

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
"JARENE : AJARAN BUDI PEKERTI BAGI ANAK"



Agung Budi Sulistya

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2015

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
"JARENE : AJARAN BUDI PEKERTI BAGI ANAK"



Agung Budi Sulistya
NIM 0911890024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2015

Tugas Akhir Desain berjudul :

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI "JARENE : AJARAN BUDI PEKERTI BAGI ANAK" diajukan oleh Agung Budi Sulistya, NIM 0911890024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada 28 Juli 2015.

Pembimbing I/ Anggota

Drs. Baskoro S.B., M.Sn.
NIP. 19650522 199203 1 003

Pembimbing II/ Anggota

Novi Mayasari, SH., L.L.M.
NIP. 19820405 200604 2 001

Cognate/ Anggota

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19720909 200813 2 001

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual/ Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain/ Ketua

Drs. Baskoro S.B., M.Sn.
NIP. 19650522 199203 1 003

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002



"Untuk Bapak dan Ibu yang selalu mendukung,
menyemangati, dan menyayangiku."

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan nama :

Nama : Agung Budi Sulistya
NIM : 091 1890 024
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Karya Tugas Akhir saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI "JARENE : AJARAN BUDI PEKERTI BAGI ANAK"** yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta , merupakan karya Asli hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini

Yogyakarta, 6 Juni 2015

Agung Budi Sulistya

NIM. 0911890024

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan tugas akhir ini dengan baik dan lancar dimana menjadi salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kami juga berterima kasih atas bantuan dan dukungan segala pihak yang telah rela menyisihkan waktu, tenaga dan pikiran demi terselesaikannya perancangan ini, terimakasih sebesar-besarnya kami ucapkan kepada:

1. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi T, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Baskoro S.B., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Dosen Pembimbing I yang selalu sabar membimbing dan memberi arahan,
4. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Ibu Novi Mayasari, SH., L.L.M., selaku Dosen Pembimbing II yang selalu sabar membimbing dan memotivasi.
6. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Penguji Ahli dan Dosen Wali yang telah menuntun dari awal hingga akhir masa kuliah.
7. Keluarga besar Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya dan seluruh staff yang telah membantu.
8. Bapakku Suryanto dan Ibuku Widji Muljani yang selalu sabar, menyayangi, mendoakan, dan mendukung dalam meraih cita-cita. Walaupun ucapan terimakasih ini tidak setimpal, anakmu selalu berdoa dan berusaha untuk membahagiakan dan membanggakan keluarga.

9. Saudara dan saudariku Mbak Santi, Mas Pram, Mbak Ratna, Mas Ade, Mbak Endah, Mas Fahruzi, dan Febri yang selalu memberi nasihat dan membantu apapun jika saudaranya kesulitan.
10. Bude Hatno, Lik Bangkit, Lik War, Mas Wahyu, Mas Isnanto, dan seluruh keluarga besar yang telah membantu.
11. Riri Febrianty Pangestika yang selalu mendukung dan mendampingi, Dandy, Yongki, Meda, Rony, Anisa (Icha), Azi, Raudhul (Uki), Desy, Wana, Helen, Danang, Beni, Nain, Iwan, Ega, Angga, Adi, Uza, Hariz (Aan), Edi, Bram, Aryka, Dinda, Kiki, Panggih, Dewi, Wisnu, Bangun, Dilla dan seluruh keluarga besar Nakula Sadewa DKV ISI Yogyakarta angkatan 2009 yang telah membantu dan memberikan semangat atau dukungan sehingga perancangan Tugas Akhir ini terselesaikan.
12. Keluarga besar DKV ISI Yogyakarta seluruh angkatan baik senior maupun junior.
13. Mas Satrio, Mas Marta, Tofa, dan seluruh keluarga besar Bentang Pustaka yang telah memberikan ilmu dan nasihat yang bermanfaat.
14. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir 2015 yang saling mendukung dan berbagi informasi.
15. Masyarakat Yogyakarta dan sekitarnya yang telah membantu dalam pengumpulan data.
16. Seluruh pihak yang telah ikut membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga perancangan Tugas Akhir ini terselesaikan. Mohon maaf jika terdapat salah kata ataupun lupa disebutkan, Terima kasih banyak.

