

JURNAL
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
TARI TOPENG MALANGAN
LAKON PANJI ASMARABANGUN KRAMA



KARYA DESAIN

Maria Patricia Celianindya

NIM 1410125124

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2020

Jurnal Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TARI TOPENG MALANGAN LAKON PANJI ASMARABANGUN KRAMA, diajukan oleh Maria Patricia Celianindya NIM 1410125124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 6 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

**Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual**

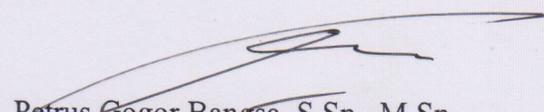
Indria Maharsi, M.Sn.

NIP: 19720909 200812 1 001 /
0009097204

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

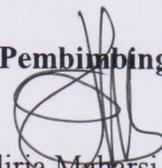
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TARI TOPENG MALANGAN PANJI ASMARABANGUN KRAMA diajukan oleh Maria Patricia Celianindya 1410125124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 6 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

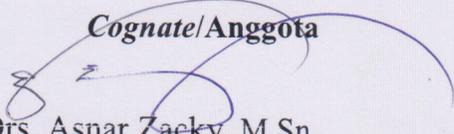
NIP. 19700106 200801 1 017 / 0006017002

Pembimbing II/Anggota


Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

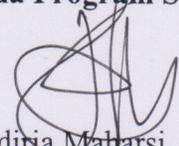
NIP. 19720909 200812 1 001 / 0009097204

Cognate/Anggota


Drs. Asnar Zaeky, M.Sn.

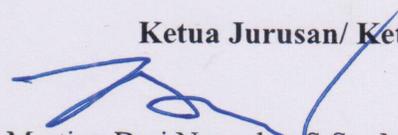
NIP. 19570807 198503 1 003 / 0007085715

**Ketua Program Studi/ Ketua/
Anggota,**


Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001 / 0009097204

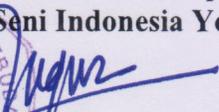
Ketua Jurusan/ Ketua,


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005 / 0015037702

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,**


Dr. Timbul Baharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001 / 0008116906



ABSTRAK

Perancangan Buku Ilustrasi Tari Topeng Malangan Lakon Panji Asmarabangun Krama.

Lakon Panji Asmarabangun yang merupakan cerita sastra berasal dari Jawa Timur pada era Kerajaan Kadiri dan Kerajaan Jenggalamani. Cerita sastra ini memiliki pelajaran moral kehidupan dan nilai sejarah yang sangat kaya tentang kesenian budaya. Namun seiring berjalannya waktu, cerita sastra ini semakin tenggelam dan kurang diminati karena kemajuan teknologi yang rupanya menjadi sajian baru, sehingga membuat kepedulian masyarakat akan pengetahuan sejarah teralihkan dan berkurang. Seharusnya teknologi juga bisa digunakan sebagai alat atau media yang mampu mengangkat kembali cerita sastra Lakon Panji Asmarabangun menjadi lebih diminati.

Perancangan tugas akhir berupa buku ilustrasi Tari Topeng Malangan Lakon Panji Asmarabangun Krama yang menceritakan tentang pengembaraan Panji Asmarabangun dalam mengumpulkan syarat meminang Dewi Sekartaji yang disampaikan dengan metode menarik dan menyenangkan, yaitu melalui segi visual dan teks yang ringan untuk mempermudah dan meningkatkan minat masyarakat luas dalam menerima informasi yang disampaikan.

Buku ilustrasi sebagai media sangatlah cocok untuk menyampaikan informasi demi mempermudah pembaca untuk memahami serta menerima informasi dan nilai-nilai yang terkandung dalam Lakon cerita ini sebagai bentuk kepedulian terhadap pelestarian peninggalan seni dan budaya yang ada di kota Malang dan sekitarnya.

Kata Kunci : Buku, Ilustrasi, Topeng Malangan, Panji Asmarabangun, sejarah.

