membentuk Persatuan Pencak Silat Indonesia (PPSI) yang bertujuan menggalang kekuatan jajaran pencak silat untuk menghadapi DI/TII yang berkembang di hampir seluruh wilayah Indonesia. Namun, terjadi perselisihan antara IPSI dengan PPSI, IPSI lebih banyak membina pada aspek olahraga, sedangkan PPSI lebih banyak melaksanakan pembinaan pada aspek seni pertunjukan (ibing pencak silat). Kesatuan pencak silat semakin terancam dengan berdirinya organisasi luar IPSI, misalnya Bapensi, Perpi, Silat Betawi, dan lain-lain.

Asas IPSI adalah Pancasila. Kehidupan dan hubungan di lingkungan IPSI didasarkan pada semangat kekeluargaan, kebersamaan dan kesetiakawanan dalam kerangka persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia yang majemuk. IPSI tidak berafiliasi, berorientasi dan berfungsi politik.

Skala kegiatan IPSI meliputi seluruh wilayah Indonesia. Anggota IPSI terdiri dari perguruan-perguruan Pencak Silat yang secara sukarela menyatakan menjadi anggota IPSI dan bersedia menyesuaikan Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangganya (AD dan ART-nya) dengan AD dan ART IPSI. Jumlah seluruh anggota IPSI sekitar 800-an perguruan Pencak Silat, yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia dan mengajarkan sekitar 150 aliran (gaya) pencak silat. Jumlah perguruan dan aliran Pencak Silat di Indonesia paling banyak jika dibandingkan dengan jumlah perguruan dan aliran Pencak Silat di negara-negara sumber Pencak Silat lainnya, yakni Malaysia, Singapura dan Brunei Darussalam. Karena itu, Indonesia disebut sebagai negara sumber Pencak Silat yang terbesar.

Aliran Cimande dan Silek Tuo (Minangkabau) adalah aliran Pencak Silat tua dan besar di Indonesia, yang mempengaruhi banyak aliran Pencak Silat yang diajarkan di berbagai perguruan Pencak Silat di Indonesia maupun di negara sumber Pencak Silat lainnya. Perguruan-perguruan Pencak Silat di Indonesia dapat dikategorisasikan ke dalam perguruan tradisional, peralihan dan modern. Perbedaannya terletak pada cara mengelola perguruan dan cara mengajar dan melatih. Pada dasarnya, tujuan perguruan adalah melestarikan, mengembangkan dan memasyarakatkan Pencak Silat melalui pendidikan, pengajaran, pelatihan dan promosi.

2.6 Anak-Anak

Anak-anak dibagi menjadi dua bagian yaitu usia sekolah dasar awal (6-9 tahun) dan usia sekolah dasar akhir (9-12 tahun). Pada tahap sekolah dasar awal, anak-anak suka bermain loncat-loncatan dan cenderung hiperaktif dengan teman-temannya. Anak sudah mencoba bermain peran misalnya berperan sebagai ibu saat bermain rumah-rumahan. Anak juga suka mengkoleksi sesuatu seperti alat tulis, isi binder, dan juga termasuk buku, dan kesenangan membaca buku mulai tampak pada usia ini (Muhammad, 2010:167).

Pada usia sekolah dasar awal anak-anak cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi namun belum didasari oleh pemikiran yang terlalu matang. Namun pada usia ini anak-anak sudah mengenal konsep moral yang menyangkut benar atau salah menurut etika. Anak-anak di usia ini sudah mulai membentuk konsep diri yang ideal, dimana mereka akan membentuk kepribadian mereka

sesuai dengan tokoh-tokoh yang mereka kagumi.

Dalam usia ini, anak-anak cenderung mendapatkan hiburan yang mereka butuhkan dari bermain. “Bermain” sendiri merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang (Hurlock, 1978:320). Anak-anak dari kelompok sosioekonomi yang lebih beruntung lebih banyak menghabiskan waktu dengan membaca, mereka memiliki lebih banyak bahan bacaan di rumah dan mereka lebih didorong untuk membaca demi kesenangan dibanding anak dari lingkungan yang kurang beruntung. Anak-anak dengan sosioekonomi menengah dan atas cenderung membaca apa saja yang dianggap sesuai oleh para orang tua dan guru, sedangkan anak dari kelompok yang lebih rendah membaca apa saja yang dinginkannya, dengan pengawasan yang minimum dari orang dewasa.

Apabila anak telah belajar membaca dengan mudah dan baik, mereka beralih pada membaca sebagai bentuk hiburan jika mereka merasa lelah, saat cuaca tidak mendukung untuk bermain keluar rumah, kekurangan teman bermain, kekurangan penerimaan sosial, atau kurang perhatian dalam bermain dengan temannya, atau pada hari minggu jika teman bermain tidak ada. Kegiatan membaca paling sering dilakukan anak pada sore hari atau menjelang malam sebelum tidur.

2.7 Legenda

Definisi dan pengertian dari legenda menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah cerita rakyat pada zaman dahulu yang ada hubungan dengan peristiwa sejarah. Cerita rakyat yang dianggap kebenarannya benar-benar terjadi yang dimana ceritanya dihubungkan dengan tokoh sejarah dan dibumbui dengan keajaiban, kesaktian dan keistimewaan tokohnya. Pengertian legenda di bagi menjadi empat kelompok menurut jenisnya.

1. Legenda keagamaan

Didalam legenda keagamaan banyak dijumpai kisah-kisah para pemuka agama seperti para wali penyebar agama Islam.

2. Legenda Kegaiban

Legenda ini berkisah tentang kepercayaan masyarakat tentang alam gaib. Seperti kerajaan gaib Pajajaran di Jawa Barat, Kerajaan Laut kidul di Jawa Tengah dan Yogyakarta, dan Si Manis Jembatan Ancol dari Jakarta.

3. Legenda Lokal

Legenda Lokal adalah legenda yang berhubungan dengan nama tempat terjadinya suatu lokasi, daerah, gunung, bukit, danau dan sebagainya. Misalnya Legenda Gunung Tangkuban Perahu di Jawa Barat, Rara Jongrang di Yogyakarta dan Jawa Tengah dan Desa Trunyan di Bali.

4. Legenda Perseorangan

Legenda Perseorangan adalah legenda yang menceritakan tokoh tertentu yang dianggap pernah ada dan terjadi, misalnya Si Pitung dan Nyai Dasima dari Jakarta, Lutung Kasarung dari Jawa Barat.

2.8 Kajian Tentang Buku

Buku adalah lebar kertas yang berjilid, berisi tulisan, gambar, atau kosong. Buku berisikan hal-hal non-fiksi (ilmu pengetahuan) dan fiksi (cerita karangan atau rekayasa). Buku yang terbit dan beredar di masyarakat sangat banyak dan dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis sesuai dengan ciri-ciri dan karakteristik buku itu sendiri. Beberapa jenis buku tersebut antara lain buku fiksi, buku diktat, buku panduan, buku anak, buku biografi, buku terjemahan, dan sebagainya.

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

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

2.8.1 Struktur Buku

Bagian-bagian dari buku berbeda antara satu buku dengan buku lainnya, akan tetapi pada dasarnya buku terdapat beberapa unsur, diantaranya sebagai berikut:

1. Kulit Buku

Kulit buku merupakan bagian terluar dari sebuah buku yang berfungsi untuk melindungi isi buku dan memperkokoh sebuah buku. Kulit buku biasa disebut sampul buku. Buku yang mahal biasanya memakai balutan kulit asli untuk dipergunakan sebagai sampul. Semakin tebal kulit buku maka semakin awet pula isi dari buku tersebut.

2. Punggung Buku

Pada punggung buku biasanya terdapat judul buku. Seperti halnya judul yang terdapat pada kulit buku. Terkadang judul punggung buku tidak sama dengan apa yang terdapat pada halaman judul.

3. Halaman Kosong (*Fly Leaves*)

Halaman kosong biasa disebut juga sebagai halaman pelindung. Halaman ini biasanya terbuat dari kertas yang lebih tebal dan lebih kuat. Halaman kosong ini biasanya terletak setelah kulit buku di bagian depan dan bagian belakang.

4. Halaman Judul Singkat (*Half Title*)

Halaman judul singkat ini ada yang menyebut dengan sebutan halaman setengah judul. Halaman judul singkat ini terletak setelah halaman kosong dan berisi judul singkat dari buku.

5. Judul Seri

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

6. Halaman Judul (*Title Page*)

Halaman judul buku merupakan halaman yang berisi banyak data informasi yang diberikan oleh penerbit yaitu, judul buku, nama pengarang, dan pihak-pihak lain yang terlibat dalam kepengarangan seperti penerjemah, editor dan ilustrator. 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.

7. Halaman Balik Judul

Pada halaman ini sering kali kita lihat terdapat banyak informasi penting antara lain; keterangan kepengarangan, judul asli dari karya terjemahan, kota tempat terbit dan penerbit, tahun terbit dan tahun *copyright*, keterangan edisi, dan lain-lain.

8. Halaman Persembahan (*Dedication*)

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

9. Kata Pengantar

Kata pengantar merupakan catatan singkat yang berisi tentang penjelasan-penjelasan yang dapat berupa tujuan dan alasan penulisan buku, ruang

lingkup dan pengembangan subyek yang dibahas.

10. Daftar Isi

Daftar isi memuat judul-judul dan bab yang biasanya diikuti rincian berupa anak-anakan bab, tetapi bisa juga ditemukan daftar gambar, daftar ilustrasi dan daftar peta dan lain-lain. Daftar isi biasanya terletak sesudah kata pengantar.

11. Pendahuluan

Pendahuluan merupakan bab yang paling pertama dari suatu buku. Pendahuluan memberikan wawasan tentang subyek yang dibahas baik secara pengembangannya maupun pengorganisasiannya secara ilmiah.

12. Naskah (Teks)

Nasakah atau teks buku, atau dapat pula disebut dengan isi buku. Buku yang memuat ilustrasi akan lebih mudah menarik pembaca daripada buku yang hanya berisikan teks saja. Buku akan menarik juga apabila memakai huruf yang bagus.

13. Indeks

Indeks merupakan daftar secara rinci dari sebuah buku tentang subyek, nama tempat, nama orang, nama geografis dan bahkan hal-hal yang dianggap penting. Indeks ini disusun secara sistematis menurut abjad agar memudahkan para pembaca dalam menelusuri informasi.

14. Bibliografi

Bibliografi merupakan daftar pustaka pada sebuah buku. Biasanya buku-buku yang sifatnya ilmiah selalu memuat bibliografi.

15. *Glossary*

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

16. Nomor Pagina

Nomor pagina dari sebuah buku biasanya terdiri dari angka romawi kecil dan angka arab. Angka romawi kecil biasanya digunakan pada saat penomoran halaman kata pengantar hingga daftar isi, sedangkan untuk bab pendahuluan hingga akhir biasanya menggunakan angka arab.

2.9 Ilustrasi

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 1996), ilustrasi dibagi menjadi dua jenis yaitu ilustrasi audio dan ilustrasi visual. Ilustrasi audio berarti musik yang mengiringi suatu pertunjukan sandiwara di pentas, radio atau musik yang melatari sebuah film. Ilustrasi visual atau yang lebih dikenal dengan kata lain ilustrasi yaitu gambar dapat berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku, karangan dan sebagainya, dapat juga bermakna gambar, desain diagram untuk penghias halaman sampul.

Ilustrasi gambar adalah gambaran singkat alur cerita suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan (Kusmiyati, 1999:46). Secara umum ilustrasi selalu dikaitkan dengan menjelaskan sebuah cerita.

Dalam *new Encyclopedia (funk & wagnals)* “*illustration is pictorial material appearing with text and amplifying or enchancing it, although*

illustration may be maps, charts, diagrams, or objects related in some manner directly, indirectly, symbolically". (Ilustrasi adalah materi gambar yang ditampilkan dengan teks dan memperjelas atau memperindah atau membuat lebih menarik. Juga dapat berupa peta diagram hiasan, mereka biasanya ditampilkan dalam bentuk pemandangan, manusia, atau hubungan objek-objek dalam beberapa jenis secara tidak langsung dengan *symbol*).

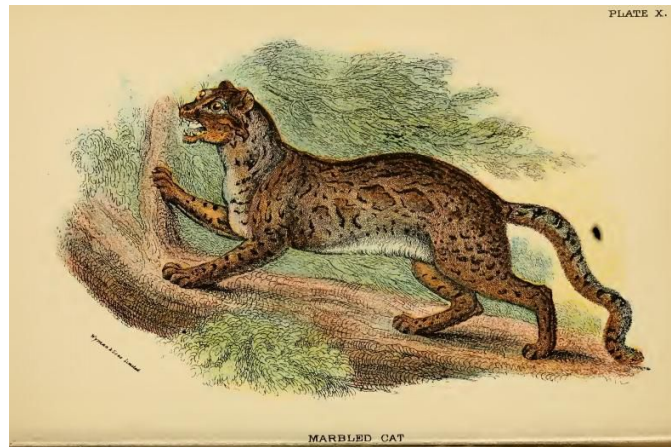
Ilustrasi merupakan gambaran pesan yang tak terbaca yang dapat menguraikan cerita, berupa gambar dan tulisan, yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Sehingga dapat menielaskan makna yang terkandung didalam pesan tersembunyi (Wojirsch,1995:35).

