

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU PANDUAN
MUSEUM WAYANG KEKAYON



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:

Farida Rahmasani

NIM: 1412314024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020

Jurnal Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU PANDUAN MUSEUM WAYANG KEKAYON diajukan oleh Farida Rahmasani, NIM 1412314024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Program Studi/ Ketua/
Anggota,

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19720909 200812 1 001

PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU PANDUAN MUSEUM WAYANG KEKAYON

Farida Rahmasani
1412314024

ABSTRAK

Museum dan pengunjung merupakan dua elemen yang saling berkaitan. Apabila sebuah museum tidak memiliki pengunjung maka akan sangat disayangkan karena koleksi di museum tersebut hanya akan menjadi sebuah pajangan yang tersusun rapi tanpa adanya penyebaran informasi seputar museum tersebut. Sudah banyak upaya yang telah dilakukan pengelola museum untuk meningkatkan minat masyarakat supaya berkunjung ke Museum Wayang Kekayon. Sayangnya pengunjung yang datang ke Museum Wayang Kekayon tidak banyak yang mengetahui tentang informasi lengkap seputar Museum Wayang Kekayon. Hal tersebut diantaranya disebabkan karena terbatasnya sistem informasi yang memberikan penjelasan Museum Wayang Kekayon. Dari permasalahan tersebut maka dibutuhkan suatu media yang mampu memberikan informasi lengkap seputar Museum Wayang Kekayon.

Perancangan ini ialah sebuah jawaban atas kesenjangan museum yang menyimpan sebuah barang penting namun kurang terfasilitasi dengan baik. Dalam proses pembuatannya, elemen ilustrasi dibuat menggunakan tehnik digital, sedangkan datanya di dapat melalui studi pustaka, wawancara dan hasil pengamatan. Adanya unsur ilustrasi pada buku panduan, akan lebih memberikan daya tarik dan mudah di pahami secara visual.

Buku panduan ini nantinya bisa menjadi sumber publikasi museum kepada lainnya yang diharapkan akan muncul keinginan untuk datang berkunjung ke Museum Wayang Kekayon.

Kata kunci: Museum Wayang Kekayon, Buku Panduan, Ilustrasi

PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU PANDUAN MUSEUM WAYANG KEKAYON

Farida Rahmasani
1412314024

ABSTRACT

Museum and its visitors are two interrelated elements. If a museum does not have visitors and information supporting it, the museum collections will only be a neatly arranged display without information dissemination. There have been many efforts done by the museum governing body to increase public interest to visit the Kekayon Puppet Museum. Unfortunately, most of the Kekayon Puppet Museum visitors do not get the information needed during the visit. It is partly due to the limited information system that explains the Kekayon Puppet Museum. From the problems, media is needed to provide complete information about the Kekayon Puppet Museum.

An illustrated guidebook for Kekayon Puppet Museum is designed to provide comprehensive and in-depth information about the museum and the collections. The book is designed with digital technique; all the data were collected from literature studies, interviews, and observation. Illustrations are added to the guide book, to make it more attractive and more comfortable to be understood visually.

The illustrated guidebook could be the source of publication for the Kekayon Puppet Museum public. With the presence of this book, the readers are expected to emerge a desire to visit the Kekayon Puppet Museum.

Keywords: Museum Wayang Kekayon, The guidebook, Illustrations

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Museum merupakan badan nirlaba yang tugasnya melayani kebutuhan masyarakat dengan memamerkan benda-benda sejarah dimasa lalu melalui koleksi maupun artefak. Koleksi yang berada di museum dapat dijadikan sebagai bahan atau objek sebuah penelitian. Museum juga bertugas mengadakan dan melengkapi ketersediaan objek penelitian bagi siapapun yang membutuhkan. Sebagai tempat untuk memamerkan dan menampung berbagai koleksi budaya, saat ini terdapat banyak museum sejarah yang ada di Indonesia, salah satunya adalah Museum Wayang Kekayon.

