

Perancangan Buku Ilustrasi Digital Kehidupan Perajin “Téng-téngan” di Semarang

Tjhin, Noviyanti¹, Heru Dwi Waluyanto², Aznar Zacky³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email: nophiyanti@gmail.com

Abstrak

“Téng-Téngan” merupakan salah satu lampion khas Kota Semarang yang unik karena bagian dalamnya dapat berputar apabila dinyalakan. Sayangnya, kini kerajinan ini sudah jarang ditemui dan hanya tinggal dua orang perajin aktif yang berusaha melestarikannya. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran masyarakat, khususnya generasi muda sebagai generasi penerus, untuk ikut melestarikan budaya-budaya Indonesia yang sudah mulai dilupakan, seperti “Téng-Téngan”. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menginspirasi generasi muda untuk ikut serta dalam usaha pelestarian budaya dengan caranya masing-masing, seperti yang telah dilakukan oleh para perajin. Untuk mencapai tujuan tersebut, perancangan akan dikemas dalam bentuk cerita dengan visual yang menarik, animasi sederhana, serta dipublikasikan melalui media digital yang lebih dekat dengan generasi muda.

Kata kunci: ilustrasi, buku digital, kerajinan, lampion, Semarang

Abstract

Digital Illustration Book Design about the Life of “Téng-téngan” Crafters in Semarang

“Téng-Téngan” is an unique lantern from Semarang because of their inside part that can spin when the lantern lit up. Unfortunately, nowadays, these lanterns are become harder to find and now only two crafters who actively preserve it that left. Therefore, public awareness, especially from the young generation as the next generation, to help preserve many forgotten culture from Indonesia like “Téng-Téngan” is needed. The objective of this book is to inspire the young generation so that they want to participate in cultural preservation effort in their own way, as has been done by the crafters. To achieve this objective, this book will be packed in a form of story with attractive visuals, simple looping animation, and published through digital media that closer the young audiences.

Keywords: illustration, digital book, handicraft, lantern, Semarang

Pendahuluan

Sejak dahulu etnis Jawa, Cina, dan Arab hidup secara berdampingan di Indonesia. Akibatnya, banyak terjadi akulturasi budaya dari ketiga etnis tersebut yang dapat dilihat dari bentuk arsitektur, makanan, maupun kerajinan yang tersebar di berbagai daerah Indonesia. Salah satu jenis kerajinan yang dibawa masuk oleh etnis Cina ke Indonesia adalah lampion. Lampion merupakan kerajinan berupa sejenis lampu yang pertama kali muncul pada abad ketiga masehi di negara Cina. Kemunculan lampion hampir bersamaan dengan munculnya teknik pembuatan kertas sehingga banyak lampion yang memanfaatkan kertas sebagai bahan bakunya. Sebelum adanya listrik, fungsi utama lampion adalah sebagai alat penerangan rumah-rumah yang ada di Cina (Zulkarnain, 2017).

Lampion tradisional Cina dibagi menjadi tiga jenis yaitu *Palace Lantern* (lampion kerajaan), *Gauze Lantern* (lampion kertas), dan *Shadow-picture Lantern* (lampion gambar-bayangan). Dari ketiga lampion tersebut, lampion gambar-bayangan merupakan jenis lampion yang paling kurang dikenal karena sering digunakan sebagai mainan anak-anak ketimbang alat penerangan atau hiasan pada saat Festival Lampion di Cina. Lampion gambar-bayangan terdiri dari dua lapisan kertas, dengan lapisan pertama berupa potongan gambar dan lapisan kedua sebagai “layar”. Saat dinyalakan, uap panas dari lilin akan menggerakkan gambar pada lapisan dalam sehingga menghasilkan siluet gambar yang berputar pada “layar” tersebut (“Chinese Lanterns”, n.d.).

Seiring dengan berjalannya waktu, lampion mulai tersebar dan dikenal di berbagai negara, termasuk Indonesia. Secara garis besar, lampion di Indonesia dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu lampion tradisional yang digunakan untuk perayaan tahun baru Cina, lampion modern, serta lampion hasil akulturasi atau biasa disebut dengan lampion daerah. Dari ketiga jenis lampion tersebut, lampion daerah merupakan lampion yang paling jarang dijumpai di Indonesia. Padahal, dalam lampion daerah terdapat banyak bukti akulturasi budaya Jawa dan Cina. “Ting” dari Surakarta, “Impes” dari Jepara, serta “Téng-téngan” dari Semarang adalah beberapa contoh lampion daerah yang dapat ditemukan di Jawa Tengah. Ketiga lampion tersebut digunakan untuk perayaan hari besar umat Islam yang berbeda-beda. “Ting” biasanya dibawa untuk acara keliling keraton bersama saat perayaan Malam Selikuran atau hari ke-21 pada bulan Ramadan (Ikha et al., July 30, 2013). Sedangkan “Impes” digunakan oleh warga Jepara untuk pawai keliling kampung ketika malam perayaan Baratan atau *Nisfu Sya'ban* setiap tanggal 15 bulan kedelapan dalam kalender Hijriyah (Kurniawan, June 3, 2015). “Téng-téngan” sendiri juga hanya muncul pada bulan Ramadan untuk digantung, dibawa menuju masjid saat salat Tarawih, atau keliling kampung saat malam takbiran (Junarso, personal communication, February 4, 2018).