2.9.1 Fungsi Ilustrasi

Fungsi khusus ilustrasi antara lain, dapat memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita, memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah, memberikan bayangan langkah kerja, mengkomunikasikan cerita, menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia, memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan, dapat menerangkan konsep yang disampaikan.

2.9.2 Jenis Ilustrasi

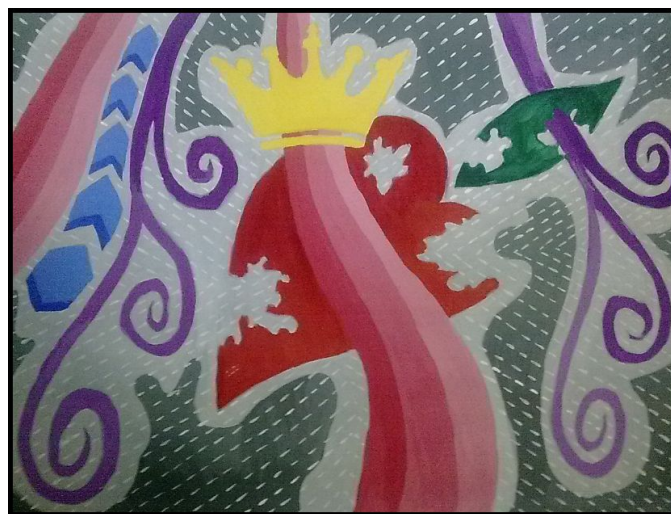
1. Gambar Ilustrasi Naturalis



Gambar 2.2 Contoh gambar ilustrasi naturalis
(Sumber : Dokumentasi Peneliti 2015)

Gambar ilustrasi naturalis adalah gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan yang ada (realis) yang ada di alam tanpa adanya penambahan atau pengurangan.

2. Gambar Ilustrasi Dekoratif



Gambar 2.3 Contoh gambar ilustrasi dekoratif
(Sumber : Dokumentasi Peneliti 2015)

Gambar ilustrasi dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan (digayakan).

3. Gambar Kartun



Gambar 2.4 Contoh gambar kartun
(Sumber : Dokumentasi Peneliti 2015)

Gambar kartun adalah gambar yang memiliki bentuk-bentuk berupa karakter-karakter yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi komik, majalah anak-anak, dan cerita bergambar.

4. Gambar Karikatur



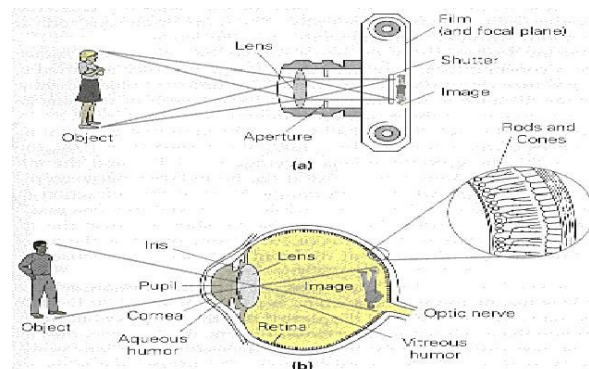
Gambar 2.5 Contoh gambar karikatur
(Sumber : Dokumentasi Peneliti 2015)

Gambar karikatur adalah gambar sindiran atau kritikan yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan proporsi bentuk. Biasanya ukuran kepala lebih besar daripada ukuran tubuh lainnya. Gambar ini banyak ditemukan di majalah atau koran-koran.

5. Cerita Bergambar (Cergam)

Cerita bergambar adalah sejenis komik atau gambar yang diberi teks. teknik menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik.

6. Ilustrasi Buku Pelajaran



Gambar 2.6 Contoh ilustrasi buku pelajaran
(sumber : Dokumentasi peneliti 2015)

Ilustrasi buku pelajaran berfungsi untuk menerangkan teks atau suatu keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian. Bentuknya bisa berupa foto, gambar natural juga bisa berbentuk bagan.

7. Ilustrasi Khayalan



Gambar 2.7 Contoh gambar ilustrasi khayalan
(sumber : Dokumentasi Peneliti 2015)

Gambar ilustrasi khayalan adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayalan). Cara penggambaran seperti ini banyak diketemukan pada ilustrasi cerita, novel, roman dan komik.

2.10 Prinsip Layout

Di dalam setiap buku atau tulisan yang membahas pembelajaran tentang prinsip desain, selalu dimuat 5 buah prinsip utama dalam desain yaitu :

Menurut Tom Lincy (dalam *Design Principle for Desktop Publishing*) sebuah desain harus memuat proporsi (*proportion*), keseimbangan (*balance*), kontras (*contrast*), irama (*rythm*), kesatuan (*unity*).

1. Proporsi

Proporsi yang dimaksud disini adalah kesatuan antara ukuran halaman dengan isinya. Dalam dunia tata *layout*, dikenal ukuran kertas atau bidang kerja yang

paling populer, yaitu yang dikenal dengan ukuran Letter, 8.5” x 11”. Proporsi itu memiliki sejarah panjang, lebih dari 15 abad yang lalu. Awalnya adalah ketika ditemukannya lembaran-lembaran Vellum (naskah yang ditulis pada kulit domba) yang dilipat-lipat dengan ukuran letter tersebut, kemudian dijahit sembung menyambung membentuk sebuah *Codex*.

2. Keseimbangan

Prinsip keseimbangan merupakan suatu pengaturan agar penempatan elemen dalam suatu halaman memiliki efek seimbang. Terdapat dua macam keseimbangan, yaitu keseimbangan formal atau simetris dan keseimbangan informal atau tidak simetris. Keseimbangan formal digunakan untuk menata letak elemen-elemen grafis agar terkesan rapi dan formal. Prinsip keseimbangan formal atau simetri sering digunakan dalam karya publikasi yang dibuat untuk memberi kesan dapat dipercaya, dapat diandalkan, serta memberi kesan aman.

3. Kontras / Fokus

Masing-masing elemen di setiap halaman harus ada yang dominan. Sebagai contohnya yaitu dapat menonjolkan *headlinenya*, ilustrasi, atau fotonya, maupun justru *white spacenya*. Jika semua elemen sama menonjolnya, maka mereka akan berebut mencari perhatian.

4. Irama

Irama sebenarnya sama dengan *repetition* alias pola perulangan yang menimbulkan irama yang enak diikuti. Penggunaan pola warna maupun motif yang diulang dengan irama tertentu merupakan salah satu prinsip penyusunan

layout.

5. Kesatuan

Kesatuan atau *unity* adalah hubungan antar elemen-elemen desain yang semula berdiri sendiri-sendiri serta memiliki ciri sendiri-sendiri yang disatukan menjadi sesuatu yang baru dan memiliki fungsi baru yang utuh.

2.11 Prinsip Dasar Desain

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

1. Keseimbangan

Keseimbangan artinya halaman harus tampil seimbang dan harmonis. Untuk mendapatkan desain yang enak dilihat adalah dengan peletakan keseimbangan dan keharmonisan dari unsur-unsur desain. Karena prinsip yang mendasar dari komposisi yang mudah diidentifikasi dan terlihat jelas adalah keseimbangan. Bila kita melihat sebuah benda dengan berat yang sama

diletakkan pada jarak yang sama di atas sebuah sumbu maka akan terlihat bahwa kedua belah sisi dari garis akan terlihat sama. Namun, bisa saja kedua benda yang seolah-olah dengan bentuk yang sama namun memiliki massa berbeda akan terlihat tidak seimbang apabila diletakkan pada timbangan dengan sebuah titik di tengahnya. Keseimbangan terbagi menjadi beberapa jenis, diantaranya :

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

2. Keserasian atau harmoni

Keserasian atau harmoni adalah prinsip desain diartikan sebagai keteraturan diantara bagian-bagian sebuah karya. Keserasian adalah suatu usaha untuk menyusun berbagai macam bentuk, bangun, warna, tekstur, dan elemen-elemen lain dalam satu komposisi yang utuh agar nikmat dipandang. Serasi atau harmoni bisa dicapai dengan kesamaan arah, kesamaan bentuk dan bangun meskipun berbeda ukuran ataupun dengan tekstur yang bersifat sama. Keserasian bisa dicapai dengan berbagai variasi agar tidak membosankan.

3. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara satu bagian obyek dengan obyek lain atau dengan keseluruhannya. Proporsi berbeda dengan skala. Proporsi sangat terkait dengan obyek lain yang telah dikethau sebelumnya. Misalnya, ukuran gambar yang sesuai untuk *newsletter* jelas kurang proposional untuk baliho.

4. Skala

Skala merupakan ukuran *relative* dari suatu obyek yang akan terlihat setelah dibandingkan dengan obyek lainnya. Penggunaan skala dapat menciptakan keserasian dan kesatuan obyek dalam desain. Skala biasanya dinyatakan dengan ukuran panjang dan lebar. Elemen-elemen yang digunakan memiliki hubungan dalam skala secara konsisten. Penerapan memberikan garis bantu (*grid*). Obyek maupun badan manusia dapat juga digunakan untuk skala, misalnya kaki, depa, hasta, dan lain-lain.

5. Irama atau Ritme

Irama atau ritme, biasanya terkait dengan kesan gerak yang ditimbulkan oleh pengulangan elemen. Didalam pengulangannya penulis sebagai desainer dapat memberikan akses atau penekanan tertentu. Ritme yang baik dapat memberikan kesan gerakan yang lembut dan berkesinambungan. Irama mampu mengarahkan perhatian dari bagian yang satu ke bagian yang lain. Irama dapat sederhana, namun dapat juga sangat kompleks. Gradasi merupakan jenis irama yang sering digunakan dengan melakukan perubahan secara bertahap terhadap elemen, baik dari segi warna, ukuran, atau nilai, yang diberikan bersamaan dengan pengulangan yang dilakukan.

2.12 Warna

Menurut Kusrianto (2006:31) Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaanya ditentukan oleh jenis pigmennya. Kesan yang diterima mata lebih ditentukan oleh cahaya. Permasalahan mendasar dari warna diantaranya adalah *Hue* (spektrum warna), *saturation* (nilai kepekatan), dan *lightness* (nilai cahaya dari gelap ke terang).

Disadari atau tidak, warna memainkan peran yang sangat besar dalam pengambilan keputusan saat membeli barang. Penelitian yang dilakukan oleh *Institute for Color Research* di Amerika (sebuah institut penelitian tentang warna) menemukan bahwa seseorang dapat mengambil keputusan terhadap orang lain, lingkungan maupun produk dalam waktu hanya 90 detik saja. Dan keputusan tersebut 90%-nya didasari oleh warna (Rustan, 2009:72).

2.12.1 Pengaruh Warna

Pengaruh warna terhadap manusia. Secara mendasar setiap warna memberikan efek psikologis tertentu bagi manusia secara mental dan emosional. Pandangan segi psikologis terhadap warna diantaranya adalah orang yang *Extrovert* lebih banyak terpengaruhi oleh warna daripada bentuk. Iapun cenderung memilih warna-warna yang panas, terang, cerah, ceria, dan cemerlang. Sebaliknya orang yang *Introvert* lebih terpengaruh oleh bentuk daripada warna, dan golongan warna yang digandrunginya adalah warna-warna dingin dan nada-nada yang kelam.

Pengaruh warna pada manusia antara lain pada :

1. Perasaan. Warna muda memberikan perasaan tenang, sunyi, lembut, dan ringan.
2. Daya tarik seseorang. Warna panas dan menyala lebih menarik dari pada warna dingin.
3. Besar kecilnya ukuran. warna tua menyala, lebih memberi kesan mempersempit atau memperkecil ruang, sedangkan warna muda memberi kesan lain. Jarak. Warna tua menyala memberikan perasaan dekat.

2.12.2 Psikologi Warna

Teori warna menyatakan bahwa warna mempunyai sifat dan watak yang sering diasosiasikan dengan suasana, waktu, dan kesempatan. Jadi, tiap warna mempunyai sifat-sifat tersendiri yang menunjukkan ciri khasnya.

1. Warna Merah

Warna merah mempunyai sifat sebagai pelambang kegembiraan keberanian. Warna merah mempunyai nilai dan kekuatan warna paling kuat, hingga dapat memberikan daya tarik kuat yang banyak disenangi oleh anak-anak dan wanita.

2. Warna Hitam

Warna hitam adalah lambang kenikmatan dan kedudukan, tepat sekali dipergunakan untuk pakaian jamuan resmi dalam peristiwa-peristiwa penting, seperti melawat jenazah dan wisuda sarjana.

3. Warna Kuning

Warna Kuning adalah warna paling bercahaya dan menarik minat seseorang.

Warna kuning merupakan lambang keagungan dan kehidupan, mempunyai sifat kesaktian, kecemburuan dan keributan.

4. Warna Putih

Warna putih mempunyai sifat bercahaya, sering diasosiasikan dengan hal-hal yang bersifat kesucian dan kebersihan. Warna ini digunakan untuk pakaian dokter, juru rawat dan anak sekolah.

5. Warna Biru

Warna biru mempunyai sifat dingin, pasif, dan tenang. Warna ini diasosiasikan sebagai lambang ketenangan, pengorbanan dan harapan, disenangi oleh seseorang yang berjiwa dewasa dan mantap.

6. Warna Hijau

Warna hijau mempunyai sifat pasif, disenangi seseorang yang mempunyai sifat santai dalam keseharian hidupnya.

