

PROCEEDING

Vol.01, Oktober 2021

ISSN 2808-3741



SEMINAR NASIONAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

**MENEGUHKAN PERAN PERGURUAN TINGGI
DALAM PEMULIHAN EKONOMI PASCA PANDEMI COVID-19**

RABU, 18 AGUSTUS 2021

Bidang Cakupan:

1. *Brand & Graphic Design*
2. *Animation*
3. *Games & Digital Media Design*
4. *Comics & Illustration*
5. *Photography & Videography*
6. Bidang lain yang relevan dengan disiplin ilmu **Desain Komunikasi Visual**

Penerbit :



PROSIDING
SEMILINAR NASIONAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Meneguhkan Peran Perguruan Tinggi dalam Pemulihan
Ekonomi Pasca Pandemi COVID-19

COMMITTEE

Steering Committee

- Dr. Eng. Romy Budhi Widodo
- Dr. Kestrilia Rega Prilianti, M.Si.
- Dr. Daniel Ginting
- Dr. Seno Aji Wahyono, S.E., S.T., MM

Ketua

- Yuswono Hadi, M.T.

Acara

- Rokiy Alfanaar, S.Si., M.Sc.
- Apt. Muhammad Hilmi Aftoni, S. Farm., M. Farm.

Sekretaris

- S. Alfisyah Nur Aziza, S.Si.

Manajer Seminar

- Hendry Setiawan, S.T., M.Kom.
- Hendro Poerbo Prasetya, ST, M.MT.
- apt. Martanty Aditya, M.Farm-Klin
- Dr. Yuyun Yuniati, ST, MT
- Wawan Eko Yulianto, Ph.D.
- Anggrah Diah Arlinda, MTCOSOL
- Yohanna Nirmalasari, S.Pd., M.Pd.
- Dian Wijayanti, SE., M.Sc.

Bendahara

- Yefi Farida

Pemasaran

- Taufik Chairudin, S.E
- Moch. Rizky Wijaya, S.Si.

Admin Sistem

- Erni Dwi Wahyuni, S.ST.
- Devina Astryani Tjipto, S.S.
- Lianda Subekti, S.AP., MM.
- Maria Valentina A. Xenia Octavia, S.Sos.
- Matheus Randy Prabowo, S.Si.
- Trianom Suryandharu, S.Sos.

Art Director

- Didit Prasetyo Nugroho, S.Sn., M.Sn.

Publikasi

- Aditya Nirwana, S.Sn., M.Sn.

EDITORIAL TEAM

Editor-in-Chief	
➤ Ayyub Anshari Sukmaraga, S.Sn., M.Ds. (Universitas Ma Chung)	
Editor & Reviewer	
➤ Aditya Nirwana, S.Sn., M.Sn. (Universitas Ma Chung)	
➤ Sultan Arif Rahmadianto, S.Sn., M.Ds. (Universitas Ma Chung)	

Diterbitkan oleh :

Ma Chung Press (Anggota IKAPI)

Universitas Ma Chung – Villa Puncak Tidar Blok N-01, Karangwidoro, Kec. Dau, Malang, Jawa Timur 65151. Telp. (0341) 550 171. E-mail : machung.press@machung.ac.id

 DAFTAR ISI

	Dewan Redaksi & Committee	i
	Daftar Isi	ii
1	<i>Komik Digital Warak Ngendog Untuk Memperkenalkan Nilai Kearifan Lokal Kepada Anak Di Kota Semarang</i> Khamadi, Abi Senoprabowo, Yumna Anindya Septian	1-13
2	<i>Studi Pengembangan Desain Motif Batik Tulis Lasem Rembang</i> Didit Prasetyo, Nabila Disarifianti	14-25
3	<i>Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Untuk Dasar Perawatan Kulit Wajah Bagi Remaja dan Dewasa Usia 17-25 Tahun</i> Fiola Anggraeni, Ayyub Anshari Sukmaraga	26-36
4	<i>Perancangan Kartu Kuartet sebagai Media Pengenalan Dasar Tanaman Obat dengan Teknik Ilustrasi Botani untuk Remaja Usia 12-15 Tahun</i> Titah Utami, Aditya Nirwana	37-49
5	<i>Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Reformasi Gereja, untuk Anak Usia 6-8 Tahun di Sekolah Minggu GKKA-I Banjarbaru, Kalimantan Selatan</i> Albert Christian Purwanto, Didit Prasetyo Nugroho	50-68

Komik Digital Warak Ngendog Untuk Memperkenalkan Nilai Kearifan Lokal Kepada Anak Di Kota Semarang

Abi Senoprabowo¹, Khamadi², Yumna Anindya Septiani³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Dian Nuswantoro, Jl. Imam Bonjol No.207, Pendrikan Kidul, Kec. Semarang Tengah, Kota Semarang, Jawa Tengah, Indonesia 50131

Correspondence: Khamadi (khamadi@dsn.dinus.ac.id)

Received: 14 06 21 – Revised: 17 08 21 - Accepted: 17 08 21 - Published: 10 09 21