“Téng-téngan” mempunyai keunikan tersendiri, baik dari segi bentuk maupun fungsinya. “Téng-téngan” pada umumnya berbentuk bintang segi delapan, berbeda dengan lampion Jawa Tengah lainnya yang mempunyai bentuk lebih konvensional, seperti kotak atau segi enam pada “Ting” dan silinder berkerut pada “Impes”. Bintang segi delapan atau biasa disebut *Rub el Hizb* oleh umat Islam sering dijumpai di arsitektur-arsitektur atau kaligrafi yang berhubungan dengan agama Islam (“Bintang Segi”, 2016). Pada lapisan dalam “Téng-téngan” terdapat potongan gambar yang dapat berputar apabila lampion dinyalakan. Jenis gambar yang lazim digunakan adalah gambar alat transportasi, hewan, atau gambar-gambar lain yang sedang digemari oleh anak-anak. Selain itu, tak jarang “Téng-téngan” menggunakan gambar yang mengandung unsur budaya Indonesia seperti tokoh wayang. Sama seperti salah satu jenis lampion tradisional Cina yaitu lampion gambar-bayangan, “Téng-téngan” berfungsi sebagai mainan anak-anak disamping sebagai hiasan dan alat penerangan (Junarso, personal communication, February 4, 2018).

Dalam *e-book* “Panduan Wisata Jateng”, kerajinan khas Semarang yang disebutkan hanya Batik Semarang (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Tengah, 2015). Padahal kenyataannya, “Téng-téngan” juga merupakan salah satu kerajinan khas Semarang yang telah ada sejak tahun 1942. Saat ini, satu-satunya pusat pembuatan “Téng-téngan” terdapat di Kampung Purwosari Perbalan Gang H,

Semarang Utara. Perajin “Téng-téngan” yang masih bertahan di Kampung Purwosari Perbalan sendiri hanya tersisa dua orang saja. Sedikitnya jumlah perajin yang masih aktif tersebut disebabkan karena dibutuhkan keahlian khusus dalam merangkai “Téng-téngan” agar dapat berputar dengan baik, sedangkan keahlian tersebut hanya diajarkan secara turun-temurun.

Jumlah perajin yang terus berkurang menyebabkan “Téng-téngan” menjadi semakin langka dan terancam hilang. Banyak warga Semarang yang belum mengetahui adanya kerajinan khas Semarang ini, sehingga peminatnya pun tidak begitu banyak. Meskipun demikian, para perajin “Téng-téngan” tetap berusaha mempertahankan kerajinan ini dengan memproduksinya secara rutin setiap tahun di bulan Ramadan. Tidak hanya memproduksi, warga Kampung Purwosari Perbalan juga aktif berkeliling Kota Semarang untuk menjual “Téng-téngan”. Bahkan Muhammad Saichu, salah satu warga kampung tersebut, dalam artikel berita liputan6.com tanggal 5 Juni 2017, menyatakan ingin menjadikan Kampung Purwosari Perbalan sebagai kampung lampion agar kerajinan ini tidak punah dan lebih dikenal oleh masyarakat Kota Semarang (Ige, June 5, 2017).

Potret usaha, semangat, serta motivasi dalam mempertahankan budaya yang dimiliki oleh para perajin “Téng-téngan” tersebut sangat kontras dengan generasi muda Indonesia saat ini yang acuh tak acuh pada budayanya sendiri. Dalam Katalog Statistik Pemuda Indonesia tahun 2015 yang diterbitkan oleh Badan Pusat Statistik, disebutkan bahwa sebagian besar pemuda Indonesia masih memiliki kesadaran dan penghormatan yang rendah terhadap keragaman budaya, adat, tradisi, serta kepercayaan lokal (Mustari et al., 2015). Padahal budaya menurut budayawan Nasir Tamara, dalam artikel berita Republika tanggal 25 September 2017, merupakan kunci kemajuan ekonomi suatu bangsa (Putri, September 25, 2017). Selain itu, dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) tahun 2015-2019 disebutkan bahwa keragaman budaya yang dimiliki oleh Indonesia perlu dikelola dengan baik agar dapat memperkuat karakter serta jati diri bangsa (Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional 2014, 2015).