7. Warna Violet

Warna violet atau biasa disebut dengan warna ungu mempunyai sifat dingin yang mengesankan, sering diasosiasikan dengan kesedihan, ketabahan dan keadilan.

8. Warna Abu-abu

Warna abu-abu biasa digunakan sebagai latar belakang yang baik untuk segala warna. Warna ini diasosiasikan sebagai lambang ketenangan dan kerendahan hati.

9. Warna Lembut

Warna lembut yang dimaksud di sini adalah warnamerah muda, biru muda,

hijau muda. Warna lembut mempunyai sifat cenderung menunjukkan sifat kewanitaan yang mendalam.

10. Warna Pastel

Warna yang termasuk pastel adalah warna-warna krem, cokelat muda, putih susu, hijau kaki, dan kuning gading. Warna pastel mempunyai sifat cenderung menunjukkan sifat kejantanan yang lembut atau mendalam.

2.13 Tipografi



Gambar 2.8 Contoh macam-macam tipografi
(sumber :<http://www.dumetschool.com> diakses tanggal 10 juni 2010)

Didalam desain grafis, tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu, “menyusun” meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki (Kusrianto, 2006:190).

Secara tradisional istilah tipografi berkaitan erat dengan setting huruf dan pencetakannya. Pengaruh perkembangan teknologi digital yang sangat pesat

pada masa kini membuat maknanya semakin meluas. Kini tipografi dimaknai sebagai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf. Pada prakteknya, saat ini tipografi telah jauh berkolaborasi dengan bidang-bidang lain, seperti multimedia dan animasi, web dan online media lainnya, sinematografi, interior, arsitektur, desain produk dan lain-lain (Rustan, 2011:16).

2.13.1 Jenis-jenis Huruf

Berikut ini beberapa jenis huruf berdasarkan klasifikasi yang dilakukan oleh James Craig, antara lain sebagai berikut :

1. *Roman*

Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf *Roman* memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.

2. *Egyptian*

Adalah jenis huruf yang memiliki ciri kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokh, kuat, kekar dan stabil.

3. Sans Serif

Pengertian San Serif adalah tanpa sirip/serif, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama

atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer sama.

4. Script

Huruf Script menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab.

5. Miscellaneous

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini yang akan dibahas lebih terfokus pada metode yang digunakan dalam perancangan karya, observasi data serta teknik pengolahannya dalam pembuatan buku ilustrasi “Pencak silat untuk anak-anak sebagai upaya pelestarian budaya bangsa”.

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam perancangan buku ilustrasi pencak silat kali ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif sering bertujuan menghasilkan hipotesis dari penelitian lapangan. Pendekatan ini mengasumsikan bahwa pengetahuan tidak mempunyai sifat obyektif interpretif. Tujuan dari pengamatan ini untuk membakukan pengamatan, menggambarkan realitas, humaniora, mencari individualitas kreatif (Mulyana, 2008:32).

Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk mengurai variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Tujuan dari pendekatan ini menemukan pola hubungan yang bersifat interaktif, menemukan teori, menggambarkan realitas yang kompleks dan memperoleh pemahaman makna. Menurut Sugiyono (2013:25) sejarah perkembangan seseorang tokoh atau masyarakat dapat dilacak melalui metode kualitatif. Dengan menggunakan data dokumentasi, wawancara mendalam kepada pelaku atau orang yang dipandang tahu.

Peneliti melakukan dengan pendekatan wawancara, observasi dan telaah dokumen dalam metode ini. Pendekatan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akurat secara langsung dengan narasumber yang sudah lama mengerti dan mengetahui tentang seni bela diri pencak silat. Sedangkan pendekatan observasi dilakukan dengan mencermati langsung secara visual terhadap objek yang menjadi penelitian. Dengan pendekatan kualitatif, diharapkan data yang didapatkan dapat sesuai, terperinci dan menunjang kelanjutan perancangan buku ilustrasi pencak silat ini.

3.2 Perancangan Penelitian

Perancangan yang disusun secara logis dan sistematis menjadi titik tolak utama dalam sebuah penelitian. Hal ini bertujuan agar hasil dari perancangan dapat turut melestarikan kebudayaan seni bela diri pencak silat serta dapat dipertanggung-jawabkan. Kerangka Tugas Akhir harus disusun dengan jelas sehingga menghasilkan kemudahan dalam memecahkan masalah serta memperkecil kemungkinan terjadinya kesalahan dalam proses perancangan. Prosedur perencanaan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Riset lapangan

Riset lapangan yang dilakukan secara langsung ini merupakan tahap awal untuk mendapatkan data dan informasi sebanyak-banyaknya yang berkaitan dengan seni bela diri pencak silat yang akan digunakan sebagai data utama dalam proses perancangan karya. Riset lapangan secara langsung terdiri dari informasi yang dapat mengenalkan seni bela diri pencak silat, sejarah,

organisasi dan manfaat. Hingga wawancara dengan pihak yang berkompeten. Tahap ini bertujuan untuk membantu wawasan peneliti dan berfungsi sebagai bahan dalam proses pembuatan buku ilustrasi.

2. Program

Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah berdasarkan data yang telah diperoleh sehingga menghasilkan data dan informasi yang dapat diajukan sebagai gagasan desain dan bahan perancangan untuk menentukan karakter pencak silat yang sesuai dengan segmentasinya dan mengilustrasikan nilai budaya yang terkandung di dalam seni bela diri pencak silat.

3. Gagasan Desain

Pada tahap ini meliputi pembuatan rancangan konsep baik secara verbal maupun secara visual. Gagasan desain dibuat berdasarkan mengenalkan seni bela diri pencak silat, sejarah, manfaat serta gerakan-gerakan dasar yang akan diwujudkan melalui visual berupa ilustrasi dan *bodycopy* setiap halaman buku.

4. Alternatif Desain

Perancang membuat beberapa alternatif desain yang dianggap sesuai berdasarkan hasil *bodycopy* yang telah disusun sebelumnya.

5. Konsultasi

Dari beberapa alternatif desain yang telah dibuat, maka selanjutnya dikonsultasikan kepada pihak-pihak terkait untuk mendapatkan desain terpilih.

6. Pedoman Desain Buku

Dari alternatif desain yang telah dikonsultasikan kepada pihak yang terkait dapat dilakukan beberapa revisi yang dianggap dapat memberikan kesesuaian dari segi komunikasi, teknologi, ekonomi, teknis hingga pada proses visualisasi yang akan diimplementasikan pada buku. Prosedur perancangan digambarkan dalam bagan seperti tampak pada gambar 3.1

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh memiliki peranan penting dalam mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi dalam pembuatan buku ilustrasi pencak silat, sehingga diperlukannya data yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Pengumpulan data yang digunakan meliputi: observasi, wawancara, telaah dokumen, *focus group discussion*, dan studi kompetitor.

3.3.1 Observasi

Menurut Sugiyono (2013:145), observasi merupakan suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses dan ingatan. Cara ini sangat sesuai untuk mengkaji proses dan perilaku. Menggunakan metode ini berarti menggunakan mata dan telinga sebagai jendela untuk merekam data. Dilihat dari sejauh mana keterlibatan peneliti atau pengumpul data dalam *event* atau kegiatan yang diamati (Suwartono, 2014:41).

Jenis penelitian observasi ada dua macam yaitu observasi berperan serta (*participatory observation*) dan observasi nonpartisipan (*nonparticipatoris*). Jenis observasi yang dilakukan untuk penelitian kali ini adalah observasi berperan serta (*Participant Observation*) yang dimana peneliti merupakan bagian dari apa yang diamati dan peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari dari orang atau kegiatan yang sedang diteliti. Ketika melakukan penelitian, pendekatan terhadap sumber informasi (*informan*) yang diperoleh merupakan tahap penting. Pendekatan ini bisa menjadi mudah bila peneliti menjalin hubungan dengan orang yang paling berpengaruh di tempat itu (Black & Champion, 1999 dalam Suwartono, 2014:43).

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung ke gedung Dinas Pemuda dan Olahraga Surabaya (DISPORA) dan event kejuaraan pencak silat “Setia Hati Terate Championship 2” yang diadakan di kampus C Unair gedung basket kemudian mengadakan pencatatan secara sistematis terhadap hal-hal yang dapat memberikan penjelasan secara jelas tentang aktifitas, perilaku, lingkungan dan gambaran umum tentang pencak silat sebagai bahan pertimbangan konsep pembuatan buku ilustrasi pencak silat.

3.3.2 Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua belah pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 1990:135).

Wawancara adalah cara menyaring informasi atau data melalui interaksi verbal/lisan. Wawancara memungkinkan kita menyusup ke dalam “alam” pikiran orang lain, tepatnya hal-hal yang berhubungan dengan perasaan, pikiran, pengalaman, pendapat dan lainnya yang tidak bisa diamati (Suwartono, 2014:48).

Metode wawancara mendalam atau in-depth interview dipergunakan untuk memperoleh data dengan metode wawancara dengan narasumber yang akan diwawancarai (Umar, 2003:56).

Pada penelitian ini pedoman wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur yang disusun secara terperinci dan dilakukan dengan secara langsung. Adapun informan yang dipilih adalah Bapak Edi selaku pelatih pencak silat di Dinas Pemuda dan Olahraga Surabaya (DISPORA), dan Bapak Eko Mujiono sebagai staff administrasi di Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Surabaya yang juga mencangkup sebagai sekertaris 2 di Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI) Surabaya.

3.3.3 Studi Pustaka

Metode ini menggunakan pembahasan yang berdasarkan pada buku, literatur dan catatan-catatan serta laporan atau arsip yang bertujuan untuk memperkuat materi pembahasan dan mendukung data penelitian maupun sebagai dasar untuk menggunakan teori-teori tertentu yang berhubungan dengan penulisan ini dan menunjang keabsahan data yang diperoleh di lapangan. Pada metode ini, menggunakan berbagai literatur yang berhubungan dengan penciptaan buku Ilustrasi Pencak Silat seperti penelitian terdahulu, buku, jurnal

dan artikel yang diperoleh dari website.

3.3.4 Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya (Arikunto,2010:270).

Pada metode ini dilakukan dengan cara pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan seluruh bukti otentik yang berkaitan dengan gerakan-gerakan dalam pencak silat, berupa foto, video, gambar-gambar, arsip serta bahan-bahan tertulis yang berhubungan dengan masalah penelitian yang nantinya akan dicatat dan digunakan untuk memperkuat masalah.

3.3.5 Focus Group Discussion

Focus Group Discussion merupakan metode kualitatif yang digunakan sebagai proses pengumpulan data dan informasi mengenai suatu permasalahan tertentu yang sangat spesifik dan ingin di tonjolkan melalui diskusi kelompok.

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan

lagi, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel.

Dalam penelitian ini dalam buku Prof.Sugiyono (2013: 246), mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktifitas dalam analisis data, yaitu reduksi data (*data reduction*), Penyajian (*data display*) dan penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verification*). Tahap pertama reduksi dilakukan dengan cara merangkum, mengambil data yang pokok dan penting, membuat kategori, berdasarkan huruf besar, huruf kecil dan angka. Data yang tidak penting dibuang karena dianggap tidak penting. Tahap kedua, setelah melakukan reduksi data, maka selanjutnya adalah mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.

Tahap ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Penarikan kesimpulan untuk mencari penjelasan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis untuk dijadikan acuan dalam pembuatan buku Ilustrasi Pencak Silat.

3.5 Hasil Analisis Data

Menurut Sugiyono (2013:147) mengatakan bahwa dalam penelitian kualitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Data yang diperoleh dari hasil wawancara lapangan, dan bahan-bahan lain disusun secara sistematis sehingga dapat mudah dipahami.

BAB IV

KONSEP DAN PERANCANGAN

Pada bab IV ini lebih terfokus kepada metode yang digunakan dalam perancangan karya, observasi data serta teknik pengolahannya dalam Penciptaan Buku Ilustrasi Pencak Silat Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya Bangsa Kepada Anak-Anak.

4.1 Objek Penelitian

Dalam penelitian ini objek yang di teliti adalah sejarah, atribut dan jurus gerakan dasar yang terdapat dalam pencak silat yang sebagai pembahasan utama sehingga dapat membantu dalam pembuatan analisis data dan mampu menetapkan sintesis, sebagai dasar perancangan yang akan dilakukan. Didalam pencak silat terdapat berbagai macam atribut atau senjata yang biasanya digunakan untuk bertanding dalam pertandingan. Senjata yang biasa digunakan adalah golok atau parang dan tongkat atau toya. Dalam Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI) pencak silat terdiri dari 10 macam aliran atau perguruan yang didalam IPSI sendiri nama dari gerakan dan jurus dari berbagai macam aliran telah disederhanakan. Selain itu sejarah pencak silat juga masih rancu antara seni bela diri yang berasal dari Indonesia atau melayu sehingga apabila tidak dipatenkan akan mudah di klaim oleh negara lain.

4.2 Data Produk

Sebagai media pengenalan untuk anak-anak, diharapkan dengan buku ilustrasi ini dapat menarik perhatian dan memberi pengetahuan kepada anak-anak. Buku ada berbagai macam salah satunya buku ilustrasi. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 1996), ilustrasi dibagi menjadi dua jenis yaitu ilustrasi audio dan ilustrasi visual. Ilustrasi Visual atau yang lebih dikenal dengan kata lain ilustrasi yaitu gambar dapat berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku, karangan dan sebagainya, dapat juga bermakna gambar, desain, diagram untuk penghias halaman sampul.

