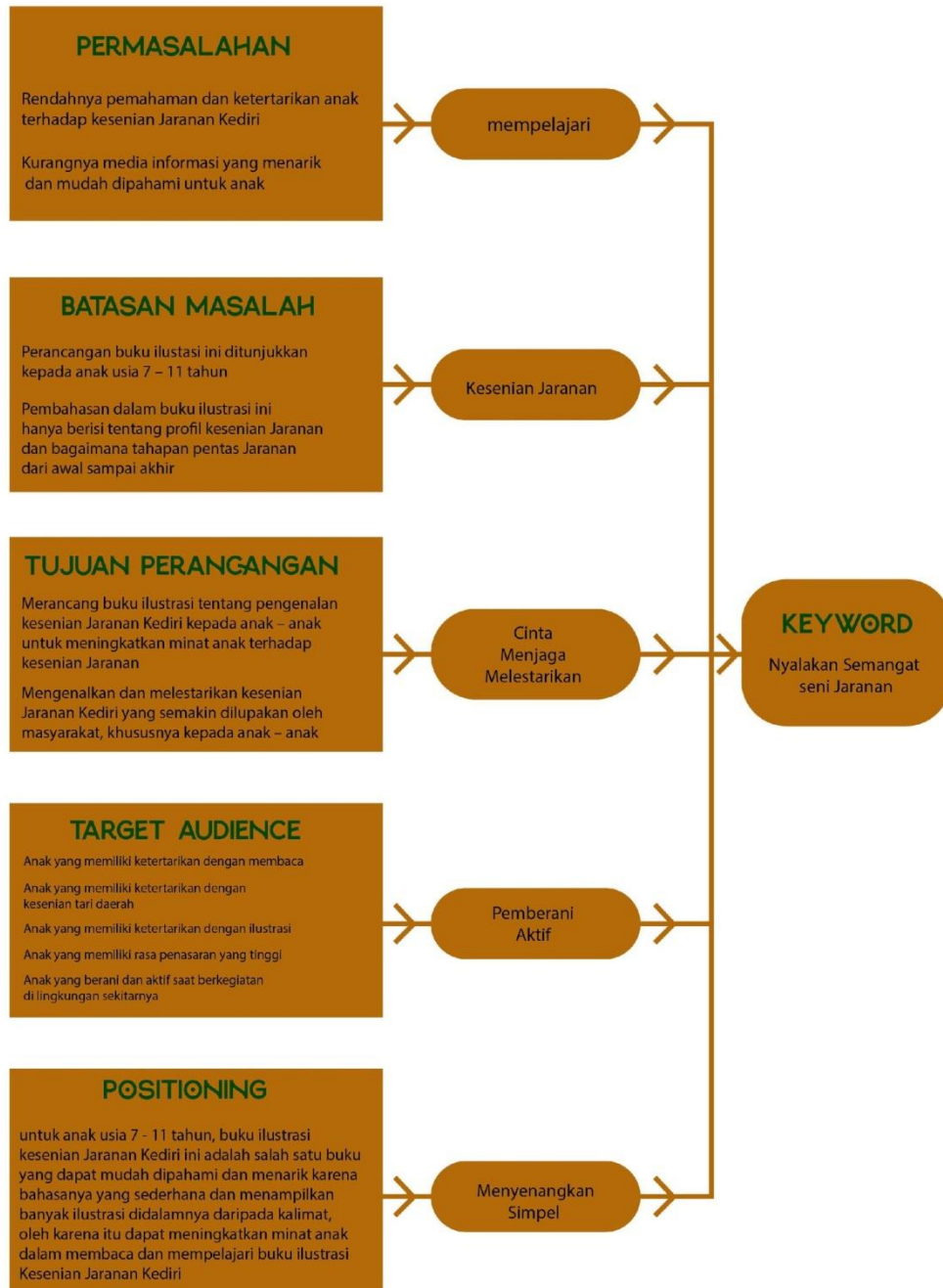


BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Alur Pemikiran Keyword



Gambar 5.1 Alur Berpikir Keyword

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

5.2 Definisi Keyword

Keyword adalah bagian penting yang paling banyak dibahas dalam perancangan dan dapat mempermudah saat mencari karakteristik dan konsep desain yang akan dirancang. Untuk menemukan keyword perancang memerlukan bagan yang berisikan masalah dan juga isi konten yang dapat mewakili suatu perancangan, dalam beberapa kata yang ditemukan diatas, kata “Nyalakan Semangat Seni Jaranan” yang berarti anak yang aktif untuk mempelajari Kesenian Jaranan.

