



UNIVERSITAS
Dinamika

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI UPAYA
MENGENALKAN KESENIAN LUDRUK KEPADA REMAJA
USIA 13 – 18 TAHUN**

TUGAS AKHIR



**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Sheila Auliah

18420100082

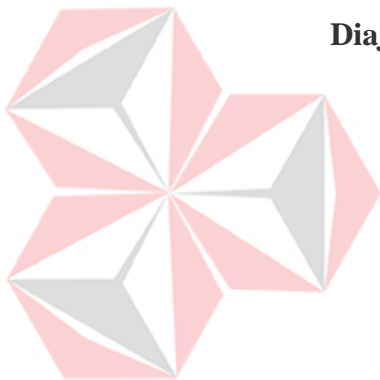
FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI UPAYA
MENGENALKAN KESENIAN LUDRUK KEPADA REMAJA
USIA 13 – 18 TAHUN**

TUGAS AKHIR



**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh :

Nama : Sheila Auliah

NIM : 18420100082

Jurusan : S1 Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2024

Tugas Akhir
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI UPAYA
MENGENALKAN KESENIAN LUDRUK KEPADA REMAJA
USIA 13 – 18 TAHUN

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Sheila Auliah

NIM: 18420100082

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Selasa, 06 Februari 2024

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

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

NIDN: 0720028701

II. Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN: 0726027101

Penguji:

Karsam, MA., Ph.D.

NIDN: 0705076802



Digitally signed
by Dhika Yuan Y
Date:
2024.08.29
12:46:45 +07'00'



Siswo Martono
2024.08.28
10:49:25 +07'00'



KARSAM, MA., Ph.D
2024.08.27 13:18:15
+07'00'

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



KARSAM, MA., Ph.D
2024.08.30 09:49:06
+07'00'

Karsam, MA., Ph.D

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



Don't be scared to step up and just do your best!

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



Karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua, keluarga, teman dan mereka yang sudah mendukung saya.

UNIVERSITAS
Dinamika

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Sheila Auliah**
NIM : **18420100082**
Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Tugas Akhir**
Judul Karya : **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI UPAYA MENGENALKAN KESENIAN LUDRUK KEPADA REMAJA USIA 13 – 18 TAHUN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

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

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 22 Januari 2024



Sheila Auliah
NIM : 18420100082

ABSTRAK

Ludruk merupakan salah satu kesenian tradisional yang berasal dari Jawa Timur, yang dimana pembawaannya diiringi oleh tari remo, gamelan, parikan, kidungan, dan dagelan. Ludruk yang pada tahun 1990-an sampai 2000-an populer, sekarang mulai kurang hingga dari 250-300-an pengunjung menurun hingga tinggal 76 persen total pengunjung, penurunan ini kebanyakan dikarenakan remaja sekarang kurang berminat pada Ludruk. Remaja zaman sekarang lebih tertarik dengan mendapat informasi menggunakan media visual, penurunan peminat dikalangan remaja salah satunya dikarenakan masuknya budaya asing yang terkenal baru dan fresh sehingga menggeser minat remaja dari budaya lokal. Pemakaian media visual Ilustrasi untuk mengenalkan Ludruk kepada remaja dengan begitu berharap akan menambah minat remaja kepada Ludruk.

Keyword: *ludruk, teater rakyat, kesenian tradisional, remaja*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Rasa Syukur atas rahmat yang diberikan Allah SWT sehingga penulis mampu menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul **”Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Upaya Mengenalkan Kesenian Ludruk Kepada Remaja Usia 13 – 18 Tahun”** dengan lancar dan dalam keadaan yang sehat.

Melalui kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada mereka yang telah menemani dan membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, terutama yang terhormat:

1. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku rektor Universitas Dinamika.
2. Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika dan juga Dosen penguji.
3. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika, dosen wali dan juga Pembimbing I Tugas Akhir.
4. Siswo Martono, S.Kom., M.M. selaku dosen Pembimbing II Tugas Akhir.
5. Drs Eko Edy Susanto selaku anggota dan ketua dari Sanggar Ludruk Karya Budaya.
6. Bapak Ngari Siswanto (Bapak Embing) selaku anggota dan ketua dari Sanggar Ludruk Warna Budaya.
7. Keluarga dan saudara-saudara saya yang telah sabar dan mendukung saya dari awal hingga akhir meski akhirnya telat dalam menyelesaikan kuliah.
8. Ilham, Dita, Indri, Sudrajat, dan teman-teman SMK dan kuliah yang telah mendukung dan menyemangati penulis.
9. Bserta kawan-kawan yang tidak dapat disebutkan satu persatu namun telah membantu dalam pengerjann Tugas Akhir.

Surabaya, 21 Februari 2024

Sheila Auliah
18420100082

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Penelitian Terdahulu.....	4
2.2 Ludruk	4
2.3 Teater Rakyat	5
2.5 Remaja.....	5
2.6 Media Visual	5
2.7 Tipografi.....	6
2.8 Layout.....	6
2.9 Definisi Buku Ilustrasi.....	7
2.9.1 Jenis Gambar Ilustrasi	7
2.10 Warna	8
BAB III METODE PENELITIAN	9
3.1 Jenis Penulisan	9
3.2 Unit Analisis.....	9

3.3 Teknik Pengumpulan Data	9
3.3.1 Observasi	9
3.3.2 Wawancara	10
3.3.3 Studi Literatur.....	10
3.4 Teknik Analisis Data	10
3.4.1 Analisis SWOT.....	10
3.4.2 Reduksi	11
3.4.3 Penyajian	11
3.4.4 Penarikan Kesimpulan.....	11
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	12
4.1 Hasil Pengumpulan Data	12
4.1.1 Hasil Observasi.....	12
4.1.2 Wawancara	16
4.1.3 Studi Literatur.....	18
4.2 Hasil Reduksi Data.....	18
A. Observasi	18
B. Wawancara	19
C. Studi Literatur.....	19
4.3 Hasil Penyajian Data	20
4.4 Kesimpulan.....	20
4.5 Konsep dan Keyword	20
4.5.1 Analisis Segmentation, Targeting, Positioning (STP).....	20
A. <i>Segmentation</i>	20
B. <i>Targeting</i>	21
C. <i>Positioning</i>	21
4.5.2 <i>Unique Selling Point (USP)</i>	21



4.5.3 Analisis SWOT.....	22
4.5.4 Keyword	23
4.5.5 Deskripsi <i>Keyword</i>	24
4.6 Konsep Karya	24
4.6.2 Strategi Kreatif	24
4.7 Strategi Media	26
4.8 Implementasi Media	31
4.8.1 Media Utama	31
4.8.2 Media Pendukung.....	41
BAB V PENUTUP.....	44
5.1 Kesimpulan.....	44
5.2 Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	45
LAMPIRAN.....	47
Lampiran 1 : Kartu Bimbingan	47
Lampiran 2 : Kartu Seminar	48
Lampiran 3 : <i>Form Questionnaire</i>	49
Lampiran 4 : Hasil Plagiasi Laporan Tugas Akhir	54
Lampiran 5 : Biodata Penulis	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Umur Pengisi <i>Form</i>	12
Gambar 4.2 Ukuran Dari pengenalan Ludruk.....	12
Gambar 4.3 Persen Dari Penonton Ludruk	13
Gambar 4.4 Media Untuk Menonton Ludruk	13
Gambar 4.5 Jawaban Ludruk itu Apa 1	13
Gambar 4.6 Jawaban Ludruk itu Apa 2	14
Gambar 4.7 Jawaban Ludruk itu Apa 3	14
Gambar 4.8 Jawaban Ludruk itu Apa 4	15
Gambar 4.9 Jawaban Ludruk itu Apa 5	15
Gambar 4.10 Jawaban Ludruk itu Apa 6	16
Gambar 4.11 Kediaman Bapak Embing	17
Gambar 4.12 Buku Ludruk Jawa Timur Dalam Pusaran Zaman.....	18
Gambar 4.13 <i>font UD Digi Kyokasho NK-B</i>	25
Gambar 4.14 <i>font Avenir LT Std 45Book Regular</i>	26
Gambar 4.15 Sketsa cover buku	26
Gambar 4.4 Sketsa tari remo putri	27
Gambar 4.5 Tari Remo putra	27
Gambar 4. Sketsa pembukaan Bab Dagelan	27
Gambar 4.6 Sketsa Bedayan 1	28
Gambar 4.8 Sketsa Tari Ular.....	29
Gambar 4.9 Sketsa Lakon	29
Gambar 4.10 Sketsa alat music gendang 1	29
Gambar 4.11 Sketsa alat musik gendang 2	30
Gambar 4.12 Sketsa alat musik gamelan	30
Gambar 4.13 Sketsa alat musik saron gamelan.....	30
Gambar 4.14 Sketsa alat musik kolintang.....	31
Gambar 4.15 Cover Depan	31
Gambar 4.16 Cover Belakang.....	32
Gambar 4.17 Halaman 1 & 2	32
Gambar 4.18 Halaman 3 & 4	33

Gambar 4.19 Halaman 5 & 6	33
Gambar 4.20 Halaman 7 & 8	33
Gambar 4.21 Halaman 9 & 10	34
Gambar 4.22 Halaman 11 & 12	34
Gambar 4.23 Halaman 13 & 14	35
Gambar 4.25 Halaman 17 & 18	35
Gambar 4.26 Halaman 19 & 20	36
Gambar 4.27 Halaman 21 & 22	36
Gambar 4.28 Halaman 23 & 24	37
Gambar 4.29 Halaman 25 & 26	37
Gambar 4.30 Halaman 27 & 28	37
Gambar 4.31 Halaman 29 & 30	38
Gambar 4.32 Halaman 31 & 32	38
Gambar 4.33 Halaman 33 & 34	39
Gambar 4.34 Halaman 35 & 36	39
Gambar 4.35 Halaman 37 & 38	40
Gambar 4.36 Halaman 39 & 40	40
Gambar 4.37 Halaman 41 & 42	40
Gambar 4.38 Halaman 43 & 44	41
Gambar 4.39 X-banner	41
Gambar 4.40 Poster	42
Gambar 4.41 Stiker	42
Gambar 4.42 Gantungan Kunci	43