4.3 Profil Konsumen

Buku ilustrasi ini nantinya akan ditujukan kepada anak-anak SD kelas 1 hingga kelas 4 yang dimana anak-anak pada jenjang pendidikan tersebut memiliki umur 6 s/d 9 tahun. Anak umur 6-9 tahun memiliki karakteristik riang, aktif, lincah, ceria, fanatik terhadap sesuatu yang baru, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Psikologi anak pada usia demikian sudah mulai terlihat oleh perkembangan keterampilannya yang dipelajari karena perkembangan moral pada awal masa anak-anak masih dalam tingkat yang rendah (Hurlock, 1991). Keinginan anak-anak untuk diterima sebagai anggota kelompok teman sebayanya merupakan ciri dari periode ini. Kebanyakan anak merasa bahwa untuk diterima, mereka haruslah konform sedekat mungkin dengan pola-pola yang terbentuk di kelompok dan setiap penyimpangan dari kelompok akan mengancam penerimaan kemampuannya (Akbar, 2001:27).

Disini anak-anak sebagai target *audience* sedangkan orang tua sebagai target *market*. Hal ini diperjelas karena peran anak-anak disini adalah sebagai penikmat atau pembaca dari buku ilustrasi tersebut sedangkan peran orang tua sebagai pembimbing dan penentu dalam memilih buku yang baik dan cocok untuk di konsumsi oleh anak-anak. Tanpa peran orang tua sebagai target *market* anak-anak tidak bisa menjadi target *audience* karena pada usia 6-9 tahun anak-anak belum memiliki penghasilan sendiri sehingga perlunya peran orang tua sebagai pembimbing dan penentu dalam memilih buku yang baik atau tidak untuk dinikmati anak-anak.

4.4 Profil Pembaca Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi ini nantinya akan di targetkan pada anak-anak usia sekolah dasar awal yaitu 6-9 tahun, dimana usia anak-anak dibagi menjadi dua bagian yaitu usia sekolah dasar awal (6-9 tahun) dan usia sekolah dasar akhir (9-12 tahun). Pada usia sekolah dasar awal anak-anak cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi namun belum didasari oleh pemikiran yang belum terlalu matang. Namun pada usia ini anak-anak sudah mengenal konsep moral yang menyangkut benar atau salah menurut etika. Anak-anak di usia ini sudah mulai membentuk konsep diri yang ideal, dimana mereka akan membentuk kepribadian mereka sesuai dengan tokoh-tokoh yang mereka kagumi. Sehingga buku yang diperlukan untuk anak-anak merupakan buku yang menyuguhkan cerita-cerita yang merangsang imajinasi anak dan memberi kesan *action* juga digemari pada usia ini (Akbar, 2001:40).

Walaupun keyakinan populer menyatakan bahwa anak-anak menyukai buku cerita yang sangat imajinatif, terdapat bukti bahwa mereka lebih menyukai cerita tentang hal-hal yang “dapat terjadi”. Dengan kata lain, mereka lebih menyukai cerita yang disugahi dengan sedikit khayal ketimbang yang terjadi sebenarnya atau tentang sesuatu yang jauh diluar jangkauan pengalamannya sehingga tidak dapat mereka pahami (Hurlock, 1978:335).

4.5 Analisis Data

Dari data yang telah didapat dari observasi, wawancara, dan studi kompetitor maka diketahui bahwa seni bela diri pencak silat ini merupakan seni bela diri kebudayaan khas Asia Tenggara terutama Indonesia, yang dimana seni beladiri pencak silat tersebut masih rancu kepemilikannya antara Melayu dengan Indonesia. Maka akan sangat berguna jika memperkenalkan lebih dalam lagi nilai-nilai budaya seni beladiri pencak silat kepada anak-anak sejak dini agar seni bela diri pencak silat masih tetap lestari dan terjaga sebagai seni beladiri hasil dari kebudayaan Indonesia.

Anak-anak saat ini lebih senang mempelajari seni bela diri luar seperti karate dan taekwondo di bandingkan dengan seni bela diri pencak silat yang mereka anggap kuno, hal ini dikawatirkan generasi muda kita akan kehilangan jati diri bangsa dan pencak silat yang seharusnya merupakan warisan bangsa dengan mudahnya di klaim oleh negara lain.

4.6 Hasil Wawancara

Metode ini merupakan proses tanya jawab lisan yang berfungsi untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya yang lebih mendalam mengenai permasalahan yang dihadapi. Wawancara memungkinkan peneliti mendapatkan data dan informasi dalam jumlah yang diinginkan dan diperlukan. Adapun informan yang dipilih adalah seorang yang cukup lama mengenal tentang pencak silat sekaligus seorang pelatih yang mencetak atlit-atlit berbakat untuk diikutsertakan dalam olimpiade-olimpiade tingkat nasional maupun internasional. Narasumber tersebut yaitu Bpk. Edi selaku pelatih dalam Dinas Pemuda dan Olahraga Surabaya (DISPORA) dan Bpk. Eko Mujiono sebagai mantan pelatih sekaligus sekretaris 2 dalam sekretariat Ikatan pencak Silat Indonesia (IPSI) Surabaya.

Wawancara dengan Bpk. Edi selaku pelatih dalam Dinas Pemuda dan Olahraga (DISPORA) dilakukan pada tanggal 1 April 2015 pada pukul 18.00 WIB bertempat di gedung Dinas Pemuda dan Olahraga (DISPORA) Surabaya. Sedangkan wawancara dengan Bpk. Eko Mujiono selaku mantan pelatih sekaligus sekretaris 2 dalam sekretariat Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI) Surabaya dilakukan pada tanggal 14 April 2015 pada pukul 11.00 WIB bertempat di Gedung Basket Unair kampus B.

4.7 Hasil Observasi

Observasi dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dan melakukan pencabutan secara sistematis tentang hal-hal tertentu

yang menjadi target pengamatan.

1. Berdasarkan hasil observasi dan beberapa buku, jurnal, dan website, didapatkan berbagai macam data yang berhubungan dengan seni beladiri pencak silat. Hasil observasi ini diketahui bahwa dalam setiap gerakan dan unsur-unsur dalam pencak silat memiliki unsur filosofi kehidupan yang sangat baik, sehingga jika dikenalkan kepada anak-anak dapat menimbulkan nilai-nilai positif yang akan di bawanya hingga dewasa nanti.
2. Berdasarkan observasi tentang pemilihan media, berikut kelebihan media buku ilustrasi dibandingkan media elektronik atau media *online* lainnya yaitu:
 - a. Buku dapat memuat informasi yang esensial dan strategis, sehingga dapat bermanfaat sebagai alat pemecah masalah.
 - b. Buku dapat bertahan lama dan berumur panjang atau bersifat monumental.
 - c. Buku tidak memerlukan listrik untuk membacanya seperti media elektronik lainnya. Buku hanya memerlukan cahaya untuk membacanya.
 - d. Membaca melalui media elektronik secara terus menerus dapat menjadi sangat melelahkan bagi mata pembaca.
 - e. Buku bersifat efisien dan memiliki isi yang komplit, hal ini terbukti bahwa masih banyak orang yang mempergunakan buku dalam proses pembelajarannya.

4.8 *Keyword*

Pemilihan *keyword* dari penciptaan buku ilustrasi ini didasari oleh hasil analisis data yang dilakukan berdasarkan data observasi maupun wawancara. Lalu ditemukan dua aspek yaitu yang pertama pencak silat dan yang kedua anak-anak. Berikut penjelasan dari dua aspek tersebut.

1. Pencak silat, dari kata Pencak silat ini muncul dua kata yaitu sakral dan filosofi. Selanjutnya dikerucutkan menjadi *cultured* (budaya; terpelajar). Alasannya adalah di negara lain khususnya di Asia tidak ada bela diri yang seperti pencak silat yang menggunakan ilmu kebatinan atau tenaga dalam, selain itu seni beladiri pencak silat juga masih rancu antara Indonesia dengan melayu dan kerap kali di klaim oleh negara lain jika tidak dilestarikan.
2. Anak-anak, dari kata anak-anak ini muncul tiga kata yaitu lincah, aktif dan ceria yang dikerucutkan menjadi *vigorous* (kuat, semangat dan bertenaga). Alasannya adalah karena anak-anak pada usia demikian gemar dan semangat dalam bermain. Selain itu mereka masih memiliki cukup banyak tenaga untuk menjadi hiperaktif dibanding usia produktif lainnya.

4.9 Deskripsi Konsep

Dari hasil analisa *keyword*, dapat dijabarkan bahwa “Budaya yang Kuat” ini mewakili dari karakter seni bela diri pencak silat dan anak-anak. Dimana karakter anak-anak yang lincah, aktif, bersemangat dan ceria juga mewakili karakter seni beladiri pencak silat sebagai budaya yang kuat. Seni bela diri pencak silat merupakan sebuah budaya warisan bangsa yang kerap di anggap kuno dan kampungan masih bertahan di sela-sela perkembangan jaman yang semakin moderen, namun para generasi muda mulai meninggalkan seni bela diri tersebut karena era globalisasi dan masuknya seni bela diri luar yang dianggap moderen. Selain itu seni bela diri pencak silat juga masih rancu antara seni bela diri Indonesia dan Melayu dan kerap kali di klaim oleh negara lain, untuk itulah buku ilustrasi ini diharapkan mampu mengajak minat anak bangsa untuk mempertahankan seni bela diri pencak silat sebagai seni bela diri warisan budaya yang kuat dan kokoh tetap berdiri sebagai seni beladiri khas Indonesia yang tak lekang oleh jaman.

4.10 Perencanaan Kreatif

Pada bab ini menjelaskan tentang bagaimana perancangan karya dalam penciptaan Buku Ilustrasi Pencak silat Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya Bangsa untuk Anak-Anak. Dalam bab ini terdapat penjelasan konsep yang akan menjadi dasar penciptaan karya. Berikut beberapa hal dalam penciptaan Buku Ilustrasi Pencak silat Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya Bangsa untuk Anak-Anak, yaitu:

1. Format dan ukuran buku

Buku ilustrasi yang akan dibuat berukuran 21,6x25,6 cm, berbentuk *potrait*. Ukuran ini dipilih dengan maksud ukurannya yang tidak terlalu besar yang memudahkan target *audien* khususnya anak-anak dalam membaca ataupun membawanya. Ukuran ini dirasa cukup untuk menampilkan gambar maupun teks yang ada dalam buku setelah dilakukan uji coba kepada *audience* untuk memperoleh tampilan visual yang lebih baik.

2. Isi dan tema buku

Buku ilustrasi ini berisi tentang sejarah pencak silat, pengenalan unsur-unsur pakaian, senjata dan filosofi yang terkandung di dalamnya dan beberapa gerakan jurus dasar dalam pencak silat.

3. Penulisan Naskah

Penulisan naskah dalam buku ilustrasi ini menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan EYD yang berlaku dan menggunakan bahasa yang dekat dengan anak-anak sehingga mudah dimengerti oleh anak-anak.

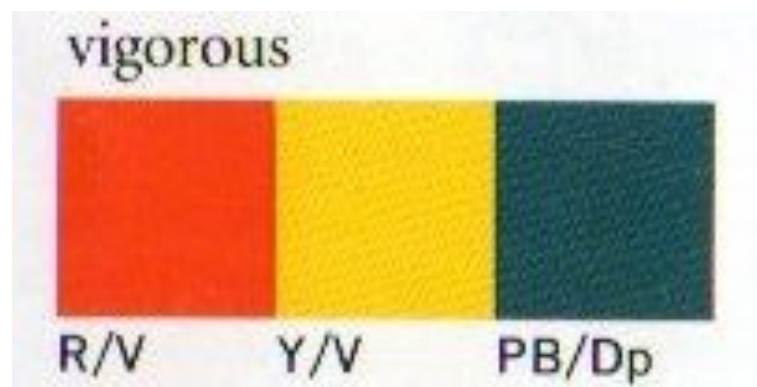
4. Teknik visualisasi

Penggambaran ilustrasi dalam buku ilustrasi ini dibuat secara digital dengan menggunakan teknik *vector* dan karakter yang dibuat sesuai dengan konsep yang telah ditentukan.

5. Warna

Sesuai dengan konsep “Seni Bela Diri Khas Indonesia” yang di ambil dari keyword “Budaya yang Kuat”, maka warna yang tepat adalah warna

vigorous. Karena menurut kamus oxford pengertian dari kata *vigorous* adalah sesuatu yang kuat yang berhubungan dengan kekuatan fisik dan energy. Sedangkan *synonim* dari kata *vigorous* adalah kata *robust*, *healthy*, *strong*, *sutrdy* dan *fit*. Semua kata itu tepat dan sesuai dengan keyword “Budaya yang Kuat (*Cultured Vigorous*)”.



Gambar 4.2 Warna-Warna *Vigorous*

Sumber : Buku Shigenobu Kobayashi (1995)

6 Pembagian Warna

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



Gambar 4.3 Pembagian Warna

Sumber : Colour Scheme Designer

a. Warna Primer

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

b. Warna Sekunder

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

c. Warna Pelengkap

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

7. Tipografi

Font yang digunakan untuk judul buku adalah menggunakan font “Berlin Sans FB Bold” dimana font tersebut bersifat agak menggelembung dan tidak

kaku tetapi tingkat keterbacaannya tetap mudah terbaca sesuai dengan segmentasi buku bacaan anak-anak.