5.2.1 What To Say

Memberikan suatu informasi kepada target audiens dengan ilustrasi yang menarik dan dengan bahasa ringan yang mudah dimengerti, dan diharapkan mampu membantu anak untuk meningkatkan kepeduliannya kepada kesenian Jaranan Kediri

5.2.2 How To Say

Merancang buku ilustrasi kesenian Jaranan Kediri untuk anak usia 7 – 11 tahun dengan penggunaan bahasa yang ringan dan mudah dimengerti. Dan penempatan layout yang tidak monoton berguna agar anak tidak bosan dengan buku ilustrasi Kesenian Jaranan Kediri. Selain itu tipografi font yang digunakan memiliki bentuk yang cocok untuk anak

5.2.3 Makna Denotasi

“Nyalakan Semangat Seni Jaranan” yang berarti mengenal dan menjaga kesenian Jaranan dengan semangat dalam upaya melestarikan kesenian Jaranan Kediri, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Nyalakan” yaitu, menjadikan bernyala; menghidupkan, sedangkan “semangat” adalah nafsu (kemauan, gairah) untuk bekerja, berjuang, dan sebagainya, selanjutnya adalah “Seni” adalah keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya, dan sebagainya); karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa, seperti tari, lukisan, ukiran, terakhir adalah “Jaranan” yaitu suatu kesenian tari yang melibatkan banyak pemain yang menunggangi kuda lumping yang terbuat dari bahan anyaman, kemudian pemain Jaranan tersebut mengalami “kerasukan” yang melambangkan sifat negatif yang mempengaruhi para pemain Jaranan untuk kemudian disembuhkan oleh pawangnya disebut dengan “penggambuh” yang bertugas menetralkan pemain Jaranan yang sedang “kesurupan”. Jadi secara denotatif adalah usaha untuk mempertahankan atau

mempelajari Kesenian Jaranan dengan aktif dan meneruskannya kepada generasi ke generasi.

5.2.4 Makna Konotasi

Keyword dalam perancangan Buku ilustrasi Kesenian Jaranan ini adalah “Nyalakan Semangat Seni Jaranan” yang memiliki arti dalam Bahasa Indonesia yaitu keaktifan dalam menjaga kesenian Jaranan Kediri dengan semangat dan tetap mempertahankan kesenian Jaranan, untuk kemudian diteruskan dari generasi ke generasi. Anak usia 7-11 tahun memiliki rasa penasaran yang tinggi, sehingga dengan media buku ilustrasi ini anak diharapkan mampu mempelajari atau mengenal kesenian Jaranan Kediri dengan mudah dan tanpa paksaan.

5.3 Konsep kreatif

Media informasi berupa buku ilustrasi kesenian Jaranan Kediri ini memiliki tujuan pada target segmen anak usia 7-11 tahun untuk bisa menambah informasi tentang pentingnya kesenian daerah yang dikemas dengan cara menarik dan dengan gaya bahasa yang sederhana ringan dan mudah dipahami oleh anak usia 7-11 tahun. Selain itu buku ilustrasi ini memuat berbagai warna yang cerah sehingga dapat menambah rasa tertarik anak dalam membaca buku ini

5.4 Konsep Verbal

Strategi komunikasi dari konsep verbal dalam perancangan buku ilustrasi kesenian Jaranan Kediri terletak pada pemilihan gaya bahasa yang sederhana dan ringan mudah dipahami oleh anak usia 7-11 tahun. Tipografi yang digunakan dalam buku ilustrasi juga tidak kaku, dan lebih menyesuaikan *style* untuk anak. Selain itu juga mempunyai tingkat *readability* dan *legibility* yang tinggi, sehingga mudah dipahami anak.

5.4.1 Judul Buku

Judul buku mengikuti keyword yang terpilih yaitu, “Nyalakan Semangat Seni Jaranan” yang memiliki arti berbahasa Indonesia yaitu keaktifan dalam menjaga dan mempelajari kesenian Jaranan Kediri dengan semangat dan tetap mempertahankan kesenian Jaranan, maka judul buku yang tepat adalah “Jingkrak Jaranan” yaitu kata “Jingkrak” yang melambangkan kata semangat dan selalu bergerak seperti anak usia 7-11 tahun yang memiliki tingkah laku aktif. Selain itu kata “Jingkrak” yang berasal dari

bahasa Jawa digunakan untuk judul buku karena target audience dari perancangan ini rata – rata merupakan orang Jawa Timur, sehingga kata “Jingkrak” cocok untuk judul buku ilustrasi.