Salah satu contoh nyata dari kebudayaan sebagai kunci kemajuan bangsa adalah Jepang. Masyarakat Jepang, tak terkecuali generasi mudanya, tetap mempunyai rasa kebanggaan, penghargaan, serta kemauan untuk ikut melestarikan budayanya sendiri di tengah modernisasi. Alhasil budaya Jepang dapat dikenal oleh seluruh dunia, bahkan menjadi daya tarik wisatanya yang terbesar. Indonesia sendiri merupakan negara yang kaya akan budaya, sehingga apabila dikelola dengan baik, Indonesia juga mampu

menjadikan budaya sebagai daya tarik pariwisatanya. Oleh karena itu, dalam visi pemerintahan Republik Indonesia periode 2015–2019 yang diwujudkan melalui sembilan agenda prioritas (Nawa Cita), salah satu kebijakan serta strategi yang disebutkan adalah meningkatkan peran serta pemuda sebagai generasi penerus bangsa dalam pembangunan sosial, politik, ekonomi, budaya dan agama (Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional 2014, 2015).

Peningkatan peran serta pemuda, terutama dalam pembangunan budaya, merupakan langkah awal pemerintah Indonesia dalam mengelola budaya untuk kemajuan bangsa. Salah satu bentuk peran nyata yang dapat dilakukan adalah dengan ikut serta dalam usaha pelestarian tradisi, mengingat semakin banyaknya tradisi yang semakin jarang ditemui seperti “Téng-téngan”. Selama ini, usaha pelestarian lebih banyak dilakukan oleh pihak yang berhubungan langsung dengan tradisi tersebut, seperti “Téng-téngan” yang hanya berusaha dilestarikan oleh perajinnya sendiri. Padahal, pemuda mempunyai peran penting dalam usaha pelestarian tradisi yaitu sebagai penerus kepada generasi berikutnya. Oleh karena itu, kesadaran dan motivasi pemuda untuk ikut serta dalam pelestarian tradisi perlu ditingkatkan, salah satunya dengan cara memberikan contoh nyata bentuk kepedulian serta usaha pelestarian yang telah dilakukan.

Melalui perancangan buku ilustrasi digital ini, diharapkan kisah para perajin “Téng-téngan” dapat menjadi salah satu contoh bagi generasi muda agar mau peduli, bahkan menjadi inspirasi untuk mengambil tindakan dalam mempertahankan tradisi melalui kreatifitasnya masing-masing. Selain itu, dengan mengekspos perjuangan para perajin, diharapkan “Téng-téngan” dapat lebih dihargai dan diminati oleh banyak orang. Sifat ilustrasi yang lebih fleksibel daripada foto dimanfaatkan untuk menekankan sisi perjuangan dan artistik dari kehidupan para perajin tanpa menghilangkan fakta realita yang ada. Rentang usia generasi muda yang dipilih sebagai *target audience* dari perancangan ini adalah usia 23-30 tahun yang pada umumnya telah lulus dari perkuliahan dan mulai bekerja. Pemilihan tersebut berdasarkan pertimbangan bahwa dewasa muda yang telah mempunyai penghasilan sendiri seharusnya dapat memberikan kontribusi lebih bagi pelestarian budaya di daerahnya apabila ada kemauan atau motivasi.

Metode Perancangan

Dalam perancangan buku ilustrasi digital kehidupan perajin “Téng-téngan” di Semarang ini, data yang dibutuhkan adalah data primer dan data sekunder. Data primer meliputi kisah usaha, semangat, serta motivasi para perajin “Téng-téngan” dalam mempertahankan budayanya, data mengenai kerajinan

“Téng-téngan” itu sendiri dan *target audience*. Data sekunder meliputi teori-teori yang berkaitan dengan ilustrasi, kerajinan lampion di Indonesia, dan data lain yang berkaitan dengan topik perancangan.

Metode Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data akan menggunakan metode-metode sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara akan dilakukan dengan struktur bebas atau terbuka kepada para perajin untuk mengetahui alasan dan motivasi mereka untuk terus membuat “Téng-téngan” serta warga Kampung Purwosari Perbalan untuk mengetahui lebih mendalam tentang keadaan kerajinan “Téng-téngan” sebagai kerajinan khas Kota Semarang yang semakin langka.

b. Observasi lapangan

Observasi lapangan dilakukan dengan mengamati secara langsung kehidupan para perajin “Téng-téngan” di Kampung Purwosari Perbalan untuk mencari keunikan yang dapat diangkat sebagai bagian dari isi perancangan komunikasi visual ini.

c. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari media cetak seperti buku, koran, majalah, atau jurnal mengenai kerajinan “Téng-téngan”, perkembangan lampion dan ilustrasi, serta usaha pelestarian budaya.

d. Internet

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari *e-book* atau jurnal *online* yang berfungsi untuk memberikan tambahan informasi mengenai subjek dan objek perancangan.