ABSTRACT

Designing Illustration Book of Tari Topeng Malangan Lakon Panji Asmarabangun Krama.

LakonPanji Asmarabangun is a literary story originating from East Java in the era of Kadiri Kingdom and Jenggalamanik Kingdom. This literary story has a very rich moral life lesson and historical value about cultural arts. But over time, this literary story sinks andless desirable because of technological advance that seems to be a new dish which making public awareness of historical knowledge distracted and reduced. A technology should also be used as a tool or media that capable to bring back the literary stories of the Panji Asmarabangun Literary to be come more desirable.

The design of the final project is an illustrated book of Tari Topeng Malangan Lakon Panji Asmarabangun Krama is telling about Panji Asmarabangun's wandering in collecting the requirements of proposing Dewi Sekartaji's submission with an interesting and fun method, through visual and textual aspects to facilitate and increase the interest of the wider community in receive information submitted.

Illustrated book as a media is very suitable to convey information in order to make it easier for readers to understand and accept the information and values contained in the play of this story as a form of concern for the preservation of art and cultural heritage in the city of Malang and its surroundings.

Keywords: Books, Illustrations, Tari Topeng, Panji Asmarabangun, History.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kesenian budaya merupakan bagian penting dari kehidupan. Seiring berjalannya waktu, perlahan akan meninggalkan banyak cerita-cerita yang tertinggal dari berbagai macam bentuk hal seperti seni pertunjukan, seni rupa, dan peninggalan serta cerita-cerita legenda yang menjadi saksi atas berjalannya waktu. Banyak sekali kesenian budaya yang menjadi warisan dan sarana untuk menceritakan hal-hal di masa lalu. Melalui itulah kita dapat mempelajari apa saja kisah-kisah dan kehidupan yang terjadi untuk dapat kembali di pelajari dan diambil nilai-nilainya yang terkandung dibalik peninggalan budayanya yang masih ada hingga saat ini.

Di kota Malang sendiri terdapat beberapa komunitas Tari Topeng Malangan dan sanggar tari yang masih melestarikan cerita sastra Panji beriringan dengan dengan tari topeng malangan, beberapa diantaranya ialah Padepokan Tari Asmara Bangun di Pakisaji yang dicetuskan oleh seorang maestro topeng malangan yaitu almarhum Mbah Karimoen dan Padepokan Seni Mangun Dharma yang dikelola oleh Ki Sholeh Adi Pramono. Namun, kendala yang membuat cerita sastra Panji masih kurang dikenal adalah keterbatasan buku literatur, media dan bahasa yang digunakan untuk menyampaikan informasi tersebut. Di kota Malang, buku literatur sehubungan dengan cerita sastra Panji sangat sulit untuk diakses karena jumlahnya yang hanya ada enam buku terjemahan dan hanya dimiliki oleh kolektor sekaligus pemilik Museum Panji di Kabupaten Malang. Salah satu media yang paling mudah diakses adalah melalui menonton pertunjukan seni tari topeng Malangan, namun kendala untuk menonton sebuah seni pertunjukan adalah harus mengikuti jadwal pertunjukan yang selalu berubah setiap waktu dan tempat. Selain itu, bahasa yang digunakan oleh dalang dalam pertunjukan seni tari topeng malangan adalah bahasa Jawa *krama inggil* sehingga banyak penonton yang tidak paham khususnya anak muda. Pernah dilakukan perubahan bahasa dari bahasa jawa kromo inggil menjadi bahasa Indonesia saat pertunjukan, namun terjadi perubahan makna dan esensi dari cerita panji sehingga antara cerita panji dan tari topeng malangan tidak dapat menyatu.