Museum Wayang Kekayon berlokasi di Yogyakarta tepatnya berada di jalan Jogja-Wonosari Km.7 No.277 Yogyakarta. Didirikan oleh almarhum Prof. DR. dr. KPH. Soejono Prawirohadikusumo (Guru besar UGM sekaligus dokter ahli saraf jiwa) dan diresmikan oleh Wakil Gubernur DIY Sri Paduka Paku Alam VIII pada 5 Januari 1991. Museum Wayang Kekayon mengoleksi berbagai jenis wayang yang berasal dari berbagai wilayah yang tidak hanya berasal dari Indonesia saja, melainkan dari luar negeri pula. Mulai dari wayang dengan usia ratusan tahun, busana wayang, hingga replika wayang Wong.

Selain menyimpan berbagai macam jenis wayang, di kompleks Museum Wayang Kekayon juga terdapat replika bangunan yang merupakan pertanda sejarah perkembangan wayang dari jaman purba hingga pada masa kemerdekaan. Pada bangunan Museum Wayang Kekayon juga terdapat Auditorium, Laboratorium atau Konservasi, Ruang Pameran Tetap, Ruang Administrasi dan Ruang Penyimpanan Koleksi sebagai fasilitas penunjang Museum Wayang Kekayon.

Museum Wayang Kekayon menjadi bagian penting di Yogyakarta, karena menyimpan koleksi wayang yang pada tahun 2003 ditetapkan oleh UNESCO sebagai *Masterpiece of the oral and intangible heritage of humanity*. Selain itu wayang merupakan produk budaya yang di mata asing dianggap sebagai karya luar biasa. Walaupun Museum Wayang Kekayon tergolong istimewa dengan koleksi wayang yang ada didalamnya, sentuhan desain di museum ini masih terbilang minim. Berdasarkan fakta yang ada, setelah

pengunjung melakukan pembelian tiket di loket museum, pengunjung mendapat sebuah panduan yang hanya berupa fotokopian hitam dan putih dengan informasi yang masih minim. Kondisi ini membuat perancang memiliki pikiran untuk membuat buku panduan museum dengan menambahkan sentuhan ilustrasi didalamnya, serta memberikan informasi yang disajikan secara lebih lengkap. Dengan adanya perancangan ini, tidak menutup kemungkinan hal tersebut mampu menyadarkan rasa kepedulian pengunjung untuk turut menjaga dan melestarikan budaya wayang di Indonesia yang sekarang ini sudah mulai tergeser oleh budaya asing karena pengaruh masuknya arus globalisasi. Selain itu, perancangan ini juga dapat menjadi solusi dari rasa keingintahuan publik mengenai informasi lengkap dan cerita dibalik koleksi-koleksi Wayang di Museum Wayang Kekayon maupun cerita dibalik replika bangunan yang ada di kompleks museum.

Perancangan ilustrasi buku panduan Museum Wayang Kekayon diharapkan mampu menumbuhkan minat publik dalam mengetahui informasi lengkap seputar Museum Wayang Kekayon karena tidak hanya disajikan berupa teks dan foto seperti pada umumnya, melainkan sebuah rancangan buku panduan museum yang informatif dan komunikatif dengan penambahan ilustrasi di dalamnya.

2. Tujuan Perancangan

Tujuan yang ingin dicapai dari perancangan ilustrasi buku panduan Museum Wayang Kekayon adalah Menghasilkan perancangan yang fungsinya untuk membantu para pengunjung Museum Wayang Kekayon dalam mengetahui informasi lengkap seputar Museum Wayang Kekayon, mengingat keterbatasan informasi yang didapatkan ketika hanya melihat koleksi di dalam Museum Wayang Kekayon. Dengan adanya buku-buku seputar Museum Wayang Kekayon yang sampai kemasyarakat maka semakin banyak informasi museum yang sampai kemasyarakat, sehingga semakin besar pula peluang museum terpublikasikan kepada masyarakat.