The quick brown fox jump; over the lazy dog. 1234567890
The quick brown fox jump; over the lazy dog. 1234567890
The quick brown fox jump; over the lazy do
The quick brown fox jump; ou
The quick brown fox ji
The quick brown f
The quick brow

Gambar 4.4 Font Terpilih

Sumber : Dafont

Sedangkan font yang digunakan pada isi konten juga menggunakan font “Berlin Sans FB Bold” karena tingkat keterbacaannya yang mudah dan tidak terlalu kaku sehingga audience anak-anak tidak mudah bosan.

4.10.1 Tujuan Kreatif

Tujuan dari penciptaan buku ilustrasi seni bela diri pencak silat ini adalah bagaimana mengemas semoderen dan semenarik mungkin seni beladiri pencak silat yang terbilang sudah kuno, sehingga mampu mempengaruhi target *audience* dan menarik minat anak-anak untuk mempelajarinya. Selain itu nilai-nilai filosofi di dalam seni beladiri pencak silat juga mampu menumbuhkan sikap positif dan kedisiplinan pada target *audience* agar bisa di terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

4.10.2 Strategi Kreatif

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

1. *Segmentasi Targeting Positioning* (STP)

a. Demografi

Usia	:	6-9 Tahun (Anak-anak)
Status hidup keluarga	:	Belum menikah
Jenis Kelamin	:	Pria dan wanita
Profesi	:	Pelajar
Status Sosial	:	Keluarga Menengah dan Keluarga Menengah atas

Usia antara 6-9 Tahun adalah masa anak-anak dan ditandai dengan pencapaian lima hal, yaitu :

- a.) Suka mencari perhatian dan ingin menang sendiri.
- b.) Imajinasi sudah mulai berkembang dan matang.
- c.) Sudah bisa bersosialisasi dengan teman dan memiliki kumpulan teman.
- d.) Cenderung meniru apa yang dilakukan oleh teman.

2. Geografis

Segmentasi pasar secara geografi dari perancangan

Wilayah	:	Surabaya
Ukuran Kota	:	Kota Besar

3. Psikografis

Anak usia 6-9 tahun yang tertarik dengan pencak silat atau sedang mempelajari teknik dasar pencak silat namun tidak adanya fasilitas buku panduan yang menunjang atau tidak suka membaca dan belajar dari buku-buku panduan dasar yang ada karena kurang menariknya buku tersebut dari segi visual dan cenderung ditunjukkan untuk pendekar dewasa.

Anak usia 6-9 Tahun yang cenderung menyukai buku bergambar dengan variasi yang menarik dengan warna-warna yang cerah, aktif, rajin, memiliki keinginan untuk maju dan berkembang dalam pencak silat, berambisi, menyukai tantangan, memiliki loyalitas tinggi dalam pencak silat, menyukai sesuatu yang baru, suka membaca, memiliki minat dalam pencak silat dan memiliki rasa ingin tahu.

Dalam kerangka Vals (*Values and Lifestyle Analysis*) Analisis nilai dan gaya hidup. Pengukuran dan pengelompokan gaya hidup konsumen dibagi menjadi 8 kelompok yaitu : *Actualizer, Fullfields, Achievers, Experiencers, Believers, Strivers, Makers, Strugglers*. Kelompok yang disasar dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a) *Experiencer*, orang yang suka mencoba, muda, energik, bersemangat, impulsif dan suka memberontak. Suka membelanjakan penghasilannya dalam proporsi yang besar untuk pakaian, makanan cepat saji, musik, film dan video.

- a. Asumsi data wawancara, observasi dan studi pustaka

Dari hasil yang didapat maka disimpulkan, antara lain:

1. Data primer

- a.) Seni bela diri pencak silat memiliki nilai-nilai kehidupan yang baik untuk membangun moral anak agar menjadi lebih baik.
- b.) Seni bela diri pencak silat mulai di tinggalkan para generasi muda karena seni bela diri pencak silat sudah terbilang kuno.
- c.) Seni bela diri pencak silat kerap kali rancu antara budaya Indonesia dan melayu dan jika tidak di lestarikan kemungkinan besar akan di klaim oleh negara lain.

2. Data *Target Market*

Target Market yang dituju adalah anak-anak yang memiliki pemikiran dan rasa ingin tahu yang tinggi yang menyukai petualangan dan kisah-kisah heroik serta masa yang mudah terpengaruh.

4.11 Perencanaan Media

Dalam penciptaan buku ilustrasi pencak silat dibutuhkan perancangan media (*media planner*) secara handal, agar media yang dirancang betul-betul dapat menjangkau target audience yang dituju uaitu anak-anak usia 6-9 tahun secara tepat dengan biaya dan pemilihan media yang sesuai. Terdapat 4 komponen dari perencanaan media yaitu tujuan media, strategi media, program media, dan biaya media.

4.11.1 Tujuan Media

Tujuan media ini yaitu anak-anak SD yang berada di daerah kota besar kelas menengah bawah maupun atas. Agar tujuan yang diinginkan tercapai dalam penciptaan buku ilustrasi pencak silat sebagai upaya pengenalan warisan budaya bangsa untuk anak dengan menentukan pemilihan media dan prioritas media sehingga mengoptimalkan efektivitas informasi dan efisiensi biaya.

4.11.2 Strategi Media

Media yang dipilih harus sesuai dengan target audience serta mampu memuat informasi yang lengkap tentang seni bela diri pencak silat. Maka untuk mencapai tujuan dari penciptaan buku ilustrasi pencak silat ditetapkan media sebagai berikut:

1. Media cetak

buku ilustrasi berfungsi sebagai media utama dari media keseluruhan, dengan alasan buku ilustrasi merupakan media yang mampu menarik minat pembaca khususnya anak-anak karena dalam buku ilustrasi ini terdapat gambar-gambar yang menarik dan juga berfungsi sebagai penjelas dari informasi yang ditulis.

2. Poster

Poster memiliki kelebihan dalam mengatur tempo para khalayak. Pembaca poster dapat mengulang bacaannya kembali dan mengatur cara membacanya. Media poster merupakan media yang dapat di baca dengan tenang dan teliti karena para pembacanya dapat meninjau ulang karena sifatnya yang tercetak

dan pesan-pesannya bersifat permanen sehingga memiliki kekuatan utama dapat dijadikan bukti.

3. Display Karakter

Menggunakan display karakter diharapkan dapat menarik minat anak-anak karena tokoh utama dalam buku lebih berkesan muncul.

4. Stiker

Penggunaan stiker karena fleksibilitas yang tinggi serta memiliki keunikan sendiri sebagai sebuah media untuk mengenal sebuah produk / jasa ataupun hanya sebagai penghias keindahan. Selain itu stiker juga memiliki keunggulan lain dengan penggunaan warna yang mencolok agar mampu menarik pandangan mata setiap orang yang melihatnya.

4.12 Program Media

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

4.13 Biaya Media

Berikut adalah langkah penghitungan nilai *waste (inschiet)* kertas dalam sekali proses naik cetak :

Luas bidang kertas	= 79cm x 109cm	= 8611cm ²
Luas bidang terpakai		
Bidang 1	= 109cm-(5x20cm)	= 9cm ²
Bidang 2	= 79cm-(3x20cm)	= 19cm
Luas bidang terbuang		
Bidang 1	= 9cm x 79cm	= 711cm ²
Bidang 2	= 19cm x 100cm	= <u>1900cm²</u> +
		= 2611 / 8611 cm ²
		= 0,3 x 100
		= 30%

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 = 40 halaman
- b) Ukuran buku = 21 x 25 cm
- c) Harga *setting* per halaman = Rp.12.000,-
- Rumus : Biaya setting per halaman = 40 x Rp.12.000,-
- = Rp. 480.000,-

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

- a) Jumlah model = 1
- b) Ukuran buku = 21 x 25 cm
- c) Harga pembuatan per cm² = Rp. 45,-
- Rumus : Biaya = (21x25) x 4 x Rp.45,-
- = Rp. 94.500,-

4. Menghitung biaya pemrosesan film negatif dan positif

- a) Jumlah halaman = 40 halaman
- b) Ukuran buku = 21 x 25 cm
- c) Harga pembuatan film B/W = Rp. 30,-
- Rumus : Baiaya pemrosesan film B/W
- 4 x 22 x 40 x Rp. 30,-/cm² = Rp. 105.600,-
- Rp. 105.600,- x 4 warna = Rp. 422.400,-

5. Menghitung Biaya *montage cover* dan isi buku

- a) Jumlah halaman buku = 40 halaman
- b) Jumlah hal. Dalam per lintasan/montage = 4 halaman

- c) Jumlah *montage cover* = 4 (film)
- d) Harga *montage cover* = Rp. 22.500,-
- e) Harga montage isi = Rp. 45.000,-
- Rumus : Jumlah montage isi = 40 : 4
- = 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 plate cover buku

- a) Jumlah plate cover = 4 lembar
- b) Ukuran maksimum cetak naik di mesin
- c) Harga/lembar utk GTOV = Rp.35.000,-
- Rumus : biaya plate cover = 4 x Rp.35.000,-
- = Rp. 140.000,-

7. Menghitung biaya *plate* isi buku

- a) Jumlah plate isi buku = 10 lembar
- b) Ukuran maksimum 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* = 3%
- c) Ak 210 gr plano per rim = Rp.650.000,-

d) Jumlah hal. Dlm 1 lembar kertas plano = 6 halaman

Rumus : Biaya kertas *cover* buku =

$$\frac{2.500 \times \text{Rp. } 650.000,- \times 3 \%}{8 \times 500} = \text{Rp. } 121.875,-$$

9. Menghitung biaya kertas isi buku

a) Oplah cetak = 2.500 eks.

b) Jumlah halaman = 40 halaman

c) *Inschiet* = 3%

d) Copenhagen 230 gr plano per rim = Rp. 120.000,-

e) Jumlah hal. Dlm 1 lembar plano = 32 halaman

Rumus : biaya kertas isi buku =

$$(2.500 \times \text{Rp. } 120.000,- \times 40 \times 3\%)/(32 \times 500) = \text{Rp. } 225.000,-$$

10. Menghitung biaya pencetakan (ongkos cetak) cover buku

a) Warna cover = 4/

b) *Inschiet* = 3%

c) Jumlah *plate* cetak *cover* = 4 lembar

d) Ongkos cetak per lintasan = Rp. 120,-

e) Oplah cetak = 2.500 eks

Rumus : Biaya pencetakan *cover* =

$$4 \times \text{Rp. } 120,- \times 2.500 \times 3\% = \text{Rp. } 3.600.000,-$$

11. Menghitung biaya pencetakan (ongkos cetak) isi buku

a) Warna isi = 1/1

b) *Inschiet* = 3%

- c) Jumlah plate cetak isi = 10
- d) Ongkos cetak isi perlintasan = Rp. 55,-
- e) Oplah = 2.500 eks
- Rumus : biaya pencetakan isi =
- $$10 \times \text{Rp.}55,- \times 2.500 \times 3\% = \text{Rp.} 4.125.000,-$$

12. Menghitung biaya pelipatan *katern*

- a) Jumlah halaman = 32 halaman
- b) Jumlah *katern* = 5 *katern*
- c) Ongkos pelipatan per *katern* = Rp. 50,-
- d) Oplah cetak = 2.500 eks.
- Rumus : Biaya pelipatan = 5 x 2.500 x
- Rp.50,-
- $$= \text{Rp.} 625.000,-$$

13. Menghitung biaya komplit *katern*

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

14. Menghitung biaya jilid lem

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

15. Menghitung biaya/ongkos potong buku	
a) Oplah cetak	= 2.500
b) Biaya potong per buku	= Rp. 25,-
Rumus : Biaya potong buku	= 2.500 x 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 <i>casing</i>	= Rp. 10.000,-
Rumus : Biaya pengepakan	$(2.500 \times \text{Rp.}10.000,-) / 250 = \text{Rp.} 100.000,-$
17. Jumlah seluruh biaya (1 s/d 16)	= Rp. 12.586.275,-
18. <i>Margin</i> Keuntungan (20%)	= Rp. 1.843.878,-
19. Jumlah biaya (17-18)	= Rp. 14.430.153,-
20. Ppn + PPh (10%)	= Rp. 1.106.362,-
21. Jumlah keseluruhan	= Rp. 15.536.515,-
22. Harga per buku/ HPP (jumlah biaya : oplah)	
Rp. 12.169.630,- : 2.500 eks.	= Rp. 6.214,-/eks
	Rp. 6.214,-
Dijual	= Rp. 40.000,-
Keuntungan	= Rp. 33.786,-
Total keuntungan	=Rp.33.786,- x 2500
Royalti x 10%	= Rp. 84.465.000,-

4.14 Implementasi Konsep

Pada pembuatan desain karakter mengacu kepada *keyword* dan disesuaikan dengan karakter asli dari Indonesia yaitu komodo, bekantan dan cendrawasih. Yang dimana di Indonesia sendiri komodo, bekantan dan cendrawasih termasuk hewan yang langka. Dalam pembuatan buku ilustrasi ini tokoh komodo nantinya akan di buat sebagai tokoh utama dalam buku ilustrasi ini dan tokoh bekantan dan cendrawasih hanya bertugas membantu dan menjelaskan tentang bab-bab tertentu dalam buku ilustrasi ini. Tugas mereka adalah sebagai *partner* satu sama lain yang akan membantu dan memandu anak-anak untuk mengenal seni bela diri pencak silat. Pembuatan desain dalam penciptaan buku ilustrasi ini diantaranya adalah karakter dari si tokoh komodo, bekantan dan cendrawasih, *layout* buku, poster, display karakter dan stiker.

