

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DALAM MEMPERKENALKAN
BATIK BOGOR KEPADA KALANGAN REMAJA DI KOTA BOGOR**

***DESIGNING ILLUSTRATIONS BOOK IN ORDER TO INTRODUCING
BATIK BOGOR FOR YOUTH***

Rissa Noor Afianti¹, Ashni N.Sastrosubroto, S.Ds, M.Ds
², Paku Kusuma, M.Sn
³

¹²³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif,
Universitas Telkom

¹rissanoorafianti14@gmail.com

ABSTRAK

Batik merupakan warisan budaya Indonesia yang memiliki berbagai motif yang unik dan berbeda di setiap daerah. Kota Bogor yang dijuluki sebagai kota Hujan ini ternyata memiliki ciri khas lain yang perlu diperkenalkan lebih luas, yaitu Batik Bogor. Keberadaan Batik Bogor secara umum lebih dikenal di kalangan pemerintahan Kota Bogor dan badan organisasi formal lainnya. Walaupun demikian, pengetahuan akan Batik Bogor itu sendiri masih kurang di kalangan masyarakat lokal Kota Bogor salah satunya di kalangan remaja. Para remaja Belum banyak mengetahui eksistensi batik Bogor secara khas. Hal ini tentu saja akan berdampak pada kelestarian batik Bogor. Perlu adanya sebuah solusi kreatif berupa buku ilustrasi untuk memperkenalkan batik Bogor kepada kalangan remaja di kota Bogor.

Kata Kunci : Buku Ilustrasi, Batik Bogor, Motif

ABSTRACT

Batik is an Indonesian cultural heritage that has a variety of unique and different motifs in each region. Bogor City as the city of Rain is proved to have characteristics that need to be widely introduced, named Batik Bogor. The existence of batik Bogor is generally known among government agencies in Bogor and other formal organizations. However, information about Batik Bogor itself is still less among local communities in Bogor, one of which is among teenagers. Teenagers have not known the existence of batik Bogor specifically yet. It is certainly will have an impact on the preservation of batik Bogor. Creative solutions are needed in the form of illustrations book to introduce batik Bogor to young generation in Bogor.

Keyword : Illustration Book, Batik Bogor, Motif

1. Pendahuluan

Batik sebuah karya bangsa yang menyimpan nilai luhur budaya masyarakat Indonesia. Dalam buku *Batik Filosofi, Motif & Kegunaan yang ditulis oleh Adi Kusrianto (2014)*, sejak berabad-abad yang lalu batik sudah digunakan kaum wanita dan pria yang tetap lekat dalam kehidupan orang Jawa, Madura dan Sumatra. Kini, batik Indonesia telah diakui oleh bangsa-bangsa lain, bahkan tersebar di berbagai negara.

Berdasarkan informasi dari Bapak Siswaya Syamhudi selaku pencipta dan pencetus Batik Bogor yang diwawancarai di salah satu galeri Batik Bogor miliknya Batik Bogor Tradisiku, Jalan Jalak No 2, Tanah Sareal – Kota Bogor, 16161 pada 12 Februari 2015, bahwasanya Batik Bogor mulai terbentuk pada tanggal 13 Januari 2008 dan diresmikan oleh Walikota Bogor dengan motif yang sudah diakui lebih dari 30 motif batik dengan khas kota Bogor sendiri. Definisi dari Batik menurut beliau adalah ragam hias kain yang dibuat menggunakan canting dan malam sebagai alat pelintang. Teknis pewarnaannya dengan pencelupan. Batik Bogor adalah batik yang mencirikan khas ikon kota Bogor. Berdasarkan hasil wawancara bersama putri dari Bapak Siswaya yaitu Lisha Luthfiana Fajri selaku pengelola Batik Bogor Tradisiku bahwasanya kalangan remaja hanya untuk kepentingan edukasi LKP (Lembaga Kursus Pelatihan) untuk kursus bisa berkelompok dan individu. Pengunjung yang sudah datang ke Batik Bogor Tradisiku yaitu dari Garut, Bandung, Tangerang, Depok tetapi justru masyarakat kota Bogor yang kurang *aware* dengan batik Bogor. Tetapi nama Batik Bogor Tradisiku justru lebih dikenal diluar daripada di kota Bogor.

