

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI PERKEMBANGAN KESENIAN PERTUNJUKKAN BAJIDORAN DI KARAWANG

DESIGN OF ILLUSTRATION BOOKS REGARDING THE DEVELOPMENT OF PERFORMING ARTS BAJIDORAN IN KARAWANG

Puteri Aprilia Aries Tantin¹, Taufiq Wahab, S.Sn., M.Sn²

^{1,2}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
¹puteriapriliaariesta@student.telkomuniversity.ac.id, ²taufiqwahab.twa08@gmail.com

Abstrak

Bajidoran adalah salah satu kesenian pertunjukkan rakyat yang berkembang di daerah Karawang. Kesenian daerah ini mencerminkan budaya dari masyarakatnya. Budaya yang terbentuk dari nenek moyang terdahulu mengandung nilai – nilai luhur, sosial, dan religius. Meredupnya eksistensi bajidoran di era globalisasi saat ini berdampak kepada generasi muda. Hal ini yang menjadi permasalahan besar, tidak adanya generasi muda yang mengetahui kesenian pertunjukkan Bajidoran di masa yang akan datang. Dengan permasalahan tersebut, dibutuhkan media informasi berjenis buku ilustrasi yang bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai kesenian pertunjukkan Bajidoran untuk generasi muda, agar kesenian pertunjukkan Bajidoran tidak tercabut dari akarnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan cara pengumpulan data studi pustaka, observasi dan wawancara, yang kemudian di analisis menggunakan metode SWOT dan menganalisis karya sejenis yang menghasilkan ide perancangan buku ilustrasi yang bisa dipahami oleh para pelajar di Karawang. Buku ilustrasi ini bisa dijadikan referensi bagi para pelajar di Karawang mengenai kesenian pertunjukkan di Karawang.

Kata Kunci : *Buku Ilustrasi, Kesenian Bajidoran, Kebudayaan.*

Abstract

Bajidoran is one of the folk art performances that developed in the Karawang area. This regional art reflects the culture of the people. The culture formed from previous ancestors contains noble, social, and religious values. The dimming of the existence of cadets in the current era of globalization has an impact on the younger generation. This is a big problem, there is no young generation who knows the art of performing Bajidoran in the future. With these problems, an information media type of illustrated book is needed that aims to provide an understanding of the art of Bajidoran performances for the younger generation so that the performance of Bajidoran performances is not removed from its roots. The method used in this study is a qualitative method by means of collecting data from literature studies, observations, and interviews, which are then analyzed using the SWOT method and analyzing similar works that produce illustrative book design ideas that can be understood by students in Karawang. This illustrated book can be used as a reference for students in Karawang regarding the performing arts in Karawang.

Keywords : Illustration Book, Bajidoran Arts, Culture

1. Pendahuluan

Di era globalisasi sekarang ini pengaruh budaya populer semakin marak di kalangan masyarakat. Saat ini di Karawang sendiri, bajidoran mulai meredup eksistensinya dan terkikis zaman. Kesenian bajidoran ini telah menjadi sebuah budaya, karena memiliki nilai-nilai budi luhur yang melekat pada pertunjukannya, yaitu dari gerakan, makna, dan unsur saat pertunjukkan. Pertunjukkan bajidoran ini patut untuk di lestarikan karena salah satu kebudayaan daerah atas kreativitas masyarakat pada masa itu. (Reza Ferdinan :2018).

Faktor lainnya yang menyebabkan terkikisnya kesenian ini adalah tidak ada regenerasi yang betul-betul mengetahui mengenai kesenian bajidoran ini. Salah satu yang menjadi penyebabnya adalah kurangnya informasi yang menjelaskan tentang pengetahuan akan kebudayaan, terlebih lagi terbatasnya informasi mengenai perkembangan pertunjukkan kesenian bajidoran yang membahas dari sudut pandang nilai-nilai sosial budaya dengan cara yang dianggap unik, yang dapat mencuri perhatian generasi muda.

Kurangnya visualisasi yang ada di buku referensi membuat generasi muda kurang tertarik mengetahui pengetahuan tentang kesenian bajidoran ini, hal tersebut menjadikan generasi muda acuh terhadap kebudayaannya sendiri. Pada Laporan Kinerja Pemerintahan Kabupaten Karawang Tahun 2017 dalam isu strategi sosial budaya menyebutkan apresiasi masyarakat terhadap seni budaya lokal belum optimal. Pengaruh globalisasi berdampak pada kultur lokal

mengakibatkan kurangnya regenerasi seniman terhadap budaya lokal yang menjadi warisan leluhur, kreativitas seniman masih kurang karena tidak didukung oleh pengetahuan/pendidikan formal. (Karawangkab.go.id:2017)

Buku merupakan media informasi yang sangat populer, dan memiliki perkembangan modifikasi dengan media lainnya. Salah satunya buku ilustrasi dengan teknik lift the flap dalam bagian isi buku. Lift the flap book merupakan teknik lipat kertas yang bisa dibuka dan ditutup seperti jendela, Lift the flap book memiliki mekanisme lipatan kertas yang sederhana, tetapi sangat berdampak besar bagi motorik audience untuk mengingat bagian informasi dalam buku tersebut. Dewasa ini buku tidak hanya memberikan informasi saja, tetapi mengajak audience menjadi tertarik untuk membaca.

