

HERITAGE OF EAST JAVA: KONSEP VISUAL PADA BUKU ILUSTRASI ANAK TENTANG PENGENALAN PARIWISATA DI JAWA TIMUR

Yudhistya Ayu Kusumawati¹, Victor Adiluhung Abednego²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Kreatif Bina Nusantara Malang
Email: ¹ykusumawati@binus.edu

Abstract: Tourism in Indonesia, especially East Java, has huge potential. For this reason, it needs to be introduced to the wider community. Introduction of tourism can be done early on through learning activities both formal and informal. Therefore, we need media that can be utilized and can be reached by all groups. One alternative media that can be applied is through illustration books. Books are media that can be interesting for children, especially because they are equipped with interesting illustrations. This research method uses descriptive qualitative method to explain the Heritage of Java design process. This research produce pop up boardgame with cartoon illustration. It is hoped that this book can increase user knowledge of tourism in East Java.

Keywords: *children book, illustrations, tourism, east java*

Abstrak: Pariwisata di Indonesia khususnya Jawa Timur memiliki potensi yang sangat besar. Untuk itu perlu diperkenalkan kepada masyarakat luas. pengenalan pariwisata dapat dilakukan sejak dini melalui kegiatan pembelajaran baik itu formal maupun informal. Oleh itu diperlukan media yang dapat dimanfaatkan dan dapat dijangkau oleh semua kalangan. Alternatif media yang dapat diterapkan salah satunya melalui buku ilustrasi. Buku merupakan media yang dapat menarik bagi anak-anak khususnya karena dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif menjelaskan proses desain Heritage of Java. Penelitian ini menghasilkan rancangan desain buku pop up boardgame dilengkapi dengan ilustrasi kartunis. Diharapkan dengan adanya buku ini dapat meningkatkan pengetahuan pengguna terhadap pariwisata di Jawa Timur.

Kata kunci: buku anak, ilustrasi, pariwisata, jawa timur

LATAR BELAKANG

Jawa timur adalah sebuah provinsi di bagian timur Pulau Jawa dengan luas daerah sekitar 47.799,75 km² dengan jumlah penduduk berkisar 39 juta jiwa berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Timur tahun 2018. Secara geograif, wilayah Jawa Timur berbatasan dengan Laut Jawa di Utara, Selat Bali di Timur, Samudra Hindia di Selatan, serta Provinsi Jawa Tengah di Barat. Wilayah Jawa Timur juga meliputi beberapa pulau diantaranya: Pulau Madura, Pulau Bawean, Pulau Kangean, serta sejumlah pulau-pulau kecil di Laut Jawa (Kepulauan Masalembu), dan Samudra Hindia (Pulau Sempu dan Nusa Barung). Jawa Timur dikenal sebagai pusat kawasan timur Indonesia, dan memiliki signifikansi perekonomian yang cukup tinggi dengan jumlah wisatawan mancanegara yang berkunjung di Jawa Timur mencapai 239.411 pengunjung. Selain itu, sektor

pariwisata di Jawa Timur berkontribusi 14,85% terhadap PDB (Produk Domestik Bruto) nasional (Badan Pusat Statistik, 2018).

Secara administratif Jawa Timur terbagi menjadi 29 kabupaten dan 9 kota. Dengan luas wilayah tersebut, Jawa Timur menyimpan kekayaan wisata yang menarik dan berpotensi untuk terus dikembangkan. Mulai dari wisata pegunungan, wisata bahari, wisata sejarah, wisata budaya, religi sampai wisata kuliner. Oleh karna itu, pengenalan wisata di Jawa Timur perlu dikenalkan ke masyarakat khususnya pelajar sedari dini. Maka dari itu, diperlukan suatu media untuk mengenalkan wisata di Jawa Timur. Selain bertujuan untuk media belajar, diharapkan melalui media ini dapat menumbuhkan kecintaan anak-anak terhadap wisata di Jawa Timur. Buku ilustrasi merupakan artefak yang memudahkan anak untuk memahami nilai-nilai sosial yang membantu mereka belajar

dalam lingkup pemahaman mereka (Koss, 2015). Selanjutnya penggunaan pada buku membantu anak-anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya termasuk didalamnya adalah pembelajaran didalam kelas dan meningkatkan kepercayaan diri (Chaudhri & Teale, 2013). Penggunaan Buku ilustrasi atau buku bergambar merupakan salah satu media belajar bagi anak dimana kebanyakan anak tidak pernah terlepas dari penggunaan buku secara langsung dan terus menerus.