Abstrak. Upaya pelestarian budaya Warak Ngendog telah banyak dilakukan seperti identifikasi dan dokumentasi budaya tradisi lewat penulisan, foto dan video. Upaya tersebut hanya sampai kepada mereka yang benar-benar tertarik dengan budaya tradisi saja. Padahal saat ini budaya tradisi agar tetap lestari harus mampu mengikuti perkembangan zaman. Untuk dapat bertahan dengan baik, maka budaya Warak Ngendog harus bertransformasi menjadi lebih modern. Sehingga dengan memanfaatkan perkembangan IPTEK saat ini, Warak Ngendog dirasa dapat diadaptasikan ke dalam komik digital sehingga anak dapat memahami nilai kearifan lokal yang terkandung dalam Warak Ngendog. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis data melalui nilai-nilai kearifan lokal dan pendekatan perancangan komik digital. Data yang dianalisis menjadi dasar perancangan komik berupa desain karakter komik dan unsur *storytelling*. Sebagai hasilnya, karakter komik berupa desain karakter Warak Ngendog dengan mengadaptasikan nilai estetika, religius, dan sosial dari nilai kearifan lokal yang dimilikinya. Komik Warak Ngendog mengedepankan nilai sosial dan religius dalam penceritaan dan dikembangkan dalam perancangan di media digital yang interaktif dan mudah diakses oleh anak saat ini.

Kata kunci: kearifan lokal, komik digital, Warak Ngendog

Citation Format: Senoprabowo, A., Khamadi, & Septiani, Y.A. (2020). Komik Digital Warak Ngendog Untuk Memperkenalkan Nilai Kearifan Lokal Kepada Anak Di Kota Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Abdimas Ma Chung (SENAM)*, 2020, 01-13.

PENDAHULUAN

Warak Ngendog merupakan binatang imajiner yang berwujud gabungan beberapa binatang sebagai simbol persatuan dari berbagai golongan etnis di Semarang yaitu Cina, Arab dan Jawa. Binatang ini memiliki nilai spiritual dan nilai filosofis yang diwujudkan dalam bentuk dan cara memainkannya. Bentuk *Warak Ngendog* (Senoprabowo, 2013) adalah kepalanya menyerupai kepala naga (Cina), tubuhnya layaknya *buraq* (Arab), dan empat kakinya menyerupai kaki kambing (Jawa). Binatang ini muncul pada saat acara *Dugderan* yaitu sebuah acara ritual menyambut awal Ramadhan (Triyanto, Rokhmat, & Triyanto, 2013).

Dahulu di setiap acara *Dugderan*, *Warak Ngendog* menjadi mainan yang wajib dimiliki oleh anak-anak Semarang, namun sekarang mulai ditinggalkan. Anak-anak sekarang lebih menggemari karakter-karakter dari luar negeri semacam *Marsha & The Bear*, *Shiva*, *Doraemon*, dan *Upin ipin* yang tercermin pada jenis-jenis mainan yang dijual pada saat *Dugderan*. Akibat yang ditimbulkan mainan *Warak Ngendog* mulai disisihkan dari dagangan karena kurang laku dan dicari pengunjung *Dugderan* (Wicaksono & Royanto, 2017).

Dengan adanya fenomena ini, maka perlu adanya suatu revitalisasi karakter *Warak Ngendog* sebagai binatang imajiner khas Kota Semarang agar bisa diterima masyarakat Semarang, khususnya anak-anak. Proses revitalisasi diharapkan membuat karakter *Warak Ngendog* menjadi kuat dan impresif. Pendekatan yang digunakan adalah teori kognitif psikologi perkembangan, Piaget dalam Santrock (Santrock, 2003) berpendapat bahwa anak-anak menyesuaikan pemikiran mereka untuk menguasai gagasan-gagasan baru, karena informasi tambahan akan menambah pemahaman mereka terhadap dunia baru. Adanya interaksi antara anak-anak dengan *Warak Ngendog* akan membuat psikologi kognitif anak terhadap *Warak Ngendog* berkembang.

Masyarakat Indonesia sering kali terjebak dalam persoalan-persoalan kearifan lokal yang tersisihkan oleh modernitas. Masyarakat sedang dihadapkan pada persoalan sederhana, yaitu memilih menjadi tradisional atau menjadi modern (Hardiman, 2003). Upaya pelestarian tidak sebatas menjaga budaya tradisi tetap ada, tetapi juga dapat berkembang sesuai dengan perkembangan jaman (Sujarno, 2011). Oleh karena itu, transformasi *Warak Ngendog* ini akan merepresentasikan budaya Cina, Jawa dan Arab sebagai nilai akar dari budaya ini. *Warak Ngendog* ini juga akan tetap mempunyai nilai spiritual dan filosofi yang ada sebelumnya. Salah satu contoh nilainya adalah anak-anak

selalu diberi pesan pada orang tua mereka bahwa apabila mereka dapat menjaga mainan *Warak Ngendog* tersebut melalui berpuasa di bulan Ramadhan, maka mereka akan mendapatkan telur *Warak Ngendog* yang disimbolkan sebagai kemuliaan. Nilai-nilai ini ditransformasikan ke dalam bentuk modern sehingga tetap lestari di era modern. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu Komik. Secara umum, komik berperan untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.