Yogyakarta, 6 Juni 2015

Agung Budi Sulistya

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI "*JARENE: AJARAN BUDI PEKERTI BAGI ANAK*"

Suku Jawa merupakan salah satu suku yang ada di Indonesia. Suku Jawa juga terkenal dengan kekayaan budayanya. Selain batik dan wayang, salah satu budaya yang menarik adalah *gugon tuhon*. *Gugon tuhon* yang dalam bahasa Indonesia adalah Pamali Jawa ini merupakan budaya lisan yang tersebar dari mulut ke mulut. *Gugon tuhon* adalah sebuah teguran orang tua kepada anaknya atau orang lain yang disamakan menggunakan *sanepa* atau kiasan.

Saat ini *Gugon tuhon* merupakan salah satu budaya lisan Jawa yang mulai dilupakan. Salah satu penyebab dilupakannya *gugon tuhon* adalah Kemajuan teknologi yang begitu pesat, sehingga membuat pemikiran masyarakat menjadi lebih realistis dan rasional. Hal-hal tersebut membuat masyarakat menjadi tidak percaya lagi dengan *gugon tuhon* dan menganggapnya sebagai hal yang tabu. Kemajuan teknologi juga berpengaruh pada mudahnya budaya dari luar Indonesia untuk masuk dan sedikit demi sedikit menggeser budaya asli Indonesia. Jika hal tersebut dibiarkan berlarut-larut, maka yang ditakutkan adalah budaya *gugon tuhon* akan benar-benar menghilang.

Berangkat dari permasalahan tersebut, maka dibuatlah sebuah buku ilustrasi yang memiliki tujuan sebagai media dokumentasi dan melestarikan budaya lisan *gugon tuhon* yang saat ini mulai dilupakan keberadaannya. Melalui perancangan ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran masyarakat atau *target audience* akan pentingnya menjaga dan melestarikan budaya lisan *gugon tuhon*. Perancangan ini juga diharapkan dapat mengenalkan dan menambah wawasan bagi masyarakat terhadap *gugon tuhon*.

Kata Kunci : Buku Ilustrasi, Budaya lisan Jawa, *Gugon Tuhon*

ABSTRACT

DESIGNING ILLUSTRATION BOOK “JARENE: NORMS KNOWLEDGE FOR CHILDREN”

Javanese is one of native clan that living in Indonesia. Javanese is well known as a clan that rich of culture. Beside Batik and Wayang, one of interesting culture that belongs to Javanese is Gugon Tuhon. Gugon Tuhon in Indonesian means Javanese prohibition in oral form that spread by word of mouth. Gugon Tuhon usually a prohibition from parents to their children or someone else by using “sanepa” or metaphor.

Today, Gugon Tuhon is one of Javanese oral culture that starts being forgotten. One of thing that causing Gugon Tuhon become fades is rapid technology advance so people tend to think more realistic and logic. Those things make people no longer believe in Gugon Tuhon and thinks it is a taboo. Technology advance also makes foreign culture comes to Indonesia easier and move even replace Indonesian native culture.

Start from this issue, this is why illustration book that has purpose as communication media and preservation oral culture Gugon Tuhon that start being forgotten is made. This design is expected can grow the people awareness or the target audience about how important to keep also conserve the oral culture Gugon Tuhon. This design also expected can introduce also give knowledge about Gugon Tuhon to the people.

Keyword: Illustration book, Javanese Oral Culture, Gugon Tuhon.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
KATA PENGANTAR.	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Metode Perancangan.....	4
G. Skematika Perancangan	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	8
A. Identifikasi.....	8
1. Studi Pustaka.....	8
a. Folklor.....	8
b. Folklor Jawa.....	15
c. <i>Gugon Tuhon</i>	17
2. Data Klien	18
3. Landasan Teori.....	19
a. Buku Ilustrasi	19
b. Ilustrasi.....	21
c. Tipografi.....	32

d. Warna	37
e. <i>Layout</i>	47
B. Analisis.....	49
C. Kesimpulan Analisis	51
BAB III KONSEP PERANCANGAN	52
A. Konsep Media	52
1. Tujuan Media	52
2. Strategi Media	52
B. Biaya Produksi	54
1. Buku	54
2. Poster.....	59
3. Pembatas Buku.....	60
4. Jaket Buku.....	60
5. Total Biaya Media.....	61
C. Konsep Kreatif	61
1. Tujuan Kreatif.....	62
2. Strategi Kreatif.....	63
3. Pendekatan Kreatif.....	64
D. Konsep Perancangan	69
1. Judul Buku	69
2. Wujud.....	69
3. Bentuk	69
4. Strategi Visual.....	70
5. Penerbit	71
6. Naskah.....	72
E. Biaya Kreatif	86
BAB IV VISUALISASI	87
A. Data Visual.....	88
B. Studi Visual.....	95
1. Proses Sketsa.....	95
2. Proses Finishing	97