3. Teori Penciptaan

a. Ilustrasi

Ilustrasi menjadi bagian yang penting saat ini. Dengan adanya ilustrasi, seorang pembaca akan lebih mudah memahami makna dari isi tulisan. Adapun definisi ilustrasi menurut beberapa penulis yaitu menurut Kusrianto (2007:140). Dalam perwujudannya, ilustrasi dapat berupa: kartun, foto, karikatur maupun potret manusia yang selalu memiliki hubungan dengan subjek yang dimaksud.

b. Buku Panduan

Buku merupakan buah pikiran yang isinya berupa pengetahuan hasil dari analisis terhadap kurikulum secara tertulis. Buku lazimnya disusun menggunakan gaya bahasa yang sederhana, menarik dan dilengkapi dengan gambar maupun daftar pustaka (Kurniasih, 2014:60). Sedangkan pengertian panduan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti sebagai sebuah petunjuk jalan atau pengiring. Sehingga dapat dibuat pengertian dasar bahwa "buku panduan" adalah sebuah pikiran yang berisi tentang pengetahuan dari hasil analisis, disusun dengan gaya bahasa sederhana, serta mencakup gambar maupun daftar pustaka didalamnya, yang fungsinya dapat dijadikan sebagai petunjuk bagi siapapun yang membacanya.

c. *Layout*

Layout merupakan tata letak elemen-elemen yang ada didalam desain, terhadap suatu bidang pada media tertentu untuk membantu konsep atau pesan yang dibawanya (Rustan, 2008:1). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian tata letak (*layout*) adalah pengaturan, penempatan, dan penataan unsur grafika pada halaman atau seluruh barang cetakan supaya yang disajikan terlihat menarik dan mudah dibaca.

d. Warna

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, warna merupakan kesan yang diperoleh matahari dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Sedangkan menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto(2010:12), warna secara objektif/fisik memiliki definisi sebagai sifat cahaya yang dipancarkan atau secara subjektif/psikologi sebagai bagian dari pengalaman proses suatu penglihatan.

e. Tipografi

Secara tradisional istilah tipografi berkaitan erat dengan setting huruf dan percetakannya (Rustan, 2011:11). Sedangkan menurut Indiria Maharsi (2013:2), secara definisi yang disebut dengan tipografi ialah seni dalam menyusun, memilih, dan mengatur tataletak huruf dan jenis huruf untuk keperluan reproduksi dan pencetakan. Dikatakan pula bahwa tipografi ialah seni menyeleksi jenis huruf dan sekian banyak jumlah huruf yang ada, untuk disatukan dengan jenis huruf yang lain serta menyatukan sejumlah kata pada ruang yang tersedia. Secara lebih lanjutnya, tipografi akan terbilang baik apabila terbaca, menarik dan menciptakan gaya serta karakter.

4. Metode Analisis Data

Metode Analisis Data dalam perancangan ini menggunakan analisis 5W + 1 H (Apa, Siapa, Kapan, Dimana, Mengapa dan Bagaimana), yaitu salah satu metode yang digunakan untuk melakukan investigasi terhadap masalah yang terjadi dalam proses produksi dan analisis SWOT untuk mengetahui kekuatan (Strengths), kelemahan (Weaknesses), peluang (Opportunities) dan ancaman (Threats) dari perancangan.

a. What (Seperti apa perancangannya?)

- 1) Perancangan ini berupa ilustrasi buku panduan.
- 2) Ilustrasi buku panduan akan dibuat semenarik mungkin dengan ilustrasi yang terinspirasi dari elemen-elemen di Museum Wayang Kekayon.

b. Who (Siapa target audiensnya?)

Perancangan ini ditujukan untuk semua umur, sehingga dalam penyajian ilustrasinya menggunakan gaya desain yang mampu dipahami oleh semua umur.

c. Where (Dimana perancangan ini dilakukan?)

Perancangan ini dilakukan di Yogyakarta mengingat lokasi Museum Wayang Kekayon yang berada di Jl. Raya Yogya-Wonosari Km. 7, Yogyakarta.

d. When (Kapan publikasi ini dilakukan?)