Berdasarkan pemaparan tersebut dibutuhkan solusi untuk memberikan informasi mengenai kesenian pertunjukkan bajidoran untuk para generasi penerus. Melalui sebuah perancangan buku ilustrasi yang memiliki teknik lift the flap ini diharapkan dapat memicu generasi muda untuk mengetahui kebudayaannya sendiri sehingga kebudayaan tidak tercabut dari akarnya.

2. Dasar Teori

2.1 Perancangan

Perancangan merupakan sebuah keterampilan yang dapat diterapkan pada banyak konteks yang berbeda dan mempunyai inti untuk memperlihatkan ide, konsep, gambar, perencanaan, dan model, serta

mengubahnya menjadi hal yang nyata dan diinginkan (Sobur, 2014).

2.2 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual yaitu sebuah disiplin ilmu yang bertujuan mengajarkan konsep – konsep mengenai komunikasi dengan ungkapan yang kreatif yang memiliki pesan serta makna dalam visual yang terbentuk dari elemen grafis, yang berupa gambar, komposisi warna, tatanan huruf, yang publikasikan melalui berbagai media (Kusrianto, 2009:2).

2.3 Layout

Layout atau bisa disebut tata letak, adalah suatu kegiatan menata elemen – elemen desain terhadap suatu bidang dalam media yang telah ditentukan, dengan maksud untuk mendukung konsep/pesan yang ingin disampaikan (Rustan, 2008:1). Membuat layout adalah salah satu proses/tahapan kerja dalam mendesain. Elemen-elemen desain terdiri antara lain ; tipografi, simbolisme, ilustrasi dan fotografi. Dalam membuat desain layout sebuah buku, dibutuhkan kemampuan untuk meramu seluruh elemen-elemen desain secara bersamaan untuk membuat layout yang menarik perhatian audience kepada desain.

2.4 Tipografi

Tipografi menurut Danton Sihombing adalah rangkaian huruf sebuah uraian verbal berupa teks dan kata-kata, yang direpresentasikan kedalam visual yang memiliki unsur estetik untuk membentuk komunikasi yang efektif. Tipografi adalah suatu disiplin seni yang mempelajari tentang seluk beluk huruf, tipografis berkembang mengikuti peradaban manusia hingga saat ini. Tipografi sangat erat kaitanya dengan dunia desain komunikasi visual. Dalam perkembangannya, tidak

dapat di pisahkan karena tipografi adalah bagian dari seni rupa dan desain.

2.5 Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa belanda (ilustratie) yang diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan suatu yang jelas (Nurhidayat, Dedi, 2004: 54). Ilustrasi di artikan sebagai bentuk visualisasi pengandaian dalam suatu yang nyata atau pun maya. Ilustrasi bisa berbentuk dari berbagai di verikasi. Dalam dunia desain grafis, ilustrasi adalah elemen penting sebagai daya tarik dalam perancangan sebuah buku. Ilustrasi membantu para audience berimajinasi dalam penyampaian pesan. Ilustrasi memiliki jenis yang beragam, seperti karya sketsa, lukis, grafis, karikatur, vector, dan bitmap foto.

2.6 Kesenian Bajidoran

Bajidoran merupakan sajian pertunjukkan tari yang diiringi dengan gamelan berlaras salendro. Kesenian bajidoran lebih dikenal pada tahun 1950-an yang terbentuk dari gerakan kesenian doger dan ketuk tilu. Munculnya bajidoran di duga sebagai transformasi dari kesenian ketuk tilu (Herdiani, 2003:28), unsur-unsur yang ada dalam pertunjukkan ketuk tilu ada dalam pertunjukkan bajidoran..

2.7 Buku

Definisi Buku adalah sebuah kumpulan pemikiran yang berisi ilmu pengetahuan maupun sebuah analisa dari penulisnya terhadap kurikulum yang secara tertulis, disusun menggunakan bahasa sederhana, menarik, dan dilengkapi penjelasan secara visual maupun grafis dan dilengkapi pendataan sumber dari daftar pustaka (Kurniasih, 2014: 62). Buku adalah media informasi yang sudah sangat umum, sehingga banyak sekali jenis-jenis buku. Hal yang harus diperhatikan ketika mendesain sebuah buku yaitu : desain cover, desain

navigasi, kejelasan informasi, kenyamanan membaca, perbedaan yang jelas antar bagian/bab, dan lainnya (Rustan, 2008:122).