Komik merupakan media komunikasi visual yang unik karena menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif serta mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti (Wahyuningsih, 2012). Komik sendiri merupakan media penyampaian pesan dengan menggunakan media cetak dan digital. Pemanfaatan komik untuk media pembelajaran mempunyai sifat sederhana, jelas, dan mudah untuk dipahami oleh anak (Novianti & Syaichudin, 2010). Sehingga komik dapat dikatakan dapat menjadi media yang memiliki nilai edukatif. Selain itu, media komik dalam proses belajar mengajar juga dapat menciptakan minat peserta didik terhadap materi yang diajarkan sehingga proses belajar mengajar menjadi efektif. Komik dinilai juga dapat mengembangkan kreativitas siswa. Sehingga dengan memanfaatkan perkembangan IPTEK saat ini, maka komik digital *Warak Ngendog* dirasa dapat menjadi jawaban akan pentingnya penanaman nilai kearifan lokal yang ada pada mainan *Warak Ngendog* kepada anak di era modern seperti sekarang ini.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu suatu prosedur penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang dapat diamati (Sugiyono, 2012). Melalui metode tersebut akan dipaparkan fakta, keadaan, dan fenomena budaya *Warak Ngendog* saat ini. Sumber data pada penelitian ini dapat dibagi menjadi dua jenis sumber data yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer berasal dari wawancara secara langsung ke tim peneliti sejarah *Warag Ngendog*, Bapak Fikri Budiman dan pengrajin serta penjual *Warag Ngendog*. Selama observasi dan wawancara dilakukan pengumpulan sumber data berupa dokumentasi secara foto dan video dari kegiatan yang dilakukan. Selanjutnya sumber data sekunder didapatkan dari penelusuran data dari sumber literatur berupa buku, jurnal, gambar dan sebagainya terkait mainan *Warak Ngendog*.

Selanjutnya juga dilakukan analisis data secara deskriptif. Kemudian hasil analisis menjadi dasar perancangan komik digital dengan pendekatan perancangan desain karakter dan *storytelling* komik dan pendekatan *digital storytelling*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Nilai Kearifan Lokal dalam Warak Ngendog

Azan (2013: 32) menyebutkan kearifan lokal dapat dikategorikan ke dalam dua aspek, yaitu aspek kearifan lokal yang berwujud nyata (*tangible*) dan yang tidak berwujud (*intangible*). Secara fisik, Warak Ngendog merupakan kearifan lokal yang berwujud nyata (*tangible*). Namun, di dalam Warak Ngendog terkandung nilai-nilai yang menjadi filosofi dari bentuk fisik, kegunaan, dan sejarah keberadaannya. Seperti yang disampaikan Taylor dan de Leo dalam Chaipar (2013) menjelaskan bahwa kearifan lokal adalah tatanan hidup yang diwarisi dari satu generasi ke generasi lain dalam bentuk agama, budaya, atau adat istiadat yang umum dalam sistem sosial masyarakat. Sehingga Warak Ngendog sebagai sebuah produk budaya tradisi mengandung nilai-nilai yang dipegang dan disepakati bersama oleh masyarakat sebagai identitas lokal masyarakat yaitu masyarakat kota Semarang. Hal ini nampak dari Warak Ngendog yang menghiasi wajah Semarang sebagai maskot kota Semarang yang secara visual dapat ditemui keberadaannya dalam patung kota, mainan khas, hingga maskot dan identitas bagi kegiatan yang diselenggarakan oleh masyarakat dan Pemerintah kota Semarang.

Nilai-nilai kearifan lokal menurut teori Alport (dalam Syarbaini, 2014:44) meliputi nilai teori, nilai ekonomi, nilai religius, nilai estetika, nilai sosial, dan nilai politik.

- 1) Nilai religius. Keberadaan Warak Ngendog sebagai penanda awal bulan Ramadhan sarat dengan nilai religius terkait hubungan manusia dengan Tuhan dan hubungan manusia dengan sesama manusia lainnya. Triyanto dkk (2013) menjelaskan secara simbolik dari bentuk kepala dan leher yang berwarna merah merupakan hewan yang rakus dan beringas sebagai simbol nafsu manusia oleh karena itu perlu dikendalikan dengan simbol bulu khas *warak* yang berupa kebalik (*pithik walik*). Secara ekspresi raut muka yang ditampilkan membentuk karakter hewan yang berangas, menakutkan, dan rakus. Hal ini dilihat dari sisi religius yang ingin disampaikan adalah manusia supaya tidak tamak seperti binatang dalam berpuasa.
- 2) Nilai sosial berarti berorientasi kepada hubungan antar manusia dan menekankan pada segi-segi kemanusiaan yang luhur. Warak Ngendog dengan bentuk fisiknya yaitu

bentuk kepala, badan, hingga warna yang merepresentasikan sebagai simbol akulturasi budaya Cina, Jawa, dan Arab dengan masing-masing memberikan sumbangsih pada bentuk fisik tersebut. Akulturasi budaya ini tercermin dari hubungan yang baik secara sosial, saling menghargai dan dapat hidup berdampingan antar etnis yang ada di Semarang. Warak Ngendog menjadi simbol persatuan dan tidak melihat orang lain berdasarkan kedudukan, semuanya saling mendukung menjadi satu kesatuan dalam upaya mencapai kebaikan hidup bersama.