Publikasi akan dilakukan pada saat event hari wayang sedunia.

e. Why (Mengapa ilustrasi buku panduan?)

Perancangan ilustrasi buku panduan dianggap sebagai salah satu solusi dari permasalahan kurangnya informasi yang didapat oleh pengunjung Museum Wayang Kekayon ketika hanya sekedar melihat koleksi di ruang pameran museum. Sehingga perlu dilakukan perancangan suatu media yang mampu memberikan informasi lengkap museum dengan harapan mampu menumbuhkan minat publik dalam mengetahui informasi lengkap seputar Museum Wayang Kekayon yang tidak hanya disajikan berupa teks dan foto seperti pada umumnya, melainkan sebuah rancangan buku panduan museum yang informatif dan komunikatif dengan penambahan ilustrasi di dalamnya.

f. How (Bagaimana perancangannya?)

Pertama-tama data dikumpulkan, kemudian dipilih tema kreatif dengan beberapa *keyword*. Media utama yang dibuat ialah ilustrasi buku panduan. Setelah ilustrasi buku panduan terbentuk barulah membuat *output* desain yang akan diterapkan untuk media-media pendukung lain seperti *flyer*, *merchandise* dan lain-lain.

B. Hasil dan Pembahasan

Pada perancangan ini terdapat dua media, yaitu media utama dan media pendukung. Media utama perancangan berupa buku panduan museum dengan penambahan ilustrasi didalamnya. Media buku dipilih sebagai media utama, memiliki tujuan untuk membantu para pengunjung dalam mengetahui informasi lengkap seputar museum, mengingat keterbatasan sistem informasi di Museum Wayang Kekayon yang memberikan penjelasan lengkap tentang museum. Selain itu adanya buku panduan ini dapat pula di jadikan sebagai souvenir kenangan setelah berkunjung dari Museum Wayang Kekayon karena fisik sebuah buku umumnya tidak mudah rusak dan dapat dibawa maupun disimpan dimanapun. Untuk media pendukung, media yang dirancang adalah media berkaitan dengan media utama dan target audiens seperti stiker, poster, pin, kalender, kaos, totebag dan pembatas buku.

Tujuan kreatif dari perancangan ilustrasi buku panduan museum wayang kekayon ini yaitu untuk menyampaikan Museum Wayang Kekayon melalui ilustrasi yang mampu menjelaskan segala sesuatu di museum tersebut. Tujuan penambahan ilustrasi selain untuk mempercantik tampilan tiap halaman buku, juga menambah minat pembaca untuk tertarik mengetahui isi buku tersebut. Dengan bertambahnya ketertarikan pembaca, maka secara tidak langsung akan menambah wawasan masyarakat bahwa di Indonesia masih memiliki budaya wayang, sehingga audiens diharapkan dapat melestarikan budaya wayang tersebut.

Adapun strategi kreatif perancangan ini disampaikan berupa buku panduan yang dikemas dengan menggunakan ilustrasi bergaya vector. Gaya vector pada ilustrasi akan disesuaikan dengan warna-warna yang cenderung mengarah ke warna klasik seperti warna yang terdapat pada wayang. Warna klasik dipilih karena warna ini memiliki karakter terbentuk dari warna alam, seperti warna coklat kayu, hijau dedaunan dan kuning emas.



Gambar 1. Warna yang digunakan pada perancangan

Selain itu pemilihan *layout* yang digunakan dalam perancangan buku panduan menganut prinsip *sequence* atau prinsip urutan yang lebih mempermudah

dalam menyajikan informasi mana yang lebih penting untuk dilihat pembaca, yang mana yang kedua dan seterusnya. Prinsip ini membantu pembaca menentukan informasi mana yang lebih dahulu harus dibaca, serta pembaca juga tidak kesulitan dengan cepat menangkap pesannya. Dalam pemilihan bahasa, perancangan ini menggunakan bahasa yang sederhana supaya lebih mudah dimengerti dan dipahami.