Melalui beberapa permasalahan tersebut, perancangan tugas akhir ini mengangkat media buku untuk dapat memberi informasi yang lebih mudah diakses dan dikenal. Buku ilustrasi dipilih karena dapat menjangkau kedalaman informasi yang akan dikemas menjadi buku konsep yang terdiri dari teks dan bentuk visual seperti gambar karakter dan gambar latar belakang sehingga lebih mudah dicerna atau dipahami oleh pembacanya. Selain itu, dalam pembuatan buku ilustrasi ini akan digunakan teknik *digital painting* karena perkembangan kota Malang saat ini yang sedang gencar mengangkat perihal digital kreatif sebagai salah satu cara mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju serta menyesuaikan dengan *target audiencenya* yang merupakan anak muda.

Cerita yang akan diangkat dalam buku ilustrasi ini adalah cerita pada Lakon Panji Asmarabangun Krama yang berisi delapan jejer atau peristiwa bertahap. Lakon Panji Asmarabangun Krama paling memiliki makna filosofi kehidupan dengan disertai berbagai konflik yang beragam untuk menjadi pedoman dalam kehidupan, dibandingkan dengan lakon cerita lainnya. Buku ilustrasi Lakon Panji Asmarabangun Krama akan dirancang dengan menggunakan bahasa Indonesia dan ilustrasi yang digunakan bukanlah sepenuhnya imajinasi melainkan berdasarkan pengetahuan yang didapat dari sanggar dan relief candi, meski tidak menutup kemungkinan ada pengimajinasian di situ. Dengan demikian penggambaran karakter dalam buku ilustrasi ini akan menggambarkan karakter manusia yang memakai topeng dan kostum tari topeng malangan. Selain itu penggambaran latar belakang akan menggunakan pengimajinasian yang menyesuaikan kejadian yang sebenarnya dalam setiap tahapan peristiwa namun tetap berdasarkan pengetahuan yang didapat dari sanggar dan relief candi sehingga masih relevan bagi perancangan ini.

B. Rumusan Masalah dan Tujuan

Dari latar belakang masalah permasalahan di atas, yang bisa dirumuskan adalah dalam perancangan ini yaitu, Bagaimana merancang Buku Ilustrasi Tari Topeng Malangan Lakon Panji Asmarabangun Krama yang kreatif dan sehingga dapat memberi informasi dan edukasi generasi muda?

C. Landasan Teori

1. Teori

a) Buku

Buku merupakan bagian kertas yang dijilid menjadi satu unit. Atau disebut juga *Monograf* untuk membedakannya dengan terbitan serial lainnya seperti majalah dan Koran. Buku merupakan kertas-kertas yang diikat (W.J.S Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, 2003).

b) Elemen dan Unsur-unsur Buku

Buku yang lengkap terdiri dari empat buah bagian, yaitu sampul, pendahuluan, isi teks, dan penyudah. Bagian-bagian buku juga terdiri dari judul, kata pengantar, prakata, daftar isi, bab, appendix, glossary, bibliography dan index (Putra, 2007:45).

c) Teknik Ilustrasi

Teknik ilustrasi semakin berkembang seiring dengan waktu, ada dua jenis teknik ilustrasi yaitu Ilustrasi Tangan yang menggunakan keterampilan tangan dalam menggambar ataupun teknik digital dengan bantuan software dan alat bantu komputer sebagai sarana.

d) Ilustrasi dan Tata Letak

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya ilustrasi Semi Realis disesuaikan dengan target audience dan tema perancangan untuk

memunculkan suasana yang tepat pada perancangan buku ini. Tata letak menggunakan penyusunan yang tepat untuk memberikan alur ilustrasi yang bercerita sehingga sejarah dan nilai-nilai pada buku dapat diingat dan dipahami, sesuai dengan tema pada perancangan ini. Ilustrasi bertujuan untuk memperjelas suatu objek secara visual agar isi bacaan mudah dipahami, ilustrasi juga membentuk suasana dan emosi (Kusmiati R, 1999:44).

e) Warna

Menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto (2005:9) Warna mampu memberikan peran terhadap emosi, warna merupakan sebuah fenomena getaran atau gelombang cahaya. Warna merupakan elemen penting dalam melakukan perancangan buku ilustrasi ini, sebagai sarana untuk dapat memunculkan suatu kesan atau suasana dalam mengilustrasikan sebuah cerita.

