

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF TENTANG PENGENALAN ISTANA MAIMOON UNTUK ANAK USIA 5-8 TAHUN DI SUMATERA UTARA

CHILDREN ILLUSTRATION BOOK DESIGN TO INTRODUCE MAIMOON PALACE FOR 5-8 YEARS OLD CHILDREN IN NORTH SUMATERA

Laila Ramadhani Ritonga¹, Patra Aditia,S.Ds.,M.Ds²

^{1,2}Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Lailaramadhaniritonga@gmail.com

Abstrak

Istana Maimoon merupakan salah satu cagar budaya yang berada di jantung kota Medan, Sumatera Utara. Dalam bangunan cagar budaya tersebut terdapat beberapa budaya asing yang ikut serta dalam arsitektur Istana Maimoon. Diantara adalah arsitektur Eropa, India dan Timur Tengah. Namun begitu, budaya Melayu yang merupakan budaya asli dari Istana Maimoon tetap terlihat menonjol. Keanekaragaman budaya yang menyatu dalam satu bangunan cagar budaya tersebut menjadi sebuah representasi yang baik dalam meningkatkan rasa toleransi dalam kehidupan. Belakangan ini banyak fenomena yang terjadi dimasyarakat terkait kurangnya rasa toleransi dalam kehidupan, untuk itu membangun rasa toleransi sebaiknya dilakukan sejak dini. Sebab, rasa toleransi merupakan sebuah pemikiran yang tidak bisa begitu saja di tanamkan tanpa adanya kesadaran diri sejak dini. Untuk itu, diperlukannya sebuah media yang tepat sebagai pembelajaran rasa toleransi untuk anak-anak sebagai sarana memupuk kesadaran diri sejak dini. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah wawancara, kuesioner, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka yang menghasilkan data yang dibutuhkan untuk membuat perancangan buku ilustrasi anak tentang pengenalan Istana Maimoon. Diharapkan dengan adanya buku ilustrasi ini dapat menambah informasi anak terkait Istana Maimoon serta dapat menjadi salah satu media yang efektif dalam menumbuhkan rasa toleransi dalam berkehidupan.

Kata Kunci : Buku Ilustrasi, Istana Maimoon, Sumatera Utara.

Abstract

Maimoon Palace is one of the cultural reserves in Medan, North Sumatra. In the cultural heritage building there are several foreign cultures that participated in the architecture of Maimoon Palace. Among are European, Indian and Middle Eastern architecture. However, Malay culture which is the original culture of Maimoon Palace still stands out. Cultural diversity that blends in one cultural heritage building becomes a good representation in increasing tolerance in life. Lately many phenomena that occur in the community related to lack of tolerance in life, for that to build a sense of tolerance should be done early. Because, tolerance is a thought that cannot be instilled without the existence of self-awareness from an early age. For this reason, it is necessary to have the right media as a learning tool for tolerance for children as a means of fostering self-awareness from an early age. The methods used in data collection are interviews, questionnaires, observation, documentation, and literature studies that produce the data needed to design a children's illustration book about the introduction of Maimoon Palace. It is hoped that this

illustrated book can add information on children related to Maimoon Palace and can be one of the effective media in fostering a sense of tolerance in life.

Keywords: Illustration Books, Maimoon Palace, North Sumatra.