- 3) Nilai estetika. Warak Ngendog secara visual dan bentuk serta proses pembuatannya memiliki keunikan yang spesifik. Hal ini terlihat dari keberadaannya yang hanya ada di Semarang dan menjadi identitas kota Semarang. Bentuk yang detail dan spesifik meliputi bagian Warak Ngendog seperti kepala kambing Jawa, leher unta Arab, dan badan mirip kilin Cina. Selain itu paduan warna merah khas Cina, kuning keemasan khas Jawa, dan hijau khas Islam Arab, menunjukkan tingginya nilai estetika yang dimiliki Warak Ngendog. Kemudian telur warna putih yang kini jarang ditampilkan bersama sosok Warak.
- 4) Nilai ekonomi tampak pada tradisi dugderan yang menjadikan Warak Ngendog sebagai maskotnya. Pada tradisi Dugderan dimana terdapat kegiatan pasar malam menjadi penggerak ekonomi bagi masyarakat dengan menjual mainan khas Warak Ngendog. Sehingga muncullah produsen pengrajin Warak Ngendog baik dalam bentuk mainan ataupun properti yang digunakan untuk arak-arakan saat prosesi acara dugderan. Meskipun permintaan Warak Ngendog ini bisa dikatakan musiman yaitu menjelang bulan Ramadhan.
- 5) Nilai politik juga tampak jelas pada interaksi antara Pemerintah, masyarakat, dan ulama pada prosesi Dugderan yaitu Warak Ngendog menjadi simbol kesatuan dan integrasi budaya masyarakat Semarang yang multikultur. Secara tidak langsung Warak Ngendog diakui sebagai wujud pemersatu masyarakat yang multietnis serta bersatunya pemerintah, masyarakat, dan ulama. Sebagai contoh dalam kegiatan pemerintahan, Warak Ngendog sering muncul menjadi maskot visual dalam menyampaikan program-program pemerintah kepada masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa sosok Warak Ngendog mudah diterima dan diakui menjadi milik bersama.

Karakter Warak Ngendog dalam Pendekatan Perancangan Komik

Tidak bisa dipungkiri bahwa cerita yang baik dalam komik juga sangat dipengaruhi dengan penokohan karakter yang mampu membawakan cerita dengan baik. Sehingga karakter yang menarik akan menjadi daya tarik utama secara visual. McCloud (2006, p. 63) menjelaskan bahwa terdapat tiga kualitas yang perlu ada pada karakter; *inner life*, *visual distinction*, dan *expressive traits*.

1) Inner Life

Tahap pertama dalam membuat suatu karakter berawal dari aspek internalnya, yaitu sifat, keinginan, masa lalu, dan cara pandang karakter. Warak Ngendog pada dasarnya tidak memiliki cerita bawaan seperti kisah atau legenda karena pada dasarnya Warak Ngendog sebagai sebuah simbol. Namun dilihat dari nilai religius yang dikandung yaitu perwujudan sikap yakin dan sabar dengan tidak tamak dan rakus serta berbuat kebaikan dalam menjalankan puasa sehingga pada akhirnya mendapatkan keberkahan dan pahala yang disimbolkan dengan telur atau *endog*. Sehingga secara sederhana melihat kata Warak Ngendog yaitu adanya karakter Warak yang memiliki potensi ketamakan dan rakus seperti sifat negatif manusia tetapi mampu menahan diri waro'a) sehingga dia berhasil mendapatkan *endog* karena kemampuannya tadi. Sehingga secara konsep kata kunci warak ngendog dapat diberikan sifat "kuat" "bijak", dan "penyabar". Kuat dapat didefinisikan memiliki keinginan atau karakter kuat atau juga memiliki fisik kuat dan besar. Bijak representasi dari kebaikan, amal sholeh, dan bijaksana dalam menempatkan diri dan melihat segala sesuatunya. Sedangkan penyabar representasi sifat sabar mencapai keberkahan pahala. Namun, dalam perancangan karakter yang menarik, karakter juga diberikan sifat yang bersifat menjadi kekurangan misal sembrono, mudah percaya, mudah takjub, dan sebagainya. Pada karakter Warak Ngendog sifat yang bisa diberikan adalah "pelupa" untuk mengimbangi sifat kuatnya. Sifat lupa ini juga diambil dari konsep puasa yang tidak batal karena lupa makan dan minum.

2) Visual Distinction

Aspek internal suatu karakter yang beragam tentunya dapat menghasilkan penampilan visual suatu karakter yang bervariasi pula. Bagi McCloud (2006, p. 70), variasi dan ciri khas karakter adalah aspek yang penting karena dapat membantu pembaca untuk membedakan antar karakter. Di dalam pengembangan cerita di komik dengan tema fiksi nantinya akan muncul karakter-karakter lain sebagai pendukung.

Tetapi fokus pada perancangan ini adalah karakter Warak Ngendog. Berdasarkan nilai estetika, secara visual Warak Ngendog memiliki keunikan bentuk dan warna yang bisa menjadi unsur *visual distinction*. Bentuk karakter dengan perpaduan kepala, leher, badan yang memiliki paduan nilai multikultural menjadi dasar pengembangan karakter yang sesuai dengan *inner life* yang dimiliki. Secara sederhana karakter bisa ditampilkan sesuai referensi bentuk Warak Ngendog pada aslinya, tetapi dalam kebutuhan penceritaan dan membuat karakter menarik, Warak Ngendog dapat dipersonifikasikan layaknya manusia dengan tetap menekankan keunikan dan filosofi bentuk Warak Ngendog.

3) *Expressive Traits*

Setiap karakter memiliki keunikan dalam cara berekspresi, dari cara mereka berbicara, sampai keunikan dalam bertingkah laku. Untuk mengenal karakter lebih dalam, McCloud menyarankan agar karakter memiliki dua sampai dengan tiga *key expressions* atau pose (McCloud, 2006, p. 76-77). *Key expressions* yang dimaksud adalah beberapa ekspresi penting yang memperkuat keunikan karakter, seperti pada contohnya, pada saat sedang berpikir, karakter yang serius pastinya menunjukkan ekspresi dan pose yang berbeda dibandingkan karakter yang humoris.