2.8 Buku Ilustrasi

Tujuan dari ilustrasi dalam buku untuk menerangkan atau menggambarkan suatu cerita, tulisan, puisi atau informasi yang telah dijelaskan secara verbal sebelumnya. Dengan menambahkan ilustrasi visual dalam sebuah buku akan memudahkan informasi diterima. Adapun ilustrasi yang baik harus memenuhi beberapa persyaratan yaitu komunikatif, informative, tidak rumit, sesuai target. (Madyantari, N, dkk : 2016)

2.9 Fisik Buku

Fisik buku merupakan hasil wujud buku secara nyata, dalam pembuatan sebuah buku memiliki proses yang bersifat teknis untuk mencetak buku, yang sebelumnya ada beberapa hal harus ditentukan terlebih dahulu sebelum buku di cetak yaitu, ukuran buku, pemilihan kertas, jenis percetakan, serta penjiilidan (Iyan Wb, 2007:76). Adapun tahapan percetakan yaitu pertama adalah tahap pra-cetak, cetak, dan pasca cetak. (Dameria, 2012).

2.10 Lift The Flap Book

Lift the flap book jenis teknik menyusun dan melipat kertas pada buku. Lift the flap book di kemas secara bertumpuk atau pun sengaja di susun dari beberapa kertas, yang memiliki kunci untuk membuka di salah satu sisi susunan kertas yang menyisakan sebagian kertasnya agar bisa di buka dan di tutup kembali. Hal ini seperti bentuk jendela yang dapat dibuka dan di tutup. Pada tahun 1765, Robert Sayer sebagai penerbit memproduksi lift the flap book sebagai media hiburan untuk anak-anak

ataupun dewasa¹. Lift the flap book berbeda dari jenis dimensinya dibandingkan dengan Pop-up Book. Lift the flap book memiliki mekanisme lipatan kertas yang sederhana, tetapi sangat berdampak besar bagi motorik audience untuk mengingat bagian informasi dalam buku tersebut.

3. Pembahasan

3.1 Data Pemberi Proyek

Dewan Kesenian Karawang adalah sebuah organisasi non pemerintah yang mawadahi aspirasi para seniman dalam meningkatkan kesejahteraan. Dalam berupaya memasyarakat kesenian yang berakar dari budaya Indonesia yang ada di kabupaten Karawang. Maksud dari Dewan Kesenian Karawang adalah badan atau Lembaga atau Organisasi non Pemerintah, yang berdiri sendiri tidak berada di bawah kantor Dinas atau Instansi pemerintah namun memiliki korelasi dengan tujuan-tujuan pemerintah dalam memberikan pembinaan terhadap kesenian dan kebudayaan.

3.2 Objek Penelitian

Perkembangan pertunjukkan bajidoran di karawang. Kesenian bajidoran adalah sebuah pertunjukkan kesenian rakyat di daerah Karawang dan subang sekitarnya, yang memiliki fungsi utama sebagai seni hiburan, unsur pendukung dari kesenian ini adanya sinden, bajidor, dan Nayaga.

Kesenian pertunjukkan bajidoran adalah salah satu warisan budaya nenek moyang khas Karawang, karena kesenian ini terdapat nilai-nilai budaya dan budi luhur, seperti yang tertulis pada buku seni rupa nusantara karya Aryo Sunaryo dikatakan kesenian dalam bidang tari dan musik yang ada di tanah air, telah lama dikenal tari dan musik

¹ Alit Ayu Dewantari, Sekilas tentang Pop-Up, Lift the Flap, dan Movable Book diakses dan di unduh pada <http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html> (4 Juni 2019)

nusantara. Hal ini dapat merujuk kepada suatu jenis kesenian daerah dari suku bangsa.

3.3 Data Khalayak Sasaran

1. Demografis

Target pasar secara demografis dapat dijabarkan sebagai berikut:

Usia : 15 s/d 18 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Pekerjaan : Pelajar

Status Sosial : Masyarakat menengah atas

2. Geografis

Secara geografis, khalayak sasaran adalah pelajar di daerah kabupaten karawang.

3. Psikografis

Secara psikografis, target pasar yang menjadi sasaran adalah memiliki status sosial seorang pelajar. Generasi penerus yang akan melestarikan kesenian ini sebagai budayanya sendiri. Kepribadian dari khalayak sasaran yang dituju yang memiliki sifat ingin tahu, peduli terhadap budaya tradisional, dan bangga akan budayanya.

4. Behavioral

Segmentasi yang dituju berusia 15-18 tahun yang berstatus pelajar maupun non pelajar, karena pada usia ini ada dalam masa remaja menengah yang sedang mencari tahu dan banyak bertanya. Pada masa ini juga remaja mencari tahu dan menggali passion yang mereka miliki diluar non akademis.