1. PENDAHULUAN

Cagar budaya merupakan warisan budaya untuk Indonesia yang didalamnya terkandung nilai-nilai sejarah, estetika, ilmu pengetahuan, etnologi dan keunikannya tersendiri. Salah satu cagar budaya kategori bangunan yang memiliki salah satu karakter khas Indonesia serta identik dengan etnis melayu dengan warna bangunan kuning keemasan dapat dijumpai pada bangunan cagar budaya Istana Maimoon. Bangunan cagar budaya ini berada di tengah Kota Medan tepatnya di Kelurahan Sukaraja, jalan Brigjen Katamso, Kota Medan Provinsi Sumatera Utara. Istana Maimoon dibangun pada masa kejayaan Kesultanan Deli yang dipimpin oleh Sultan Mahmoed Al-Rasyid Perkasa Alamsyah. Pada masa pemerintahan beliau terjadi penanaman tembakau besar-besaran di Deli, sehingga didatangkan pekerja yang berasal dari China dan orang-orang Tamil (keling) untuk membantu perekonomian kerajaan Deli. Namun begitu, Sultan tetap membayar pendatang dengan upah yang sesuai tanpa membedakan asal mereka. Banyaknya pendatang baru yang masuk ke Deli membuat Deli menjadi wilayah yang penuh dengan keanekaragaman budaya, namun tetap dapat hidup saling berdampingan dengan harmonis. Budaya-budaya yang bersatu dalam suatu bangunan cagar budaya tersebut merupakan suatu bukti nyata adanya rasa toleransi dalam kehidupan. Toleransi merupakan sikap untuk menerima perbedaan yang ada, sehingga terciptanya kehidupan yang harmonis. Lebih dari itu, toleransi adalah sebuah kebiasaan; bagian dari kebudayaan bangsa Indonesia yang menerima keberagaman dengan penuh ketulusan. Toleransi merupakan gaya hidup bangsa Indonesia yang sejatinya telah ditinggali oleh beragam suku dan budaya didalamnya.

Masing-masing pihak perlu saling menerima keberagaman dan perbedaan sehingga disitulah letak dari rasa toleransi untuk menghasilkan kehidupan yang selaras dan harmoni. Namun, toleransi tidak hanya sebatas sebuah sikap, namun juga sebuah kesadaran atau cara berpikir pada masing-masing individu untuk saling menghormati dan menerima adanya perbedaan. Untuk terus terbinanya rasa toleransi tersebut, dibutuhkan sarana edukasi agar terus terjaga kepribadian dan karakter bangsa Indonesia yang secara konsisten harus ditanamkan sejak dini kepada setiap generasi bangsa. Keanekaragaman budaya yang menyatu di Istana Maimoon dapat dijadikan sebagai model atau contoh nyata akan pentingnya toleransi.

2. KAJIAN TEORI

2.1 Teori Buku

Buku bergambar adalah buku yang memaparkan cerita bersamaan dengan gambar. Buku-buku bergambar ditujukan untuk mendorong anak ke arah apresiasi dan kecintaan terhadap buku. Selain cerita yang menarik, ilustrasi dalam buku juga harus hidup dan komunikatif agar dapat dipahami oleh anak-anak (Stewing, 1980:97).^[7]

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, Interaktif adalah sebuah aksi; antar-hubungan; saling aktif. Sementara buku seperti yang dipaparkan diatas merupakan

lembaran-lembaran kertas yang dijilid. Dari kedua definisi tersebut buku interaktif dapat diartikan sebagai kumpulan lembaran kertas yang dijilid yang mengajak pembacanya untuk berinteraksi langsung, sehingga membuat pengalaman dan sensasi yang berbeda pada saat proses pemahaman isi buku. ^[3]

2.2 Teori Ilustrasi

Dalam pengertian yang luas, ilustrasi didefinisikan sebagai gambar yang bercerita (Gruger, 1936 dalam Salam, 2017:2) sebuah definisi yang mencakup beragam gambar di dinding gua pada zaman prasejarah sampai pada bagian komik surat kabar yang terbit hari ini. ^[6]

Sementara itu, terjadi perkembangan baru dalam dunia ilustrasi. Ilustrasi tidak lagi hanya terbatas pada gambar yang mengiringi teks, akan tetapi telah berkembang kearah yang lebih luas. Gambar yang lengkap tanpa teks pun dapat dikategorikan sebagai ilustrasi (Salam, 2017 : 2-10). Seni ilustrasi untuk bacaan anak-anak memang memiliki kekhasan yang menuntut seorang ilustrator untuk menciptakan karya seni ilustrasi yang sesuai dengan dunia anak-anak yang gemar akan fantasi. ^[6]

2.3 Teori Bahasa Rupa

Secara umum bahasa rupa adalah suatu gambar atau karya visual yang bercerita. Cara anak memandang dan menggambar berbeda dengan orang dewasa, hal ini berkaitan dengan indera-indera, imaji-imaji dan cara berpikir anak. Bagi anak gambar sama dengan bercerita, maka semua gambar yang dibuat oleh anak terlihat seperti direbahkan, semua keluar dan tampak, semua bisa dibaca dan bisa diceritakan. Dan hebatnya, pemirsa pembaca dapat menangkap keadaan atau panorama yang sebenarnya (Tabrani, 2012: 67-74). ^[8]

