

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG BATIK DRUJU UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

Dandy Sugiarto

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, UK Petra
Siwalankerto 121 - 131, Surabaya
Email : dansoog@gmail.com

Abstrak

Batik adalah salah satu warisan budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia dan tersebar luas di berbagai daerah dan memiliki ciri khas sendiri. Sama halnya dengan batik dari daerah – daerah lain, Batik Malangan juga memiliki ciri tersendiri. Batik Malang sendiri masih tergolong baru, sehingga masih jarang diketahui oleh masyarakat luas, terutama anak-anak. Pembuatan buku untuk ini bertujuan untuk mengenalkan Batik Malangan yang unik dan memiliki proses pembuatan yang tidak biasa pula. Selain itu, buku untuk mengenalkan budaya sudah cukup banyak ada, namun yang menjelaskan mengenai Batik Malang masih sedikit dan dalam bentuk artikel berita.

Buku cerita bergambar merupakan media yang efektif untuk menyampaikan sebuah informasi atau cerita. Ilustrasi dalam buku akan membantu anak untuk memahami apa yang akan disampaikan dengan lebih mudah, bahkan untuk anak – anak sekalipun.

Kata Kunci : Buku Cerita Bergambar, Batik Malang, Ilustrasi.

Abstract

Batik is one of Indonesian's culture that has been spread across the land, with each region have their own unique point of their Batik. It is the same as any Batik, Batik from Malang also have its own uniqueness that differs it from other region's Batik. Malang's Batik is quite new, so it's not really well known among the people yet, especially the children. The creation of this book is to help representing Batik from Malang, because batik from Malang is different and unique in its process of creation. Story books about culture can be seen quite a lot nowadays, but the one that represents Batik Malang is mostly in article form.

Illustration Story Books are quite effective to help relaying hard messages to the readers. The illustrations of the books often make the hard message easier to be received by the reader and more understandable, even for kids.

Keywords : Illustration Story Book, Batik Malang, Illustration

Pendahuluan

Batik adalah salah satu warisan budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Batik merupakan sehelai kain yang dibuat secara tradisional dan juga digunakan dalam matra tradisional, memiliki beragam

corak hias dan pola tertentu yang pembuatannya menggunakan teknik celup rintang dengan lilin batik sebagai bahan perintang warna. Oleh karena itu, suatu kain dapat disebut batik apabila mengandung dua unsur pokok, yaitu jika memiliki teknik celup rintang yang menggunakan lilin sebagai perintang warna dan pola yang beragam hias khas batik (Doellah, 2002).

Sama halnya dengan batik dari daerah – daerah lain, Batik Malang yang juga memiliki ciri tersendiri seperti batik-batik yang ada di penjuru Nusantara lainnya. Batik Druju Malang tergolong unik karena dalam pembuatannya yang terbilang tidak biasa. Dalam pembuatan Batik Druju, bahan kain dijahit lebih dahulu menjadi busana, kemudian dibuat desain, dan dilakukan proses pembatikannya. Itulah ciri khas batik Druju, dimana terlihat corak-corak batik yang menyambung dari bagian depan ke bagian belakang. Ciri khas lainnya, batik Druju identik dengan warna hitam pekat, lebih pekat dari batik manapun.

Budaya batik, baik batik yang sudah ada mau pun yang baru tentu perlu dilestarikan dan diperkenalkan, terutama pada anak sejak usia dini. Terdapat banyak cara yang dapat dilakukan untuk memperkenalkan anak kepada budaya daerah, misalnya dengan menggunakan media massa seperti media cetak dan media audio-visual dimana sangat berpengaruh pada jaman sekarang ini.

Salah satu media yang mampu membantu untuk memperkenalkan Batik Druju yang ada di Kota Malang kepada generasi muda, terutama anak – anak pada usia sekolah dasar ialah buku cerita bergambar. Menurut teori Jean Piaget, anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret dimana anak sangat menyukai benda-benda yang nyata (Suparno, 2001). Selain itu, anak juga memiliki daya fantasi yang sangat tinggi pada rentang usia tersebut. Sehingga, agar lebih menarik perhatian anak terhadap sesuatu hal, diperlukan suatu media yang dapat menyalurkan imajinasi yang kreatif, salah satunya adalah buku cerita bergambar.

Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam perancangan ini berupa observasi ke toko – toko buku untuk mengetahui jenis buku – buku cerita bergambar yang sering dibelikan untuk anak – anak. Selain observasi, juga digunakan media kepustakaan untuk membantu dalam pengerjaan karya ini sebagai referensi, baik kepustakaan dalam bentuk fisik dan juga *digital*.