f) Tipografi

Secara khusus tipografi dalam hal ini huruf yang tersusun dalam sebuah alphabet merupakan media penting komunikasi visual. Media yang membawa manusia mengalami perkembangan dalam berkomunikasi. Huruf dapat menjadi sesuatu yang dapat dilihat (bentuk/rupa huruf) dan dapat menjadi sesuatu yang dapat dibaca (kata/kalimat). Selain itu huruf juga memiliki makna yang tersurat dan makna yang tersirat (Rustan, 2001:16).

D. Metode

1. 5W + 1H

Analisis data digunakan dalam penentuan konsep perancangan dari segi bentuk visual, konten dan media yang disesuaikan dengan tema dalam perancangan Buku Ilustrasi Ilustrasi Tari Topeng Malangan Lakon Panji Asmarabangun Krama ini. Metode analisa yang digunakan adalah metode analisa 5W+1H. Dengan menggunakan metode tersebut, diharapkan dapat mengetahui apa, kapan, siapa, mengapa, dimana dan bagaimana permasalahan tersebut dikumpulkan untuk kemudian disikapi dalam perancangan ini.

2. SWOT

Analisis SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunity, Threat*) digunakan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan pada perancangan buku ilustrasi ini pada pasar sejenisnya, pada sisi lain melihat bagaimana kesempatan dari buku ini pada pasar lain sampai kepada target audience dan menganalisa ancaman-ancaman apa saja dan bagaimana mengatasi masalah-masalah tersebut.

E. Pembahasan dan Hasil Penelitian

1. Buku Ilustrasi Tari Topeng Malangan Lakon Panji Asmarabangun Krama

Perancangan buku ilustrasi ini bertujuan untuk menghadirkan kembali nilai-nilai kesenian budaya yang ada disekitar kita ke dalam sebuah media baru berbentuk buku dengan lebih kreatif dan efektif. Hal ini terwujud atas kepedulian penulis terhadap kurangnya buku-buku yang memberikan informasi nilai-nilai keistimewaan seputar kesenian budaya tari topeng malangan yang jika tidak dimulai dari sekarang maka perlahan akan hilang. Sulitnya mengakses buku-buku mengenai Lakon Panji Asmarabangun dan tari topeng malangan merupakan faktor yang menghambat sampainya informasi kepada masyarakat luas, hal-hal lain seperti kurangnya penyajian visual dan pembaharuan pada buku ini membuat remaja tidak begitu tertarik terhadap buku-buku berisikan informasi yang demikian.

Maka untuk memperbaiki situasi yang telah terjadi dan meningkatkan minat para remaja terhadap pengetahuan akan keistimewaan Lakon Panji Asmarabangun, penulis mengolah permasalahan tersebut untuk kemudian dipecahkan serta dituangkan ke dalam sebuah perancangan buku ilustrasi yang menarik, dimulai dari pemahaman masalah hingga survei demi tercapainya pemecahan masalah yang tepat. Buku ini dikemas dengan penyajian visual yang kreatif seputar karakter ilustrasi, pemilihan warna, layout dan lain-lain. Kemudian dikembangkan berdasarkan data-data yang telah diperoleh melalui kuisioner.