Pilihan huruf yang digunakan dalam perancangan adalah huruf serif. Huruf serif dipilih dengan alasan karena font ini memiliki ciri bentuknya yang terdapat kait pada bagian ujungnya. Salah satu kesan yang ditimbulkan oleh huruf serif adalah klasik, yang sangat cocok dengan karakter wayang. Beberapa jenis huruf serif yang dipilih untuk digunakan dalam perancangan ini adalah:



Gambar 2. Speedy Retro

(sumber : http://www.fontriver.com/font/speedy_retro/ diakses: 20 Mei 2019)

Greenze Bold

ABCDEFGHIJKLMN**OPQRSTUVWXYZ**
abcdefghijklmn**opqrstuvwxyz**
1234567890

Gambar 3. Greenze Bold

Greenze Regular

ABCDEFGHIJKLMN**OPQRSTUVWXYZ**
abcdefghijklmn**opqrstuvwxyz**
1234567890

Gambar 4. Greenze Regular

ZALMAN CAPS

ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ

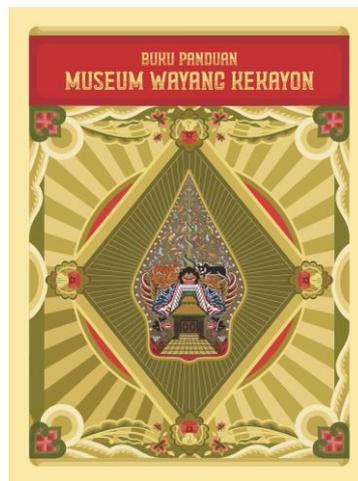
Gambar 5. Zalman Caps

Visualisasi

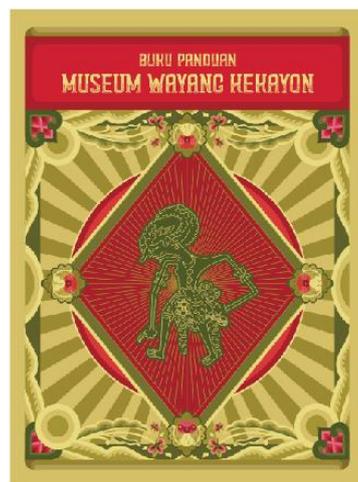
1. Alternatif *Layout*

a. Alternatif *Layout Cover*

Kedua alternatif *layout cover* ini secara keseluruhan hampir sama, yaitu dari segi *headlines* keduanya menggunakan jenis font yang sama, serta desain frame yang sama pula. Perbedaannya terletak pada objek wayang yang berada disisi tengah *layout* dan warna alternatif desain *cover 1* lebih cenderung cerah.



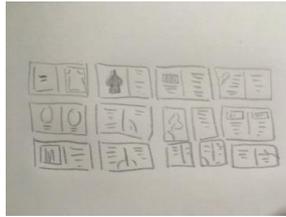
Gambar 6. Alternatif Desain Cover 1



Gambar 7. Alternatif Desain Cover 2

b. Alternatif *Layout Cover*

Alternatif *layout* dirancang dengan menyatukan antara ilustrasi dan teks, serta kombinasi yang tidak terlalu kompleks. Keseluruhan *layout* menggunakan komposisi teks *balance* simetris supaya lebih terlihat tertata dan rapih.

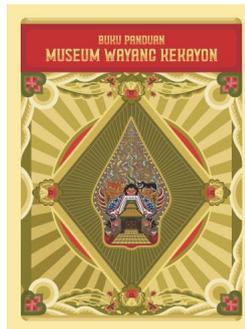


Gambar 8. Alternatif *Layout*

2. *Final* Desain

a. *Cover*

Dari dua alternatif yang ada, akhirnya ditentukan alternatif desain *cover* pertama sebagai desain *cover* yang dipilih. Terdapat ilustrasi wayang gunung di tengah *layout cover*. Pemilihan ini berdasarkan hasil pemilihan terbanyak dari wawancara oleh beberapa teman dekat. Kebanyakan alasannya didasari karena visual yang lebih tepat dibanding alternatif kedua, mengingat perancangan ini sangat berkaitan dengan Museum Wayang Kekayon.