5.4.2 Sinopsis Buku

Dalam konten yang dibahas pada perancangan ini adalah tentang pengenalan dasar Jaranan seperti, alat musik Jaranan, lakon – lakon yang ada dalam sebuah pentas Jaranan, kemudian pada bab selanjutnya membahas tentang bagaimana tahapan – tahapan pentas dalam Jaranan dari awal sampai akhir pertunjukan. Dan di bab terakhir, akan membahas tentang pesan moral dari kesenian Jaranan Kediri, membahas mitos negatif yang beredar di masyarakat, bagaimana kesenian Jaranan yang sebenarnya, agar anak-anak tidak salah persepsi dengan kesenian Jaranan Kediri.

5.4.3 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan didalam buku ilustrasi Jaranan Kediri menggunakan bahasa yang sederhana dan tidak baku, karena anak akan lebih mudah mengerti dan memahami apa yang disampaikan dalam buku Jaranan ini. Selain itu strategi komunikasi yang disampaikan dalam buku menggunakan karakter yang ceria dan aktif, sesuai dengan karakteristik anak usia 7 – 11 tahun.

5.4.4 Deskripsi Konten

- **Cover Depan :**

Pada Cover depan terdapat bagian judul, sub-judul, visual cover, dan nama penyusun buku

- **Cover Dalam :**

Bagian cover dalam meliputi tentang pengulangan judul, sub-judul, dan nama penyusun yang sudah tertera di bagian cover depan, dan mempunyai fungsi untuk membuat penekanan gambar atau visual pada cover depan agar anak akan ingat dengan buku ilustrasi Jaranan.

- **Daftar Isi :**

Daftar isi meliputi bab-bab yang akan dibahas dalam buku ilustrasi, kemudian daftar isi juga akan menjadi petunjuk pokok isi buku agar memudahkan pembaca dalam mencari bagian halaman tertentu didalam buku.

- **Isi :**

Dalam isi buku Jaranan ini akan terdiri dari beberapa bab yang akan membahas Jaranan Kediri,

1. bab yang pertama akan berisi tentang pengenalan kesenian jaranan Kediri secara simpel dan sederhana, mulai dari sejarah jaranan, dan jenis – jenis jaranan yang ada di Indonesia.
2. kemudian pada bab kedua akan membahas tentang alat – alat musik apa saja yang biasanya digunakan ketika pentas Jaranan diadakan,
3. kemudian pada bab selanjutnya akan ada pengenalan lakon yang ada di Jaranan, seperti profil jaranan, pentulan, celengan dan barongan.
4. Selanjutnya, pada bab terakhir akan ada penjelasan tahapan – tahapan dalam suatu pentas Jaranan dari awal sampai akhir digambarkan melalui ilustrasi. Setelah itu pada bab terakhir akan ada beberapa pesan moral terkait jaranan, yang akan menjelaskan dan meluruskan mitos negatif yang selama ini beredar di masyarakat.

- **Kepustakaan :**

Dalam kepustakaan berisi tentang beberapa sumber yang telah digunakan sebagai dasar pembuatan konten dari buku ilustrasi jaranan Kediri

- **Profil Penulis :**

Informasi yang dimuat berupa biodata tentang penulis.

- **Cover Belakang :**

memuat tentang isi singkat yang ada didalam buku jaranan Kediri.

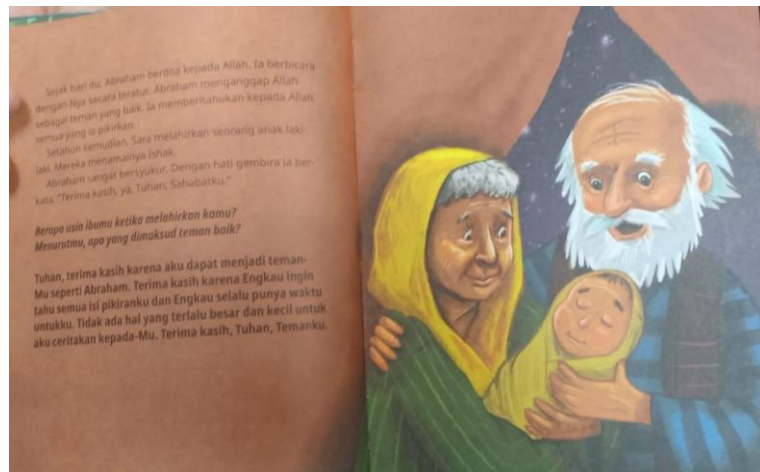
- **Ukuran Buku :**

Ukuran buku yang akan dikemas dengan ukuran 20 x 25 cmn (Portarit), agar visual yang ditampilkan dan jelas, selain itu dapat disimpan di tas anak, untuk kemudian bisa dibawa saat ke sekolah.