3.5 Data Analisis Proyek Sejenis

Hasil dari analisis perbandingan kedua jenis karya sejenis, dapat disimpulkan bahwa, media buku menjadi salah satu sarana informasi yang mengenai

informasi kebudayaan yang bisa di kombinasikan dengan keilmuan grafis yang berjenis ilustrasi, sebagai penjelas materi yang di bawakan. Penggabungan gaya ilustrasi art deco yang sederhana mampu berkombinasi cantik, dengan konsep pengembangan media buku dalam bentuk flip the flap book, hal ini tidak hanya memberikan informasi kepada audience melainkan sarana yang menarik audience untuk lebih tertarik untuk membacanya. Dari analisis diatas, penulis menjadikan acuan buku ilustrasi yang berjenis flipbook sebagai hal yang menarik untuk di dikombinasikan dengan ilustrasi dan informasi mengenai perkembangan dan pertunjukkan kesenian pertunjukkan bajoran di Karawang.

3.4 Data Hasil Observasi dan Wawancara

A. Observasi

Hasil dari observasi yang dilakukan mengunjungi salah satu grup bajoran di karawang serta ke salah satu sanggar tari dapat disimpulkan, karawang memiliki 33 grup kesenian *bajidoran* atau sekarang banyak yang mengganti nama bajidoran dengan sebutan *jaipongan*. Dari semua grup tersebut, mayoritas dengan tujuan bisnis, dan sedikit sekali yang bertujuan untuk mengedukasi. Dari perspektif perekonomian, terdapat persaingan dengan kesenian modern seperti organ tunggal dan dangdutan. Keunikan dari grup bajidoran dilihat dari penari yang sangat menyatu dengan ritme kendang.

B. Wawancara

Dari hasil analisis data wawancara dapat dikatakan bahwa kesenian bajidoran di karawang ditinjau dari segi pendidikan hanya sekolah yang memberikan pengetahuan tersebut tetapi hanya sebatas gerakannya saja. Istilah bajidoran yang asing di

telinga pelajar, mereka hanya mengetahui tarian jaipongan. Dan itu pun hanya diajarkan langsung kepada praktek gerakan. Dari segi ekonomi, grup bajidoran sudah mulai musnah istilahnya dalam grup kesenian pertunjukkan nya. Menggunakan jaipongan sebagai ganti dari bajidoran, hal ini memiliki tujuan untuk bersaing dengan kesenian lainnya.

4. Konsep dan Hasil Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Berdasarkan penelitian dan analisis yang sudah dilakukan oleh penulis, pesan yang ingin disampaikan dari menginformasikan perkembangan kesenian pertunjukkan *bajidoran* di Karawang, adalah untuk menunjukkan semangat dan antusias dalam melestarikan budaya bangsa, melalui *culture knowledge*. Konsep pesan tersebut menjadi judul dari perancangan buku ilustrasi yaitu “Riak Bajidoran kaleran” dari kata riak yang diartikan sebagai sebuah gelombang yang menjelaskan pasang surut dalam perkembangannya kesenian *bajidoran* memiliki makna dan dampak kepada kebudayaan, riak juga diartikan sebagai gelombang yang pasti selalu ada dan berkelanjutan memberikan makna kontinuitas, dan pemilihan kata kaleran menunjukkan daerah Karawang.

Tagline untuk melengkapi judul adalah “Pengetahuan Tentang Perkembangan dan Unsur Pertunjukkan Kesenian Bajidoran di Karawang”. Hal-hal yang dijadikan informasi dalam perancangan buku ini sebagai berikut :

1. Pengetahuan mengenai perkembangan pusran kesenian pertunjukkan rakyat yang berkembang di daerah Jawa Barat hingga kesenian pertunjukkan *bajidoran* eksis di Karawang.

2. Menjelaskan nilai sosial, budaya, dan budi luhur yang terkandung dalam setiap perkembangan kesenian dan unsur pertunjukan *bajidoran* di Karawang.
3. Memperkenalkan profile seniman yang berpengaruh pada perkembangan kesenian *bajidoran* sebagai bentuk apresiasi kita sebagai generasi muda.

4.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang digunakan untuk menyampaikan informasi, yaitu berbentuk buku. Jenis Buku dipilih sebagai media, karena buku merupakan sarana informasi yang paling populer dalam hal publikasi dan informasinya dapat di percayai. Tidak hanya itu buku bisa menjadi hal yang menarik jika memiliki hal baru. Buku ilustrasi dalam perancangan ini, menerapkan teknik *lift the flap* dalam bukunya. *Lift the flap* adalah Bagian berjendela yang berada di halaman buku, yang terdapat gambar atau pun informasi di dalamnya jika di buka. Hal ini bertujuan untuk menarik rasa penasaran *audience*. Buku bukan hanya menjadi sarana memberikan informasi lagi, melainkan sudah bisa menarik *audience* untuk lebih senang membaca. Buku ini juga terhubung dengan media sosial yang menampilkan *motion graphic* sebagai media pendukung.

4.3 Konsep Media

Media utama yang digunakan dalam menyampaikan informasi sejarah dan perkembangannya berbentuk buku ilustrasi dengan jumlah halaman sekitar 52 halaman dan di cetak di kertas Arcoprint dengan teknik Digital Printing.