2. Dasar Teori

2.1 Pengertian Batik

Kata yang berkaitan dengan batik adalah “membatik” yaitu membuat corak atau gambar (terutama dengan tangan) dengan menerakan malam pada kain, membuat batik, atau menulis dengan cara seperti membuat batik (sangat perlahan-lahan dan berhati-hati sekali) karena takut salah (Wmulandari, 2011 :3).

Selain itu, ada pula kata-kata lainnya yang berkaitan, yaitu “batikan” adalah hasil membatik; “pembatik” adalah orang yang membatik atau orang yang pekerjaannya membuat kain batik; dan “pembatikan” adalah tempat membatik, perusahaan batik, atau bisa juga proses, cara, dan pembuatan membatik (Wulandari, 2011:3-4). Secara

etimologi, kata batik berasal dari bahasa Jawa, "amba" yang berarti lebar, luas, kain; dan "titik" yang berarti titik atau matik (kata kerja membuat titik yang kemudian berkembang menjadi istilah "batik", yang berarti menghubungkan titik, titik menjadi gambar tertentu pada kain yang luas atau lebar (Wulandari, 2011:4).

2.2 Pengertian Ilustrasi

Menurut Kusrianto (2007: 110) Ilustrasi secara harafiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Ilustrasi merupakan unsur grafis yang sangat vital dan dapat disajikan mulai dari goresan atau titik sederhana sampai dengan yang kompleks. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai image bitmap hingga karya foto (Kusrianto, 2007:140).

2.3 Unsur-Unsur Pada Desain

Sebelum kita membuat hasil karya, tentunya kita harus mengetahui beberapa unsur dalam membuat sebuah desain. Unsur tersebut pastinya sudah dikenal dalam kehidupan sehari-hari, dimana pada setiap hasil karya desain, terdapat satu dari unsur-unsur di bawah ini (Anggraini&Nathalia, 2014:32):

2.4 Garis

Garis merupakan salah satu unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lain. Bentuknya dapat berupa gambar garis lengkung (*curve*) atau lurus (*straight*). Garis adalah unsur dasar untuk membangun sebuah bentuk (Anggraini&Nathalia, 2014:32).

2.5 Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri atau beraturan dan bidang non-geometri alias tidak beraturan. Bidang geometri adalah bidang yang relatif mudah diukur keluasannya, sedangkan bidang non-geometri merupakan bidang yang relatif susah diukur keluasannya. Bidang dapat dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat pula dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih.

2.6 Gelap Terang / Kontras

Kontras merupakan warna yang berlawanan antara satu dengan lainnya, terdapat perbedaan baik warna atau titik fokus. Gelap terang ini dapat digunakan dalam desain sebagai salah satu cara untuk menonjolkan pesan atau informasi yang dapat juga menambahkan kesan dramatis. Dengan mengatur komposisi gelap terang suatu desain, akan membantu nilai keterbacaan, fokus, dan titik berat suatu desain (Anggraini&Nathalia, 2014:35).

2.7 Ukuran (Size)

Dalam membuat desain, Anda perlu memperhatikan besar kecilnya ukuran visual yang akan digunakan. Ukuran dapat diartikan sebagai perbedaan besar kecilnya suatu obyek. Dengan menggunakan unsur ini, Anda dapat

menciptakan kontras dan penekanan (*emphasis*) pada obyek desain yang hendak dibuat (Anggraini&Nathalia, 2014:36)

2.8 Warna

Pemilihan warna adalah satu hal yang sangat penting dalam menentukan respons dari calon pemakai/siswa. Warna adalah hal yang pertama kali dilihat oleh seseorang (terutama warna *background*). Warna akan membuat kesan atau *mood* untuk keseluruhan gambar/grafis. Warna merupakan unsur penting dalam grafis karena dapat memberikan dampak psikologis kepada orang yang melihat. Warna dapat memberikan sugesti yang mendalam pada manusia. Dalam komunikasi grafis, penggunaan warna perlu ditata dan disusun dengan tepat sehingga menimbulkan suasana, mempengaruhi luas kehidupan manusia sekaligus lambang psikologis (Pujiriyanto, 2005:43).