Dalam perancangan karakter Warak Ngendog keunikan ini dapat diwujudkan dari sifat yang diberikan yaitu pose atau ekspresi saat lupa, saat menunjukkan kekuatannya, dan saat bijak seperti memberikan petunjuk.



Gambar 1. (a) *Moodboard* dan (b) desain karakter Warak Ngendog

Untuk data dalam bentuk tabel, penyajiannya menggunakan contoh seperti dalam Tabel 1. Terlihat bahwa hanya dibutuhkan garis-garis horisontal pada pembuatan tabel. Pergunakanlah *style* yang sudah disediakan untuk tabel maupun gambar dalam template ini.

Perancangan Komik Warak Ngendog berbasis *Digital Storytelling*

Digital Storytelling (selanjutnya disebut DST) merupakan pengembangan dari *storytelling* yakni teknik bercerita secara digital. Interaksi yang terjadi dalam DST yaitu: *collaborate*, *communicate*, dan *connect*. Sedangkan *tools* yang menunjang kegiatan ini menurut Tolisano (2009) tersusun dari: *choose/create media*, *storyline*, serta *project*.



Gambar 2. Aspek Relasi pada DST (kiri) dan *tools* pembangun DST (kanan)

Selanjutnya dari bagan di atas dapat dijelaskan terkait perancangan komik digital Warak Ngendog dengan aspek relasi pada proses *storytelling* berupa:

- 1) *Collaborate* yakni kolaborasi antara peneliti dengan budayawan dalam mengembangkan nilai-nilai budaya Warak Ngendog untuk disampaikan kepada sasaran yaitu remaja generasi muda saat ini.
- 2) *Communicate* yakni pesan yang ingin disampaikan terkait budaya Warak Ngendog yaitu filosofi dan nilai kearifan lokal sebagaimana yang telah dibahas pada bab sebelumnya yang diwujudkan dalam pengembangan desain karakter Warak Ngendog dan dikuatkan dengan penceritaan dalam bentuk komik digital.
- 3) *Connect* yakni cara penyampaian pesan (teknik penceritaan) kepada target sasaran generasi muda saat ini yaitu lewat media yang dekat dengan mereka. Melihat akses *internet* dan penggunaan *gadget* yang tinggi, maka pendekatan penceritaan ke generasi muda melalui aplikasi komik digital yang mudah diakses dan menarik untuk dibaca.

Pada aspek *tool* lebih pada aspek teknis dalam penceritaan pesan budaya Warak Ngendog lewat media komik digital, sehingga dapat dijelaskan sebagai berikut yaitu:

- 1) *Choose/create media*. Perancangan ini berupaya membuat media baru penyampaian pesan budaya Warak Ngendog melalui komik secara digital. Namun, dalam pengembangan digitalnya masih menggunakan aplikasi yang sudah tersedia. Sesuai unsur komik, penggunaan unsur multimedia yang digunakan adalah *text*, *image*, dan *audio*. *Text* berupa balon kata dan narasi yang muncul dalam komik. *Image* berupa visualisasi ilustrasi dalam komik yang disesuaikan dengan pendekatan visual yang disukai oleh generasi saat ini. *Audio* berupa suara musik dan efek suara yang digunakan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam membaca komik digital.
- 2) *Storyline*. Pada perancangan ini pendekatan cerita yang disampaikan didasarkan pada nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam Warak Ngendog. Pada unsur storyline terdiri dari 3 unsur yaitu *writing*, *storyboarding*, dan *scripting*.
 - a) *Writing* yaitu penulisan cerita dasar komik Warak Ngendog sebagai berikut:

Judul	Tetanggaku Warak
Tema	Persahabatan, <i>slice of life</i>
Logline	Seekor kelinci yang sedang beradaptasi dengan lingkungan baru tetapi memiliki tetangga Warak Ngendog yang terlalu perhatian.
Pesan/Amanat	Jangan melihat orang dari tampilan luarnya saja
Alur	Maju
Cerita Dasar	

1. Perkenalan

Mai, pindah rumah ke Semarang karena dia akan kuliah di sana. Tidak disadari oleh Mai, ternyata dia mempunyai tetangga yang unik yang bernama Warak Ngendog. Mai adalah seorang kelinci ras langka yang pendiam, selalu dingin pada hewan – hewan, salah satunya adalah Rakun yang selalu mengincar Mai. Mai tidak suka diajak bicara jika obrolannya hanya basa-basi. Sedangkan Warak Ngendog adalah hewan yang memiliki campuran dari naga, unta, dan lain-lain. Dia tetangga yang sangat baik, ramah, selalu menjawab sapaan orang, sehingga warga Semarang menyukai karakter Warak Ngendog. Kemudian Mai bertemu Rakun seorang dosen yang sangat baik pada Mai. Namun, ternyata Rakun mempunyai niat buruk terhadap Mai.

2. Konflik

Terjadi kebakaran di pasar dekat rumah yang di sebabkan oleh Rakun, sehingga Warak menjadi sibuk menyelamatkan korban disana. Lalu Mai yang sedang di rumah, dan diam - diam diculik oleh Rakun.