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Analisis SWOT.....	22
Tabel 4.2 <i>Keyword</i>	23



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ludruk merupakan seni pertunjukan teater tradisional Jawa yang lahir dan berkembang di tengah-tengah masyarakat. Ludruk juga termasuk kesenian tradisional dari Jawa Timur yang pementasannya diiringi oleh tari remo, gamelan, parikam, kidungan, dan dagelan (Bayu, 2015), pementasan ludruk memiliki ciri-ciri sebagai berikut

1. Lakon sering memakai cerita kehidupan sehari-hari rakyat.
Acara biasanya diiringi oleh lagu jula juli dan alat musik tradisional seperti gamelan.
2. Untuk mengekspresikan peran dalam cerita yang dibawa, pemilihan tata rias dan busana sangatlah penting.
3. Kidungan adalah kumpulan syair atau pantun yang pembawaannya dilagukan dengan tema kehidupan sehari-hari.
4. Pembawaan Ludruk yang sederhana, spontan, dan dapat dengan mudah menyatu dengan masyarakatnya (penonton) membuat cerita yang dibawakan dapat diterima dengan baik. ludruk juga memiliki beberapa fungsi selain untuk menghibur diantaranya sebagai media komunikasi yang mana kesenian ini sering digunakan untuk mengkritik hal-hal tertentu yang ada didalam masyarakat (Azali, 2012).

Acara Ludruk dibuka dengan tari remo yang dimana tari tersebut biasanya digunakan untuk menyambut tamu. Yang dilanjutkan dengan tarian dan lagu dari atraksi bedayan yang diiringi dengan iringan gamelan berlaras slendro atau alat musik yang lain (rebana, kecapi, seruling, siter). Setelah atraksi bedayan, Kidungan dibawakan dengan pesan-pesan moral dan kritik dalam lagu/syair yang redapat didalam syairnya. Tanpa pergantian, pemain kidungan langsung masuk ke sesi dagelan yang merupakan salah satu acara inti, dagelan sangat dinantikan dan disukai oleh penonton karena pembawaan lawakannya. Setelah adegan Dagelan selesai barulah cerita inti atau lakon ludruk dimulai. (Bayu, 2015).

Namun seiring perkembangan zaman yang semakin majunya teknologi membuat banyak anak muda meninggalkan kesenian tradisional dan lebih memilih kesenian modern hal itu juga yang pada akhirnya membuat ludruk kurang diminati oleh para remaja. Kurang minatnya remaja bisa dikarenakan rasa kurang tahu atau tidak ingin tahunya remaja kepada Ludruk. Akibat dari kurangnya minat ini membuat remaja semakin dikit yang mengenal tentang Ludruk. dalam wawancara yang dilakukan dengan Drs Eko Edy Susanto selaku ketua dari Sanggar Ludruk Karya Budaya pada 12 Oktober 2022 mengatakan bahwa pengaruh budaya asing terasa dalam kesenian Ludruk. Pengaruh perkembangan zaman tidak hanya terlihat dalam pwbawaan Ludruk tetapi juga dengan sikap remaja yang lebih sering mencari hiburan melewati media sosial yang terkesan lebih seru dengan pembawaan visualnya.

Oleh karena itu Penulis merancang buku ilustrasi mengenai ludruk berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan dimana buku ini memiliki target usia 13 – 18 tahun yang mana buku ini berisi informasi seputar Ludruk, dari babak yang dibawakan dalam pementasan Ludruk sampai dengan busana yang dikenakan dan alat musik yang dipakai.

Dengan dibuatnya buku ini, diharapkan dapat mengenalkan Ludruk kepada remaja sehingga timbulnya rasa ingin tahu mereka kepada Ludruk. Juga diharapkan dapat membantu menumbuhkan rasa cinta pada budaya tradisional dan dapat membantu melestarikannya.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, didapatnya rumusan masalah yaitu “Bagaimana merancang buku ilustrasi sebagai upaya mengenalkan kesenian Ludruk kepada remaja berumur 13-18 tahun?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Merancang buku ilustrasi menggunakan jenis ilustrasi karya sastra.

2. Memfokuskan pada upaya mengenalkan Ludruk kepada remaja berumur 13 – 18 tahun.
3. Fokus buku yang akan dirancang adalah Babak atau alur dari Ludruk dan juga alat music yang dipakai.
4. Media yang akan digunakan untuk mendukung buku yang akan dirancang adalah stiker, poster, *bookmark*, *X-Banner* dan gantungan kunci.

1.4 Tujuan

Tujuan dalam perancangan buku ini adalah untuk merancang buku ilustrasi sebagai upaya pengenalan kesenian Ludruk kepada remaja. Buku ini akan berfokus untuk mengenalkan remaja pada kesenian Ludruk, dari sejarah hingga babak yang dibawakan, begitu juga dengan alat – alat musik yang dipakai.

1.5 Manfaat

Penulis berharap bahwa perancangan buku ilustrasi ini dapat bermanfaat sebagai sebuah informasi bagi pembaca menjadi refrensi untuk pembelajaran serta dapat menambah pengetahuan tentang ilustrasi dan juga kesenian Ludruk. Perancangan buku ini juga diharapkan dapat menjadi media untuk membantu melestarikan budaya tradional dan mengenalkan kesenian Ludruk kepada remaja.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Sumber penelitian yang menginspirasi dan menjadi referensi penulis adalah penelitian yang ditulis oleh Seila Ulfa Varadika Putri dengan jurnal yang berjudul “Perancangan Buku Komik Ludruk Berbasis Ilustrasi Digital Guna Mengenalkan Kembali Kesenian Tradisional kepada Remaja” pada tahun 2016. Di dalam jurnal tersebut berisikan tentang pengurangannya minat orang terlebih lagi remaja kepada Ludruk, dan ketertarikan remaja ke teknologi yang membuat Seila memilih memakai buku komik digital untuk mengenalkan ulang Ludruk kepada remaja (Putri, Budiardjo, & Yosep, 2016). Kekurangan dari penelitian tersebut terdapat pada penyampaian yang tidak mencantumkan semua babak yang ada di dalam Ludruk, karena itu penulis membuat buku yang berisi babak yang ada pada Ludruk beserta alat musik dan busana yang dipakai.

2.2 Ludruk

Ludruk merupakan seni pertunjukan teater tradisional Jawa yang lahir dan berkembang di tengah-tengah masyarakat. Ludruk juga termasuk kesenian tradisional dari Jawa Timur yang pementasannya diiringi oleh tari remo, gamelan, parikam, kidungan, dan dagelan (Bayu, 2015).

Ludruk adalah kesenian drama lawak/guyonan yang berisi cerita rakyat dan cerita perjuangan khas Jawa Timur yang diiringi oleh musik dan gamelan (Hargianto & Wahyuni, 2016).

Menurut Bayu (Bayu, 2015) Ludruk memiliki susunan acara atau babak yang berisi:

1. Pembukaan, tari remo yang bergaya putra dan putri biasanya dibawakan untuk menjadi pembukaan suatu acara Ludruk.
2. Dagelan atau lawakan, yang dimulai dengan pembawaan kidungan oleh salah satu pemain yang memakai riasan yang monjol.
3. Bedayan dalam babak ini tarian dapat dilakukan berpasangan ringan sambil melantunkan kidungan jula juli.

4. Lakon atau cerita yang dimana adalah acara inti dari Ludruk. Pembawaan cerita tersebut diselingi oleh kidungan dibeberapa bagian. Dengan tata panggung yang menyesuaikan dengan cerita yang dibawakan.

2.3 Teater Rakyat

Teater Rakyat adalah kelompok teater yang lahir, berkembang dan berpusatdi tengah rakyat – rakyat kampung sehingga masih memiliki ciri dan sifat rakyat dari tempat teater tersebut lahir (Nareswari, 2020). Contoh teater rakyat sendiri ialah ludruk dimana ludruk merupakan seni teater dari jawa timur yang mana cerita yang dipentaskan adalah mengenai kehidupan sehari-hari dengan menggunakan pakaian adat. Adapun ciri-ciri dari ludruk ialah cerita yang disajikan tanpa naskah serta digarap berdasarkan peristiwa sejarah, menggunakan bahasa tertentu, unsur humoris atau lawak tetap muncul, diiringi dengan musik tradisional (Hargianto & Wahyuni, 2016).

2.5 Remaja

Adolescence atau yang biasanya kita ketahui dengan istilah proses perkembangan ketahap dewasa secara fisik dan psikologis, proses tersebut dikenal dengan remaja. Dalam proses transisi seorang remaja untuk menjadi dewasa dapat dilihat dengan perubahan fisik, emosional, sosial, konsumtif, kognisi dan juga mental, meskipun begitu remaja tidak dapat dikatan sebagai anak-anak maupun dewasa (Baktiar, Damajanti, & Cahyadi, 2014).

2.6 Media Visual

Media visual adalah media yang dapat dilihat secara visual atau dapat dilihat langsung dengan mata (Tysara, 2021). Komunikasi visual terdiri dari 2 (dua) kata ,yaitu komunikasi yaitu kegiatan tukar-menukar pesan antara satu orang (pengirim) dengan satu atau lebih dari satu orang lainnya dan visual yang memiliki arti sesuatu yang memiliki wujud dan dapat terlihat dengan mata. Dari kedua kata tersebut terbentuklah kata komunikasi visual yang berarti cara untuk saling menukar pesan yang dapat dilihat dengan mata (Adhita, S. Sos., M. I. Kom, 2021).