Pada penelitian yang berjudul *The Influence of Illustrations on Children's Book Comprehension* (Brookshire, 2002) menemukan bahwa dari preferensi pengguna terhadap buku ilustrasi menyatakan buku ilustrasi yang memiliki gambar realistik, dengan menggunakan warna yang cerah serta dari segi konten dilengkapi dengan teks. Hal tersebut diterapkan pula pada buku "Heritage of East Java. Selain menawarkan ilustrasi yang menarik bagi anak-anak, pada buku ini juga menyediakan informasi fakta-fakta seputar wisata yang tersebar di Jawa Timur. Diharapkan dengan adanya buku ini dapat menambah minat baca anak serta meningkatkan kecintaan anak-anak terhadap wisata yang ada di daerah Jawa Timur.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan deksriptif kualitatif. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, studi pustaka dan kuesioner. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan pada sejumlah toko buku yang menjual buku ilustrasi anak. Wawancara terbagi menjadi wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Penulis melakukan wawancara terstruktur kepada ahli di bidang media buku anak berkaitan dengan permasalahan dan topik yang diangkat pada penelitian ini. Sedangkan wawancara tidak terstruktur dilakukan secara *random sampling* kepada 10 anak yang berada di area toko buku. Studi pustaka diperlukan untuk mengumpulkan informasi-informasi seputar pariwisata yang tersebar di Jawa Timur. Selain itu, kuesioner digunakan untuk

mengetahui sejauh mana preferensi pengguna terhadap buku ilustrasi. Pada tahap ini peneliti membuat daftar pertanyaan yang ditujukan kepada target audience sebagai pengguna buku ilustrasi.

Metode perancangan yang dilakukan adalah dengan menggunakan 5 tahap *design thinking* diusulkan oleh Institut Desain Hasso-Plattner di Stanford (d.school). adapun kelima tahapan tersebut adalah *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*.

1. Emphatize

Pada tahap pertama yang dilakukan adalah untuk mendapatkan pemahaman dari permasalahan yang ingin dipecahkan. Pada tahap ini dilakukan pendekatan terhadap *user*. Masalah apa yang terjadi pada *user* ketika peneliti terjun langsung ke lapangan bertemu dengan *user* dan melakukan wawancara.

2. Define

Selanjutnya, Informasi yang telah diperoleh peneliti selama tahap *Empathize*, dianalisis dan disintensis untuk menentukan masalah inti yang akan diidentifikasi. Tahap *define* ini sangat membantu untuk menyelesaikan masalah *user* karena telah dilakukan perumusan masalah.

3. Ideate

Pada tahap ini merupakan tahap untuk menghasilkan ide. Melalui proses *brainstorming*, ide-ide akan ditampung guna penyelesain masalah yang telah ditetapkan pada tahap *define*. Sangat penting untuk mendapatkan alternatif solusi sebanyak mungkin. Untuk tahap akhir ialah penyelidikan dan pengujian ide-ide tadi untuk menemukan solusi terbaik untuk memecahkan masalah.

4. Prototype

Pada tahap ini akan dihasilkan purwarupa dari serangkaian proses desain yang sudah dilakukan mulai dari konsep, *sketching*, komputerisasi hingga menghasilkan produk. *Prototype* ini dapat diuji dalam tim sendiri, atau ke beberapa orang lain. Ketika

terjadi kendala pada purwarupa tersebut maka desainer membutuhkan masukan selanjutnya dilakukan perbaikan lagi hingga menghasilkan *prototype* final.