5.5 Konsep Visual

Dalam konsep visual yang disajikan, akan mengambil beberapa visual yang ada didalam Jaranan Kediri, seperti warna dan style gambar yang digunakan. Dalam Jaranan Kediri sendiri terdapat beberapa lakon diantaranya ada, Jaranan, Barongan, Celengan, dan Pentulan. Berikut merupakan beberapa konsep visual yang akan dibuat didalam buku ilustrasi Jaranan Kediri.

5.5.1 Layout



Gambar 5.2 Layout keseimbangan asimetris

Sumber: (Buku 30 Cerita Alkitab Interaktif)

Layout yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi jaranan Kediri adalah *asymmetrical balance* (Keseimbangan asimetris), karena menurut Rustan layout keseimbangan asimetris dapat memberikan kesan yang dinamis, tidak stabil, aktif, dan informal (Rustan, 2020:72). Sehingga anak tidak akan bosan dengan penerapan layout yang pasif dan stabil. Seperti contoh buku diatas, layout yang digunakan tidak simetris, karena di sebelah kiri hanya berisi dengan tulisan sedangkan bagian kanan hanya berisi gambar ilustrasi, penerapan layout ini digunakan agar anak bisa lebih fokus dengan gambar, dan apabila ingin memahami maksud dari ilustrasi dapat melihat kalimat yang ada disamping gambar ilustrasi.

5.5.2 Font



Gambar 5.3 Font

Sumber: (Buku 30 Cerita Alkitab Interaktif)

Bentuk font judul yang dijadikan panduan dalam buku ilustrasi kesenian jaranan Kediri adalah Font yang digunakan dalam buku “30 Cerita Alkitab Interaktif”, pemilihan font ini dipilih karena mempunyai fungsi tipografi yang baik, artinya mudahnya dalam membaca teks font dan mudahnya mengenali setiap font atau huruf, seperti kata Suriyanto Rustan, dalam sebuah fungsi tipografi harus memiliki beberapa karakteristik seperti mudahnya teks font dibaca, dan mudah mengenali setiap font atau huruf (Suriyanto S.Sn, 2017 : 74), sehingga pemilihan font ini cocok untuk anak karena bentuk yang dimiliki sederhana dan simpel. Untuk pemakaian pada isi teks buku menggunakan font sans serif, karena bentuk font mempunyai tingkat keterbacaan yang tinggi, selain itu juga sederhana, sehingga mudah dipahami oleh anak umur 7 – 11 tahun.

5.5.3 Warna



Gambar 5.4 sampel warna

Sumber: (<https://www.youtube.com/watch?v=yDzlxKxRV4s>)

Dalam pemilihan warna yang dipilih diambil beberapa warna yang terdapat pada kuda lumping atau Jaranan Kediri yaitu Jaranan Dipo Wijoyo, pemilihan warna diambil juga karena mempunyai warna – warna cerah seperti merah, hijau, dan kuning. Cocok untuk anak yang menyukai warna – warna yang cerah.

5.5.4 Ilustrasi

- **Visual Supergrafis**



Gambar 5.5 Visual Implementasi Supergrafis

Sumber: (<https://regional.kompas.com/read/2019/04/08/19303081/kisah-doni-pengrajin-jaran-kepang-yang-ingin-lanjutkan-sekolah?page=all>)

Pengambilan style gambar supergrafis diambil dari elemen corak yang ada di kuda lumping, kemudian diilustrasikan dan disederhanakan bentuknya dari corak jaranan tersebut dan menerapkan beberapa warna yang cerah untuk membuat anak tertarik dengan supergrafis yang digunakan dalam buku ilustrasi Jaranan Kediri.

- **Visual Style Ilustrasi**



Gambar 5.6 Sketsa Pemain Jaranan

Sumber : (<https://www.facebook.com/PUTR1KEDIRI/posts/asal-cerita-kesenian-jaranan-kediri/244785618961749/>)

dari foto Jaranan yang kemudian disketsa kasar sesuai dengan apa yang ada pada foto, sketsa kemudian diolah kembali untuk mendapatkan ilustrasi yang lebih sederhana dan lebih berwarna, agar dapat menarik anak usia 7 – 11 tahun.