3. Klimaks

Ketika Warak sudah selesai menyelamatkan orang- orang, ia mempunyai firasat buruk tentang Mai lalu langsung mencari Mai di rumahnya. Ternyata, Mai sudah tidak ada

dirumah dan terlihat sekeranjang wortel yang berserakan di lantai. Dan ternyata benar Mai diracuni oleh Rakun dan diculik.

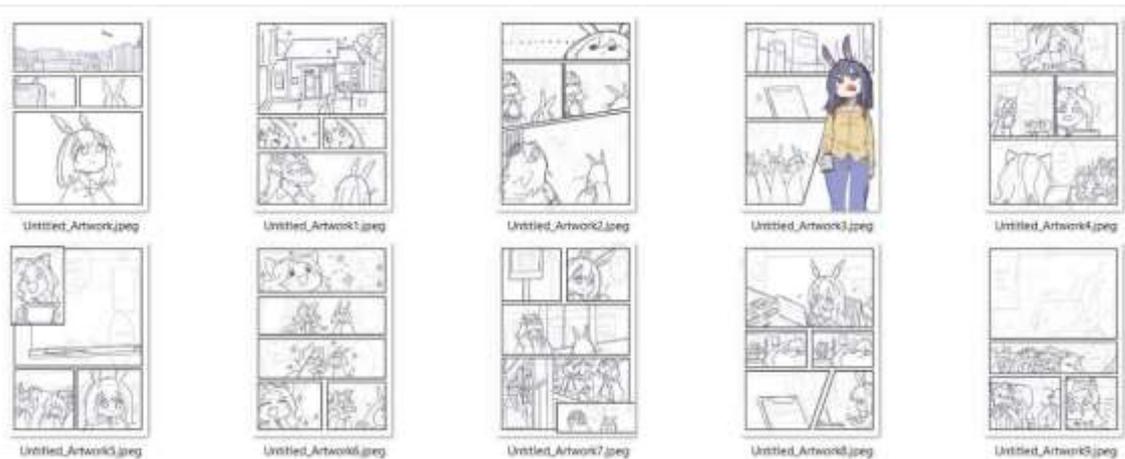
4. Peleraian

Warak pun mencari Mai hingga akhirnya Warak dan polisi sampai di suatu tempat. Dan menemukan Mai yang sedang diculik oleh Rakun. Warak yang marah kemudian menyerang Rakun dan menangkap Rakun yang berusaha melarikan diri. Kemudian Warak menyelamatkan Mai.

5. Penyelesaian

Mai melihat Warak Ngendhog sebagai karakter yang baik. Hubungan Mai dan Warak mulai membaik. Mai ingin menjadi seperti Warak dan mencoba berusaha menjadi kelinci yang baik dan disukai hewan-hewan.

- b) *Storyboarding dan scripting* pada cerita ini ditunjukkan pada perancangan paneling komik sebagai berikut.



Gambar 3. *Storyboard paneling komik*

- 3) *Project*. Tahap ini meliputi *import*, *edit* dan *export media*. Namun, dalam pembuatan komik digital ini dimulai dengan pewarnaan dan pengisian text pada paneling seperti berikut ini.



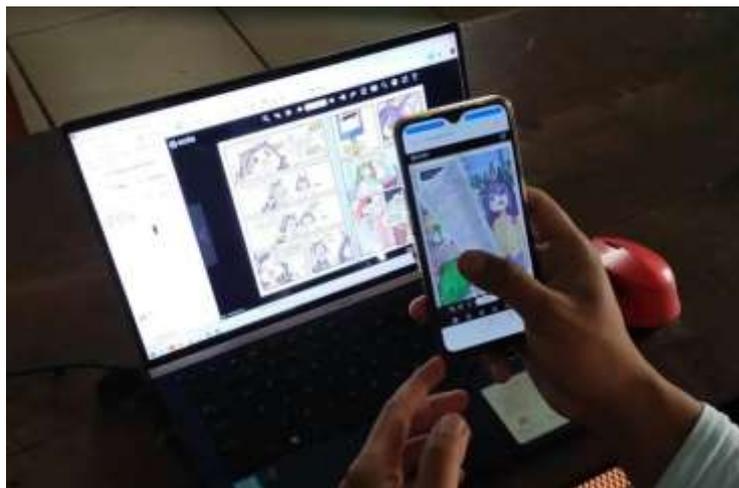
Gambar 4. Pewarnaan dan pengisian balon kata komik.

Selanjutnya kumpulan panel di atas disatukan dalam bentuk PDF untuk menjadi sebuah buku komik. Konsep digital storytelling, komik tersebut kemudian di-*import* ke aplikasi digital untuk bisa di-*export* menjadi komik digital yang interaktif sederhana yaitu menggunakan aplikasi anyflip.



Gambar 5. Proses import komik dengan software Anyflip.

Selanjutnya komik akan di-*setting* sesuai dengan kebutuhan baik dalam tampilan desktop maupun tampilan dalam *mobile phone*. Kemudian komik di *export* dalam media desktop maupun mobile. Berikut adalah contoh tampilan komik digital Warak Ngendog dalam tampilan desktop.



Gambar 6. *Display* komik dalam tampilan mobile phone.