3. Proses Sketsa Gambar Ilustrasi	100
4. Proses Pewarnaan dan <i>Finishing</i> Gambar Ilustrasi	102
C. Studi Warna.....	105
D. Studi Tipografi	106
1. Font Judul.....	106
2. Font Sub Judul.....	109
3. Font Isi Buku.....	110
E. Studi <i>Cover</i> dan <i>Layout</i> Buku	111
1. Cover	111
2. <i>Layout</i> Buku	113
F. Media Pendukung.....	152
1. Jaket Buku	152
2. Pembatas Buku	154
3. Poster Promosi dan Informasi Buku	155
BAB V PENUTUP.....	156
A. Kesimpulan	156
B. Saran.....	157
DAFTAR PUSTAKA	159
LAMPIRAN	161

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Skematika perancangan.....	7
Gambar 2 : Logo Kelakon.....	19
Gambar 3 : Buku " <i>Tokyo on Foot</i> "	20
Gambar 4 : Buku ilustrasi	20
Gambar 5 : Buku cergam	21
Gambar 6 : Contoh gaya Realis	23
Gambar 7 : Contoh gaya <i>Victorian</i>	23
Gambar 8 : Contoh gaya <i>Art Nouveau</i>	24
Gambar 9 : Contoh gaya Futurisme.....	25
Gambar 10 : Contoh gaya <i>Art Deco</i>	25
Gambar 11 : Contoh gaya <i>Plakatsil</i>	26
Gambar 12 : Contoh gaya Kartun	26
Gambar 13 : Contoh gaya <i>Doodle</i>	27
Gambar 14 : Contoh gaya <i>flat design</i>	28
Gambar 15 : Contoh teknik arsir.....	29
Gambar 16 : Contoh teknik <i>aquarel</i>	29
Gambar 17 : Contoh teknik <i>pointilis</i>	30
Gambar 18 : Contoh teknik dusel.....	30
Gambar 19 : Contoh teknik <i>vector</i>	31
Gambar 20 : Contoh teknik <i>digital painting</i>	32
Gambar 21 : Contoh <i>Lettering</i>	33
Gambar 22 : Contoh <i>Typeface "MCA Typeface"</i>	34
Gambar 23 : Penjelasan font jenis Serif.....	35
Gambar 24 : Penjelasan font jenis Sans Serif	35
Gambar 25 : Penjelasan font jenis <i>Script</i>	36
Gambar 26 : Penjelasan font jenis Dekoratif	37
Gambar 27 : Lingkaran warna <i>Additive</i> dan <i>Subtractive</i>	39
Gambar 28 : Skema klasifikasi warna.....	41

Gambar 29 : Lingkaran warna panas dan dingin	42
Gambar 30 : Skema interval tangga warna	44
Gambar 31 : Skema warna laras harmonis dan laras kontras hue.....	46
Gambar 32 : Contoh gambar <i>Art Deco</i> 1	65
Gambar 33 : Contoh gambar <i>Art Deco</i> 2	65
Gambar 34 : Contoh warna yang akan digunakan	66
Gambar 35 : Logo penerbit Studio DKV	71
Gambar 36 : Keris	88
Gambar 37 : Motif batik kembang kawung	88
Gambar 38 : Motif batik parang.....	88
Gambar 39 : Gatotkaca.....	89
Gambar 40 : Kostum Gatotkaca.....	89
Gambar 41 : Anak laki-laki.....	90
Gambar 42 : Anak perempuan	90
Gambar 43 : Mangkok ayam jago.....	91
Gambar 44 : Kuburan tanah	91
Gambar 45 : Gunting.....	91
Gambar 46 : Piring, sendok dan garpu.....	92
Gambar 47 : Wewe gombel (komik Tatang S)	92
Gambar 48 : Payung.....	93
Gambar 49 : Aksara Jawa	93
Gambar 50 : Jam waker.....	94
Gambar 51 : Bola sepak hitam putih.....	94
Gambar 52 : Sketsa batik	95
Gambar 53 : Sketsa bintang Gatotkaca	95
Gambar 54 : Sketsa keris.....	96
Gambar 55 : Sketsa jam waker.....	96
Gambar 56 : Sketsa piring, sendok, dan garpu.....	96
Gambar 57 : Sketsa anak laki-laki dan perempuan.....	97
Gambar 58 : Batik	97
Gambar 59 : Bintang Gatotkaca.....	97