Metode Analisis Data

Metode perancangan yang digunakan bersifat deskriptif kualitatif untuk memahami subjek dan objek perancangan dengan lebih mendalam agar sesuai dengan perancangan buku ilustrasi digital ini yang berusaha menggambarkan perjuangan para perajin “Téng-téngan” dalam mempertahankan budayanya. Sedangkan, cara analisis data menggunakan analisa 5W+1H yang terdiri dari pertanyaan seperti:

What? berisi pertanyaan mengenai pengertian kerajinan “Téng-téngan” itu sendiri, *Who?* mencakup pertanyaan mengenai perajin, pembeli, serta pihak-pihak yang telah melestarikan kerajinan ini, *Where?* meliputi pertanyaan mengenai letak kampung perajin “Téng-téngan” serta lokasi kerajinan dijual, *When?* berisi pertanyaan mengenai sejarah “Téng-téngan”, *Why?* meliputi pertanyaan mengenai penyebab “Téng-téngan” mulai ditinggalkan serta alasan atau motivasi perajin untuk terus mempertahankan kerajinan ini, *How?* mencakup pertanyaan yang membahas tentang keadaan “Téng-téngan” saat ini, usaha-usaha yang telah dilakukan oleh perajin, pemerintah serta generasi muda dalam melestarikan kerajinan ini.

Konsep Perancangan

Buku ilustrasi digital ini akan dirancang menyerupai buku cerita bergambar, dengan ilustrasi sebagai elemen yang dominan dan dijelaskan beberapa baris tulisan. Pada ilustrasi juga akan diberikan animasi sederhana yang berbentuk *loop* dan diiringi dengan musik yang sesuai dengan konsep perancangan. Bahasa yang digunakan dalam teks adalah bahasa Indonesia yang mudah dimengerti dan dapat menjelaskan adegan dalam ilustrasi dengan baik.

Konten dalam buku akan berfokus pada kisah kehidupan perajin “Téng-téngan”, yang di dalamnya juga mengandung cerita sejarah, tradisi, serta proses pembuatan kerajinan ini. Agar lebih menarik, cerita dalam buku ilustrasi ditambahkan sedikit unsur-unsur fantasi. Pada bagian akhir buku ilustrasi juga akan ditambahkan rangkuman dari informasi-informasi penting yang ada di dalam buku ilustrasi, seperti informasi mengenai “Téng-téngan” itu sendiri dan perajinnya. Buku yang telah selesai akan diterbitkan dan disebarluaskan secara digital dalam bentuk aplikasi (APK) untuk *smartphone* dan *gadget* berbasis Android. Selain dalam bentuk digital, buku ilustrasi akan dibuat dalam bentuk buku cetak sebagai opsi bagi *target audience* yang lebih nyaman membaca buku dalam bentuk *hardcopy*.

Judul Buku

Judul buku yang dipilih adalah “Asa dalam Cahaya”. Kata *asa* dalam judul merepresentasikan semangat serta harapan para perajin dalam mempertahankan kerajinan khas kampungnya yaitu “Téng-téngan”, yang diwakili dengan kata cahaya. Cahaya, terutama cahaya lilin yang digunakan sebagai penerangan dalam “Téng-téngan” merupakan simbol pengorbanan karena sifatnya yang dapat habis seiring dengan berjalannya waktu ketika dinyalakan. Meskipun cahaya lilin tidak seterang cahaya-cahaya lainnya, lilin tetap dibutuhkan dalam kegelapan atau momen-momen penting seperti ulang tahun. Sifat lilin tersebut serupa dengan pengorbanan para perajin “Téng-téngan” yang sederhana namun penting dan berdampak bagi usaha pelestarian budaya.

Pembahasan

“Téng-téngan” merupakan salah satu *lampion daerah* yang hanya dijumpai di Semarang sehingga berpotensi menjadi kerajinan khas Semarang yang unik. Apabila dilihat dari bentuknya, “Téng-téngan” sangat identik dengan agama Islam, namun dari segi konsep dan kegunaannya menyerupai *lampion gambar-bayangan asal Cina*. *Lampion* ini tidak digunakan dalam acara keagamaan Islam yang khusus seperti *lampion daerah lainnya* sehingga kurang

dikenal oleh masyarakat Semarang sendiri dan semakin jarang ditemui. Selain itu, jumlah perajin yang hanya tinggal dua orang saja, yaitu Junarso dan Slamet, juga merupakan salah satu penyebab “Téng-téngan” semakin jarang ditemui. Penurunan jumlah perajin secara drastis tersebut disebabkan karena perlunya keahlian khusus yang diajarkan secara turun-temurun dalam merangkai “Téng-téngan”. Meskipun tidak banyak dikenal, para perajin “Téng-téngan” tetap berusaha mempertahankan kerajinan ini agar tidak menjadi semakin langka dan akhirnya punah.