Media pendukung ditunjang untuk mengarahkan audience kepada media utama dalam menyampaikan pesan kepada audience. Media tersebut terdiri dari media pendukung dan media promosi yang terdiri dari:

1. Jaket Buku / *Book Case*

Kemasan ini bertujuan untuk menarik perhatian dari calon pembeli, dan berguna sebagai pelindung buku agar tetap dalam kondisi baik. Kemasan ini juga memberikan sebagai wadah untuk item yang lainnya, memberikan kesan eksklusif..

2. Poster

Poster digunakan sebagai media promosi dan media pendukung, yang digunakan saat adanya event penerbitan pertama. Poster terbagi menjadi dua jenis, yaitu poster cetak dan poster digital. Poster cetak yang digunakan dalam berbagai acara yang berhubungan dengan buku dan di toko buku dan di mading-mading sekolah. Poster digital berupa poster yang akan di bagikan melalui media sosial.

3. *X-Banner*

X-banner media informasi yang bisa ditempatkan di outdoor dan indoor untuk digunakan dalam event, karena sifat x-banner mudah di bongkar pasang.

4. *Bookmark*

Merupakan media pelengkap dari medi utama, berfungsi sebagai pembatas halaman yang sedang dibaca. Terdapat informasi tentang media sosial yang terhubung.

5. *Tote Bag*

Sebuah merchandise yang bertujuan sebagai media promosi untuk melengkapi media

utama. Sebagai bentuk apresiasi dan bangga terhadap kesenian bajidoran.

6. *T-Shirt*

T-shirt yang memiliki logo buku Riak Bajidoran Kaleran menjadi salah satu media promosi dalam penjualan buku tersebut. Digunakan sebagai identitas juga jika ada acara-acara yang bersangkutan dengan buku.

4.3 *Konsep Visual*

Perancangan tugas akhir ini secara keseluruhan menggunakan metode subkultur, subkultur dalam perancangan tugas akhir ini adalah penggabungan dari berbagai metode dan juga ide. Subkultur yang memiliki arti penggabungan dari berbagai kultur atau budaya, sehingga membentuk budaya dengan satu campuran budaya lainnya. Dalam perkembangannya, desain grafis banyak memiliki metode-metode untuk membuat strategi visual. Secara garis besar, perancangan ini menggunakan gaya Art deco² yang memiliki gaya gabungan dari seni-seni kuno, dan memiliki karakteristik yang khas, yang terbentuk dari garis – garis lurus, lengkungan yang aerodinamis, pola – pola yang menyeryupai matahari. Penggayaan ini kemudian di gabungkan dengan ide lainnya, seperti dekorasi yang terdapat pada wayang golek serta rupa dari wayang. Penggunaan subkultur adalah tepat untuk menggambarkan konsep visual perancangan Berikut adalah konsep visual secara khusus dibagi menjadi :

1. *Ilustrasi*

Ilustrasi yang digunakan dalam perncangan buku ilustrasi adalah teknik *Digital Painting* dengan warna gradasi yang memiliki kesan tekstur. Berjenis

² Kardinata, H. (2015). *Desain grafis Indonesia dalam pusaran desain grafis dunia: catatan, koleksi, arsip*. PT Desain Grafis Indonesia.

vector, karena hasil dari digital printing menjadi lebih dinamis dan aktif dan masih menjadi populer dalam dunia Desain Grafis dan menyesuaikan dengan kepribadian audience. Adapun pengayaan ilustrasi mengadaptasi dari karakter wayang golek khas dari kesenian suku sunda yang di modifikasi dengan style dekoratif.



Gambar 4.1 Referensi Style Ilustrasi

Sumber: pinteret.com

2. *Layout*

Layout yang digunakan dalam dalam buku ilustrasi memiliki empat prinsip yang memberikan kesan tidak kaku dan *playing full*. Hal ini dibuat berdasarkan target audience yaitu remaja. Agar dapat memicu ketertarikan dalam setiap lembar hingga dapat dengan mudah dibaca dan dipahami hingga lembar terakhir. *Grid System* yang digunakan dalam perancangan ini, yaitu modular grid. Untuk memudahkan penyesuaian konten dalam sebuah halaman, dan memberikan kesan asimetris tetapi masih terlihat rapih.



Gambar 4.2 Modular layout

Sumber: Puteri Aprilia AriesTantin , 2019

3. *Warna*

Warna yang digunakan merupakan turunan berbagai warna dari warna budaya nuansa panen di Karawang, suasana terik dan memiliki pesona sunset di pantainya, serta menggambarkan warna padi sebagai identitas daerah, mengungkapkan kebahagiaan dan keceriaan tergambar pada warna orange, merah menggambarkan sifat yang eksotis dan energik.