Gambar 60 : Keris	98
Gambar 61 : Jam waker.....	98
Gambar 62 : Piring, sendok, dan garpu.....	99
Gambar 63 : Anak laki-laki dan perempuan	99
Gambar 64 : Sketsa gambar ilustrasi <i>gugon tuhon</i> "makan"	100
Gambar 65 : Sketsa gambar ilustrasi <i>gugon tuhon</i> "waktu".....	100
Gambar 66 : Sketsa gambar ilustrasi <i>gugon tuhon</i> "tidur".....	101
Gambar 67 : Sketsa gambar ilustrasi <i>gugon tuhon</i> "perilaku"	101
Gambar 68 : Sketsa gambar ilustrasi <i>gugon tuhon</i> "lain-lain"	102
Gambar 69 : Pewarnaan dan <i>finishing</i> gambar ilustrasi <i>gugon tuhon</i> "makan"	102
Gambar 70 : Pewarnaan dan <i>finishing</i> gambar ilustrasi <i>gugon tuhon</i> "waktu"	103
Gambar 71 : Pewarnaan dan <i>finishing</i> gambar ilustrasi <i>gugon tuhon</i> "tidur"	103
Gambar 72 : Pewarnaan dan <i>finishing</i> gambar ilustrasi <i>gugon tuhon</i> "perilaku"	104
Gambar 73 : Pewarnaan dan <i>finishing</i> gambar ilustrasi <i>gugon tuhon</i> "lain-lain"	104
Gambar 74 : Warna-warna yang digunakan.....	105
Gambar 75 : Alternatif font untuk judul	106
Gambar 76 : Pengembangan alternatif font judul 1	107
Gambar 77 : Pengembangan alternatif font judul 2	107
Gambar 78 : Tipografi judul terpilih <i>black white</i>	108
Gambar 79 : <i>Grid System</i> tipograf judul terpilih.....	108
Gambar 80 : Study ukuran tipografi judul terpilih.....	109
Gambar 81 : Alternatif font untuk sub judul.....	109
Gambar 82 : Font <i>Amatic</i>	110
Gambar 83 : Font <i>GoodDog</i>	110
Gambar 84 : Sketsa alternatif <i>cover 1</i>	111
Gambar 85 : Sketsa alternatif <i>cover 2</i>	111

Gambar 86 : Final desain <i>cover</i> terpilih.....	112
Gambar 87 : Sketsa alternatif skitblad 1	112
Gambar 88 : Sketsa alternatif skitblad 2	113
Gambar 89 : Final desain skitblad terpilih.....	113
Gambar 90 : Sketsa <i>layout</i> buku halaman 1-4	114
Gambar 91 : Sketsa <i>layout</i> buku halaman 5-8	114
Gambar 92 : Sketsa <i>layout</i> buku halaman 9-12	115
Gambar 93 : Sketsa <i>layout</i> buku halaman 13-16	115
Gambar 94 : Sketsa <i>layout</i> buku halaman 17-20	116
Gambar 95 : Sketsa <i>layout</i> buku halaman 21-24	116
Gambar 96 : Sketsa <i>layout</i> buku halaman 25-28	117
Gambar 97 : Sketsa <i>layout</i> buku halaman 29-32	117
Gambar 98 : Sketsa <i>layout</i> buku halaman 33-36	118
Gambar 99 : Sketsa <i>layout</i> buku halaman 37-40	118
Gambar 100 : Sketsa <i>layout</i> buku halaman 41-44	119
Gambar 101 : Sketsa <i>layout</i> buku halaman 45-48	119
Gambar 102 : Sketsa <i>layout</i> buku halaman 49-52	120
Gambar 103 : Sketsa <i>layout</i> buku halaman 53-56	120
Gambar 104 : Sketsa <i>layout</i> buku halaman 57-60	121
Gambar 105 : Isi buku halaman 1	122
Gambar 106 : Isi buku halaman 2	122
Gambar 107 : Isi buku halaman 3	123
Gambar 108 : Isi buku halaman 4	123
Gambar 109 : Isi buku halaman 5	124
Gambar 110 : Isi buku halaman 6	124
Gambar 111 : Isi buku halaman 7	125
Gambar 112 : Isi buku halaman 8	125
Gambar 113 : Isi buku halaman 9	126
Gambar 114 : Isi buku halaman 10	126
Gambar 115 : Isi buku halaman 11	127
Gambar 116 : Isi buku halaman 12	127