Adapun manfaat dari media visual adalah menarik minat audiens dengan bentuk visual. karakteristik dari media visual itu sendiri adalah teks yang dapat dibaca secara linier dan menampilkan komunikasi secara satu arah. Namun media visual itu sendiri juga memiliki kelemahan yakni lambat dan kurang simpel, ukuran gambar seringkali kurang tepat. Sedangkan kelebihanannya adalah pengaplikasian yang seru dan dapat dengan mudah ditangkap oleh penonton (Pujilestari & Susila, 2020).

2.7 Tipografi

Typography atau tipografi adalah suatu unsur grafis yang tersusun dari tanda dan huruf (typeset) yang ditata satu demi satu hingga membentuk suatu pesan atau suatu gagasan yang dapat dipahami dan terbaca, huruf yang dipakai harus memenuhi syarat sebagai berikut (Sudiana, 2001)

1. Bahwa sesuatu yang ingin atau akan disampaikan harus diperuntukan untuk orang lain.
2. Sebagai pelengkap dari gambaran (seperti menggores, mengukir, mentakik, mencoreng, menulis, dan mencetak).
3. Pemakaian tanda harus disepakati bersama dan berlaku dalam jangka waktu tertentu.

2.8 Layout

Layout adalah salah satu elemen desain tentang tata letak suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang mau disampaikan dan dalam hal ini adalah media visual. Elemen yang biasa digunakan dalam desain website tidak jauh berbeda dengan elemen yang digunakan dalam desain media cetak seperti titik, garis, bidang, warna, tipografi, dan tekstur. Elemen memiliki banyak ragam didalam desain di peruntukan sebagai media penyampaian informasi yang lengkap dan sesuai ditujukan kepada pengunjung website, sehingga saat mengunjungi dan mencari informasi di websites pengunjung merasa nyaman. Desain website yang baik juga harus mempertimbangkan kemudahan navigasi dan estetika website per halaman (Monica, 2010).

2.9 Definisi Buku Ilustrasi

Ilustrasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adalah gambar (foto, lukisan) yang digunakan untuk memperjelaskan makna yang ada didalam buku, karangan, dan sebagainya; gambar, desain, atau rancangan sebagai penghias (halaman sampul dan sebagainya); berikut beberapa contoh lampiran (penjelasan) yaitu, bandingan, dan sebagainya untuk lebih memperjelas paparan (tulisan dan sebagainya), sedangkan buku adalah kumpulan informasi yang ditulis maupun digambar/ilustrasi yang dijilid atau digabungkan menjadi satu (Utari, 2019). Dengan fungsi Ilustrasi yaitu fungsi deskripsi, fungsi ekspresi, fungsi analitis dan fungsi kualitatif.

2.9.1 Jenis Gambar Ilustrasi

Berikut adalah beberapa jenis gambar ilustrasi:

1. Gambar Ilustrasi Karikatur
Karikatur merupakan gambaran yang menonjolkan keunggulan suatu objek dalam lukisan atau ilustrasi.
2. Gambar Ilustrasi Komik
Komik adalah gambar ilustrasi yang menggabungkan teks dan gambar dalam sebuah cerita bergambar.
3. Gambar Ilustrasi Kartun
Kartun adalah Ilustrasi yang menarik didalam sebuah cerita, yang biasanya bertujuan untuk membawakan pesan dalam gambar.
4. Gambar Ilustrasi Karya Sastra
Gambar ilustrasi karya sastra adalah gambar yang biasanya digunakan untuk melengkapi atau menekankan pentingnya karya sastra.
5. Gambar Ilustrasi Vignette
Gambar ilustrasi vignette adalah gambar yang disisipkan dalam narasi untuk membatu pengertian narasi.
6. Gambar Ilustrasi Buku Pelajaran
Gambar ilustrasi buku pelajaran adalah jenis lukisan teladan yang memiliki kemampuan untuk menjelaskan teks dan peristiwa, baik secara ilmiah

maupun dalam bentuk gambar parsial. Jenis gambar contoh buku teks berupa gambar alam, bagan dan, foto.

7. Gambar Ilustrasi Khayalan

Gambar ilustrasi khayalan adalah sejenis gambar yang dihasilkan dari imajinasi atau khayalan yang di kreasikan oleh pengelola imajinasi.

2.10 Warna

Warna merupakan factor penting dalam menciptakan suasana, karena dapat memengaruhi mood. Karena itu dalam kehidupan sehari-hari warna yang dipilih dapat menentukan citra maupun pandangan orang terhadap suatu hal (Sahid, 2017). Maka dari itu pemilihan warna untuk Penulisan ini merupakan hal yang penting. Berikut merupakan beberapa arti warna:

1. Merah : Berani, kuat, percaya diri, bergairah.
2. Biru : Tentram, hening, damai, kenyamanan.
3. Hijau : Menyegarkan, membangkitkan energi, menyenangkan.
4. Ungu : Magis, mistis, misterius, menarik.
5. Kuning : Cerah, komunikatif, inspiratif, ekspresif.
6. Oranye : Positif, senang, gembira, sosialisasi.
7. Coklat : Hangat, stabil, membumi, familiar.
8. Putih : Kemurnian, ketentraman, kesucian.
9. Hitam : Kuat, penuh percaya diri, elegan, maskulin.
10. Abu-abu : Hening, dingin, kaku, damai



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penulisan

Untuk perancangan ini, Penulis menggunakan metode kuantitatif. kualitatif, yaitu metode Penulisan yang dimana Penulisan tersebut yang dilakukan secara langsung di lapangan untuk melakukan Penulisan di tempat peristiwa agar mendapatkan gambaran utuh dari Penulisan yang dilakukan (Yusanto, 2019).

3.2 Unit Analisis

Unit analisis adalah subjek tertentu yang digunakan untuk menjadi subjek yang diincar dalam penelitian penulis. Unit analisis tersebut dapat berupa benda, wilayah, tempat, kelompok, individual dan waktu tertentu yang sesuai dengan fokus Penulisan (Sugiyono, 2013). Unit analisis dalam Penulisan ini adalah remaja berusia 13-18 tahun..

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dapat membantu Penulis dalam mengumpulkan informasi dan data-data valid yang akan diperlukan dalam pembuatan buku, metode Penulisan kualitatif sehingga dapat menghasilkan data bersifat deskriptif, seperti observasi,wawancara , dan studi literatur.

3.3.1 Observasi

Observasi adalah kegiatan pengumpulan bukti fakta yang diperlukan dalam dasar penelitian ilmiah yang dapat berupa teks maupun fakta langsung di lapangan (Hasanah, 2017)

Penulis akan melakukan pengumpulan data melalui kuisioner yang disebarakan melalui *G-Form* untuk remaja usia 13-18 tahun yang bertujuan mengetahui seberapa kenal mereka tentang kesenian Ludruk.

3.3.2 Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data kualitatif yang sering digunakan. Wawancara memiliki beberapa tahapan yaitu pengenalan, isi wawancara dan respon dari subjek dan konfirmasi (Rachmawati I. N., 2007) Narasumber yang akan Penulis Wawancara adalah Drs Eko Edy Susanto selaku bapak kepala dari Sanggar Ludruk Karya Budaya dan Bapak Ngari Siswanto (Bapak Embing) ketua dari Sanggar Ludruk Warna Budaya Krian.

3.3.3 Studi Literatur

Mengumpulkan data Penulisan melalui sumber – sumber literatur yang berupa buku – buku yang berkaitan dengan Penulisan yaitu kesenian teater Ludruk dan teknik pengambilan gambar. Dengan metode ini pengumpulan data dapat disempurnakan dan dikelola dengan benar dan valid.

3.4 Teknik Analisis Data

Prosedur pencarian data yang dilakukan dan diambil dari tempat laporan terjadi yang akan diolah dan disajikan sesuai dengan hasil yang didapat dilapangan, hasil tersebut kemudian dicari maknanya (Rijali, 2018).

3.4.1 Analisis SWOT

Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threats*) merupakan perumusan strategi yang digunakan untuk membantu mendapatkan data tentang kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang dimiliki oleh produk dari sisi internal maupun eksternal. Dengan dilakukannya analisis ini didapatkan keunggulan dan kekurangan yang dimiliki suatu produk, juga agar dapat memaksimalkan peluang dari produk tersebut. Pada tahap penelitian ini, penulis akan menggunakan analisis SWOT pada perancangan buku ilustrasi supaya sesuai dengan target dari buku tersebut.

3.4.2 Reduksi

Perangkuman hasil Penulisan dan pengumpulan data sesuai dalam konsep, kategori dan tema secara menelusur, rangkuman tersebut memiliki sifat pola yang luas (Rijali, 2018).

3.4.3 Penyajian

Kegiatan penyusunan sekumpulan data hasil yang telah terkumpul sehingga dapat dilakukannya penarikan kesimpulan dan tindakan apa yang perlu diambil selanjutnya (Rijali, 2018).

3.4.4 Penarikan Kesimpulan

Tahapan akhir dari analisa data dari hasil yang telah dilakukan di lapangan, dari permulaan yang dilakukannya pengumpulan data, pencarian arti/makna, pencatatan data, konfigurasi, sebab akibat, dan proposi. Kesimpulan – kesimpulan yang didapat bersifat longgar(Sementara) tetapi sudah tersedia, kesimpulan berawal dengan hasil yang belum jelas dan masih banyak kekurangan tetapi secara bertahap kesimpulan tersebut menjadi lebih rinci dan kokoh (Rijali, 2018).