KESIMPULAN

Pengembangan Warak Ngendog dalam sebuah komik digital perlu memperhatikan nilai-nilai kearifan lokal yang dimiliki. Namun, tidak semua nilai harus dipaksa untuk direpresentasikan pada perancangan komik tersebut minimal dengan perancangan desain karakter komik yang mewakili nilai estetika yang dimiliki Warak Ngendog. Hal ini dikarenakan dengan jenis dan media yang dipilih. Walaupun tidak menutup kemungkinan desain karakter yang dibuat dapat dikembangkan sesuai dengan jenis media lain yang akan dibuat. Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa daya tarik karakter Warak Ngendog untuk kebutuhan media komik sangat memperhatikan nilai estetika, nilai sosial, dan nilai religius yang dimiliki oleh Warak Ngendog. Nilai teori, ekonomi, dan politik kurang dikembangkan dalam perancangan ini mengingat tujuan penelitian sebagai edukasi masyarakat tentang pengenalan nilai dan filosofi yang dimiliki Warak Ngendog, bukan sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan ekonomi ataupun politik.

Akhirnya dengan pengembangan yang terstruktur dengan memperhatikan nilai budaya Warak Ngendog dan aspek budaya dalam komik yaitu storytelling dan desain karakter dapat mengawinkan nilai-nilai budaya yang dianggap tradisional dengan budaya modern yang disukai generasi saat ini. Selanjutnya perancangan komik digital dapat meningkatkan pendekatan aspek storytelling dalam pembuatan naskah komik yang dapat menghadirkan pesan-pesan sosial dan religi yang dimiliki oleh Warak Ngendog melalui desain karakter komik yang telah dibuat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih untuk program penelitian Internal Universitas Dian Nuswantoro, Semarang atas dukungan biaya penelitian yang diberikan, dan untuk narasumber yang membagi informasi bagi penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Azan, Riski Rian. 2013. Upaya Penguatan Karakter Melalui Internalisasi Nilai- Nilai Kearifan Lokal pada Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Kendal Tahun Ajaran 2012/2013. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Chaipar W, et al. 2013. Local Wisdom in the Environmental Management of a Community: Analysis of Local Knowledge in Tha Pong Village, Thai- land. Dalam *Journal of Sustainable Development*. Vol. 6 No. 2, hal 17-22
- Hardiman, F. B. (2003). *Melampaui Positivisme dan Modernitas: Diskursus Filosofis Tentang Metode Ilmiah dan Problem Modernitas*. Yogyakarta: Kanisius.
- Novianti, R. D., & Syaichudin, M. (2010). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 74–85.
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence Perkembangan Remaja* (edisi 6). Jakarta: Erlangga.
- Senoprabowo, A. (2013). *Perancangan Game Warak Ngendog untuk Menanamkan Nilai- Nilai Spiritual kepada Anak Sekolah Dasar* (Tesis). Institut Teknologi Bandung, Bandung.
- Senoprabowo, A., & Khamadi, K. (2018). Model Transformasi Mainan Warak Ngendog sebagai Upaya Pelestarian Budaya Mainan Tradisional Kota Semarang. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 4(02), 221-238.
- Sugiyono, S. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfa Beta.
- Sujarno, S. (2011). Permainan Tradisional sebagai Jembatan Pembentukan Karakter Bangsa. *Jantra*, 6(12), 116–123.
- Tolisano, S.R. (2009). How to Guide Digital Storytelling Tools for Educators. Creative Commons
- Triyanto, T., Rokhmat, N., & Triyanto, M. (2013). Warak Ngendog: Simbol Akulturasi Budaya pada Karya Seni Rupa. *Komunitas: International Journal of Indonesian Society Culture*, 5(2).
- Wahyuningsih, A. N. (2012). Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R. *Journal of Innovative Science Education*, 1(1), 19–27.
- Wicaksono, B. A., & Royanto, D. (2017). Makhluk Berkaki Empat Nyaris Punah di Tradisi Dugderan. VIVA.co.id.



Studi Pengembangan Desain Motif Batik Tulis Lasem Rembang

Nabila Disarifianti¹, Didit Prasetyo²

^{1,2} *Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Gedung Desain, Kampus ITS Surabaya, Indonesia, 60111*

Correspondence: Didit Prasetyo (didit@its.ac.id)

Received: 14 06 21 – Revised: DD MM YY - Accepted: DD MM YY - Published: DD MM YY

Abstrak. Batik tulis Lasem telah menjadi salah satu identitas asli Kabupaten Rembang, Jawa Tengah sejak masa lampau. Kota asal batik Lasem memiliki pengaruh dari budaya etnis Tionghoa sehingga motif batik Lasem itu sendiri merupakan hasil akulturasi budaya lokal dengan budaya Tionghoa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya motif khas budaya Tionghoa seperti naga, burung hong, dan bunga teratai, namun tetap mempertahankan unsur budaya lokal berupa warna-warna klasik khas Lasem. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengeksplorasi kebudayaan secara positif yang menyesuaikan dengan perkembangan jaman yang lebih modern, khususnya pada generasi milenial sehingga kelestarian budaya nusantara tetap terjaga. Metode penelitian bersifat kualitatif deskriptif dengan pendekatan berupa studi literatur. Melalui penelitian pengembangan ini akan menghasilkan desain motif batik Lasem yang sudah diperbarui dan dikembangkan menjadi lebih modern tanpa menghilangkan esensi serta nilai budaya dalam seni kerajinan batik tersebut. Pengembangan desain motif meliputi penyerderhanaan elemen pada batik serta pemilihan komposisi warna yang lebih menarik.

kata kunci : motif, budaya, batik tulis, lasem

Citation Format: Disarifianti, N., Prasetyo, D. (2020). Studi Pengembangan Desain Motif Batik Tulis Lasem Rembang. *Prosiding Seminar Nasional Abdimas Ma Chung (SENAM)*, 2020, xx-xx.