5. Test

Pada tahap ini dilakukannya uji coba dan evaluasi terhadap produk kepada *user* dan hasilnya akan dilakukan revisi dan penyempurnaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Spesifikasi

Produk akhir yang dihasilkan pada penelitian ini adalah Buku ilustrasi “Heritage of Java” merupakan buku bergambar untuk anak yang didalamnya terdapat konten informasi dan pengetahuan mengenai wilayah tertentu yaitu destinasi wisata, makanan khas suatu daerah, dan *landmark* suatu daerah di Jawa Timur. Lokasi wisata yang diangkat pada penelitian ini adalah Kota dan Kabupaten Malang, Blitar, Kediri dan Trenggalek. Buku ini memiliki dimensi ukuran 216 x 279 mm dengan ketebalan sekitar 4 cm. Buku ini menggunakan kertas *art paper* dengan ketebalan 260 gr dilengkapi dengan laminasi doff dengan berat buku sekitar 600 gr.



Gambar 1. Halaman Depan pada Buku Heritage of East Java

Konsep Pesan

Pesan yang ingin disampaikan pada buku “Heritage of East Java” adalah informasi seputar potensi wisata di daerah Jawa Timur meliputi *landmark* suatu kota, wisata sejarah misalnya peninggalan candi, budaya suatu daerah, serta makanan khas suatu daerah. Adapun wilayah di Jawa Timur

yang dibahas pada buku ini diwakili oleh Kota/Kabupaten Malang, Blitar, Kediri dan Trenggalek.

Dalam buku ini pesan dituliskan dengan menggunakan pilihan kata yang sederhana agar mudah dipahami oleh para pengguna khususnya anak-anak.

Konsep Visual

Ilustrasi

Pada buku “Heritage of East Java” menggunakan gaya Ilustrasi kartun dengan semi realistik dengan penggunaan warna-warna yang cenderung cerah dan skema warna yang cukup banyak. Seperti yang sering kita dengar istilah “less is more” diaplikasikan dalam karya ini. Hal ini berlaku dalam buku anak karena ilustrasi yang sederhana mudah dikenali dan dipahami. Selain memudahkan anak-anak untuk memahami, ilustrasi sederhana dapat memudahkan anak-anak untuk mengeksplorasi ide-ide di dunia imajiner anak-anak.



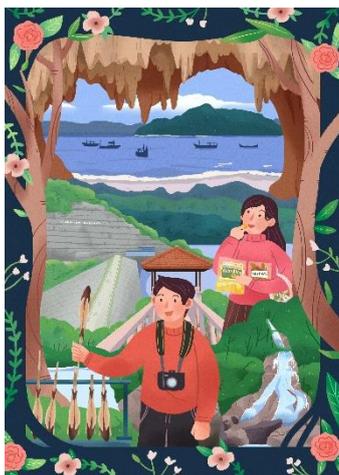
Gambar 2. Desain Ilustrasi Wisata di Malang pada buku Heritage of East Java



Gambar 3. Desain Ilustrasi Wisata di Blitar pada buku Heritage of East Java



Gambar 4. Desain Ilustrasi Wisata di Kediri pada buku Heritage of East Java



Gambar 5. Desain Ilustrasi Wisata di Trenggalek pada buku Heritage of East Java

Layout

Pada ilustrasi buku anak menggunakan layout yang cenderung informal yang cenderung tidak terikat dengan sistem grid.

Sesuai dengan tujuan bahwa buku anak untuk menghibur dan mengedukasi maka *hierachical layout* dipilih dalam karya ini. *Hierarchical layout* dapat menyatukan elemen yang berbeda atau membuat superstruktur yang menentang elemen organik dalam format tunggal seperti diaplikasikan dalam buku ilustrasi. *hierachical layout* juga dapat digunakan untuk menyatukan sisi-sisi paket atau untuk membuat pengaturan visual baru jika mereka ditampilkan dalam kelompok. dalam buku ilustrasi. *hierachical layout* juga dapat digunakan untuk menyatukan sisi-sisi paket atau untuk membuat pengaturan visual baru jika mereka ditampilkan dalam kelompok.