2.9 Layout

Lay Out adalah sebuah sket rancangan awal untuk menggambarkan organisasi unsur-unsur komunikasi grafis yang akan disertakan (Pujiriyanto, 2005:71). Usaha untuk menyusun, menata, dan memadukan unsur-unsur komunikasi grafis menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik, persuasif, menarik perhatian, dan mendukung pencapaian tujuan secara cepat dan tepat dikenal dengan istilah tata letak. Sedang fungsi tata letak menurut Freddy Adiono Basuki (2000) adalah untuk mencapai keharmonisan, nilai estetis, ekonomis, dan komunikatif (Pujiriyanto, 2005:71).

2.10 Tipografi

Tipografi adalah ilmu yang mempelajari tentang huruf. Anatomi huruf menjadi penting untuk memahami awal dari setiap keunikan bentuk huruf secara fisik (Pujiriyanto, 2005:69). Seorang desainer harus dapat mengetahui bentuk huruf atau komposisi huruf, karena hal itu akan menunjang arah desain dan memberikan reaksi yang diinginkan. Dalam proses pemilihan jenis huruf, setidaknya seorang desainer harus memperhatikan dua hal yang mendasar, yakni (Anggraini&Nathalia, 2014:53):

3. Pembahasan

3.1 Analisis Data

Berdasarkan hasil data-data yang di dapat melalui proses studi pustaka, observasi dan wawancara penulis menganalisa data tersebut dan mendeskripsikannya. Produk yang akan dibuat pada tugas akhir adalah media informasi yang dapat memberikan informasi tentang Batik Bogor beserta motif-motifnya. Media dirancang sedemikian efektif agar dapat menarik minat khalayak sasaran. Tampilan media informasi tersebut akan dibuat dengan menggunakan pengayaan ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan khalayak sasaran. Untuk memperoleh data yang akan diolah dalam tugas akhir ini, menggunakan beberapa teknik yaitu pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi, studi pusaka, dan wawancara.

Media yang akan dirancang lebih ke media yang menyajikan ilustrasi tentang Batik Bogor yang diberikan keterangan nama motif dan penjelasan dari motif-motif kain dan jenis Batik Bogor. Kemudian penjelasan tentang

proses pembuatan batik, alat-alat yang diperlukan dalam membatik, pewarnaan Batik Bogor dan Mozaik Batik Bogor.

3.2 Segmentasi

a. Demografis

Usia : 12-18 Tahun (Remaja)
 Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
 Pekerjaan : SMP dan SMA

b. Geografis : Kota Bogor (Galeri Batik dan DEKRANASDA kota Bogor)

c. Psikografis :

Psikografi anak dan remaja pada umur 12-18 tahun berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 14 Maret 2015 di SDN Semplak 2 Bogor, SMPN 6 Bogor dan SMAN 5 Bogor yaitu :

1. Mengembangkan keterampilan dasar dalam membaca, menulis dan berhitung.
2. Karya seninya masih tinggi.
3. Bergaul
4. Fashion mengikuti tren.
5. Mengembangkan konsep-konsep keterampilan.
6. Bangkitnya akal dan kesadaran diri.
7. Rasa ingin tahu yang tinggi.
8. Suka dengan hal-hal yang baru.
9. Mengikuti tren yang baru di lingkungannya.
10. Menggunakan *gadget* dalam kesehariannya untuk media sosial.
11. Memilih buku sebagai media yang tepat sebagai sarana pembelajaran, pengetahuan dan pendidikan.