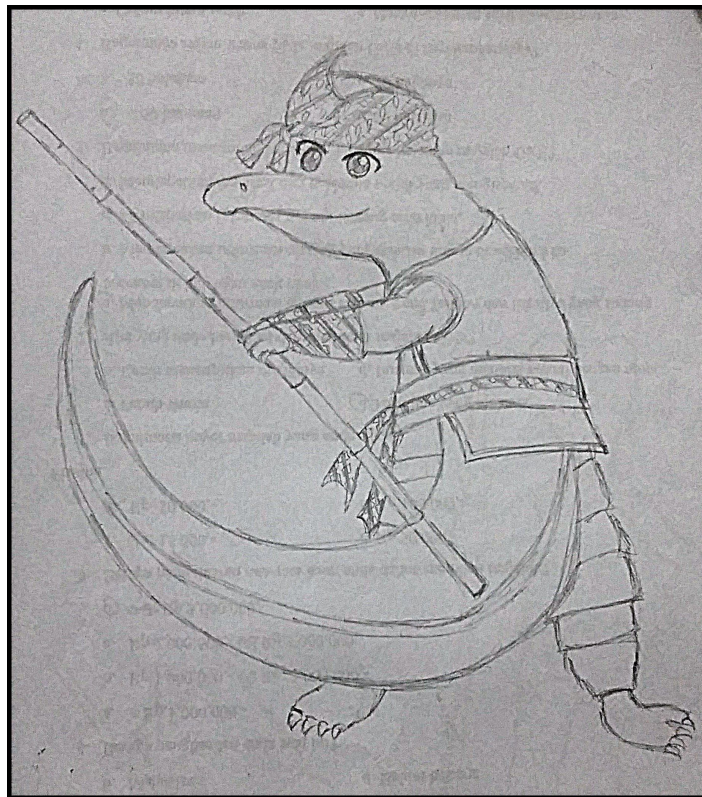
4.14.1 Konsep Desain Karakter

Pada pembuatan desain karakter mengacu kepada *keyword* yang disesuaikan dengan karakter hewan asli dari Indonesia yaitu komodo, bekantan dan cendrawasih. Dimana ketiga tokoh ini akan dipadupadankan dengan pakaian maupun kostum dari para pendekar-pendekar pada jaman dahulu yang memiliki keunikan sehingga sesuai dengan *keyword* yang mencerminkan budaya yang kuat.

4.14.2 Sketsa Alternatif Desain Karakter

Desain karakter merupakan tokoh komodo yang disesuaikan dengan karakter dari seorang pendekar pada jaman dahulu lengkap dengan pakaian pendekar pada jaman dahulu, kemudian di eksplorasikan sehingga bisa lebih menarik minat anak-anak.

a. Sketsa karakter pertama

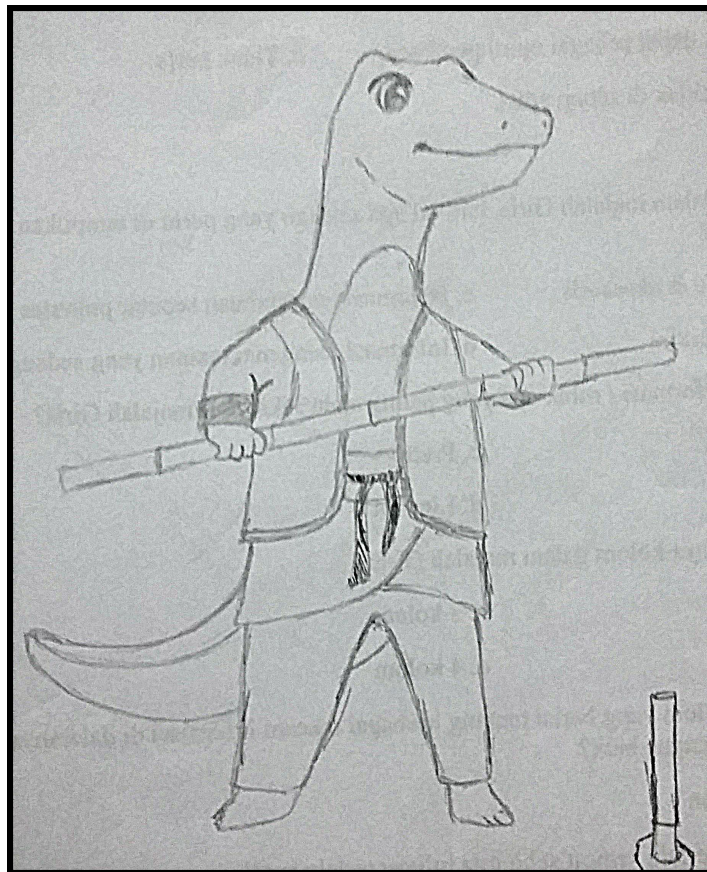


Gambar 4.5 Sketsa Karakter pertama

Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2015

Sketsa karakter pada gambar 4.5 dibuat sesuai dengan karakter asli yaitu bentuk tubuh menyerupai bentuk normal orang dewasa dari seorang atlit pencak silat mulai dari bentuk baju, celana, dan perbandingan ukuran tubuhnya.

b. Sketsa karakter kedua



Gambar 4.6 Sketsa Karakter Kedua

Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2015

Sketsa karakter kedua pada gambar 4.6 dibuat sesuai dengan karakter asli dari seorang atlet pencak silat namun pada sketsa kedua ukuran tubuh dibuat menyerupai *chibi* mulai dari perbandingan ukuran tubuhnya yang dimana karakter *chibi* identik dengan ukuran kepala lebih besar dibanding bagian tubuh manapun.

4.15 Sketsa Desain Terpilih

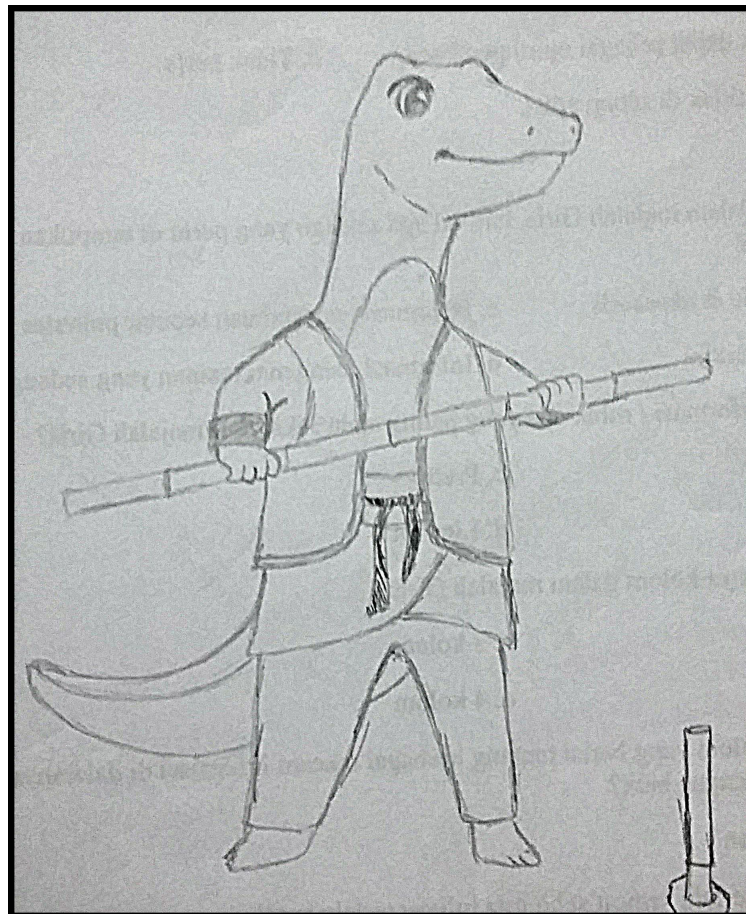
Sketsa desain yang terpilih didapat dari hasil penelitian kualitatif dan hasil *focus group discussion* yang sudah dilakukan. Dari hasil berdiskusi dengan target responden yaitu anak-anak, didapatkan 8 dari 10 responden anak-anak yang memilih desain alternatif yang kedua. Hal ini dikarenakan karena anak-anak menyukai bentuk yang terkesan lucu seperti dalam desain alternatif kedua.

4.16 Sketsa Seluruh Karakter dalam Buku Ilustrasi Pencak Silat

Sesuai dengan keyword dan disesuaikan dengan karakter asli dari komodo, bekantan dan cendrawasih. Dari setiap hewan tersebut memiliki keunikan dan akan di padukan dengan keyword yang mencerminkan budaya yang kuat.

Berikut sketsa keseluruhan dari tokoh karakter dalam buku ilustrasi pencak silat tersebut, mulai dari karakter komodo, bekantan dan cendrawasih.

1. Sketsa Komodo

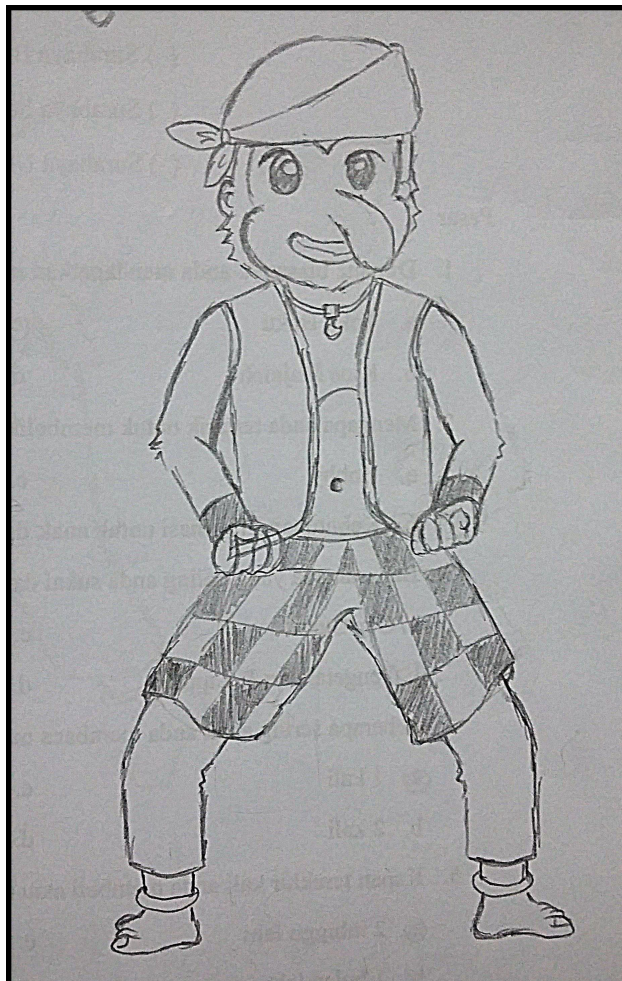


Gambar 4.7 Sketsa Karakter Komodo

Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2015

Sketsa karakter pada gambar 4.7 dibuat sesuai dengan bentuk-bentuk dasar dari komodo yang mudah di pahami oleh anak-anak sehingga tidak ambigu dengan bentuk hewan jenis lainnya. Pada karakter tersebut di buat bisa berdiri tegap selayaknya manusia pada umumnya dan juga di lengkapi dengan pakaian para pendekar-pendekar pada jaman dahulu.

2. Sketsa Bekantan

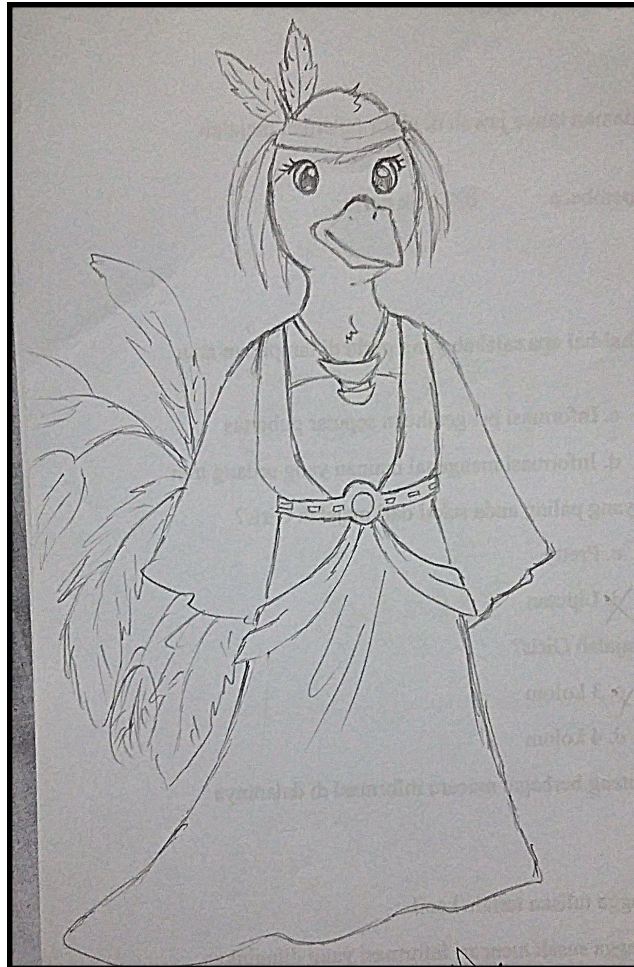


Gambar 4.8 Sketsa Karakter Bekantan

Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2015

Sketsa karakter pada gambar 4.8 dibuat sesuai dengan bentuk-bentuk dasar dari bekantan yang mudah di pahami oleh anak-anak sehingga tidak ambigu dengan bentuk hewan jenis lainnya. Pada karakter tersebut di buat bisa berdiri tegap selayaknya manusia pada umumnya dan juga di lengkapi dengan pakaian para pendekar-pendekar pada jaman dahulu.