Tipografi

Pemilihan jenis huruf pada karya buku ilustrasi ini menggunakan jenis huruf old stye serif. Huruf jenis serif old style ini memiliki kaki-kaki di bagian akhir huruf dengan kontras yang rendah antara garis-garis pada huruf. Sedangkan font yang digunakan adalah font Aver. Huruf ini memiliki karakter yang klasik, tradisional sejalan dengan pesan yang disampaikan pada judul “Heritage of East Java” yaitu menyampaikan kekayaan budaya suatu daerah meliputi landmark, arsitektur, seni budaya, serta makanan khas di suatu daerah. Huruf script merupakan huruf yang menyerupai tulisan tangan. Pada halaman sampul ini menggunakan font Janda Elegant Handwriting pada tulisan “East”. Penggunaan huruf script bertujuan untuk memberikan kesan akrab dan ramah.

Warna

Warna merupakan salah satu bentuk komunikasi nonverbal. Warna memegang peranan penting yang memberikan arti pada sebuah karya. Penggunaan warna pada buku ilustrasi menggunakan warna-warna dominan biru dan hijau sejalan dengan konsep dari suasana alam. Warna biru menyimbolkan sesuatu yang tenang, kecerdasan, ilmu pengetahuan, dan ketenangan. Sedangkan warna hijau menyimbolkan alam, muda dan cenderung relaks.

Tabel Warna

Warna	C	M	Y	K
	76	50	32	61
	59	18	80	3
	6	13	89	1

KESIMPULAN

Buku ilustrasi “Heritage of East Java” merupakan media yang disusun untuk memperkenalkan kepada anak-anak mengenai budaya daerah di Provinsi Jawa Timur. Dalam buku ilustrasi “Heritage of East Java” terdapat pesan visual dan tekstual. Pesan tekstual mengangakat deskripsi informasi tentang daerah tertentu. Sedangkan pesan visual memberikan eksplorasi pada detail cerita sehingga para pengguna dapat menangkap suasana yang muncul. Diharapkan dengan adanya buku ini dapat membantu para orangtua dalam memperkenalkan anak terhadap wisata budaya di Jawa Timur, nilai-nilai budaya yang ada didalamnya serta dapat melestarikan warisan daerah yang saat ini jarang diperdengarkan. Pada penelitian selanjutnya disarankan media anak berupa buku ilustrasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut. Tidak hanya berhenti pada perancangan buku dua dimensi. Dapat diterapkan unsur teknologi sebagai contoh Augmented Reality maupun virtual reality.

DAFTAR PUSTAKA

BPS Statistic. 2018. Provinsi Jawa Timur Dalam Angka 2018. Updated 24 Juli 2019.
<https://jatim.bps.go.id/publication.html?Publikasi%5BtahunJudul%5D=2018&Publikasi%5BkataKunci%5D=jawa+timur+dalam+angka&yt0=Tampilkan>

- Brookshire, J. 2002. The Influence of Illustrations in Children’s Book Preferences and Comprehension. *Journal Reading Psychology*, 23 (4), pp. 323-339.
- Chaudhri, A., & Teale, W.H. 2013. Stories of Multicultural Experiences in Literature for Children Age 9-14. *Children’s Literature in Education*, 44 (4), pp. 359-376.
- Hladíková, H. 2012. Children’s Book Illustrations : Visual Language of Picture Books. *CRIS Bulletin of the Centre for Research and Interdisciplinary Study*, pp.19-31.
- Koss, M.D. 2015. Diversity in Contemporary Picturebooks: A Content Analysis. *Journal of Children’s Literature*, 41 (1), pp.32-42.
- Ozdemir, S. 2015. The Important and Place of Illustrated Fairy Tale Books in art Education for Pre-School Children. *Anadolu Journal of Educational Sciences International, Art Education Special Issue*, pp. 360-382