3.3 Konsep Pesan

Berdasarkan kajian pustaka dan hasil analisa lapangan yang telah dilakukan, Ada beberapa gagasan dasar dalam perancangan buk ilustrasi tersebut, sebagai berikut :

1. Kehadiran buku ilustrasi pengenalan Batik Bogor beserta motifnya khusus remaja masih jarang dijumpai, sehingga diharapkan buku ilustrasi tersebut dapat menjadi media yang tepat dalam pengetahuan para remaja tentang Batik terutama Batik Bogor.
2. Setelah dirancangnnya buku ilustrasi tersebut diharapkan remaja lebih rajin dan antusias untuk membaca, serta mengenal, mempelajari, mencintai, dan melestarikan warisan budaya Indonesia dan bisa memperkenalkan Batik Bogor ke Internasional.
3. Diharapkan buku ini dapat membantu orang tua dan guru dalam memilih media hiburan sekaligus pendidikan yang memiliki nilai budaya Indonesia dan mendalami pemahaman akan Batik Bogor.

3.4 Konsep Kreatif

Strategi kreatif yang dilakukan dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah menampilkan informasi tentang Batik Bogor penjelasan secara umum tentang batik dan motif-motif serta penjelasan dari beberapa motif Batik Bogor dalam bentuk visual ilustrasi karakter, ilustrasi tentang alat-alat membatik, proses membatik dan ilustrasi motif-motif Batik Bogor yang berupa vektor. Pengayaan ilustrasi menggunakan gaya ilustrasi *Pop Art*

yang sedang diminati oleh khalayak sasaran saat ini dan mengambil unsur beberapa ikon dari kota Bogor yang kemudian diolah menjadi sebuah vektor dengan garis yang menyerupai goresan pensil dan warna-warna terang yang sesuai dengan khalayak sasaran. Lalu beberapa ilustrasi tersebut digabungkan ke dalam satu tata letak.

3.5 Konsep Media

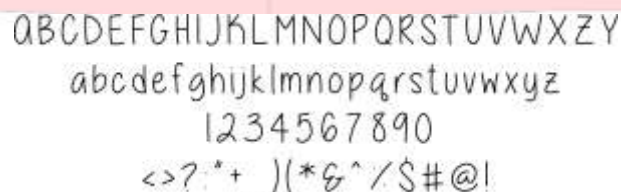
Dari hasil analisis dari data yang didapat dari hasil observasi terhadap target audiens remaja usia 12-18 tahun dapat disimpulkan media utama yang ditujukan sebagai media informasi tentang Batik Bogor dengan penjelasan motifnya yaitu buku ilustrasi. Pada tabel *Kontrol Pemakaian Media Menurut Schram* (Sudjarwo, 1989:177, dalam Kurniawan, 2008) bahwa buku dapat dibawa kemana-mana, dapat dipakai dirumah dan dipakai kapan saja digunakan. Buku ilustrasi tersebut berukuran 21x21 cm.

3.6 Konsep Visual

Perancangan media buku pengenalan Batik Bogor kepada kalangan remaja ada beberapa kerangka dan konsep visual yang akan diuraikan dalam sub bab ini. Termasuk ke dalamnya adalah jenis-jenis huruf, bentuk, warna dan gaya visual). Pada konsep visual karakteristik khalayak sasaran yaitu bercirikan masyarakat kota Bogor, Jawa Barat. Visualisasi perpaduan ilustrasi Indonesia yang mencirikan tentang ikon kota Bogor, pengayaan Ilustrasi Indonesia yang menggambarkan suasana kebudayaan di Indonesia yang sesuai dengan keinginan khalayak sasaran.

a. Tipografi

Jenis huruf yang digunakan adalah "A Little Sunshine" jenis tipografi yang menyerupai karakter tulisan tangan dibuat langsung oleh manusia, yang dapat mewakili karakter dalam remaja dan jenis huruf yang sesuai dengan minat mereka karena mudah dibaca dan bentuk huruf tidak kaku atau formal. Jenis huruf ini dipakai untuk *Body Text* atau penjelasan tentang isi buku.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
<>?;*+_)(*&^/\$#@!