Gambar 5.7 Ilustrasi Pemain Jaranan

Sumber : (Dokumentasi Pribadi)

Ilustrasi dihasilkan dengan menggunakan style digital painting, dengan beberapa gradasi warna, dan membuat ilustrasi lebih memiliki bentuk dan tidak *flat*, selain itu penerapan beberapa warna – warna cerah memberikan kesan yang *fun* dan cocok untuk anak – anak.

5.6 Konsep Media

Berdasarkan target audiens perancangan yaitu anak usia 7 – 11 tahun, maka buku ilustrasi ini akan dikemas dengan gaya gambar ilustrasi menarik dan colorful yang dapat diterima oleh anak – anak, dengan media yang digunakan adalah sebagai berikut

5.6.1 Media utama : Buku Ilustrasi Kesenian Jaranan Kediri

Menggunakan layout dinamis, tidak statis dan dapat lebih menonjolkan objek ilustrasi Jaranan , sehingga dapat mudah dipahami oleh anak – anak dan didukung dengan penggunaan warna –warna cerah dapat menambah ketertarikan dan tingkat pemahaman yang lebih tinggi pada anak, selain layout dan warna terdapat pula penggunaan font tipografi yang cenderung tidak kaku dan fleksibel, yang menunjukkan penyampaian informasi yang disampaikan tidak terlalu rumit dan membuat anak tidak bosan apabila melihat font tipografi tersebut.

5.6.2 Media Pendukung

Media pendukung merupakan media tambahan dari media utama dan berguna untuk melengkapi apa yang kurang dalam media utama. Media pendukung yang dipromosikan dalam perancangan buku ini diantaranya adalah, poster, botol minum, banner, kaos, dan stiker

- Poster

Media pendukung poster digunakan untuk mempromosikan buku ilustrasi Jaranan Kediri, karena hasil dari observasi perancang menunjukkan aktifitas anak yang bermain diluar rumah saat siang sampai sore hari, dan penempatan poster disekitar tempat mereka bermain, seperti disekitar lapangan tempat mereka bermain, dan di taman bermain.

- Botol Minum

Media pendukung botol minum merupakan salah satu faktor untuk sistem promosi buku ilustrasi jaranan Kediri, karena ketika anak bermain diluar rumah, mereka membutuhkan botol minum untuk diminum sehabis bermain bersama teman-temannya.

- Banner

Media banner dirasa cocok karena kegiatan anak yang banyak dilakukan diluar, bermain bersama teman, biasanya mereka bermain di taman bermain dan di beberapa perkampungan yang ada di Kediri, karena rata-rata pentas Jaranan dilakukan didaerah perkampungan warga.

- Kaos

Media kaos merupakan salah satu media yang mendukung media utama, kaos nantinya akan diperjual belikan pada saat acara pentas Jaranan berlangsung, penjualan kaos ini diharapkan mampu menarik minat anak dalam kesenian Jaranan Kediri.

- Stiker

Media stiker menjadi salah satu media yang berfungsi untuk pengingat dan bisa ditempelkan dimana anak akan melakukan kegiatan, seperti meja makan, meja belajar, pintu, dan lain-lain. Dengan adanya stiker tersebut anak secara tidak langsung akan ingat dengan kesenian Jaranan Kediri.

- Gantungan Kunci

Media gantungan kunci menjadi salah satu media pendukung, desain yang ditampilkan dalam gantungan kunci akan lebih menekankan judul buku dari “Jingkrak Jaranan”, sehingga anak akan selalu ingat dengan buku “Jingkrak jaranan”

- Buku Tulis

Media buku tulis berfungsi sebagai salah satu media pengingat saat anak sedang belajar, sehingga ketika sedang belajar, anak dapat teringat dengan jaranan.

- Mug

Media mug merupakan salah satu upaya sebaagai pengingat saat anak sedang melakukan aktifitas dirumah setelah makan, sehingga anak akan mendapat pengingat setelah melakukan aktifitas makan.

- Kalender

Media kalender merupakan salah satu media reminder atau pengingat, karena dengan kalender mereka dapat mengingat tanggal – tanggal berapa saja ketika event pentas jaranan dilaksanakan.

- Pin

Media pendukung pin juga merupakan salah satu media reminder, dengan desain yang sama dengan gantungan kunci yang lebih menekankan kata “Jingkrak Jaranan” sehingga anak lebih akan mengingat buku dari “Jingkrak Jaranan”