Setelah data lengkap maka dapat diambilnya kesimpulan akhir dengan cara memahami dan mempelajari data tentang buku ilustrasi, serta memahami data dari wawancara dan observasi untuk mencari *keyword* untuk permasalahan yang ada.

BAB IV

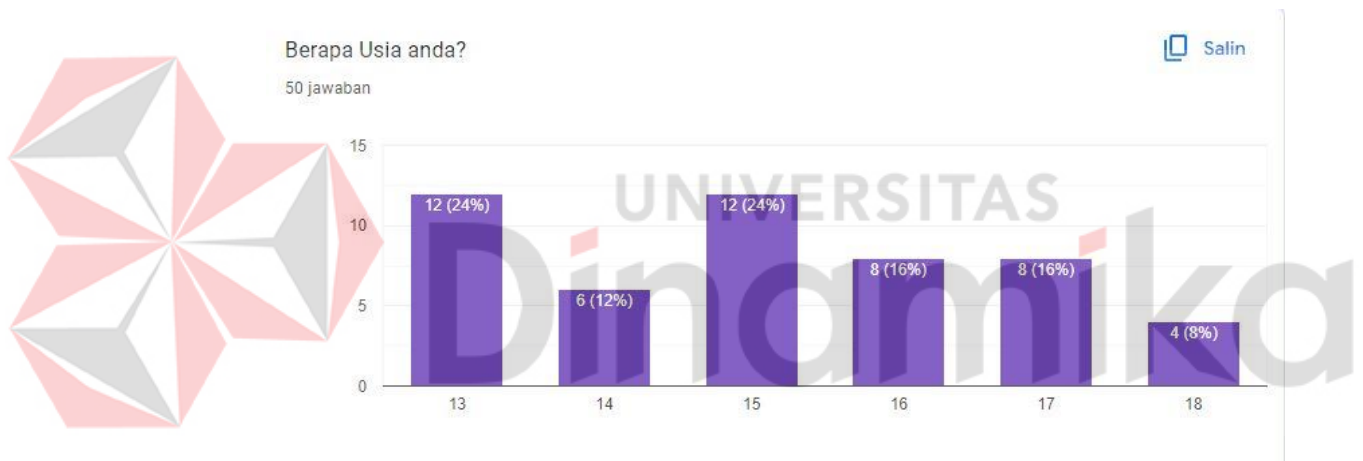
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Berdasarkan data analisa yang telah terkumpul dari pengumpulan data observasi, wawancara dan studi literature, didapatkannya sebuah data yang nantinya akandianalisa kembali demi mencapai hasil yang diinginkan.

4.1.1 Hasil Observasi

Hasil dari survei yang dlakukan secara online dengan menggunakan *Google Form* dan disebarakan ke pada siswa SMP dan SMK/SMA.



Gambar 4.1 Umur Pengisi *Form*



Gambar 4.2 Ukuran Dari pengenalan Ludruk



Gambar 4.3 Persen Dari Penonton Ludruk



Gambar 4.4 Media Untuk Menonton Ludruk



Menurut anda Ludruk itu apa?

50 jawaban

Kurang tau

Panggung komedi

Sebuah drama tradisional yang di kelas dengan unsur kebudayaan

Kesenian daerah yang menggambarkan kebudayaan Jawa dikemas dalam bentuk drama dimana biasanya ludruk ini dipertontonkan di desa

Ludruk adalah Kesenian daerah asal Jawa Timur yang mana ludruk ini biasanya berbentuk drama yang dikemas tradisional. Dengan di dalamnya terdapat dialog2 lucu antar tokoh

Ludruk Kesenian tari dari Jawa Timur

Tidak tau

Kesnian tradisional yang di lakukan oleh beberapa orang yang memakai baju adat tertentu dalam memainkan drama

Gambar 4.5 Jawaban Ludruk itu Apa 1

Menurut anda Ludruk itu apa?

50 jawaban

Drama teater tradisional dari jatim

suatu drama tradisional yang diperagakan oleh sebuah grup kesenian teater asal jawa timur

Kesenian asal pulau Jawa yang terkenal dengan musik gamelan dan tari remo dimana Kesenian ini biasanya di selangi dengan drama tradisional

Kesenian daerah yang dikemas dalam bentuk drama tradisional dimana pementasan dramanya diiringi oleh musik gamelan

Wayang ?

Pertunjukan komodi

Pertunjukan komedi

Pertunjukan traditional yang membawakan komedi

Gambar 4.6 Jawaban Ludruk itu Apa 2



Menurut anda Ludruk itu apa?

50 jawaban

Kesenian jawa timur

Teater Rakyat

Pentas seni teater tradisional khas jawa

Gk tau

Acara tanggapan yang biasanya membawa komedi

Acara wayang

Tanggapan yang biasanya berisi komedi

Tanggapan malam

Acara Rakyat

UNIVERSITAS
Dinamika

Gambar 4.7 Jawaban Ludruk itu Apa 3

Menurut anda Ludruk itu apa?

50 jawaban

- Entah
- Tanggapan orang hajatan
- Nggak tau, belum pernah lihat
- Teater Rakyat khas Jawa Timur
- Teater tradisional seperti wayang
- Tari Tarian yang ada ceritanya
- Acara komedi
- Acara tanggapan untuk menghibur
- Mungkin acara yang seperti wayang tapi pakai orang

Gambar 4.8 Jawaban Ludruk itu Apa 4



Menurut anda Ludruk itu apa?

50 jawaban

- Acara malam
- Tontonan komedi
- Acara panggung komedi
- Tanggapan panggung komedi
- Tontonan rakyat
- Tontonan
- Tanggapan Rakyat seperti Wayang
- Acara tradisional Rakyat
- Teater seni Tradisional khas Jawa dengan cerita komedi dan tari tari Tradisional yang diiringin alat musik gamelan

Gambar 4.9 Jawaban Ludruk itu Apa 5

Menurut anda Ludruk itu apa?

50 jawaban

Tontonan
Tanggapan Rakyat seperti Wayang
Acara tradisional Rakyat
Teater seni Tradisional khas Jawa dengan cerita komedi dan tari tari Tradisional yang diiringin alat musik gamelan
Tontonan komedi yang di pertunjukan di panggung
Panggung komedi tradisional
Kesenian tradisional
Panggung seni tradisional
Kesenian tradisional yang berkembang di Jawa dengan pembawaan cerita komedi

Gambar 4.10 Jawaban Ludruk itu Apa 6

Dari data diatas dapat dilihat bahwa dari 50 remaja yang telah mengisi *form Google* yang telah disebarakan terdapat 23 remaja atau 46% dari 50 persen remaja yang tidak pernah menonton atau melihat Ludruk. Dengan 26% dari 50 remaja tidak tertarik dengan Ludruk. Bukan hanya itu jawaban yang diberi atas pertanyaan tentang apa itu Ludruk , terlihat bahwa banyak yang menjawab asal atau tidak begitu mengetahui tentang Ludruk.

4.1.2 Wawancara

A. Drs Eko Edy Susanto

Dalam wawancara yang dilaksanakan pada Desember 2022 dengan Drs Eko Edy Susanto selaku Ketua dari Sanggar Karya Budaya Mojokerto dan juga pendiri sanggar tersebut, yang menjelaskan mengenai Ludruk yang dibuat untuk menghibur Rakyat dengan cerita mereka yang memang sengaja diambil dari kisah disekitar rakyat agar rakyat dapat dengan mudah mencerna dan tidak asing dengan cerita tersebut. Cerita-cerita yang dipakia biasanya mengenai kehidupan sehari-hari rakyat, sejarah, dongeng rakyat dan juga legenda, Ludruk juga biasanya memasukan unsur yang mencakup tema universal yang menyuarakan

ketimpangan sosial, diskriminasi, politik kotor, permasalahan ekologi, kekuasaan, kemanusiaan, bahkan runtuhnya tradisi dan kebudayaan.

Memang dalam masa modern banyak cerita yang dibawakan terkadang kalah dengan acara televisi yang dapat ditonton di rumah dan memiliki variant lebih banyak, tetapi Ludruk memiliki ciri khas mereka sendiri dalam pembawaannya. Dari pemain lakon yang terdiri dari pria meski lakon yang dibawakannya adalah perempuan.

B. Bapak Ngari Siswanto (Bapak Embing)



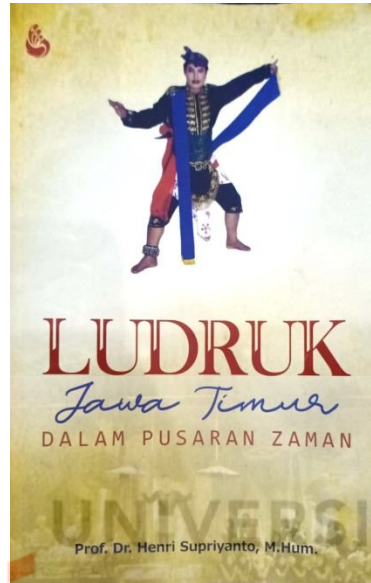
Gambar 4.11 Kediaman Bapak Embing

Wawancara yang dilakukan pada bulan Juli 2023 dengan Bapak Ngari atau yang akrabnya dipanggil dengan Bapak Embing oleh warga sekitar desa adalah ketua dari Sanggar Warna Budaya Krian. Bapak Embing menjelaskan bahwa Ludruk yang dibawakannya melambangkan Sidoarjo dan Surabaya yang dimana itu menjadi ciri khas mereka. Ludruk masih kental dengan tradisi mereka yang turun temurun meski dengan beberapa perubahan yang dibawa oleh pergantian zaman.