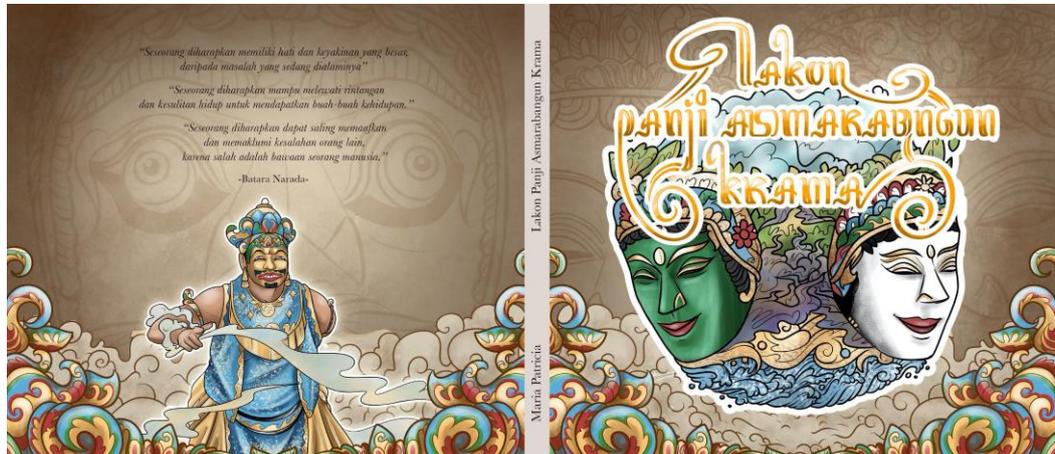
Saat ini salah satu media yang cukup diminati sebagai saran informasi dan pengetahuan adalah buku, namun buku yang menceritakan tentang lakon Panji Asmarabangun juga sangat sulit ditemukan, hanya ada beberapa yang dapat ditemukan namun diantaranya juga belum diperbaharui, buku-buku tersebut terbitan tahun lama dengan bahasa-bahasa yang membosankan untuk generasi saat ini, informasi yang disampaikan juga dengan bahasa-bahasa yang belum ringkas serta dengan media yang seadanya. Buku-buku tersebut masih di dominasi oleh teks, dan targetnya pun terlihat untuk kalangan dewasa dengan penyajian yang kurang menarik. Maka dengan permasalahan yang telah dilihat oleh penulis dengan kemampuan yang dimiliki sebagai ilustrator, penulis tergerak hatinya untuk menciptakan dan memperbaharui hal tersebut menjadi sebuah buku yang lebih kreatif dan baru guna meningkatkan minat baca dan ketertarikan masyarakat akan informasi serta nilai yang terkandung pada lakon Panji Asmarabangun Krama i ini.

Gaya ilustrasi, tipografi, tata letak, bentuk buku dan ukuran semuanya telah disesuaikan berdasarkan penggalian data kepada target audience demi terciptanya buku ilustrasi ini untuk kenyamanan dan rasa meyenangkan dalam memahami pesan yang disampaikan.

2. Media utama Buku Ilustrasi

Konsep cover atau sampul pada buku menggunakan ilustrasi yang dikerjakan menggunakan teknik *digital painting*, menggambarkan kedua topeng utama yaitu Panji dan Dewi Sekartaji dengan tokoh pendukung Batara Narada dengan tulisan judul “Lakon Panji Asmarabangun Krama” pada bagian tengahnya menggunakan *font* dekoratif untuk mengedepankan nilai eksklusif pada perancangan buku ini. Elemen visual tersebut dibuat sedemikian mungkin untuk menciptakan visualisasi yang baik. Warna

ilustrasi juga menggunakan warna full color atau warna warni namun lembut dan tidak mencolok sehingga mencerminkan ketenangan serta efek nuansa jaman dahulu sehingga gambar terlihat menghayati dan membawa perasaan pembaca.



Gambar 1. Cover buku ilustrasi Lakon Panji Asmarabangun Krama



Gambar 2. Mock up media utama Buku Ilustrasi Lakon Panji Asmarabangun Krama



Gambar 3. Isi buku media utama Buku Ilustrasi Lakon Panji Krama

3. Media pendukung

Selain media utama berupa buku, dibutuhkan media pendukung untuk meningkatkan *awareness*. Media-media tersebut adalah sticker, peta panorama sebagai penunjuk lokasi dan informasi singkat, pembatas buku, poster dan totebag.