Jenis huruf yang dipakai untuk Judul adalah "Adelfy_free-version" jenis tipografi yang dipilih dari hasil observasi di kalangan remaja karena bentuk huruf tersebut tidak kaku dan formal.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890<>?;*+_)(*&^/\$#@!

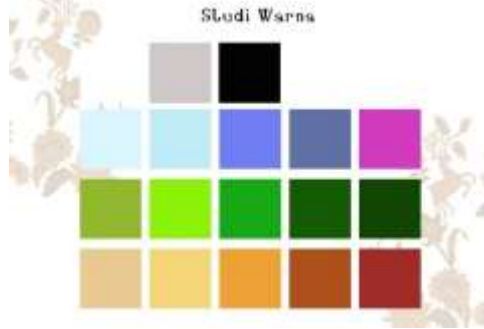
b. Warna

Warna Jawa barat yang akan dipakai dalam pembuatan buku ilustrasi tersebut. Selain itu juga menampilkan warna yang *colorful* dengan warna-warna yang cerah sesuai dengan karakter target audiens.

Warna Jawa barat :

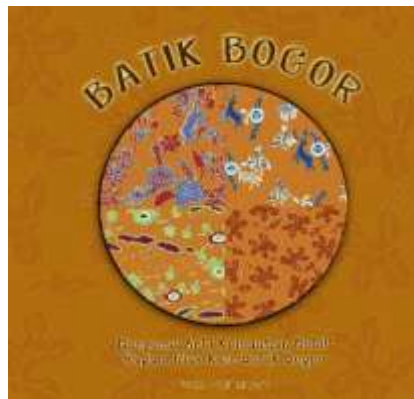


Warna yang diaplikasikan ke dalam buku :



3.7 Hasil Perancangan

1) Cover



Gambar 1.2 Cover Buku Batik Bogor

2) Isi Halaman Buku



Gambar 1.2 Isi Halaman Buku Batik Bogor

Tema yang dipilih adalah *colorful* untuk menunjukkan kepada remaja bahwa mempelajari dan memahami tentang Batik Bogor dengan media buku ilustrasi penuh dengan warna yang ceria dan menyenangkan sesuai dengan target audiens. Penggayaan ilustrasi menggunakan gaya ilustrasi *Pop Art* yang sedang diminati oleh khalayak sasaran saat ini dan mengambil unsur beberapa ikon dari kota Bogor yang kemudian diolah menjadi sebuah vektor dengan garis yang menyerupai goresan pensil dan warna-warna terang yang sesuai dengan khalayak sasaran. Lalu beberapa ilustrasi tersebut digabungkan ke dalam satu tata letak. Pengaplikasian potongan kain Batik Bogor di dalam isi buku tersebut, agar target audiens bisa merasakan tekstur kain Batik Bogor yang asli dan melihat perbedaan fisik jenis kain Batik Bogor di dalam buku ilustrasi tersebut.