3. Sketsa Cendrawasih



Gambar 4.9 Sketsa Karakter Cendrawasih

Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2015

Sketsa karakter pada gambar 4.9 dibuat sesuai dengan bentuk-bentuk dasar dari burung cendrawasih yang mudah di pahami oleh anak-anak sehingga tidak ambigu dengan bentuk hewan jenis lainnya. Pada karakter tersebut di buat bisa berdiri tegap selayaknya manusia pada umumnya dan juga di lengkapi dengan pakaian para putri-putri kerajaan pada jaman dahulu.

BAB V

IMPLEMENTASI DESAIN

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

5.1 Hasil *Vector* Seluruh Tokoh

Untuk pengolahan karakter dari sketsa manual menjadi *vector* atau digital dikerjakan setelah sketsa manual yang telah dibuat sebelumnya telah disetujui lebih lanjut. Dan untuk proses pengolahan karakter dari manual menjadi *digital* adalah dengan menggunakan *software adobe illustrator CS6*. Untuk unsur warna yang telah digunakan pada karakter diatas sesuai dengan data-data yang telah di dapat mulai dari warna pakaian, warna kulit, dan warna dari atribut-atribut yang digunakan.

Berikut hasil *vector* keseluruhan dari tokoh karakter dalam buku ilustrasi pencak silat.

1. Hasil *Vector* Komodo

Hasil *vector* karakter pada gambar 5.1 dibuat sesuai dengan karakter asli dari seekor komodo tetapi dibuat dapat berdiri tegak menyerupai manusia. Dengan menggunakan pakaian pendekar pada jaman dahulu.



Gambar 5.1 Hasil *Vector* Komodo
Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015

2. Hasil *Vector* Bekantan

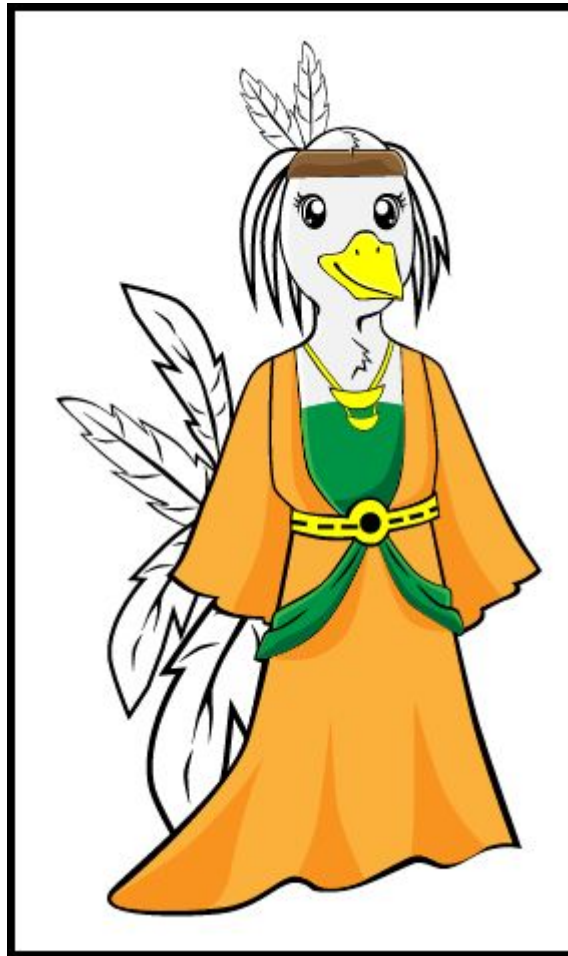
Hasil *vector* karakter pada gambar 5.2 dibuat sesuai dengan karakter asli dari seekor bekantan tetapi dibuat dapat berdiri tegak menyerupai manusia. Dengan menggunakan pakaian pendekar pada jaman dahulu.



Gambar 5.2 Hasil Vector Bekantan
Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015

3. Hasil *Vector* Cendrawasih

Hasil *vector* karakter pada gambar 5.3 dibuat sesuai dengan karakter asli dari seekor burung cendrawasih tetapi dibuat dapat berdiri tegak menyerupai manusia. Dengan menggunakan pakaian putri kerajaan pada jaman dahulu.

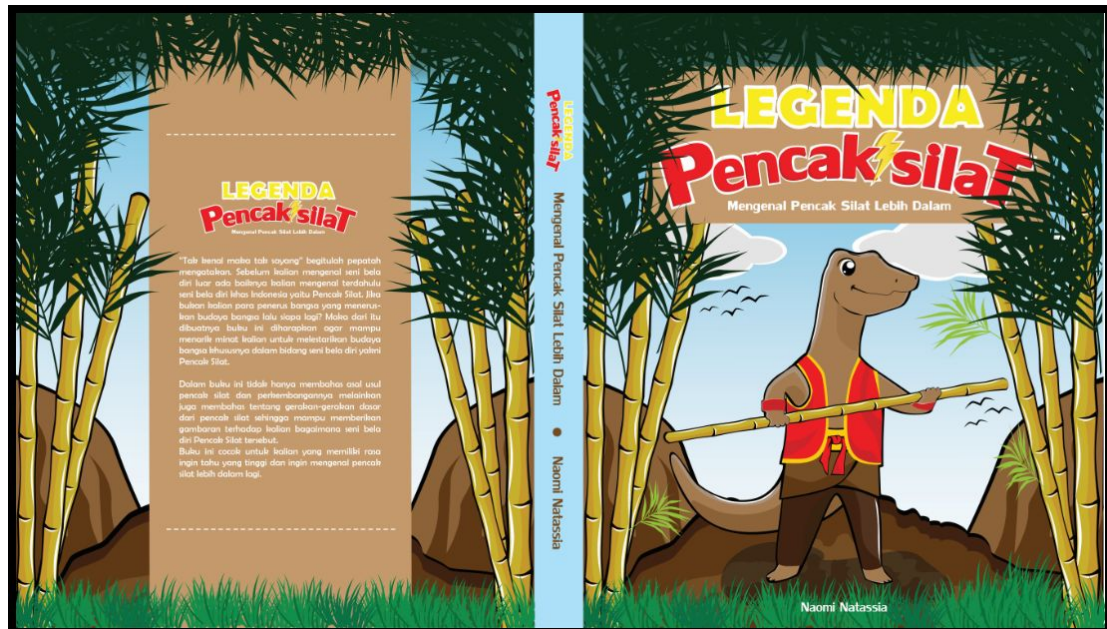


Gambar 5.3 Hasil Vector Cendrawasih
Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015

5.2 Desain Layout Buku

5.2.1 Desain *Cover*

Pada gambar 5.4 Desain *cover* yang akan ditampilkan dibuat sesuai dengan data yang telah diperoleh mulai dari warna, tipografi dan unsur pelengkap lainnya. Berikut akan ditampilkan desain *cover* yang telah dibuat.

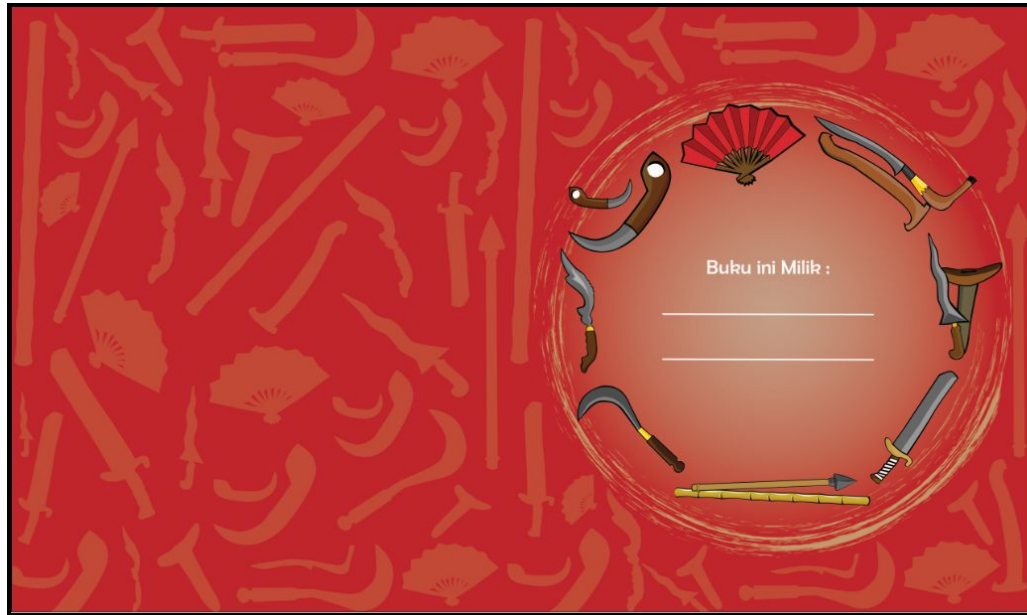


Gambar 5.4 Desain Cover

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015

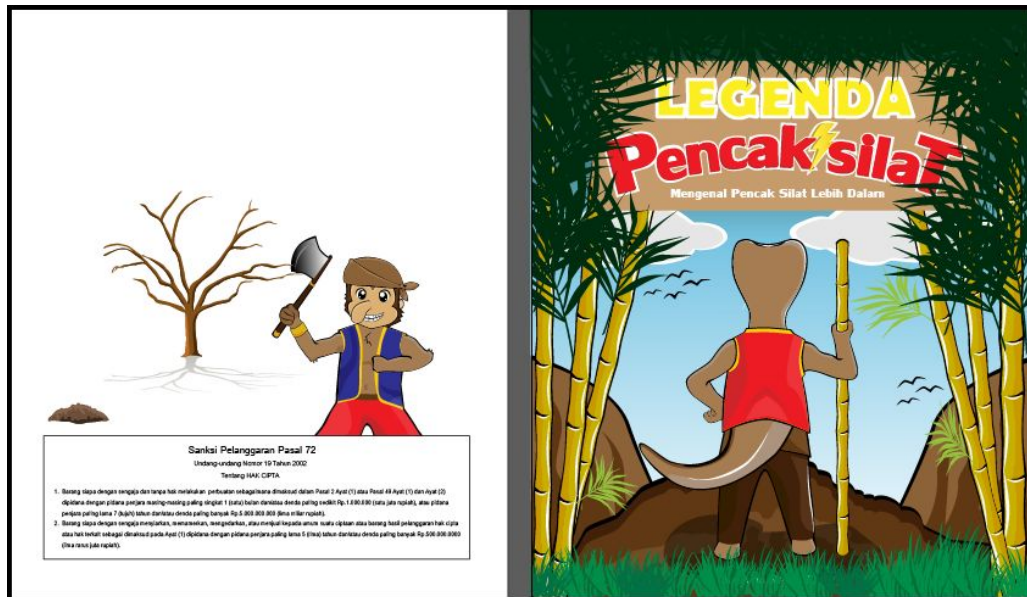
5.2.2 Desain Halaman Setelah Cover

Pada halaman setelah *cover* berikut berisi tentang *Insert* buku bagian depan yang bertuliskan “buku ini milik”, Undang - undang, Hak Cipta berserta nama pembuat buku ilustrasi tersebut dan sampul bagian dalam beserta daftar isi.



Gambar 5.5 Desain Halaman Setelah Cover Bagian 1

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015



Gambar 5.6 Desain Halaman Setelah Cover Bagian 2

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015



Gambar 5.7 Desain Halaman Setelah Cover Bagian 3

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015

5.2.3 Desain halaman 1,2,3,4,5,6

Desain halaman 1,2,3,4,5,6 berisi tentang pengenalan tokoh komodo, bekantan dan burung cendrawasih dengan nama tokoh mereka dalam buku serta pengetahuan umum singkat tentang ketiga tokoh tersebut. Halaman 1 dan 2 menceritakan tentang tokoh komodo, halaman 3 dan 4 menceritakan tokoh bekantan, halaman 5 dan 6 menceritakan tokoh cendrawasih.



Gambar 5.8 Desain Halaman 1 dan 2

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015



Gambar 5.9 Desain Halaman 3 dan 4

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015



Gambar 5.10 Desain Halaman 5 dan 6

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015

5.2.4 Desain Halaman 7,8,9,10,11,12

Desain halaman 7,8,9,10,11,12 berisi tentang sejarah singkat tentang pencak silat. Halaman 7 dan 8 merupakan pembatas antara bab satu dengan bab lainnya, halaman 9 dan 10 merupakan halaman yang menjelaskan tentang “apa itu pencak silat?” dan sedikit menjelaskan tentang sejarah singkat tentang pencak silat, halaman 11 dan 12 menjelaskan tentang perkembangan pencak silat dan pencak silat di dunia internasional.