Gambar 4.3 Konsep Warna

Sumber: Puteri Aprilia Aries Tantin , 2019

4. *Tipografi*

Tipografi yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi yaitu slab serif dan dan transitional, terinspirasi oleh typeface yang selalu ada dalam panggung bajidoran atau pertunjukkan rakyat sejenisnya di Karawang, yang memiliki pengayaan dekoratif. Istilah typeface ini adalah tipografi vernakular, yang dijadikan subjudul sesuai dengan karakter. Penggunaan body teks menggunakan roboto sans serif.

Headline
 Hustler rough
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 Z
 SUBLINE
 Rye regular
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 123456789 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 BODY TEXT
 Roboto Slab
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 123456789

Gambar 4.4 Konsep Font

Sumber: Puteri Aprilia Aries Tantin , 2019

4.4 Konsep Bisnis

Dalam konsep pendistribusiannya buku ini, akan memanfaatkan Dewan Kesenian Karawang sebagai salah satu program nya, yaitu mewadahi seniman dan ikut serta melestarikan kesenian di daerah Karawang dalam perancangan buku ilustrasi ini, percetakan buku ilustrasi ini bekerja sama dan di kelola oleh penerbitan *sidestream* yang berfokus pada *self publishing*, yaitu percetakan dan publikasi Bitread, buku ilustrasi ini akan melengkapi koleksi toko buku secara online maupun offline. Toko offline yang di pillih adalah toko buku *independent*, yang biasanya juga menjual buku-buku ilmu pengetahuan dan juga alat tulis sekolah. Penjualan secara online bisa dilakukan di akun sosial media dari buku riak bajidoran kaleran ini. Penjualan buku dilakukan pada saat buku pertamakali di terbitkan. Total produksi dari satu buku berjumlah Rp 100.000 , dan biaya publisher berjumlah Rp. 50.000. Harga yang ditawarkan untuk satu buku adalah Rp 150.000

4.5 Hasil Perancangan

- a. **Riak Bajidoran Kaleran** : Pengetahuan Mengenai Perkembangan Pertunjukan Bajidoran di Karawang.

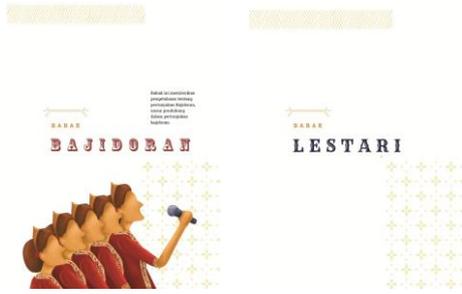


Gambar 4.5 Cover buku

Sumber: Puteri Aprilia Aries Tantin , 2019

Desain yang digunakan untuk *cover* buku, ilustrasi dari karakter dari unsur - unsur yang sangat *essensial* dari pertunjukan *bajidoran*, yaitu Sinden tari dan Siden lagu, serta terdapat *nayaga* yang memainkan *kendang*. Terdapat judul *Riak Bajidoran Kaleran* diatas ilustrasi, menggunakan font deskriptif yaitu *Hustlers Rough Demo*, dengan tambahan dekoratif tumbuhan. Dan di bawah ilustrasi, terdapat *subline* yaitu Pengetahuan Tentang Perkembangan dan unsur pertunjukan kesenian bajidoran di Karawang.

b. Judul Bab



Gambar 4.6 Sub Bab dalam Buku

Sumber: Puteri Aprilia AriesTantin , 2019

Terdapat pembagian empat bab dalam buku, dalam setiap desain judul bab terdapat karakter ilustrasi yang menunjukkan pembahasan. Pemilihan warna yang berbeda dalam setiap judul bab.

c. Pendahuluan

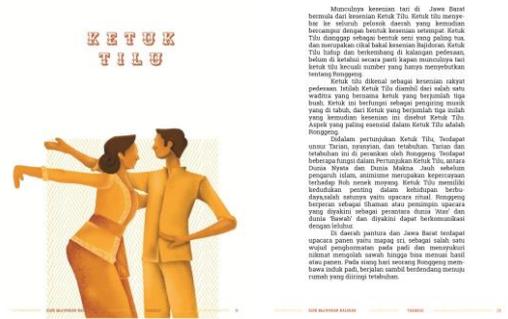


Gambar 4.7 Desain daftar isi

Sumber: Puteri Aprilia AriesTantin , 2019

Sebelum memasuki Babak satu. Penulis menjelaskan bahwa buku bajidoran berada di daerah Karawang, menjelaskan asal-usul daerah Karawang dan juga menjelaskan etnografi yang merupakan salah satu aspek yang berpengaruh kepada budaya suatu daerah. Di bagian ini dimuat kata pengantar penulis, latar belakang Karawang serta Etnografi nya, dan Daftar Isi.