Salah satu usaha pelestarian yang telah dilakukan oleh perajin adalah dengan memproduksi “Téng-téngan” secara rutin setiap tahunnya. Menjelang bulan Ramadan, para perajin, yang rata-rata telah memiliki pekerjaan lain, selalu meluangkan waktu tiap harinya untuk membuat “Téng-téngan”. Belasan warga kampung, terutama pemuda dan anak-anak, biasanya berkumpul di rumah para perajin untuk membantu membuat “Téng-téngan”. Dengan ikut membantu, para perajin berharap semakin banyak pemuda kampung yang tertarik untuk meneruskan membuat kerajinan ini setiap tahunnya. Tidak hanya ikut memproduksi, warga kampung juga aktif berkeliling Kota Semarang untuk menjual sekaligus memperkenalkan “Téng-téngan”. Selain itu, melihat tren kampung tematik yang sedang populer akhir-akhir ini, warga Kampung Purwosari Perbalan berniat mengembangkan kampung mereka menjadi kampung tematik *lampion* sebagai bagian dari upaya pelestarian.

Perasaan memiliki dan bangga akan “Téng-téngan” sebagai tradisi turun-temurun serta identitas dari kampung mereka menjadi pendorong utama para perajin untuk tetap mempertahankan kerajinan ini. Tradisi membuat “Téng-téngan” tidak hanya dipertahankan untuk menambah penghasilan, namun juga untuk menyatukan serta menumbuhkan nilai gotong royong antar warga Kampung Purwosari Perbalan. Selain itu, pesanan “Téng-téngan” tidak jarang datang dari umat agama lain, sehingga kerajinan ini dapat menjadi simbol pemersatu antar umat beragama (Junarso, personal communication, February 4, 2018).

Usaha pelestarian oleh perajin sebenarnya tidak terlepas dari realitas zaman sekarang, dimana semakin banyak muncul *lampion-lampion modern* dengan bahan, tampilan, serta warna yang jauh lebih bervariasi sehingga masyarakat terpaksa memilih di antara keduanya. Ada beberapa pihak lebih memilih *lampion modern* sebagai hiasan dengan alasan lebih menarik, bagus, dan terkesan mewah. Namun, tak jarang ada pihak yang mempunyai rasa seni dan budaya tinggi sehingga lebih tertarik kepada “Téng-téngan” yang mengandung nilai-nilai akulturasi budaya. Terlepas dari permasalahan modernitas tersebut, usaha pelestarian budaya seperti yang

dilakukan oleh perajin “Téng-téngan” tetap penting dan patut ditiru oleh generasi muda Indonesia sebagai generasi penerus kekayaan budaya. Oleh karena itu, diperlukan suatu media untuk menarik serta menginspirasi generasi muda agar mau berperan dalam usaha pelestarian budaya.

Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan buku ilustrasi digital ini adalah untuk memotivasi atau menginspirasi generasi muda Indonesia agar lebih peduli dan mau ikut dalam usaha pelestarian budaya, seperti mengenalkan atau mengembangkan tradisi daerahnya masing-masing yang mulai jarang ditemukan dengan cara berkarya. Salah satu cara untuk menginspirasi generasi muda adalah dengan merancang sebuah buku yang berisi contoh nyata usaha pelestarian budaya, sebagaimana telah dilakukan oleh para perajin “Téng-téngan” di Semarang dengan cerita yang menyentuh, visual menarik, serta melalui media yang lebih dekat.

Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang akan diterapkan dalam buku ilustrasi digital ini antara lain dengan mengisahkan kehidupan sehari-hari para perajin “Téng-téngan” ketika mempersiapkan, membuat, sampai menjual kerajinan ini, dengan gaya penyampaian cerita yang mampu menggerakkan hati pembacanya serta penambahan unsur-unsur fantasi agar cerita lebih menarik. Selain itu, karakteristik ilustrasi yang akan digunakan bergaya tradisional dengan sentuhan modern, karena mengangkat tentang budaya tradisional di tengah zaman yang sudah modern ini. Gaya ilustrasi juga akan menyelipkan elemen-elemen visual bergaya Islami, sesuai dengan “Téng-téngan” yang identik dengan agama Islam. Informasi verbal akan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, tidak terlalu formal, serta ringkas.