Gambar 117 : Isi buku halaman 13	128
Gambar 118 : Isi buku halaman 14	128
Gambar 119 : Isi buku halaman 15	129
Gambar 120 : Isi buku halaman 16	129
Gambar 121 : Isi buku halaman 17	130
Gambar 122 : Isi buku halaman 18	130
Gambar 123 : Isi buku halaman 19	131
Gambar 124 : Isi buku halaman 20	131
Gambar 125 : Isi buku halaman 21	132
Gambar 126 : Isi buku halaman 22	132
Gambar 127 : Isi buku halaman 23	133
Gambar 128 : Isi buku halaman 24	133
Gambar 129 : Isi buku halaman 25	134
Gambar 130 : Isi buku halaman 26	134
Gambar 131 : Isi buku halaman 27	135
Gambar 132 : Isi buku halaman 28	135
Gambar 133 : Isi buku halaman 29	136
Gambar 134 : Isi buku halaman 30	136
Gambar 135 : Isi buku halaman 31	137
Gambar 136 : Isi buku halaman 32	137
Gambar 137 : Isi buku halaman 33	138
Gambar 138 : Isi buku halaman 34	138
Gambar 139 : Isi buku halaman 35	139
Gambar 140 : Isi buku halaman 36	139
Gambar 141 : Isi buku halaman 37	140
Gambar 142 : Isi buku halaman 38	140
Gambar 143 : Isi buku halaman 39	141
Gambar 144 : Isi buku halaman 40	141
Gambar 145 : Isi buku halaman 41	142
Gambar 146 : Isi buku halaman 42	142
Gambar 147 : Isi buku halaman 43	143

Gambar 148 : Isi buku halaman 44	143
Gambar 149 : Isi buku halaman 45	144
Gambar 150 : Isi buku halaman 46	144
Gambar 151 : Isi buku halaman 47	145
Gambar 152 : Isi buku halaman 48	145
Gambar 153 : Isi buku halaman 49	146
Gambar 154 : Isi buku halaman 50	146
Gambar 155 : Isi buku halaman 51	147
Gambar 156 : Isi buku halaman 52	147
Gambar 157 : Isi buku halaman 53	148
Gambar 158 : Isi buku halaman 54	148
Gambar 159 : Isi buku halaman 55	149
Gambar 160 : Isi buku halaman 56	149
Gambar 161 : Isi buku halaman 57	150
Gambar 162 : Isi buku halaman 58	150
Gambar 163 : Isi buku halaman 59	151
Gambar 164 : Isi buku halaman 60	151
Gambar 165 : Sketsa alternatif jaket buku 1	152
Gambar 166 : Sketsa alternatif jaket buku 2	152
Gambar 167 : Final desain jaket buku terpilih	153
Gambar 168 : Final desain pembatas buku	154
Gambar 169 : Final desain poster	155

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya. Budaya berasal dari kata Sanskerta *buddhayah*, yaitu bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti “budi” atau “akal” (Koentjaraningrat, 1989:181). Menurut ilmu antropologi, kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar (Koentjaraningrat, 1989:180).

Namun saat ini budaya Indonesia mulai banyak dilupakan, salah satunya adalah budaya lisan. Budaya lisan di Indonesia merupakan tradisi penuturan cerita lisan secara turun temurun yang sudah ada dan berkembang sejak berabad-abad silam. Tradisi lisan merupakan pembahasan dari Folklor. Folklor dapat digolongkan kedalam 3 kelompok besar berdasarkan tipenya : (1) Folklor lisan, (2) Folklor sebagian lisan, (3) Folklor bukan lisan (Dnandjaja, 1986:21). Folklor lisan adalah semua material yang ada bersifat lisan dan mempunyai sebuah tradisi yaitu tradisi atau budaya lisan. Yang dimaksud yaitu tradisi yang diceritakan secara turun temurun. Salah satu budaya lisan yang sering kali didengar adalah Pamali.

Dalam budaya Jawa sendiri terdapat suatu pamali yang berupa larangan-larangan namun mempunyai suatu ajaran-ajaran positif yang kemudian disamarkan atau dikiaskan agar lebih halus dalam penyampaiannya. Masyarakat Jawa lebih mengenal hal tersebut dengan kata *Gugon Tuhon* atau dalam bahasa Indonesia adalah Pamali Jawa. *Gugon tuhon* adalah sebuah teguran orang tua kepada anak atau orang lain, namun disampaikan menggunakan kiasan. Pada jaman dulu orang tua sering menegur anaknya menggunakan *gugon tuhon*. Seperti contohnya “*Nek mangan kudu dientekke, nek ora mengko pitike mati*”, jika diartikan dalam Bahasa Indonesia “Kalau makan harus dihabisin, kalau enggak nanti ayamnya mati” dan “*Ojo nglangkahi sirah, mengko kowe utang getih*” dalam Bahasa Indonesia berarti “Jangan melangkah di atas kepala, nanti kamu hutang darah”. Dulu hal-hal

tersebut sangat sering didengar. Seiring berkembangnya teknologi dan zaman yang semakin modern, tradisi lisan berupa *gugon tuhon* lambat laun makin dilupakan.