d. Babak satu : Transisi

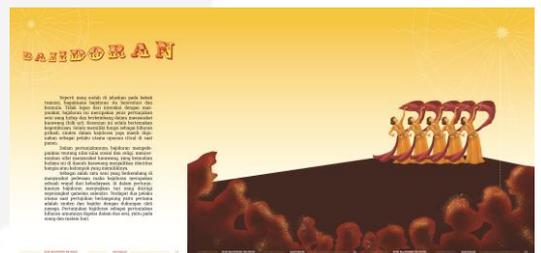


Gambar 4.8 Desain halaman ketuk tilu

Sumber: Puteri Aprilia AriesTantin , 2019

Materi pada babak ini mengenai perkembangan sehingga membentuk sebuah kesenian pertunjukkan bajidoran. Ilustrasi yang di gambarkan menunjukkan hal yang mencerminkan sekali pertunjukannya. Di buat sesederhana mungkin agar mudah di pahami dan tergambar. Membedah satu demi satu, dari awal mula kesenian pertunjukkan yang ada di Jawa Barat, yang kemudian beradaptasi dengan daerah di Karawang sehingga membentuk kesenian baru yang khas.

e. Babak Dua : Bajidoran



Gambar 4.9 Desain halaman bajidoran

Sumber: Puteri Aprilia AriesTantin , 2019

Pada Babak ini, setelah mengetahui awal mula bajidoran berawal. Disini menjelaskan tentang pertunjukkan bajidoran, serta fungsi yang memiliki nilai – nilai budi luhur. Kronologis

pertunjukannya yang mengandung nilai sosial dan budaya, dijelaskan dalam babak ini. Memperkenalkan peranan dalam sebuigah pertunjukkan kesenian. Membahas peran *Sinden*, *Bajidor*, *Nayaga*.



Gambar 4.10 Desain Halaman Sinden
 Sumber: Puteri Aprilia AriesTantin , 2019

f. Babak Tiga : Pertunjukan

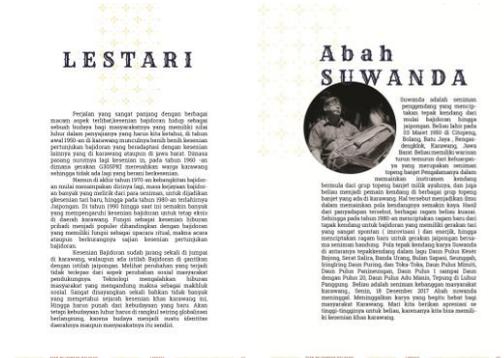
Bagian ini membahas mengenai aspek yang menunjang para pelaku yang terlibat disaat pertunjukkan *bajidoran* sedang berlangsung. Membahas latar belakang tarian, *karawitan*, lagu, kostum dan *make up* secara yang spesifikasi.



Gambar 4.11 Desain halaman tatarias
 Sumber: Puteri Aprilia Aries Tantin , 2019

g. Babak empat : Lestari

Dalam babak lestari ini terdapat kesimpulan tentang perkembangan pertunjukkan dari masa ke masa sampai sekarang. Menjelaskan keadaan kesenian *bajidoran* yang saat ini.



Gambar 4.12 Desain halaman lestari
 Sumber: Puteri Aprilia Aries Tantin, 2019

h. Book Case

Book case ini merupakan media untuk melengkapi media utama. Berfungsi sebagai pelindung buku, dan juga merupakan serangkaian promosi untuk menarik marketing. Dalam isi packaging buku akan ada isi art work dan juga sticker, yang juga merupakan bagian dari media pendukung.



Gambar 4.13 Desain book case
 Sumber: Puteri Aprilia AriesTantin , 2019

j. Totebag

Totebag merupakan salah satu *Merchandise* sekaligus menjadi tempat untuk menyimpan buku menjadi lebih ringkas. Tidak hanya itu, yang menggunakan *tote bag* secara tidak langsung menjadi media promosi.



Gambar 4.14 Desain totebag

Sumber: Puteri Aprilia AriesTantin , 2019

k. Poster

Poster di buat dengan tujuan untuk memberitahukan adanya acara peluncuran buku pertama. Poster digunakan sebagai media promosi yang menunjang media utama, yaitu buku. Poster ini akan di tempatkan di madding mading sekolahan di Karawang.



Gambar 4.15 Desain poster

Sumber: Puteri Aprilia AriesTantin , 2019

l. Digital poster

Sama hal nya dengan tujuan Poster cetak, beda nya adalah media publikasinya berbeda yaitu di platform digital seperti, instagram yang sedang banyak digandrungi anak muda. Hal ini berkaitan dengan target audience buku.



Gambar 4.16 Desain digital poster

Sumber: Puteri Aprilia AriesTantin , 2019

m. Xbanner



Gambar 4.17 Desain Xbanner

Sumber: Puteri Aprilia AriesTantin , 2019

Media pendukung x banner untuk memberikan penjelasan mengenai acara peluncuran buku. X banner digunakan karena sangat *fleksibel* dalam pengaplikasiannya sebagai media promosi jika di tempatkan di outdoor ataupun *indoor*.

n. Display



Gambar 4.18 Display

Sumber: Puteri Aprilia Aries Tantin , 2019

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Sebuah buku ilustrasi mengenai pengetahuan perkembangan kesenian pertunjukkan bajidoran di Karawang adalah sebagai penggagas pertama di Karawang, dalam hal memberikan pengetahuan budaya yang penjelasannya menggunakan pendekatan visual ilustrasi, menjadi salah satu upaya untuk menarik rasa keingintahuan seorang remaja yang buta akan budayanya sendiri.