Target Audience

Target/sasaran untuk menyampaikan informasi tentang buku cerita bergambar ini adalah siswa SD, baik perempuan mau pun laki - laki dalam rentang usia 6 hingga 12 tahun, dimana menurut Teori Piaget pada usia tersebut anak – anak lebih tertarik akan sesuatu yang bersifat nyata dan juga imajinatif. Selain itu, yang menjadi target dari perancangan ini ialah anak – anak yang senang membaca dan memiliki ketertarikan dalam cerita bergambar/ilustrasi.

Konsep Perancangan

Perancangan buku bergambar ini menggunakan konsep gambar yang lucu dan sesuai untuk anak SD, serta menggunakan pewarnaan yang solid dan cukup cerah sehingga lebih menarik perhatian. Buku bergambar ini akan dibuat dengan beberapa penjelasan mengenai Batik Druju yang merupakan salah satu sentra batik di Malang yang unik dan memiliki ciri khasnya sendiri kepada *target audience*.

Isi utama dari buku cerita bergambar ini ialah mengenai ciri khas Batik Druju. Selain ciri khas dari batik Druju, dalam buku ini juga akan diceritakan sedikit mengenai makna batik yang mulai luntur saat ini.

Buku cerita bergambar ini akan dibuat dalam bentuk persegi menggunakan ukuran 20cm x 20cm dengan jumlah halaman sekitar 69 lembar belum termasuk dengan *cover* dan yang lainnya. Bagian bagian dalam buku ini terdiri dari *cover* depan, halaman prelim yang terdiri dari halaman *copyright* dan juga kata pengantar, lalu isi cerita, lembar untuk permainan, serta *cover* belakang

Teknik ilustrasi yang digunakan dalam pembuatan buku cerita bergambar ini ialah kartun. Pembuatan gambar kartun dalam buku cerita ini dilakukan dengan cara melakukan deformasi pada karakter.

Judul Buku

Judul buku cerita bergambar ini ialah: “Kitab” Unik Dari Malang, judul tersebut diambil karena banyak orang yang tidak mengetahui bahwa di Kota Malang terdapat sentra batik yang tidak kalah dengan batik-batik khas dari daerah lain. Selain itu, kata Kitab dalam judul juga dibuat dengan dialog khas malangan, yakni Bahasa *walikan* atau membalikan kata-kata dalam pengejaan dan pembacaannya, sehingga Kitab diartikan sebagai Batik..

Bagian Isi

Perancangan buku bergambar ini menggunakan konsep gambar yang lucu dan sesuai untuk anak SD, serta menggunakan pewarnaan yang cukup cerah sehingga lebih menarik perhatian.

Buku cerita ini, akan menjelaskan mengenai Batik Druju Malang dengan menggunakan alur cerita *slice of life*, dimana cerita yang dibuat tidak berbeda jauh dengan kegiatan sehari – hari. Selain itu, dengan menggunakan media buku cerita bergambar dalam penceritaan mengenai kebudayaan, anak - anak akan lebih tertarik dan termotivasi untuk membaca dan mengenal budaya yang ada.

Dalam buku cerita bergambar ini *layout* yang digunakan tidak hanya satu jenis saja, tetapi menggunakan beberapa jenis *layout* yang memiliki komposisi sederhana antara teks dengan gambar yang dibuat.



Gambar 1. Halaman Cover Depan.



Gambar 2. Layout isi buku.

Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan untuk buku ilustrasi ini adalah kartu pos, pin, dan juga stiker. Media ini berperan sebagai media pendukung dalam promosi buku bergambar ini.



Gambar 3. Stiker untuk promosi.



Gambar 4. Desain Postcard.

Simpulan

Pengenalan terhadap budaya sebaiknya dilakukan sejak usia dini, terutama anak berusia 6

hingga 12 tahun. Di usia tersebut, anak – anak tidak hanya menggemari sesuatu yang dapat enak dilihat saja, namun mereka sudah mampu berpikir secara logis. Oleh sebab itu, buku cerita bergambar memang mengasyikkan Karena anak dapat memikirkan hal – hal yang logis dalam dunia imajinasi mereka yang penuh warna.

Buku cerita bergambar merupakan sebuah media alternatif yang mampu meningkatkan minat membaca pada anak. Penggunaan buku cerita bergambar yang mengandung sedikit kata - kata merupakan media ajar yang baik untuk menumbuhkan minat baca pada anak - anak. Selain itu, penggunaan warna yang mencolok dan cerah akan lebih menarik perhatian anak – anak untuk membaca dan juga mengembangkan rasa ingin tahunya terhadap isi dari buku. Dengan kata lain, menggunakan media buku cerita bergambar dalam penceritaan mengenai kebudayaan, anak - anak akan lebih efektif dalam memperkenalkan budaya yang ada. Buku cerita bergambar yang mampu menarik perhatian anak – anak harus memiliki sisi interaktif sehingga anak – anak dapat menyerap informasi dengan lebih cepat. Bentuk interaktif dapat melalui *mini game* atau memberikan kuis dalam buku untuk mengetahui sejauh mana mereka memahami pesan yang ingin disampaikan. Warna yang digunakan dalam pembuatan buku juga cenderung cerah karena lebih menarik perhatian.