Gambar 4. Media pendukung sticker



Gambar 5. Media pendukung pembatas buku



Gambar 6. Media Pendukung Totebag

F. Kesimpulan

Buku Ilustrasi merupakan sarana media komunikasi kepada masyarakat untuk menghadirkan kembali nilai-nilai kesenian budaya pada tari topeng malangan lakon Panji Asmarabangun ke dalam sebuah media baru berbentuk buku dengan lebih kreatif dan efektif. Minimnya buku-buku yang serta sulitnya mengakses buku-buku mengenai lakon Panji Asmarabangun merupakan faktor yang menghambat sampainya informasi kepada masyarakat luas, hal-hal lain seperti kurangnya penyajian visual dan pembaharuan pada buku sebelumnya membuat remaja tidak begitu tertarik terhadap buku-buku berisikan informasi yang demikian.

Maka untuk memperbaiki situasi yang telah terjadi dan meningkatkan minat para remaja terhadap pengetahuan seputar kesenian tari topeng malangan, penulis mengolah permasalahan tersebut untuk kemudian dipecahkan serta dituangkan ke dalam sebuah perancangan buku ilustrasi yang menarik, dimulai dari pemahaman masalah hingga survei demi tercapainya pemecahan masalah yang tepat. Buku ini dikemas dengan penyajian visual yang kreatif seputar karakter ilustrasi, pemilihan warna, layout dan lain-lain. Kemudian dikembangkan berdasarkan data-data yang telah diperoleh melalui kuisisioner. Selain itu juga dirancang beberapa media pendukung berupa peta yang menjelaskan secara singkat lakon Panji Asmarabangun Krama beserta informasinya.

Melalui proses-proses tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa minat baca serta ketertarikan remaja pada pengetahuan tidak hanya dapat dilihat dari materi atau pengetahuan apa yang ingin disampaikan dalam sebuah buku melainkan sentuhan-sentuhan serta cara penyajian buku juga sangat berpengaruh untuk meningkatkan minat baca remaja, sehingga lebih efektif untuk menyampaikan materi atau pengetahuan kepada pembaca dengan perasaan nyaman dan tidak mudah bosan. Hal ini dapat dibuktikan dengan ketertarikan serta respon positif masyarakat terhadap konten-konten visual dalam buku ini yang sebagian besar diantaranya merupakan *target audience*.

Diharapkan hasil dari perncangan ini dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang ada terhadap minimnya akses akan ilmu pengetahuan dan minat baca remaja terhadap keistimewaan dan nilai-nilai kesenian tari topeng malangan lakon Panji Asmarabangun Krama dengan lebih menyenangkan dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Ambrose, Gavin dan Harris, Paul. 2005. *Basic Design : Layout*. London : AVA Publishing.

Keraf, Gorys. 1984. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Ross, Robert. 1991. *Illustration Today*. Scranton, Penn: International Textbook Co.

Sadjiman Ebdy Sanyoto. 2005. *Dasar–Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: CV Arti Bumi Intaran.

Sumardjo, Jakob, dan Saini K.M. 1994. *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.

Jurnal

Musthofa Kamal. 2010. *Wayang Topeng Malangan: Sebuah Kajian Historis Sosiologis*. tersedia di <http://jurnal.isi.ac.id>

Webtografi

<http://kbbi.co.id> (diaksestanggal 10 Februari 2019)

<http://budayapanji.com> (diaksestanggal 10 Februari 2019)

<http://www.kediriraya.com/2011/08/panji-semirang-kediri-jawa-timur.html>
(diaksestanggal 11 Februari 2019)

Wojirsch. (1995). Pengertian Ilustrasi. Tersedia di : <http://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-ilustrasi.html> (diaksestanggal 12 Februari 2019)

Wawancara

Ki Sholeh Adi Pramono, dalang dan Pengasuh Padepokan Seni Mangun Dharma
Tumpang Padepokan Seni Mangun Dharma

Bapak Handoyo, pengrajin topeng dan pengasuh padepokan Seni Topeng
Malangan Asmoro Bangun