Gambar 9. Alternatif Desain Cover 1

b. *Layout* Buku Panduan



Gambar 10. *Layout* Cover, Kata Pengantar, Halaman 1-10



Gambar 11. Layout Halaman 11-20



Gambar 12. Layout Halaman 21-30



Gambar 13. Layout Halaman 31-40



Gambar 14. Layout Halaman 41-43

c. Media Pendukung

1) Stiker



Gambar 15. Stiker

2) Poster



Gambar 16. Poster

3) Pin



Gambar 17. Pin

4) Pembatas Buku



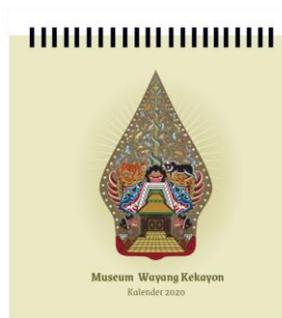
Gambar 18. Pembatas Buku

5) Totebag dan Kaos



Gambar 19. Totebag dan Kaos

6) Kalender



Gambar 20. Kalender

C. Kesimpulan

Museum Wayang Kekayon merupakan museum sejarah yang didirikan untuk menyimpan maupun menampung koleksi wayang. Terhitung ada sekitar 6000 koleksi di Museum Wayang Kekayon. Koleksi-koleksi tersebut tidak hanya berasal dari Indonesia saja, melainkan dari luar negeri pula. Wayang merupakan warisan budaya di Indonesia yang pada tahun 2003 telah ditetapkan oleh UNESCO sebagai *Masterpiece of the oral and intangible heritage of humanity*. Walaupun Museum Wayang Kekayon tergolong istimewa dengan koleksi wayang yang ada didalamnya, sentuhan desain di museum ini masih terbilang minim. Seperti yang perancang ketahui, keberadaan panduan museum hanya sebatas lembar fotokopian dengan tidak banyak informasi. Kondisi ini membuat perancang memiliki pikiran untuk membuat buku panduan museum dengan sentuhan ilustrasi didalamnya, serta memberikan informasi yang disajikan secara lebih lengkap. Unsur ilustrasi dipilih karena memiliki kekuatan dalam memberikan kesan menarik bagi target audiens.

Selama perancangan buku panduan Museum Wayang Kekayon ini, perancang mendapati sedikit kendala ketika berada dalam tahap proses pengumpulan data visual lingkungan museum. Hal tersebut disebabkan faktor lingkungan museum yang kurang terawat, sebagai contohnya seperti replika zaman manusia purba yang bentuknya sudah tidak dapat teridentifikasi lagi sehingga dengan terpaksa perancang tidak mampu mengilustrasikan replika tersebut. Walaupun perancang dapat menemukan informasi seputar wayang di Museum Wayang Kekayon, namun penyajian informasinya tentu masih perlu diperlengkap lagi, karena bahasan yang disajikan hanya pembahasan wayang di lingkup Museum Wayang Kekayon saja. Harapannya dengan adanya perancangan ini mampu membuat hubungan antara pengunjung dengan pemandu museum semakin dekat dan dapat menambah antusias pengunjung untuk memahami keseluruhan informasi di Museum Wayang Kekayon.

D. Daftar Pustaka

Buku:

Adi, Kusrianto. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset

Kurniasih,Sani.2014. "Strategi – Strategi Pembelajaran" Alfabeta:Bandung:64

Rustan, Surianto. 2008. Layout Dasar & Penerapannya. Jakarta: PT Gramedia Pustaka utama

_____. 2011. Huruf Font Tipografi. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama

Ebdi Sanyoto, Sadjiman, Drs. 2010. Nirmana "Elemen-Elemen Seni Rupa dan Desain" Yogyakarta: Jalsutra.

Tautan:

Woodcutter. "Speedy Retro", artikel ini diakses pada 19.00 WIB, tanggal 20 Mei 2019 dari (http://www.fontriver.com/font/speedy_retro/)