Gambar 5.11 Desain Halaman 7 dan 8

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015



Gambar 5.12 Desain Halaman 9 dan 10

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015



Gambar 5.13 Desain Halaman 11 dan 12

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015

5.2.5 Desain Halaman 13,14,15,16,17,18

Desain halaman 13,14,15,16,17,18 berisi tentang pakaian yang digunakan dalam pencak silat. Halaman 13 dan 14 merupakan pembatas antara bab satu dengan bab lainnya, halaman 15 dan 16 merupakan halaman yang menjelaskan tentang pakaian yang digunakan ketua pencak silat dan dewan juri, halaman 17 dan 18 menjelaskan tentang pakaian pencak silat yang digunakan juri dan atlet pencak silat kategori tanding.



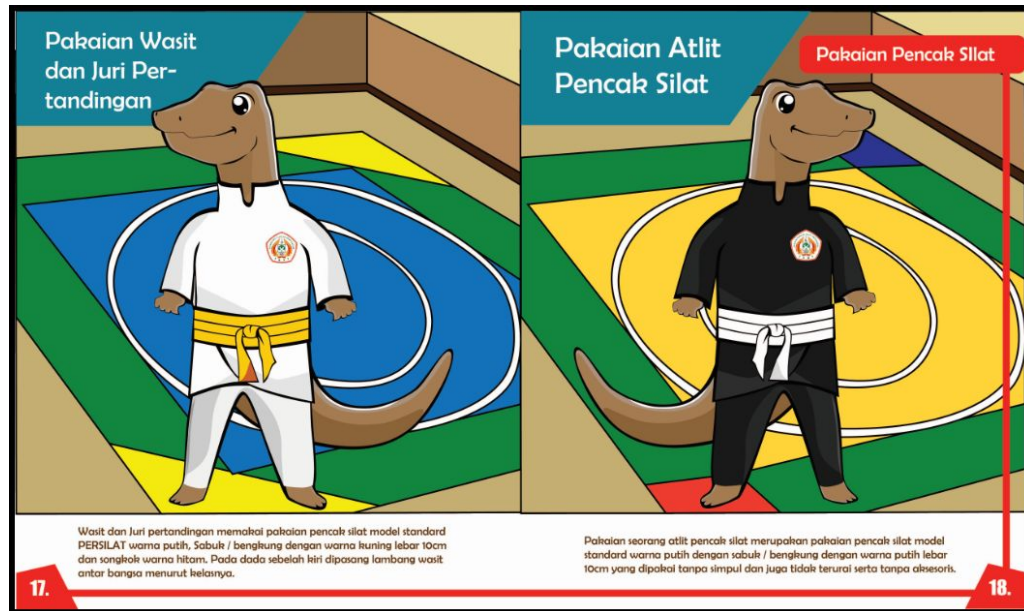
Gambar 5.14 Desain Halaman 13 dan 14

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015



Gambar 5.15 Desain Halaman 15 dan 16

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015



Gambar 5.16 Desain Halaman 17 dan 18

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015

5.2.6 Desain Halaman 19,20,21,22,23,24

Desain halaman 19,20,21,22,23,24 berisi tentang senjata yang digunakan dalam pencak silat. Halaman 19 dan 20 merupakan pembatas antara bab satu dengan bab lainnya. halaman 21 dan 22 merupakan halaman yang menjelaskan tentang senjata keris, kujang, toya / tongkat, parang / golok. halaman 23 dan 24 menjelaskan tentang senjata sabit / clurit, tombak, kipas lipat, kerambit / kuku machan, dan rencong.



Gambar 5.17 Desain Halaman 19 dan 20

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015



Gambar 5.18 Desain Halaman 21 dan 22

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015



Gambar 5.19 Desain Halaman 23 dan 24

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015

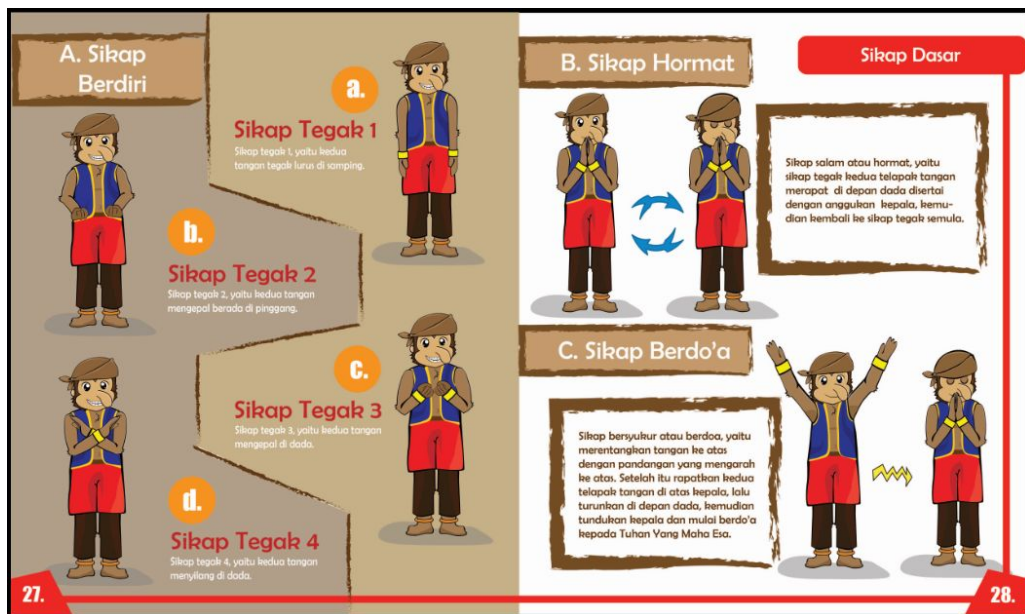
5.2.7 Desain Halaman 25,26,27,28,29,30

Desain halaman 25,26,27,28,29,30 berisi tentang gerakan dasar yang digunakan dalam pencak silat. Halaman 25 dan 26 merupakan pembatas antara bab satu dengan bab lainnya. halaman 27 dan 28 merupakan halaman yang menjelaskan tentang gerakan dasar sikap berdiri tegak, sikap hormat, dan sikap berdoa. Halaman 29 dan 30 menjelaskan sikap istirahat, sikap berdiri kangkang, sikap berdiri kuda-kuda ringan, sikap berdiri kuda-kuda sedang dan sikap berdiri kuda-kuda berat sedangkan halaman 31 menjelaskan sikap jongkok.



Gambar 5.20 Desain Halaman 25 dan 26

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015



Gambar 5.21 Desain Halaman 27 dan 28

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015



Gambar 5.22 Desain Halaman 29 dan 30

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015



Gambar 5.23 Desain Halaman 31 dan 32

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015

5.2.8 Desain *Insert* Buku Bagian Belakang



Gambar 5.24 Desain *Insert* buku bagian belakang

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015

5.3 Poster

Poster memiliki kelebihan dalam mengatur tempo para khalayak. Pembaca poster dapat mengulang bacaannya kembali dan mengatur cara membacanya. Media poster merupakan media yang dapat di baca dengan tenang dan teliti karena para pembacanya dapat meninjau ulang karena sifatnya yang tercetak dan pesan-pesannya bersifat permanen sehingga memiliki kekuatan utama dapat dijadikan bukti.



Gambar 5.25 Desain Poster

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015

5.4 Desain Jam Dinding

Penggunaan jam dinding merupakan salah satu media promosi yang sekaligus dapat mengedukasi serta memiliki keunikan sendiri sebagai sebuah media untuk mengenal sebuah produk / jasa ataupun hanya sebagai penghias keindahan. Selain itu jam dinding juga memiliki keunggulan lain dengan penggunaan warna yang mencolok agar mampu menarik pandangan mata setiap orang yang melihatnya.



Gambar 5.26 Desain Jam Dinding
Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015

5.5 Desain Stiker

Penggunaan stiker karena fleksibilitas yang tinggi serta memiliki keunikan sendiri sebagai sebuah media untuk mengenal sebuah produk / jasa ataupun hanya sebagai penghias keindahan. Selain itu stiker juga memiliki keunggulan lain dengan penggunaan warna yang mencolok agar mampu menarik pandangan mata setiap orang yang melihatnya.



Gambar 5.27 Desain Stiker

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015

5.6 Desain Pembatas Buku

Pembatas buku merupakan salah satu media promosi yang sekaligus dapat mengedukasi. Di dalam desain pembatas buku terdapat kutipan-kutipan yang ada di dalam buku ilustrasi Legenda Pencak Silat agar anak-anak dapat sekaligus mengingat dan belajar.



Gambar 5.28 Desain Pembatas Buku

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015

5.7 Desain Pin dan Gantungan Kunci



Gambar 5.29 Desain Pin dan Gantungan Kunci

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015

5.8 Desain Mug

Mug merupakan salah satu media promosi yang sekaligus dapat mengedukasi. Di dalam desain mug terdapat kutipan-kutipan yang ada di dalam buku ilustrasi Legenda Pencak Silat agar anak-anak dapat sekaligus mengingat dan belajar.



Gambar 5.30 Desain Mug 1

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015



Gambar 5.31 Desain Mug 2

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015



Gambar 5.32 Gambar hasil tampilan mug

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015

5.9 Desain Brosur



Gambar 5.33 Desain Brosur bagian dalam

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015



Gambar 5.34 Desain Brosur bagian luar

Sumber: Hasil Olahan Peneliti 2015

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan buku ilustrasi Pencak Silat ini adalah :

1. Gagasan pembuatan buku ilustrasi pencak silat ini adalah sebagai upaya melestarikan budaya bangsa.
2. Buku ilustrasi ini disampaikan secara interaktif menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak-anak dan menggunakan pewarnaan yang “*eye cath-ing*” sehingga anak-anak menjadi tertarik untuk membaca.
3. *Font* yang digunakan merupakan *font* yang tidak kaku namun tingkat keterbacaannya masih jelas sehingga cocok untuk anak yang baru belajar membaca maupun sudah lancar membaca.
4. Implementasi perancangan mengacu pada buku ilustrasi dan media pendukungnya, dimana hasil perancangan diharapkan dapat membantu anak-anak sebagai target utama dapat senang dan tertarik untuk mengikuti seni bela diri lokal yaitu pencak silat.
5. Media yang digunakan adalah buku sebagai media utama. Untuk media pendukung promosi buku menggunakan media poster, brosur, mug, pembatas buku dan stiker.

6.2 Saran

Adapun saran dari pembuatan buku ilustrasi pencak silat ini adalah:

1. Memperdalam pembahasan tentang pencak silat terutama dalam hal sejarah dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
2. Mengembangkan buku ilustrasi ini untuk lebih banyak lagi agar anak-anak lebih banyak yang berminat.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber buku :

- Akbar, Reni. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak : Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Alexander. Howard. 1970. *Pentjak-Silat : The Indonesian Fighting Art*. Tokyo: Palo Alto, Calif: Kodansha International.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- B. Hurlock, Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*, Jakarta: Erlangga.
- D. Gunarsa, Singgih. 2004. *Psikologi Olahraga Prestasi*, Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Dharmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna : Teori dan Kreativitas Penggunaannya*, Bandung : ITB.
- Hasan, Ali, S.E.,M.M. 2008. *Marketing*. Yogyakarta: MedPress.
- Hidayat, Roni. 2010. *Seni Bela Diri Pencak Silat*, Jakarta: PT Regina Eka Utama.
- Indrapura, Hilman. 2010. *Bela Diri Untuk Anak*, Jakarta: Dian Rakyat.
- Kasali, Rhenald. 2000. *Membidik Pasar Indonesia*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Kusmiyati R, Artini.dkk..(1999). *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan
- Maryono, O'ong. 1998. *Pencak Silat Merentang Waktu*, Pustaka Pelajar.
- Mayke S. Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan Dan Permainan*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Moleong, Lexy. 1999. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rodakarya.
- Muhammad, As'adi. 2010. *Deteksi Bakat & Minat Anak Sejak Dini*, Jogjakarta: Garailmu.
- Mulyana, Deddy. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja

Roadakarya.

- Naharsari, Nur Dyah. 2008. *Olahraga Pencak Silat*. Jakarta: Ganeca Exact.
- Rustan Surianto. 2008. *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Surianto. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Surianto. 2011. *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Santi, Danar, S.Psi. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Indeks.
- Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Suwartono. 2014. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: ANDI.
- Umar, Husein. 2003. *Metode Riset Komunikasi Organisasi*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

Sumber Jurnal :

Anandya, Dea (2013) *Perancangan Buku Anak Cerita Topeng Dan Pesta Roh Suku Asmat Melalui Ilustrasi Seni Kertas.*

Raharjo, Deny Laksono (2014) *Perancangan Pose-to-Pose Aniasi 3D “Seni Tunggal Pencak Silat” Menggunakan Source Filmmaker.*

Lasahido, Aziz (2014) *Penciptaan Buku Referensi Masakan Semanggi Sebagai Upaya Pelestarian Kuliner Tradisional Surabaya, 3-4.*

Sumolang, Milka Octivia (2013) *Perancangan Buku Panduan Wisata Kuliner Makanan Tradisional Khas Makassar, 3-4*

Sumber Internet :

Maylan, Sofian. 2010. *Fungsi Pencak Silat.* <http://budsun.blogspot.com/2010/04/fungsi-pencak-silat-maylan-sofian>. Diakses 16 Februari 2013.