Karakteristik Target Audience

a. Geografis

Kota besar di Indonesia, terutama Surabaya.

b. Demografis

Pria dan wanita usia 23-30 tahun, sudah/belum menikah, pekerjaan beragam atau masyarakat secara umum, pendidikan terakhir perguruan tinggi, kelas sosial B-A atau menengah ke atas.

c. Psikografis

Memiliki rasa ingin tahu yang besar, mandiri, berwawasan atau terpelajar, mampu mengambil keputusan sendiri, sudah mampu membedakan mana yang benar dan yang salah, kurang tertarik pada budaya Indonesia, lebih tertarik pada budaya luar yang kekinian.

d. Behavior

Gaya hidupnya modern, sering menggunakan atau bergantung pada *gadget*, individualistis, kurang memiliki rasa kepedulian terhadap sesama dan permasalahan di sekitarnya.

Isi Buku

Isi buku ilustrasi digital diawali dengan halaman *title screen* yang berisi tombol *play* untuk memulai membaca buku. Setelah itu, langsung memasuki cerita dalam buku ilustrasi digital. Cerita dimulai dari kehidupan perajin dan keadaan “Téng-téngan” sekarang, bagaimana masih banyak orang yang belum mengetahui tentang kerajinan ini. Meskipun demikian, perajin tetap semangat dan bekerja keras membuat “Téng-téngan”, dari proses mencari bahan sampai jadi. Dalam proses pembuatan “Téng-téngan” juga akan diperlihatkan warga kampung lainnya, baik dewasa sampai anak-anak, yang semangat dalam membantu membuat kerajinan ini. Kemudian, setelah “Téng-téngan” selesai, perajin akan berkeliling ke banyak kampung untuk menjual “Téng-téngan” dan bertemu dengan sepasang suami istri kaya yang ingin membeli lampion di sebuah toko lampion modern. Perajin menawarkan “Téng-téngan” buaatannya dengan bersemangat, namun pasangan suami istri tersebut malah mengusir perajin, bahkan merusak salah satu “Téng-téngan” milik perajin.

Setelah kejadian tersebut, perajin merasa marah, sedih, menyesal sudah menjadi perajin “Téng-téngan” yang bahkan tidak dikenal oleh warga Semarang sendiri. Saat perajin berpikir untuk berhenti menjadi perajin, sesosok makhluk misterius berbentuk seperti “Warak Ngendhog” muncul dari “Téng-téngan” yang telah dirusak dan membawa perajin ke masa lalu. Pada saat inilah, cerita dalam buku akan masuk ke masa dahulu ketika awal munculnya “Téng-téngan” sampai menjadi tradisi di bulan Ramadan. Tahun demi tahun berlalu, teknologi semakin berkembang sehingga “Téng-téngan” juga sudah jarang digunakan sehingga perajinnya juga berkurang drastis, menyisakan ayah perajin yang tetap bertahan dan mengajarkan cara membuat kerajinan ini kepada perajin. Sepeninggalan ayahnya, tinggal perajin yang meneruskan tradisi kampungnya ini untuk memenuhi janjinya dengan ayahnya. Setelah itu, perajin kembali ke masa sekarang dan menyesal karena berpikir ingin berhenti dan mengingkari janjinya dengan ayahnya. Perajin yang telah kembali bersemangat kemudian mempunyai ide untuk mengembangkan “Téng-téngan” agar tidak dipandang sebelah mata. Bertahun-tahun kemudian, usaha perajin akhirnya membuahkan hasil dan “Téng-téngan” kembali dikenal, bahkan sampai luar Kota Semarang.

Setelah cerita selesai akan muncul halaman menu untuk mengakses informasi tambahan mengenai karakter utama dalam buku, yaitu perajin dan “Warak Ngendhog”, serta mengenai kerajinan “Téng-téngan” itu sendiri. Agar pembaca nyaman dalam membaca tulisan dalam buku ilustrasi digital ini, ditambahkan tombol untuk menghilangkan atau memperbesar teks. Tombol *next* dan *previous* juga ditambahkan sebagai navigasi dalam buku ilustrasi digital.

Konsep Dasar Gaya Desain

Gaya desain yang akan digunakan merupakan gaya semi-realis yang berkesan tradisional, agar dapat menyampaikan pesan bahwa “Téng-téngan” merupakan kerajinan tradisional yang masih bertahan ditengah modernitas. Kesan tradisional dapat ditampilkan lewat goresan-goresan pensil yang terkesan kasar serta pewarnaan yang tampak seperti menggunakan teknik tradisional. Pembuatan ilustrasi akan menggunakan teknik sketsa pensil dan *digital painting*.