Terbatasnya media informasi yang bisa menarik para generasi muda di Karawang dalam hal pengetahuan kesenian pertunjukannya sendiri, sehingga banyak yang melewatkan bajidoran sebagai kesenian asli Karawang yang memiliki nilai – nilai budaya dan budi luhur dari nenek moyang secara turun temurun. Pertunjukkan bajidoran yang di jadikan pembahasan penelitian ini adalah mengenai bagaimana nilai budaya yang terdapat dalam pertunjukkan bajidoran itu kemudian membentuk sebuah identitas daerahnya dan masyarakatnya. Sehingga generasi muda dapat memahami seperti apa budayanya. Nilai – nilai apa saja yang dapat diambil dan kemudian di lestarikan.

5.2 Saran

Dengan hadirnya buku ilustrasi mengenai perkembangan pertunjukkan kesenian bajidoran menjadi salah satu penggagas buku yang membahas

mengenai kebudayaan dan kesenian, diharapkan bisa memicu kesadaran generasi muda akan pentingnya mencari tahu pengetahuan tentang kesenian dan kebudayaan daerahnya sendiri. Hadirnya buku ini semoga menjadikan referensi untuk membantu generasi muda di Karawang mudah mencari tahu akan budayanya sendiri.

Daftar Pustaka

- [1] Damera, A. (2012). *Designer Hand Book Dalam Produksi Cetak dan Digital Printing*. Jakarta : Link Match Graphic.
- [2] Herdiani, Een. (1999). *Banjidoran di Karawang kontinuitas dan Perubahan*. Yogyakarta : Hasta Whana
- [3] Iyan, W. (2007). *Anatomi Buku*. Bandung : Mutiara Qolbun Salim.
- [4] Kardinata, H. (2015). *Desain grafis Indonesia dalam pusan desain grafis dunia: catatan, koleksi, arsip*. PT Desain Grafis Indonesia
- [5] Kurniasih, I., & Sani, B. (2014). *Sukses mengimplementasikan kurikulum 2013*. Jakarta: Kata Pena.
- [6] Kusrianto, Adi. (2007), *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, penerbit ANDI, Yogyakarta.
- [7] Madyantari, N., Hidayat, S., & Wahab, T. (2016). *Perancangan Buku Ilustrasi Kucing Stray Di Bandung*. eProceedings of Art & Design, 3(3).
- [8] Rustan, Surianto. (2009), *Mendesain LOGO*, Penerbit Gramedia, Jakarta.
- [9] Nurhadiat, Dedi. (2004). *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: PT Grasindo.
- [10] Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam desain grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [11] Simatupang, Lono. (2013). *Pergelaran Sebuah Mozaik Penelitian Seni-Budaya*. Yogyakarta : Jalasutra
- [12] Sobur, A. (2014). *Komunikasi Naratif: Paradigma, Analisis, dan Aplikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- [13] Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2013). Metodologi Penelitian Visual, Dari Seminar ke Tugas Akhir. Bandung : Dinamika Komunika
- [14] Sujarweni, V. W. (2018). Metodologi Penelitian Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- [15] Syarifudin, H. (2002). Metodologi Penelitian. Bandung: Remaja Rosdakarsa.

Sumber Lain

- [1] Aprilianti, Victoria Arie. 2013. Perkembangan Kesenian Bajidor Di Kabupaten Karawang Tahun 1980-1990 (Suatu Tinjauan Historis Terhadap Pelestarian Nilai-nilai Sosial Budaya) diakses pada http://repository.upi.edu/2096/4/S_SEJ_07046469_Chapter1.pdf (23 Januari 2019)
- [2] Alit Ayu Dewantari, Sekilas tentang Pop-Up, Lift the Flap, dan Movable Book diakses dan di unduh pada <http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html> (4 Juni 2019)
- [3] Laporan Kinerja Pemerintah Kabupaten Karawang Tahun 2017 Diakses pada <https://www.Karawangkab.go.id/sites/default/files/pdf/LAKIP%202017%20FINAL.pdf> (23 Januari 2019)
- [4] Mita Purbasari, dkk. *ANALISIS ASOSIASI KULTURAL ATAS WARNA di akses dan diunduh pada* journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/download/3001/2390 (2 Juni 2019)
- [5] Reza Ferdinan. 2018. 4 Kesenian Sunda yang Hampir Punah Dimakan Kemajuan Zaman. Diakses pada <https://doripos.com/4-kesenian-sunda-yang-hampir-punah-dimakan-kemajuan-zaman>. (23 Februari 2019)