Masyarakat saat ini sudah dihadapkan pada pemikiran yang lebih rasional, dan lambat laun mulai meninggalkan *gugon tuhon*. Padahal *gugon tuhon* itu sendiri juga memiliki suatu hal yang dapat digunakan sebagai pembelajaran budi pekerti. Seperti *gugon tuhon* “*Ojo nglangkahi sirah, mengko kowe utang getih*” dari sisi pembelajaran, dapat diartikan bahwa kita harus menghormati orang lain atau orang yang lebih tua, karena melangkah diatas kepala merupakan hal buruk yang dalam istilah jawaanya “*Nranyak*”. Banyak sekali sisi-sisi pembelajaran positif yang dapat diambil dari *gugon tuhon* yang pernah berkembang di masyarakat. Sangat disayangkan jika tradisi budaya lisan tersebut dilupakan begitu saja karena ditelan modernisasi. Pemikiran orang yang semakin rasional membuat masyarakat mulai tidak mempercayai dan mulai melupakan budaya tersebut. Padahal *gugon tuhon* sebagai salah satu bentuk yang sepatutnya dilestarikan dan dijaga. Oleh karena itu hal tersebut perlu didokumentasikan agar tidak hilang tergerus waktu dan dapat menambah wawasan.

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk mendokumentasikan dan melestarikan budaya atau tradisi lisan yang berupa *gugon tuhon*, media yang paling tepat adalah berupa media buku. Sebab media tersebut paling mudah dijumpai dan mudah untuk dinikmati sebagian besar orang, baik itu anak-anak maupun orang dewasa. Namun nantinya media yang digunakan bukanlah buku yang hanya berisi tulisan-tulisan saja. Sebab jika hanya mengandalkan tulisan saja, perancangan buku ini akan kurang menarik perhatian dan pembaca akan cepat merasa bosan serta kurang memahami arti dari bacaan tersebut. Jika dari awal media yang digunakan kurang menarik maka minat baca target audience juga akan turun dan manfaat yang akan terserap tidak maksimal.

Perancangan media yang dipilih setelah mempertimbangkan beberapa aspek agar nantinya tujuan dari perancangan ini tercapai, maka dipilihlah Buku Ilustrasi dengan ciri khas menampilkan tulisan-tulisan dan

disertai beberapa gambar ilustrasi sebagai pendukung. Gambar yang ada dapat memperjelas maksud dari tulisan dan menambah minat baca target audience. Media buku ilustrasi juga dapat secara mudah dinikmati dan dipahami oleh *target audience* dari berbagai kalangan. Judul yang dipilih untuk buku ilustrasi ini adalah “*Jarene*” dalam bahasa Indonesia berarti “Katanya” karena dapat mewakili atau menggambarkan sebuah kejadian yang bersifat lisan dan tersebar dari mulut ke mulut. Pada bagian sub judul menggunakan kata "Ajaran Budi Pekerti Bagi Anak". Di dalamnya buku ini akan disajikan berbagai gambar atau ilustrasi pendukung dan informasi bacaan tentang *gugon tuhon* yang ada di Yogyakarta dan sekitarnya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimanakah merancang buku ilustrasi yang menarik dan informatif berupa buku ilustrasi tentang budaya lisan *gugon tuhon* di Yogyakarta dan sekitarnya?

C. Batasan Masalah

Agar perancangan ini tidak melebar, maka masalah yang diangkat terbatas pada pengertian dan kajian tentang budaya lisan *gugon tuhon* yang ada di Yogyakarta dan sekitarnya dengan menggunakan media buku ilustrasi. *Gugon tuhon* yang diangkat adalah *gugon tuhon* yang dapat digunakan untuk menegur anak-anak.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang buku ilustrasi yang menarik dan informatif berupa buku ilustrasi tentang budaya lisan *gugon tuhon* sebagai media dokumentasi dan melestarikan budaya lisan *gugon tuhon* yang mulai dilupakan dan tergerus modernisasi zaman.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target Audience