Banyak buku cerita bergambar yang mengangkat tema kebudayaan daerah, namun kebanyakan merupakan kompilasi cerita singkat dari beberapa budaya. Hal tersebut membuat proses pengenalan budaya tidak terfokus pada satu budaya tertentu saja. Selain itu, dalam pembuatan buku cerita bergambar yang baik untuk anak – anak sebaiknya mengerti dan memahami seperti apa dunia anak – anak dan apa yang menjadi kesukaan mereka. Serta mencari tahu apa yang mampu membuat mereka berimajinasi dengan baik sehingga mampu mengingat informasi yang diberikan dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam pelaksanaan bimbingan pembuatan karya tugas akhir dari awal hingga akhir serta pembuatan laporan tugas akhir, penulis bersyukur mendapatkan banyak pengalaman dan pengetahuan baru. Karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung dan membantu penulis dalam setiap proses tugas akhir dan pengerjaan laporan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih ditujukan kepada:

1. **Tuhan Yesus Kristus**, karena kasih dan penyertaan-Nya telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengerjakan tugas akhir baik, laporan maupun karya yang baik dan menolong penulis untuk berproses selama pengerjaan tugas akhir ini.

2. Orang tua dan teman-teman yang telah memberikan dukungan baik moral.
 3. **Pihak Batik Druju Malang**, yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan riset dan memberikan wawasan untuk mengerjakan tugas akhir ini.
 4. **Rebecca Milka N.B.,S.Sn.,M.Ds**, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktunya untuk membimbing penulis dalam mempersiapkan pelaksanaan tugas akhir hingga pembuatan karya.
 5. **Dr. Prayanto W.H.,M.Sn**, selaku dosen pembimbing sekaligus ketua penguji dalam sidang akhir ini yang telah memberikan waktunya untuk membimbing penulis dalam mempersiapkan pelaksanaan tugas akhir hingga pembuatan karya.
 6. **Daniel Kurniawan S.,S.Sn, M.Med.Kom**, selaku anggota dosen penguji untuk sidang tugas akhir ini.
 7. **Ani WijayantiS.,S.Sn.,M.Med.Kom**, selaku anggota dosen penguji untuk sidang tugas akhir ini.
 8. **Daniel Kurniawan S.,S.Sn, M.Med.Kom**, selaku kepala koordinator tugas akhir periode ke - 31.
- Salisbury, M. and Styles, M.(2012). *Children's Picturebooks The Art of Visual Storytelling*. UK : Laurence King Publishing Ltd.
- Saraceni, M. (2003). *The Language of Comics*. London: Routledge.
- Suparno, P. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Underdown, H. D. (2008).*The Complete Idiot's Guide to Publishing Children's Books*. New York: Alpha Book
- Wijana, I D. P. (2004). *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Wells, P., Quinn, J., dan Mills, L.. (2009). *Drawing For Animation*. Singapore: AVA Book Production.
- Wright, A. (1995). *Storytelling With Children*. Oxford University Press.
- Wronska-Friend, M. (2016). *Javanese Batik To The World*. Jakarta: Centro Inti Media.
- Yustiniadi, D. (1996). *Tentang Kartun*. Semarang: Offset Effhar.

DAFTAR REFERENSI

- Boneff, M.(1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Butik Andis Batik Sutra Druju, Kecamatan Sumber Manjing Wetan*. (n.d.). 25 Januari 2017.
<http://www.malangkab.go.id/site/read/detail/272/butik-andis-batik-sutra-druju-kecamatan-sumber-manjing-wetan>
- Doellah, S. (2002). *Batik: Pengaruh Zaman dan Lingkungan*. Surakarta: Danar Hadi.
- Hamzuri. (1994). *Batik Klasik*. Jakarta: Djambatan.
- Hastuti, A, S. P. dan Suptandar, P.(1999)*Teori Dasar Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.
- Hunt, P.(2010). *Children's Literature*. UK: Blackwell Publisher Ltd.
- Kusmiati, R, A.(1999). *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kusrianto, A.(2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*.Yogyakarta: Andi Offset.
- Kusrianto, A. (2013). *Batik – Filosofi, Motif & Kegunaan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Maharsi, I.(2011). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta:Kata Buku.
- Maulana, I. (2016). *Batik Sutera Andis, Identitas Khas Malang Yang Mendunia*. 10 Februari 2017.
<http://ulinulin.com/posts/batik-sutera-andis-identitas-khas-malang-yang-mendunia>
- McCloud, S. (2001). *Understanding Comics*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Muhammad, K. (2016). *Mendol Dari Malang Raya*. Malang: PT. Latif Kitto Mahesa.