2.4 Teori Psikologi Anak

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan manipulasi (*fine manipulative skills*) yang melibatkan penggunaan tangan dan jari secara tepat seperti dalam kegiatan menulis dan menggambar. Kemampuan motorik halus berfokus pada kemampuan koordinasi tangan dan mata. Kemampuan tersebut akan semakin meningkat dan berkembang ketika anak menginjak usia 5-12 tahun dengan ditandai meningkatnya keterampilan motorik secara pesat pada bagian pergelangan tangannya (Masganti, 2017 : 118). ^[4]

2.5 Teori Teknik Cetak

Cetak datar adalah suatu teknik mencetak dengan menggunakan pelat yang datar sebagai acuan cetak. Teknik ini biasa digunakan untuk kebutuhan mencetak selebaran, pamlet, poster, buku, majalah, surat kabar dan sebagainya (Dameria, 2008 : 20). ^[2]

2.6 Teori Tipografi

Tipografi adalah ilmu memilih dan menata huruf sesuai pengaturannya pada ruang-ruang yang tersedia guna menciptakan kesan tertentu, sehingga membantu pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin (Wibowo, 2013: 115). ^[9]

2.7 Teori Warna

Warna dapat memberi penekanan bagi suatu unsur, untuk menarik perhatian, memperindah, atau memberi gambaran yang lebih nyata. Secara psikologis warna mempunyai pengaruh karena dapat menampilkan kesan-kesan kejiwaan atau perasaan tertentu, seperti suasana cerah, suram, ceria, luas dan sebagainya (Purwanto: 2006: 90).^[5]

2.8 Teori *Storytelling*

Menurut Echols (dalam aliyah, 2011) *storytelling* terdiri atas dua kata yaitu *story* berarti cerita dan *telling* berarti penceritaan. Penggabungan dua kata *storytelling* berarti penceritaan cerita atau menceritakan cerita. Selain itu, *storytelling* disebut juga bercerita atau mendongeng seperti yang dikemukakan oleh Malan, mendongeng adalah bercerita berdasarkan tradisi lisan. *Storytelling* merupakan usaha yang dilakukan oleh pendongeng dalam menyampaikan isi perasaan, buah pikiran atau sebuah cerita kepada anak-anak serta lisan.^[1]

3. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Ide yang ingin disampaikan adalah menanamkan nilai toleransi pada anak usia 5-8 tahun melalui buku ilustrasi interaktif pada istana Maimoon. Penulis memasukkan konsep kreatif yaitu dengan konsep “petualangan”, yakni mengajak pembaca seolah seperti ikut bertualang menjelajah istana Maimoon. Ada pula fitur interaktif *flip flap* serta permainan sederhana pada buku. dan pada halaman terakhir buku pembaca akan diberi kejutan berupa hadiah stiker.

Pada judul sampul dalam perancangan ini menggunakan jenis *font* Sacred Bridge. *Font* ini bejenis *san-serif* untuk memberikan kesan tua, namun dibagian ujung huruf memiliki sudut yang tumpul agar terlihat lebih bersahabat sesuai dengan anak-anak. *Font* ini juga memiliki ketebalan sehingga menimbulkan ketegasan.

Pada isi buku dalam perancangan ini menggunakan *font* Wortelina. Jenis *font* ini adalah *serif* untuk memudahkan anak-anak dalam membaca.

SACRED BRIDGE
ABCDEFGHIJKL
MNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Gambar Font Sacred Bridge
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

WORTELINA

ABCDEFGHIJK
LMNOPQRS
TUVWXYZ
1234567890

Gambar Font Wortelina
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam perancangan ini, akan menggunakan warna-warna yang ada dalam bangunan istana Maimoon. Warna dalam istana Maimoon didominasi oleh warna kuning, hijau, putih, dan merah. Warna-warna tersebut juga merupakan warna khas budaya Melayu sehingga mempertegas kesan Melayu yang menjadi pondasi berdirinya istana Maimoon.

HASIL PERANCANGAN

a. Desain Karakter



Gambar Desain karakter Butet
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Nama : Butet

Umur : 8 Tahun

Sifat : Periang, rasa ingin tahu tinggi.