Bapak Embing mengatakan bahwa, Ludruk memiliki peran sebagai pengarah dan pembinaan dalam masyarakat dengan ceritanya. Dengan ceritanya yang positif dan seru dalam pembawaannya, Bapak Embing juga mengatakan Ludruk mengajarkan untuk menyaring mana yang negatif dan mana yang positif dalam kehidupan.

4.1.3 Studi Literatur

Dalam buku yang berjudul “Ludruk Jawa Timur Dalam Pusaran Zaman” yang ditulis oleh Prof. Dr. Henri Supriyanto, M. Hum. menjelaskan tentang perkembangan Ludruk dari masa periode Awal hingga periode pasca reformasi serta Inti dari acara Ludruk, seperti Komponen, penggarapan lakon, aspek, dan aktualisasi zaman.



Gambar 4.12 Buku Ludruk Jawa Timur Dalam Pusaran Zaman

4.2 Hasil Reduksi Data

A. Observasi

Data yang didapat dari form yang disebarakan secara online dijabarkan dengan hasil sebagai berikut :

1. Dari 50 orang yang mengisi form pertanyaan, 58% orang mengenal atau mengetahui tentang ludruk tetapi dari 58% orang hanya 18 orang yang pernah menonton Ludruk langdung dan tidak langsung.
2. Dari 50 jawaban 26% orang menjawab bahwa mereka tidak tertarik dengan Ludruk. Dengan 26% orang yang belum pernah menpnton dikarenakan tidak sempat dan dibandingkan dengan 48% orang yang menjawab sudah pernah menonton, lebih dari 50% orang tidak pernah menonton Luduk yang dimana melebihi orang yang pernah menonton Ludruk.

3. Dari pertanyaan mengenai apa itu Ludruk, banyak yang menjawab dengan asal atau hanya dengan jawaban tanggapan yang membawakan lawakan. Bahkan ada yang menjawab bahwa Ludruk itu wayang.

B. Wawancara

Data yang didapat dari wawancara, penulis mefokuskan beberapa inti data yaitu :

1. Dr. Drs Eko Edy Susanto

Ludruk sebagai suara rakyat yang menyuarakan ketimpangan sosial, diskriminasi, politik kotor, permasalahan ekologi, kekuasaan, kemanusiaan, bahkan runtuhnya tradisi dan kebudayaan dalam pembawaan cerita mereka. Pesan yang jarang dapat dikeluarkan dengan bebas oleh rakyat atau enggan mekipun hal tersebut menjadi salah satu topik atau masalah yang rakyat sedang hadapi. Dengan pembawaan cerita yang bersifat komedi dan menghibur, pesan yang ingin disampaikan oleh rakyat, kepada rakyat, dan untuk rakyat mudah untuk diterima.

2. Bapak Ngari Siswanto (Bapak Embing)

Ludruk memiliki peran sebagai pengarah dan pembimbing rakyat dalam memilah-milah mana yang baik dan mana yang buruk, yang dibawakan dalam cerita dengan berisi makna dan pelajaran dalam kehidupan. Dikarenakan itu disayangkan apabila Ludruk punah, bukan hanya salah satu seni tradisional Indonesia hilang tetapi juga kehilangan salah satu sarana hiburan rakyat yang sudah ada sejak dulu.

C. Studi Literatur

Dalam buku yang ditulis oleh Prof. Dr. Henri Supriyanto, M.Hum. Ditemukan bahwa Ludruk memiliki Identitas yaitu Ludruk sebagai teater tradisional, Ludruk sebagai Teater Rakyat, Ludruk sebagai Teater Hiburan dan Ludruk sebagai Hiburan. Dari identitas-identitas ludruk tersebut bisa di lihat bahwa ludruk sangat berpengaruh dalam lingkungan masyarakat sekitar, sehingga dapat di tafsirkan bahwa ludruk tumbuh dan berkembang untuk dan bersama rakyat.

4.3 Hasil Penyajian Data

Hasil reduksi dari data yang diberikan, maka dapat disajikan data sebagai berikut:

1. Ludruk identik dengan pembawaan cerita yang diambil dari lingkungan masyarakat seperti legenda, kehidupan sehari-hari masyarakat, dan juga sejarah.
2. Ludruk masih menarik perhatian dari remaja berumur 13 – 18 tahun pada kalangan tertentu dan juga daerah tertentu yang memiliki ketertarikan pada kesenian teater tradisional.
3. Dari 50 remaja terdapat 46% remaja tidak menenal Ludruk dan dari 50 remaja tersebut, 28% remaja tidak tertarik dengan Ludruk.

4.4 Kesimpulan

Berdasarkan data yang didapat dapat disimpulkan bahwa Ludruk identik dengan ceritanya yang diambil dari rakyat, dengan konsep yang diambil dari rakyat dan untuk rakyat membuat pertunjukan dengan mudah diresapi. Memiliki jangkauan penonton laki-laki dan perempuan berumur 13 – 60 tahun dengan pekerjaan sebagai Pelajar, mahasiswa, pelaku seni, pelaku teater, pengamat seni maupun masyarakat umum yang memiliki ketertarikan terhadap kesenian tradisional dan ilustrasi.

4.5 Konsep dan Keyword

Tahapan pertama yang dilakukan untuk menyusun *keyword* dan konsep adalah menganalisis STP, USP, dan SWOT untuk mempermudah dalam menemukan konsep dan *keyword*.

4.5.1 Analisis Segmentation, Targeting, Positioning (STP)

A. Segmentation

1. Geografis

Negara : Indonesia

Teritorial	: Jawa Timur
Regional	: Surabaya dan Sidoarjo
Kepadatan Populasi	: Kota Besar

2. Demografi

Jenis Kelamin	: Laki-laki dan Perempuan
Kelompok Usia	: 13 tahun – 18 tahun
Tingkat Pendidikan	: SMP sampai SMA
Kelas Sosial	: Menengah

3. Psikografis

Pelajar, mahasiswa, pelaku seni, pelaku teater, pengamat seni maupun masyarakat umum yang memiliki ketertarikan terhadap kesenian tradisional dan ilustrasi.

B. Targeting

Target dari dari Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Upaya Mengenalkan Kesenian Ludruk Kepada Remaja Usia 13 - 18 Tahun adalah remaja laki-laki dan perempuan berumur 13 hingga 18 tahun. Dengan pekerjaan sebagai Pelajar, mahasiswa, pelaku seni, pelaku teater, pengamat seni maupun masyarakat umum yang memiliki ketertarikan terhadap kesenian tradisional dan ilustrasi.

C. Positioning

Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Upaya Mengenalkan Kesenian Ludruk Kepada Remaja Usia 13 - 18 Tahun diposisikan sebagai media untuk mengenalkan kebudayaan Ludruk kepada Remaja, yang juga sebagai perwujudan pelestarian Ludruk.

4.5.2 Unique Selling Point (USP)

USP adalah sebuah keunikan yang ditawarkan oleh suatu produk dan diunggulkan oleh produk tersebut. USP yang dimiliki Ludruk adalah Ludruk tidak memakai naskah dalam pertunjukan yang dimana para pemain dapat mengimprovisasi pertunjukan yang mereka tampilkan. Keunikan dari perancangan ini adalah menggunakan ilustrasi sebagai media untuk menyalurkan pengetahuan

agar remaja mengenal tentang Ludruk dan Ludruk yang tidak memakai naska untuk setiap pertunjukan yang dimana terkesan flexibel dan pemain dapat mengiprove acting saat pertunjukan dan memakai cerita yang diambil dari keseharian rakyat yang membuat orang dengan mudah menerima Ludruk.