- a. Sebagai media untuk mengenalkan dan melestarikan budaya lisan yang berupa *gugon tuhon* yang ada di Yogyakarta dan sekitarnya, sehingga target audience dapat mengetahui serta mengingat kembali budaya *gugon tuhon* dan secara tidak langsung dapat ikut melestarikan budaya tersebut.
- b. Menyadarkan akan pentingnya menjaga warisan turun temurun yang berupa budaya lisan.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

- a. Dapat dijadikan referensi dan pembelajaran bagi para Mahasiswa, dimana menambah wawasan serta pengetahuan baik tentang teori gambar atau ilustrasi maupun tentang efektif dan menariknya media pembelajaran menggunakan buku ilustrasi ini.
- b. Memberikan wawasan baru tentang budaya lisan berupa *gugon tuhon* yang ada di Yogyakarta dan sekitarnya.

3. Bagi Institusi

Sebagai tambahan sumber referensi kepustakaan dan acuan riset mengenai buku ilustrasi dan budaya Jawa *gugon tuhon*.

F. Metode Perancangan

Agar tujuan dari perancangan ini sesuai dengan yang diharapkan, maka dari itu sangatlah penting menyimpulkan data dari metode perancangan. Metode perancangan yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Data yang dibutuhkan

- a. Data Visual yang meliputi Ilustrasi, teknik atau gaya gambar dan lain sebagainya yang berhubungan dengan pembuatan buku ilustrasi.

- b. Data Verbal yang meliputi tentang teori, konten isi, penulisan, target audience, kepastakaan dan lain sebagainya yang berhubungan dengan budaya lisan *gugon tuhon* yang ada di Yogyakarta dan sekitarnya.

2. Metode Pengumpulan Data

Demi tersampainya maksud dan tujuan perancangan buku ilustrasi ini dan sesuai dengan yang diinginkan, maka dibutuhkan data-data yang berhubungan dengan perancangan buku ilustrasi ini. Nantinya data-data tersebut dapat membantu dan mempermudah dalam proses perancangan. Berdasarkan data yang dibutuhkan, maka metode pengumpulan data yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian Kepustakaan

Penelitian kepustakaan meliputi pencarian data, baik itu data verbal maupun visual melalui berbagai sumber pustaka. Sumber pustaka tersebut meliputi buku cetak, *e-book* maupun media lainya seperti surat kabar/Koran, majalah dan lain sebagainya yang berhubungan dengan perancangan ini. Pencarian data juga dilakukan melalui internet, dan akan digunakan sebagai pendukung untuk mempermudah proses perancangan.

- b. Penelitian Lapangan

- 1) Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan langsung di lapangan. Meliputi *target audience* dan fenomena *gugoh tuhon* saat ini yang terjadi di masyarakat.

- 2) *Quesioner*

Pencarian data yang dilakukan menggunakan *quesioner* terhadap sampel masyarakat yang ada di Yogyakarta dan sekitarnya, dimana masyarakat memilih dan menambahkan *gugon tuhon* bagi anak-anak yang pernah didengar pada lembar *quesioner*.

3) *Online Sharing*

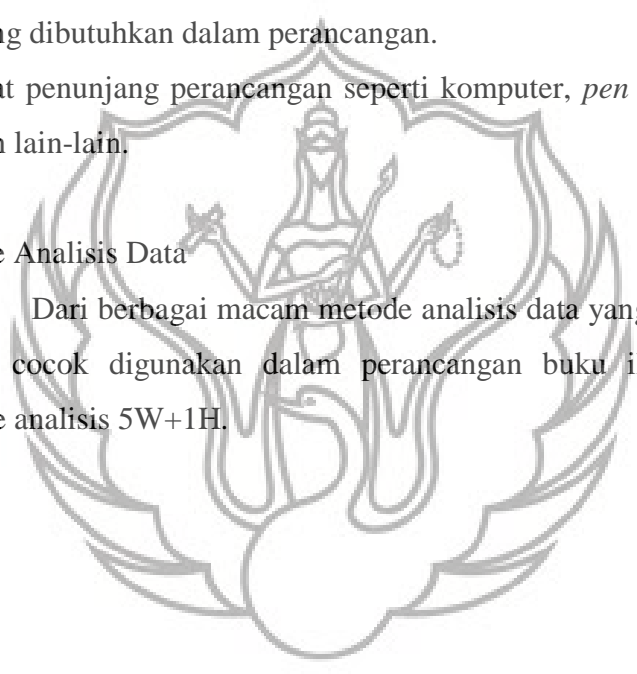
Pencarian data juga dilakukan melalui *sharing* pada forum *online* dengan berbagi informasi seputar *gugon tuhon* bagi anak-anak yang pernah didengar.