Gambar Desain Karakter Ucok
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Nama : Ucok

Umur: : 5 tahun

Sifat : Aktif, ceria, rasa ingin tahu tinggi.



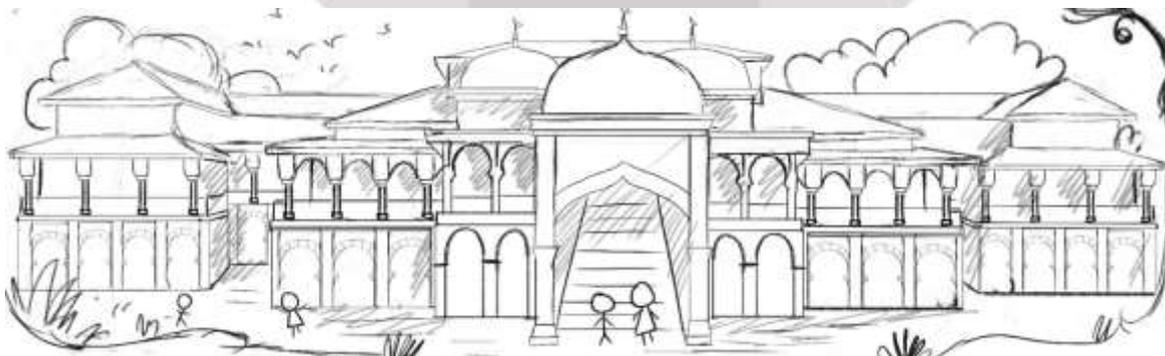
Gambar Desain Karakter Alin
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Nama : Alin

Umur: : 57 tahun

Sifat : Ceria, baik hati.

b. Sketsa



Gambar Sketsa halaman 3-4
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar Sketsa pemusik Melayu
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

c. Hasil Perancangan



Gambar Halaman 1-2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar Halaman 3-4
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2. 26 Halaman 5-6
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

d. Konsep Bisnis

Berikut adalah biaya produksi dengan jumlah 500 buku:

No	Keterangan	Jumlah	Harga
1.	Biaya Cetak isi	500 x 30.000	15.000.000
2.	Biaya Jilid	500 x 15.000	7.500.000
	Total		22.500.000
	Modal 1 BUKU		45.000.00

Tabel Biaya produksi

Rincian dari penjualan buku adalah:
 500 buku dijual dengan harga Rp. 70.000
 = 500 x 70.000
 = Rp 35.000.000
 Keuntungan (Pendapatan- Modal)
 = 35.000 – 22.500.000
 = Rp 12.500.000

4. KESIMPULAN

Perancangan tugas akhir ini untuk memperkenalkan Istana Maimoon sebagai contoh penerapan nilai toleransi dalam kehidupan yang dirancang untuk anak berusia 5-8 tahun melalui buku ilustrasi interaktif. Perancangan buku interaktif ini dibuat agar dapat menanamkan nilai toleransi terhadap anak dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1]Aliyah, S. (2011). Pengaruh Metode Storytelling dengan Media Panggung Bonekaterhadap Peningkatan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak Usia Dini. (Tesis). Sekolah Pasca Sarjana, UPI, Bandung.
- [2]Dameria, Anne, (2008) *Basic Printing, Link & Match Graphic*, Jakarta.
- [3]Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]. Tersedia di kbbi.kemdikbud.go.id/entri/buku. Diakses 24 februari 2019 pukul 02.20.
- [4]Sit, Masganti, (2017), *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Kencana, Depok.
- [5]Purwanto,Bb, (2006), *Desain Grafis Pengantar Tata Letak dan Tipografi*, LPMG-ATG Trisakti, Jakarta.
- [6]Salam, Sofyan. 2017. Seni Ilustrasi. Makassar: Badan Penerbit UNM, Universitas Negeri Makassar.
- [7]Stewing, J.W, (1980), *Children and Literature*. Chicago, Mc.Nally College Publishing Company.
- [8]Tabrani, Prof.Dr. Primadi, (2012), *Bahasa Rupa cetakan ke-3*. Bandung : Kelir.
- [9]Wibowo, Ibnu, (2013), *Belajar Desain Grafis*, Buku Pintar, Yogyakarta.