4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian Tugas Akhir yang sudah dilakukan mengenai judul Perancangan Buku Ilustrasi Dalam Memperkenalkan Batik Bogor Kepada Kalangan Remaja Di Kota Bogor, maka didapatkan hasil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kebudayaan lokal sangat berkembang dengan pesat, bisa dilihat dengan hadirnya Batik Bogor di kota Bogor yang diprakarsai oleh Bapak Siswaya Syamhudi, beliau menciptakan beragam motif Batik Bogor yang diambil dari ikon-ikon khas kota Bogor. Dengan adanya kehadiran Batik Bogor banyak pendatang yang berasal dari luar kota ke galeri Batik Bogor untuk melihat beberapa hasil karya Batik Bogor beserta pelatihan dan proses pembuatan batiknya.
2. Pendatang yang datang ke galeri batik biasanya banyak dari kalangan remaja mulai dari tingkat SD, SMP dan SMA. Mereka datang untuk pelatihan tentang membatik dan melihat langsung bagaimana proses membatik.
3. Berdasarkan hasil observasi remaja di Bogor kurang memahami dan mengetahui adanya Batik Bogor termasuk motif-motifnya.
4. Berdasarkan hasil penemuan yang diperoleh, dibutuhkan sebuah media yang dapat memberikan info pengetahuan sekaligus menjawab ketidaktahuan masyarakat khususnya kepada remaja tentang Batik dan Batik Bogor. Dalam perancangan karya Tugas Akhir ini diperuntukkan pada kalangan remaja berumur 12-18 tahun, dimana selama ini Batik Bogor lebih dikenal di luar kota Bogor dan lebih dikenal di kalangan pemerintahan serta instansi atau organisasi di kota Bogor saja.
5. Perancangan media tersebut dirancang dengan visualisasi berupa buku ilustrasi ciri khas kota Bogor beserta dengan motif-motif Batik Bogor. Ilustrasi pada media memberikan gambaran tentang kota Bogor, motif-motif Batik Bogor, cara merawat kain batik dan pengaplikasian kain Batik Bogor di dalam media tersebut agar target audiens bisa merasakan fisik bagian depan dan belakang dari kain Batik Bogor.
6. Ciri khas dari karya tersebut menunjukkan kekhasan dari Batik Bogor, namun tetap memperlihatkan suasana ilustrasi dan warna yang sesuai dengan keinginan target audiens berdasarkan hasil observasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Lia & Nathalia, Kirana. 2013. *Desain Komunikasi Visual : dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung : Penerbit Nuansa Cendekia.
- Atik, Satyanningsih, Ken. Herman Jusuf. Djalu Djatmiko. Komarudin Kudiya. Zaini Rais. 2010. *Buku Saku Batik Jawa Barat*. Bandung: Yayasan Batik Jawa Barat.

- Darmaprawira W. A, Sulasmi. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung : Penerbit ITB.
- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Bandung : ALFABETA CV.
- Kusrianto. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : C.V ANDI OFFSET.
- Nurihsan, Achmad Juntika & Agustin, H. Mubiar. 2011. *Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja : Tujuan Psikologi, Pendidikan, dan Bimbingan*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Pamungkas, Aditya Septian. 2014. *Menggambar Manual dan Digital itu gampang kok*. Sleman Yogyakarta : C.V Solusi Distribusi.
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta. CV Andi Offset.
- Rustan, Suriyanto. 2014. *LAYOUT dasar dan penerapannya*. Jakarta : Gramedia Pustaka Umum.
- Sadiman, Arief S. (dkk). 2014. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sarwono, Sarlito W. 2013. *Psikologi Remaja*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2013. *Metedologi Penelitian Visual Dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung : CV Dinamika Komunika.
- Wulandari, Ari. 2011. *Batik Nusantara Makna Filosofis, Cara Pembuatan & Industri Batik*. Yogyakarta : Penerbit C.V ANDI OFFSET.

Internet :

- www.batikbogortradisiku.com
- www.esurat.kotabogor.go.id
- <https://www.behance.net/gallery/24964963/The-Jungle-Book>
- <https://www.behance.net/gallery/25003153/Three-men-in-a-boat>
- <https://www.behance.net/gallery/22711597/MOMENTS>
- <http://hurufbuku.blogspot.com/2011/07/robinson-crusoe.html>
- alynashop.wordpress.com/tag/buku-cerita-bergambar/
- http://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Montage_of_Bogor.jpg

Sumber lain :

- Mardianti, Siska. 2014. Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Gamelan Subda Usia 7-10 Tahun Di Kota Bandung. Pengantar Tugas Akhir pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Industri Kreatif. Bandung: tidak diterbitkan.