Konsep Warna

Warna utama yang akan digunakan adalah warna merah dan biru yang merupakan warna aksen hiasan dari “Téng-téngan”, serta warna kuning yang mewakili cahaya lilin dari lampion. Warna-warna tersebut akan dibuat sedikit kusam dan dingin agar terkesan tradisional sekaligus melankolis.

Tipografi

Typeface yang akan digunakan dalam judul adalah Janitor yaitu *typeface* berjenis *script* yang berkesan dinamis, serta menyerupai tulisan tangan yang memberikan kesan tradisional, sesuai dengan kesan yang ingin disampaikan dalam buku ini.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz

Gambar 1. *Typeface* Janitor untuk judul

Sedangkan, untuk teks dalam ilustrasi akan menggunakan *typeface* berjenis *script* namun yang mudah dibaca yaitu Chewed Pen BB.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz

Gambar 2. *Typeface* Chewed Pen BB untuk teks dalam ilustrasi

Gaya Layout

Gaya *layout* yang akan digunakan mengikuti gaya *layout* yang biasa digunakan dalam buku ilustrasi digital lainnya di pasaran, yaitu berorientasi *landscape* dengan komposisi ilustrasi lebih banyak daripada teks. Tata letak tulisan akan menyesuaikan dengan ilustrasi serta diberikan *background* warna sederhana yang dapat diperbesar agar mudah dibaca dalam perangkat digital yang kecil.

Media Pendukung

Media pendukung yang akan dibuat untuk perancangan buku ilustrasi digital ini adalah buku ilustrasi cetak atau fisik untuk pembaca yang lebih nyaman membaca buku dalam bentuk *hardcopy* serta beberapa *merchandise* untuk meningkatkan *awareness* mengenai rilisnya buku ilustrasi digital ini. Beberapa *merchandise* tersebut meliputi pin kayu, gantungan kunci akrilik, *sticker pack*, serta *postcard*.

Harga

Setelah mempertimbangkan biaya produksi, buku ilustrasi digital berbentuk *Android Package File* (APK) berisi 33 halaman ilustrasi *full color* akan dijual dengan harga Rp35.000,00. Sedangkan untuk versi cetaknya yang dijilid *softcover* akan dijual dengan harga yang lebih mahal ketimbang versi digitalnya yaitu Rp72.500,00, karena adanya tambahan biaya cetak.

Proses Desain

Penjaringan ide diawali dengan menyusun *outline* cerita buku ilustrasi yang akan dirancang. Dengan mengacu pada *outline* cerita, ilustrasi mulai dibuat bersamaan dengan pengembangan *outline* cerita menjadi teks dalam buku. Selain itu, pencarian gambar referensi juga dilakukan bersamaan dengan proses pembuatan ilustrasi.

Proses pengembangan ilustrasi dimulai dengan membuat sketsa *thumbnail* dengan menggunakan pensil. Setelah itu, dilanjutkan dengan pembuatan *tight tissue* yang akan digunakan sebagai *lining* dalam ilustrasi final. Terakhir adalah pembuatan *final artwork* berwarna, lengkap dengan teks beserta tatanan *layout* yang telah ditentukan.



Gambar 3. Contoh sketsa *thumbnail*

Final Artworks

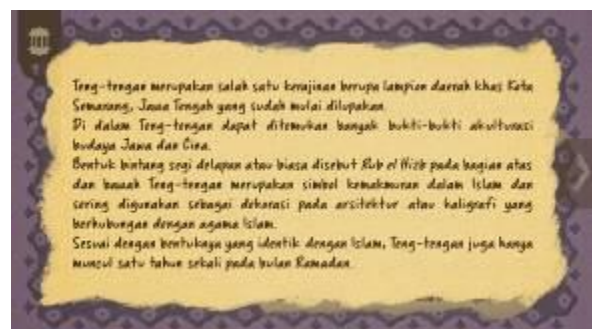
Desain final terdiri dari *title screen* buku ilustrasi digital, *cover* buku ilustrasi cetak, isi buku ilustrasi digital dan cetak, serta *merchandise* sebagai media pendukung buku seperti pin kayu, gantungan kunci akrilik, *sticker pack*, dan *postcard*.