3. Instrumen Perancangan

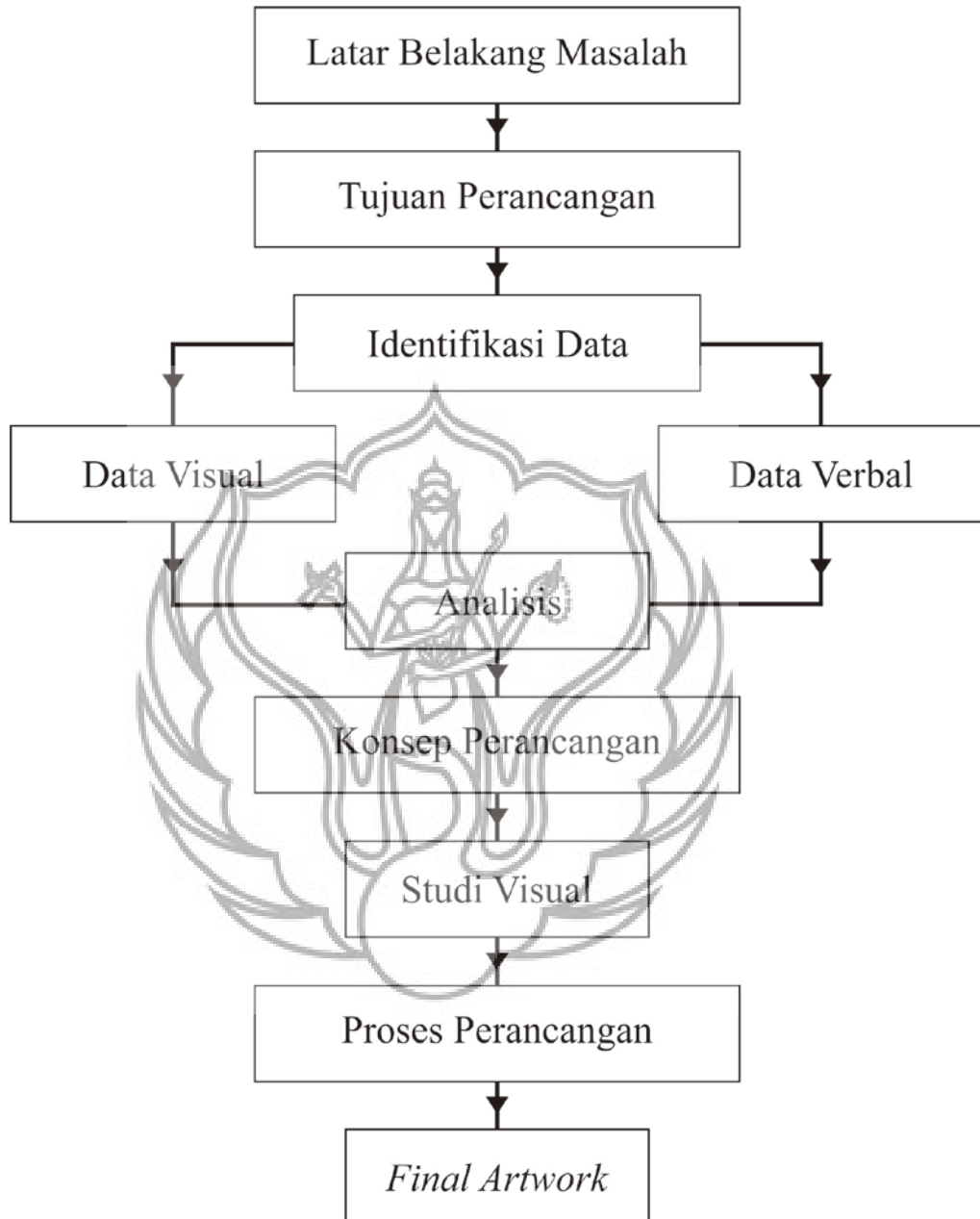
- a. Kertas *Questioner* sebagai media yang digunakan untuk mencari dan menseleksi data dan dibagikan kepada target.
- b. Alat tulis sebagai media pendukung dalam mendokumentasi segala hal yang dibutuhkan dalam perancangan.
- c. Alat penunjang perancangan seperti komputer, *pen tablet*, alat gambar dan lain-lain.

4. Metode Analisis Data

Dari berbagai macam metode analisis data yang ada, metode yang paling cocok digunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah metode analisis 5W+1H.



G. Skematika Perancangan



Gambar 1. Skematika perancangan