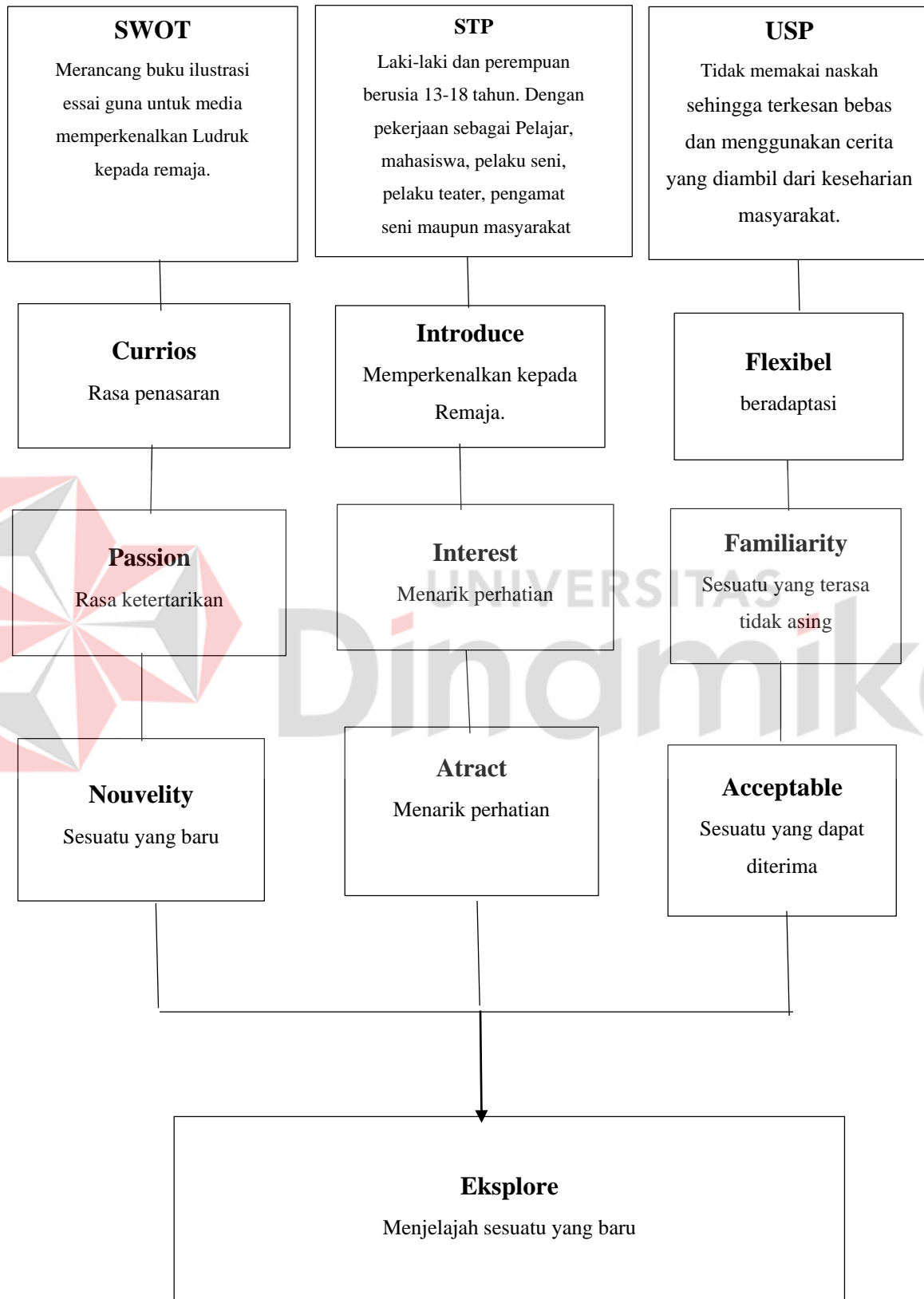
4.5.3 Analisis SWOT

Tabel 4.1 Analisis SWOT

Internal Eksternal	<i>Strengths</i>	<i>Weakness</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Merupakan salah satu kesenian pertunjukan tradisional tertua di Jawa Timur • Membawakan cerita rakyat sehari – hari, kisah perjuangan, dan sebagainya dengan iringan music gamelan 	<ul style="list-style-type: none"> • Cerita yang dibawakan kurang bervariasi • Kesenian Ludruk terkesan kurang menarik dibandingkan dengan sinetron di TV • Kurang minatnya remaja dengan hal yang memakai bahasa daerah
<i>Opportunities</i>	S-O	W-O
<ul style="list-style-type: none"> • Menuangkan gagasan dan inovasi dari masalah-masalah yang ada • Menarik minat remaja dengan keunikan dari pembawaan acara Ludruk 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang buku ilustrasi tentang Ludruk yang merupakan salah satu kesenian tradisional yang memiliki arti dan peranan mendalam di Jawa Timur. 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang media untuk memperkenalkan Ludruk kepada remaja zaman sekarang untuk lebih mengenal Ludruk, terutama remaja umur 13 – 18 tahun
<i>Threats</i>	S-T	W-T
<ul style="list-style-type: none"> • Sulit untuk masuk kedalam kalangan Remaja sekarang 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang buku guna mengenalkan tentang Ludruk untuk menaikkan minat remaja kepada kesenian Ludruk 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang sebuah media berupa buku ilustrasi yang bertujuan untuk mengenalkan Ludruk kepada remaja zaman sekarang
<p>Strategi Utama: Merancang buku ilustrasi sebagai upaya pengenalan kesenian Ludruk kepada remaja umur 13-18 tahun</p>		

4.5.4 Keyword

Tabel 4.2 *Keyword*



4.5.5 Deskripsi Keyword

Berdasarkan analisa keyword diatas, Buku Ilustrasi Sebagai Upaya Mengenalkan Kesenian Ludruk Kepada Remaja Usia 13 - 18 Tahun menggunakan konsep “eksplora”. Eksplora memiliki makna dalam konsep yang berarti “menjelajah”, menjelajah sendiri memiliki beberapa arti. menjelajah untuk bereksplora sesuatu yang baru, karena itu Penulis merancang buku ilustrasi karya sastra yang membuat remaja ingin mencoba atau menjelajahi pengetahuan mengenai Ludruk.

4.6 Konsep Karya

Perancangan buku ilustrasi ini menggunakan jenis ilustrasi karya ilmiah, dengan teknik yang digunakan adalah dengan menggunakan ilustrasi, visual dan juga informasi data yang disajikan sesuai dengan kajian buku tersebut.

4.6.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif dalam perancangan buku ilustrasi sebagai media untuk mengenalkan remaja pada Ludruk memiliki isi yang mayoritasnya adalah foto-foto esai mengenai Ludruk beserta penjelasan terkait dengan pembawaan Ludruk dan juga cerita yang dibawakan. Dalam buku yang dirancang akan terdapat informasi seputar ludruk yang didukung oleh ilustrasi-ilustrasi yang sesuai dengan informasi tersebut. Strategi dalam Penulisan ini diperlukan seperti berikut:

1. Fisik Buku

- | | |
|-------------------|--------------------------|
| a. Jenis Buku | : Buku Ilustrasi |
| b. Sampul Buku | : Jilid <i>Hardcover</i> |
| c. Jumlah Halaman | : 52 halaman |
| d. Dimensi | : 30x21 cm |
| e. Teks | : Bahasa Indonesia |
| f. Jenis Kertas | : HVS 100g |

2. Ilustrasi

Ilustrasi yang ditambihkan pada buku adalah informasi yang berkaitan dengan Ludruk, yaitu Tari Remo, Dagelan, Atraksi Bedayan, Lakon, alat music dan pakaian.

3. Warna

Pemilihan warna berdasarkan pakaian yang digunakan, suasana yang akan di gambarkan pada ilustrasi tersebut, dan warna yang akan menarin bagi remaja.

- a. Merah : yang memiliki arti *passion*, *exictement* dan *adventure*, warna merah juga mecolok sehingga akan menarik perhatian orang yang melihat.
- b. Kuning: yang memiliki arti hal positif, *joy*, *curiosity*, kebahagiaan dan *fun*. Warna kuning yang memiliki *vibe* positif yang sesuai dengan apa yang dibawakan oleh Ludruk.

Dari warna-warna diatas memiliki arti dan makna yang sesuai dengan *keyword* yang dipakai yatu “*explore*”, yang dimana rasa keingintahuan akan menimbulkan rasa ingin menjelajah atau mengeksplere hal tersebut.

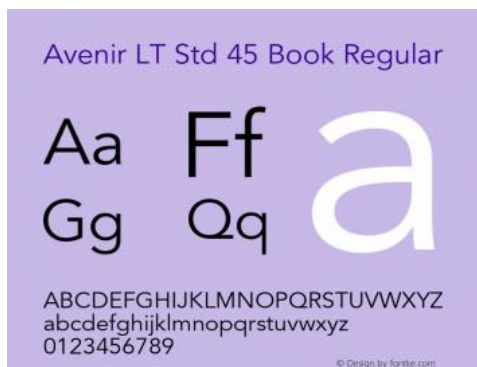
4. Tipografi

Tipografi yang akan digunkana dalam perancangan buku ini adalah tipografi *font UD Digi Kyokasho NK-B* yang dipakai untuk Judul dan Sub Judul pada buku dan Tpoografi *font Avenir LT Std 45Book Regular* yang dipakai untuk isi dalam buku.



Gambar 4.13 *font UD Digi Kyokasho NK-B*

(Sumber: fontke)



Gambar 4.14 font Avenir LT Std 45Book Regular

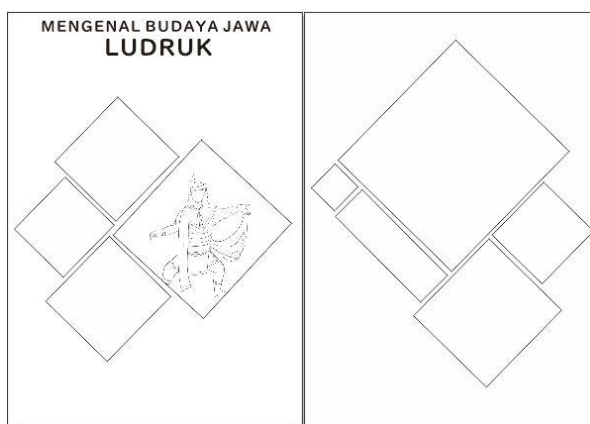
(Sumber: fontke)

4.7 Strategi Media

Dalam perancangan buku ilustrasi ini, dibagi menjadi dua media yaitu media utama yang dibuat berupa buku ilustrasi karya sastra yang digunakan sebagai media pengenalan remaja 13-18 tahun kepada Ludruk. Dan kedua adalah media pendukung yang berupa *bookmark*, stiker, *keychain*, *x-banner*, dan poster.

1. Sketsa Cover Buku

Cover depan akan diperlihatkan beberapa gambar dari isi yang ada didalam buku, seperti tari remo dan alat musik yang dipakai, dan juga dengan logo di tengah atas buu. Untuk cover belakang akan di diisi hampir sama dengan cover depan hanya saja dengan *synopsis* isi buku.



Gambar 4.15 Sketsa cover buku

2. Sketsa Tari Remo

Terdapat dua gambar yang memperlihatkan 2 jenis tari remo, 1 (satu) tari remo putrid an 1 (satu) tari remo. Gambar tersebut akan dipakai pada bab yang membahas tari remo.



Gambar 4.4 Sketsa tari remo putri



Gambar 4.5 Tari Remo putra

3. Sketsa Dagelan

Untuk dagelan akan dibuka dengan orang yang mengkidung dan beberapa gambar untuk memberi contoh gambaran isi dagelan.



Gambar 4. Sketsa pembukaan Bab Dagelan

4. Sketsa Bedayan

Untuk bab tari bedayan akan di buka dengan gambar penari-penari menarikan tari bedayan dengan berpasangan laki-laki dan perempuan. di bab ini juga akan ada gambar persiapan dan saat pentas.