Gambar 4. Title dan loading screen buku ilustrasi digital



Gambar 5. Contoh isi buku ilustrasi digital dengan teks normal, teks diperbesar, dan tanpa teks



Gambar 6. Contoh isi halaman informasi tambahan dalam buku ilustrasi digital



Gambar 7. Cover buku ilustrasi cetak



Gambar 8. Contoh isi buku ilustrasi cetak



Gambar 9. Pin kayu



Gambar 10. Sticker pack



Gambar 11. Gantungan kunci akrilik



Gambar 12. Postcard

Kesimpulan

Indonesia merupakan salah satu negara yang kaya akan budaya, baik budaya asli Indonesia sendiri, maupun budaya hasil akulturasi. Sayangnya, kini semakin banyak budaya Indonesia yang berada

diambang kepunahan karena kurangnya usaha pelestarian, terutama dari generasi muda. Kepunahan budaya tidak hanya dialami oleh budaya asli Indonesia, namun juga terjadi pada budaya hasil akulturasi yang telah berlangsung beratus-ratus tahun yang lalu. Salah satunya adalah “Téng-téngan” yang merupakan kerajinan berupa lampion hasil akulturasi budaya Indonesia dengan Cina. Meskipun masih banyak warga Semarang yang tidak mengenal “Téng-téngan”, namun para perajinnya masih tetap berjuang untuk melestarikannya dengan cara terus mejualnya setiap tahun pada bulan Ramadan.

Usaha pelestarian tersebut sebaiknya tidak berhenti hanya pada perajin saja. Generasi muda yang adalah generasi penerus seharusnya mulai memiliki kesadaran untuk berpartisipasi dalam usaha pelestarian dengan caranya masing-masing. Perancangan buku ilustrasi digital yang terinspirasi dari kehidupan perajin “Téng-téngan” di Semarang ini merupakan salah satu cara yang dilakukan penulis sebagai generasi muda untuk ikut melestarikan “Téng-téngan”. Penulis berharap, melalui buku ilustrasi digital ini, generasi muda dapat terinspirasi untuk menggunakan kreatifitasnya bagi kepentingan pelestarian budaya, terutama budaya daerahnya yang sudah mulai dilupakan.

Saran

Penulis menyadari bahwa buku ilustrasi digital ini masih belum sempurna dan mempunyai banyak kekurangan, baik dalam segi cerita maupun visualisasi. Untuk perancangan serupa di kemudian hari, penulis menyarankan untuk terlebih dahulu membuat jadwal kegiatan selama Tugas Akhir agar hasil eksekusi perancangan dapat lebih maksimal dan sesuai dengan yang diharapkan.

Daftar Pustaka

Bintang Segi Delapan, Rub el Hizb, Simbol Kemakmuran Islam?. (2016). *iSains*. Retrieved February 6, 2018, from <http://www.isains.com/2016/06/bintang-segi-delapan-rub-el-hizb-simbol.html>

Chinese Lanterns. (n.d.). *Travel China Guide*. Retrieved February 6, 2018, from <https://www.travelchinaguide.com/essential/holidays/lantern/>

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Tengah. (2015). *Panduan Wisata Jawa Tengah*. (Volume 1). N.p.

Ige, E. P. (2017, June 5). Jawa, Cina, Arab Bertemu di Lampion Téng-téngan Semarang. *Liputan6.com*. Retrieved October 16, 2017, from <http://regional.liputan6.com/read/2977850/jawa-cina-arab-bertemu-di-lampion-tengtengan-semarang>

Ikha, F. & Prasetyo, A. (2013, July 30). Malem Selikuran dan Festival Ting Selikuran Meriah. *Joglosemar.co*. Retrieved March 15, 2018, from <https://joglosemar.co/2013/07/malem-selikuran-dan-festival-ting-selikuran-meriah.html>

Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional (2015). *Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional 2015-2019*. Jakarta, Indonesia: N.p.

Kurniawan, F. (2015, June 3). Ribuan Masyarakat Saksikan Pesta Baratan Jepara. *R-lisa: Radio Aslinya Jepara*. Retrieved February 6, 2018, from <https://rlisafmjepara.com/2015/06/ribuan-masyarakat-saksikan-pesta-baratan-jepara/>

Mustari, A. S., et al. (2016). *Statistik Pemuda Indonesia 2015*. Jakarta, Indonesia: Badan Pusat Statistik.

Putri, W. D. (2017, September 25). Budayawan: Budaya Jadi Kunci Kemajuan Ekonomi. *Republika.co.id*. Retrieved February 6, 2018, from <http://www.republika.co.id/berita/koran/islam-digest-koran/15/06/14/nasional/umum/17/09/25/owt1m6-budayawan-budaya-jadi-kunci-kemajuan-ekonomi>

Zulkarnain. (2017). Melihat Lampion Secara Holistik. *Aceh Journal National Network*. Retrieved February 6, 2018, from <http://www.ajnn.net/news/melihat-lampion-secara-holistik/index.html>

Wawancara dengan Junarso, Perajin “Téng-téngan”. 4 Februari 2018.