Gambar 4.6 Sketsa Bedayan 1



Gambar 4.7 Sketsa Persiapan Make Up Dan Sesudah

5. Sketsa Seselan

Untuk seselan akan memakai tari ular sebagai seselan untuk dimasukkan kedalam buku.



Gambar 4.8 Sketsa Tari Ular

6. Sketsa Lakon

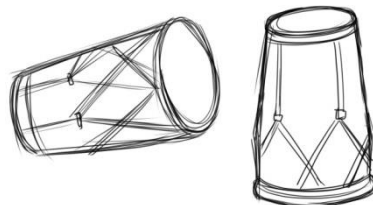
Untuk bab lakon akan diberi contoh salah satu cerita atau Lakon yang pernah di tampilkan dipublik yaitu Turis Gadungan.



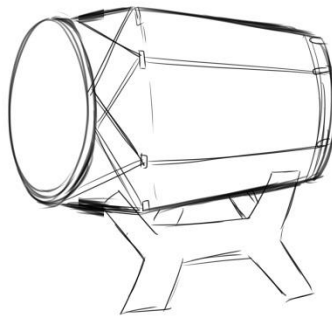
Gambar 4.9 Sketsa Lakon

7. Alat Musik

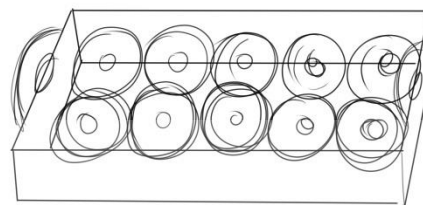
Untuk alat musik di awali dengan gambar seluruh alat musik, yang nanti isinya akan dibahas sendiri-sendiri nantinya.



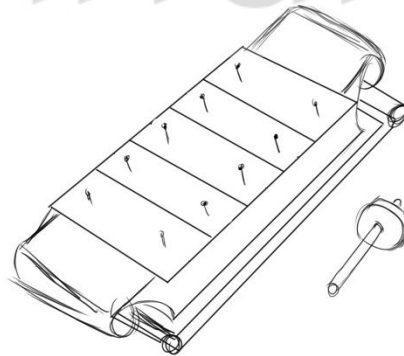
Gambar 4.10 Sketsa alat music gendang 1



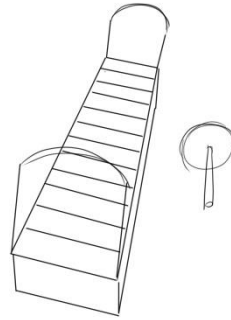
Gambar 4.11 Sketsa alat musik gendang 2



Gambar 4.12 Sketsa alat musik gamelan



Gambar 4.13 Sketsa alat musik saron gamelan



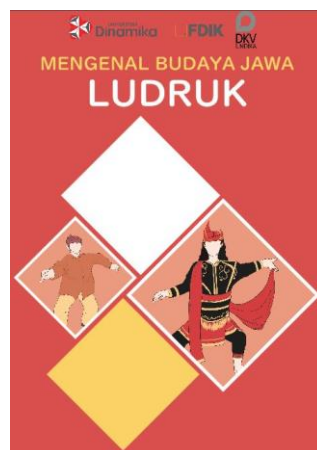
Gambar 4.14 Sketsa alat musik kolintang

4.8 Implementasi Media

4.8.1 Media Utama

1. Cover

Desain *cover* depan terdapat gambar tari remo dan dagelan yang di masukan ke dalam belah ketupat dengan pinggiran putih, terdapat juga kotak kuning dan putih. Untuk bagian cover belakang hampir sama dengan cover depan tetapi memakai gambar alat musik Jombangan dengan kotak merah dan kuning.



Gambar 4.15 Cover Depan



Gambar 4.16 Cover Belakang

2. Halaman 1 & 2

Untuk halaman 1, karena awalan bab jadi akan diisi dengan gambar orang yang sedang mengkidung. Untuk halaman ke 2 akan diisi dengan keterangan mengenai Ludruk.



Gambar 4.17 Halaman 1 & 2

3. Halaman 3 & 4

Untuk halaman 3 akan berisi penjelasan singkat tentang tari remo, yang di lanjutkan dengan gambarnya di halaman 4 dengan tirai yang membuka.



Gambar 4.18 Halaman 3 & 4

4. Halaman 5 & 6

Untuk halaman 5 berisi penjelasan tentang pakaian yang dipakai oleh para penari remo. Pada halaman 6 terdapat infografis tentang nama dan bagian mana pakaian tersebut.



Gambar 4.19 Halaman 5 & 6

5. Halaman 7 & 8

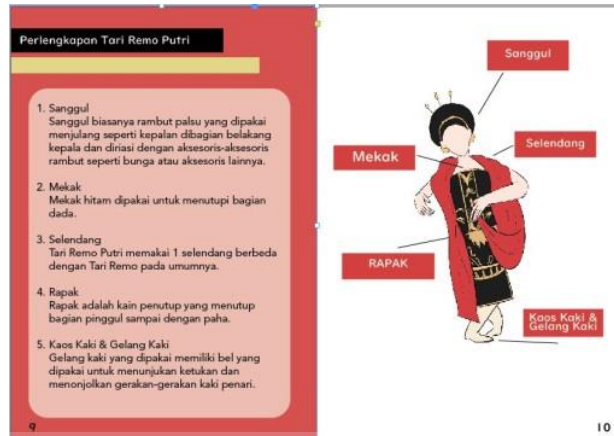
Untuk halaman 7 terdapat gambar penari tari remo putri dengan tirai yang membuka, yang dilanjutkan dengan penjelasan mengenai tari remo putri.



Gambar 4.20 Halaman 7 & 8

6. Halaman 9 & 10

Untuk halaman 9 terdapat penjelasan mengenai pakaian yang dipakai penari tari remo putri. Untuk halaman 10 terdapat infografis pakaian yang dikenakan oleh penari tari remo putri.



Gambar 4.21 Halaman 9 & 10

7. Halaman 11 & 12

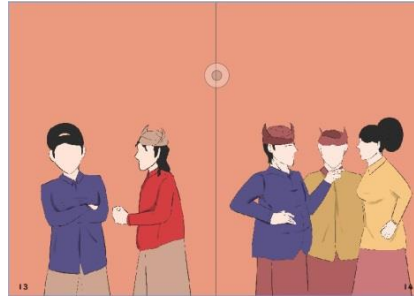
Halaman 11 terdapat penjelasan tentang dagelan dan halaman 12 gambar contoh salah satu scene pada dagelan yang pernah dipentaskan.



Gambar 4.22 Halaman 11 & 12

8. Halaman 13 & 14

Halaman 13 dan 14 adalah salah sataugambar contoh *scene* yang pernah dipamerkan dipertunjukan Ludruk.



Gambar 4.23 Halaman 13 & 14

9. Halaman 15 & 16

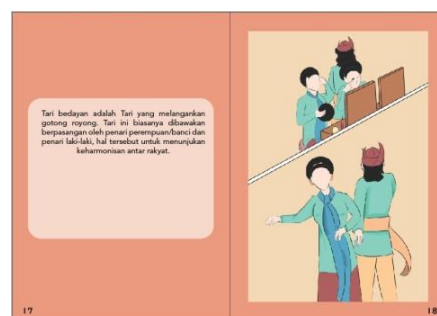
Halaman 15 dan 16 terdapat gambar tari bedayang yang memaiki 2 halaman.



Gambar 4.24 Halaman 15 & 16

10. Halaman 17 & 18

Halaman 17 terdapat penjelasan mengenai tari bedayang dan halaman 18 terdapat gambar perisapan dan saat pentas tari bedayang.



Gambar 4.25 Halaman 17 & 18

11. Halaman 19 & 20

Halaman 19 dan 20 berisi tentang Seselan yang dimana pada halaman 19 terdapat penjelasan dan pada halaman 20 adalah tari ular yang merupakan salah satu seselan Ludruk.



Gambar 4.26 Halaman 19 & 20

12. Halaman 21 & 22

Halaman 21 dan 22 berisi tentang lakon, pada halaman 21 terdapat penjelasan apa itu lakon. Untuk halaman 22 adalah gambar dua orang yang terdapat pada contoh lakon "Turis Gadungan".



Gambar 4.27 Halaman 21 & 22

13. Halaman 23 & 24

Halaman 23 dan 24 membuka cerita lakon yang dibawakan dengan menceritakan tentang sebuah keluarga yang ingin memiliki menantu/suami orang asing. Dengan gambar pada halaman 24 yang menunjukkan keluarga Pak Wiryo.



Gambar 4.28 Halaman 23 & 24

14. Halaman 25 & 26

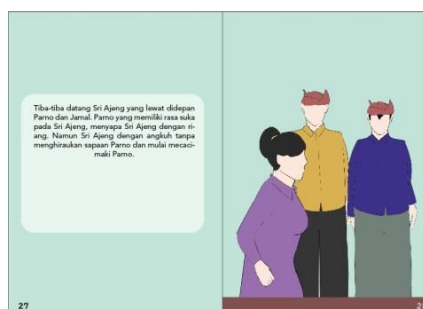
Pada halaman ini menggambarkan 2 orang yaitu Jamal dan Parno, yang sedang berbincang mengenai hidup sebagai penjual obat/jamu.



Gambar 4.29 Halaman 25 & 26

15. Halaman 27 & 28

Halaman 27 dan 28 menggambarkan pertemuan Jamal, Parno dan Sri Ajeng saat Jamal dan Parno berbincang. Namun Sri Ajeng dengan angkuh mengolok mereka.



Gambar 4.30 Halaman 27 & 28

16. Halaman 29 & 30

Halaman 29 dan 30 Jamal memiliki ide untuk parno yang tertarik dengan Sri Ajeng. Mereka berdua merencanakan sesuatu untuk membuat keluarga Pak Wiryo dan Sri Ajeng mau dengan Parno.



Gambar 4.31 Halaman 29 & 30

17. Halaman 31 & 32

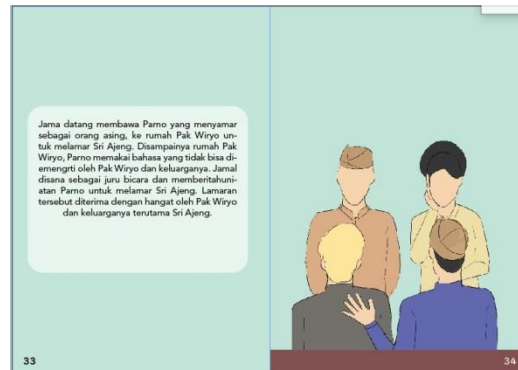
Pada halaman 31 dan 32 Jamal meminta tolong pada temannya untuk meminjam wig dan meriasi Parno menjadi orang asing.



Gambar 4.32 Halaman 31 & 32

18. Halaman 33 & 34

Halaman 33 dan 34 Jamal membawa Parno membawa Jamal yang menyamar sebagai orang asing ke rumah Pak Wiryo untuk melamar Sri Ajeng. Keluarga Pak Wiryo yang tidak tahu apa-apa, senang dengan lamaran Parno dan menerima lamaran tersebut dengan senang hati.



Gambar 4.33 Halaman 33 & 34

19. Halaman 35 & 36

Halaman 35 dan 36 merupakan halaman dimana Parno dan Sri Ajeng menikah dan di rayakan dengan meriah, dengan banyak tamu yang datang.



Gambar 4.34 Halaman 35 & 36

20. Halaman 37 & 38

Halaman 37 dan 38 Pak Wiryo dan keluarganya mengetahui bahwa menantu/suami mereka adalah Parno si penjual jamu/obat.



Gambar 4.35 Halaman 37 & 38

21. Halaman 39 & 40

Halaman 39 dan 40 memasuki bab alat musik dengan halaman 39 judul dan gambar siluet orang-orang. Halaman 40 mengenai alat musik kendang Jombangan dan penjelasannya.



Gambar 4.36 Halaman 39 & 40

22. Halaman 41 & 42

Halaman 41 masih menjelaskan mengenai kendang Jombangan yang di sertai dengan gambar kendang Jombangan. Untuk halaman 42 menjelaskan tentang gamelan beserta gambar gamelan tersebut.



Gambar 4.37 Halaman 41 & 42

23. Halaman 43 & 44

Halaman 43 menjelaskan mengenai alat musik saron dengan gambar Saron. Halaman 44 menjelaskan mengenai alat musik gambang yang juga disertai gambar.



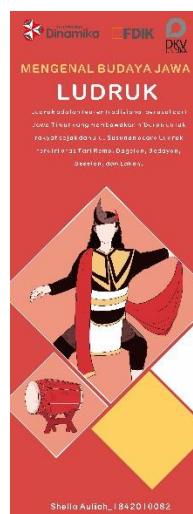
Gambar 4.38 Halaman 43 & 44

4.8.2 Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan dalam perancangan ini terdiri dari stiker, gantungan kunci, poster, dan X-banner.

1. X-banner

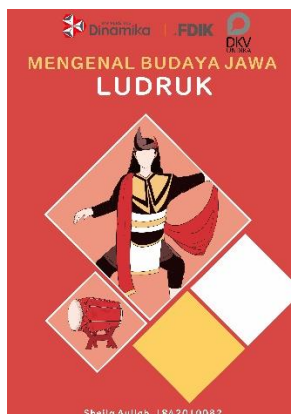
X-banner memakai gambar tari remo dan kendang Jombangan sebagai media visual, dengan tulisan putih.



Gambar 4.39 X-banner

2. Poster

Poster hampir sama dengan desain x-banner yang dimana memakai gambar tari remo dan alat musik kendang Jombang, dengan tulisan putih dan *background* merah.



Gambar 4.40 Poster

3. Stiker

Stiker memakai gambar tari remo, tari remo putri, kendang Jombang dan gambar dagela orang mengkidung. Dengan bahan *vynil* laminasi doff ukuran 6 cm.



Gambar 4.41 Stiker

4. Gantungan Kunci

Gantungan kunci memakai gambar tari remo, tari remo putri dan kendang Jombang untuk dicetak. Dengan gambar 2 sisi dan *double* akrilik.



Gambar 4.42 Gantungan Kunci



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari pembahasan dan perancangan yang dilakukan oleh penulis dalam pembuatan Buku Ilustrasi Sebagai Upaya Mengenalkan Kesenian Ludruk Kepada Remaja Usia 13 – 18 yang berkonsep “eksplora” sesuai dengan keyword yang didapat. Konsep ini mengajak pembaca mengeksplora dan lebih mengenal Ludruk dengan cerita-cerita dan acara yang ditawarkan oleh mereka, sekaligus upaya untuk melestarikan Ludruk.

Adapun pembahasan tentang seputar konsep atau garis besar masalah dalam gagasan yang diangkat, gagasan yang diangkat memiliki penafsiran makna dalam cerita yang mereka angkat di setiap pertunjukan. Media utama yang digunakan adalah buku ilustrasi yang berjudul “Mengetahui Budaya Jawa LUDRUK” yang berisi tentang babak atau susunan acara dalam Ludruk, sedangkan media pendukung berupa x-banner, poster, gantungan kunci, dan stiker.

5.2 Saran

Dalam perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Upaya Mengenalkan Kesenian Ludruk Kepada Remaja Usia 13 – 18 ini diharapkan dapat bermanfaat bagi bagi penikmat seni teater, pelaku seni, pelaku teater dan orang-orang yang memiliki ketertarikan dan rasa cinta serta sayangnya kepada seni teater..

DAFTAR PUSTAKA

- Adhita, S. Sos., M. I. Kom, P. R. (2021). *Komunikasi Visual* (Vol. 1). Zahira Media Publisher.
- Azali, K. (2012, Mei 1). Ludruk: Masihkah Ritus Modernisasi? *Jurnal Lakon*, 1(1), 48-60.
- Bagong, S., & Sutinah. (2005). *Metode Penulisan Sosial*.
- Baktiar, F., Damajanti, M. N., & Cahyadi, J. (2014). Perancangan Media Komunikasi Visual Tentang Perilaku Pacaran Sehat Bagi Remaja Indonesia. *Jurnal Perancangan Desain Komunikasi Visual*, 1-12.
- Hargianto, D., & Wahyuni, S. S. (2016). Perkembangan Seni Ludruk Kirun Dan Relevansinya Untuk Meningkatkan Apresiasi Siswa Terhadap Budaya Lokal. *Jurnal CANDI*, 14(2), 42-59.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode). (1), 21-46.
- Ladjamudin, A.-B. B. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Monica. (2010). Tata letak adalah tata letak elemen desain untuk bidang dalam media tertentu. *HUMANIORA*, 1(2), 459-468.
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(2), 40-47.
- Putri, S. U., Budiardjo, H., & Yosep, S. P. (2016). Perancangan Buku Komik Ludruk Berbasis Ilustrasi Digital Guna Mengenalkan . *Perancangan Buku Komik Ludruk Berbasis Ilustrasi Digital Guna Mengenalkan* , 1-10.
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penulisan Kualitatif: Wawancara. (1), 35-40.
- Rijali, A. (2018, Januari – Juni). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 17(33), 81-95.
- Sahid, M. (2017). Arti Warna dalam Desain Grafis.
- Sudiana, D. (2001). Tipografi: Sebuah Pengantar. *Mediator*, 2(2), 325-335.
- Yusanto, Y. (2019, April). Ragam Pendekatan Penulisan Kualitatif. *Journal of Scientific Communication*, 1(1), 1-13.

Atmaji, L. T. (2020). *binus.ac.id/malang/2020/01/sejarah-kesenian-ludruk-di-surabaya/*. Retrieved from binus.ac.id: <https://binus.ac.id/malang/2020/01/sejarah-kesenian-ludruk-di-surabaya/>

Bayu, E. Y. (2015, Juni 24). *Mari Mengenal Ludruk (2): Pementasan Ludruk*. Retrieved from kompasiana.com: <https://www.kompasiana.com/eveline/5517e07da333114c07b661fb/mari-mengenal-ludruk-2-pementasan-ludruk>

Nareswari, F. D. (2020, Desember 10). *kompas.com/skola/read/2020/12/10/163000369/jenis-teater-nusantara*. Retrieved from kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2020/12/10/163000369/jenis-teater-nusantara>

Tysara, L. (2021, September 26). *Visual adalah Media Yang Bisa Dilihat, Ketahui macam-macamnya*. Retrieved from liputan6.com: hot.liputan6.com/read/4668118/visual-adalah-media-yang-bisa-dilihat-ketahui-macam-macamnya

Utari, I. (2019). *Menggambar Ilustrasi*. Retrieved from Sumber Belajar Kemdikbud: [https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/repos/FileUpload/Seni%20Budaya%20Ilustrasi-BB/Topik-1.html#:~:text=Ilustrasi%20menurut%20Kamus%20Besar%20Bahasa,untuk%20lebih%20memperjelas%20paparan%20\(tulisan](https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/repos/FileUpload/Seni%20Budaya%20Ilustrasi-BB/Topik-1.html#:~:text=Ilustrasi%20menurut%20Kamus%20Besar%20Bahasa,untuk%20lebih%20memperjelas%20paparan%20(tulisan)