PENDAHULUAN

Batik merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang sudah cukup dikenal secara global. Dalam perjalanannya, batik sebagai hasil tradisi dan ekspresi budaya terus berkembang mengikuti pertumbuhan jaman. Kain batik yang semula hanya untuk kebutuhan sandang kini perannya menjadi lebih luas, yakni memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan sosial budaya dan dapat menggerakkan perekonomian masyarakat. Berdasarkan data Kementerian Perindustrian, nilai ekspor batik pada awal tahun 2020 mencapai USD 21,54 juta atau setara Rp321 miliar dan menjadi penyumbang yang cukup besar bagi devisa negara. Hal ini membuktikan bahwa tidak hanya bergerak di bidang budaya, batik juga memberikan kontribusi bagi pertumbuhan sektor ekonomi di Indonesia.

Batik muncul dan berkembang di berbagai wilayah di tanah air, terutama di wilayah pedalaman Pulau Jawa. Salah satu batik yang tumbuh di Jawa adalah Batik Lasem. Batik tulis Lasem telah menjadi salah satu identitas asli Kabupaten Rembang, Jawa Tengah sejak masa lampau. Kota asal batik Lasem memiliki pengaruh dari budaya etnis Tionghoa sehingga motif batik Lasem itu sendiri merupakan hasil akulturasi budaya lokal dengan budaya Tionghoa. Hal ini dikarenakan Lasem merupakan wilayah awal pendaratan orang Tionghoa di Pulau Jawa. Terbentuknya komunitas Tionghoa di Lasem diawali dengan terbinaanya hubungan dagang antara kerajaan Tiongkok dengan kerajaan-kerajaan di Nusantara sekitar awal abad ke-5 Masehi (Hasanudin, 2001). Di tengah kegiatan perdagangannya, Bangsa Tionghoa mulai ikut serta dalam usaha industri batik Lasem milik pribumi. Pada awalnya, pengusaha batik Tionghoa hanya memproduksi batik untuk kalangan keluarga saja, namun karena permintaan konsumen yang cukup tinggi batik Tionghoa akhirnya bisa menguasai pasar (Maulany & Masruroh, 2017)

Sebelum kedatangan bangsa Tionghoa, batik Lasem itu sendiri sudah ada sejak abad ke-13 dan digunakan oleh kaum bangsawan di Lasem. Batik Lasem asli memiliki warna khas cokelat dan biru tua, yang dikenal dengan Sogan Majapahit. Semenjak kedatangan bangsa Tionghoa, motif batik Lasem kini lebih didominasi dengan motif-motif berciri khas budaya Tionghoa yang ditunjukkan dengan adanya elemen naga, burung hong, dan bunga teratai. Warna kain batik Lasem juga bukan cokelat dan biru tua lagi, namun kini lebih didominasi oleh warna merah atau *getih pitik* yang berarti darah ayam.

Industri kain Batik merupakan komoditi yang memiliki daya tarik yang cukup besar bagi konsumen. Kain batik kini tidak hanya digunakan untuk pakaian saja, namun bisa menjadi produk-produk dengan utilitas dan estetika yang tinggi, sehingga dapat menjadi

lifestyle baru bagi masyarakat dalam rangka mengenal dan mencintai produk buatan negeri. Peningkatan nilai tambah ekonomi pada industri batik dapat dilakukan dengan melakukan inovasi dan beradaptasi dengan perkembangan jaman. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan pengembangan motif atau ornamen pada batik.

Pengembangan produk batik melalui perkerayaan desain motif batik memiliki peranan penting dan ikut menentukan keberhasilan produk batik. Peran desain dalam keberhasilan produk tersebut sangat besar di samping faktor ekonomi dan manajemen (Murwati & Masiswo, 2013). Dalam penelitian pengembangan ini, motif batik tulis Lasem menjadi salah satu contoh yang layak untuk digali dan dikembangkan menjadi desain motif baru yang lebih modern modern tanpa menghilangkan esensi serta nilai budaya dalam seni kerajinan batik Lasem itu sendiri. Penciptaan desain motif batik Lasem yang diperbarui harus memiliki peran dalam meningkatkan daya saing yang didasari oleh kriteria nilai fungsi, estetika, dan inovasi. Penelitian pengembangan batik tulis Lasem ini bertujuan untuk mengeksplorasi kebudayaan secara positif yang menyesuaikan dengan perkembangan jaman yang lebih modern, khususnya pada generasi milenial sehingga kelestarian budaya nusantara tetap terjaga.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi literatur dan pengumpulan *moodboard* untuk dijadikan referensi visual. Metode studi literatur digunakan untuk menemukan data yang bersifat kualitatif. Data didapatkan melalui berbagai referensi jurnal, laporan penelitian, artikel, serta situs-situs internet guna mengkaji penelitian - penelitian terdahulu dengan topik yang serupa agar dapat ditarik kesimpulan yang bersifat lebih luas dan mendalam. Selain itu juga untuk menambah wawasan mengenai kebudayaan Indonesia yang salah satunya adalah kerajinan batik.

Desain motif batik lokal tersebut dikaji lebih lanjut dan dikumpulkan bersama desain motif yang lebih modern sebagai *moodboard* untuk dijadikan referensi visual bagi pengembangan desain motif batik. Menurut (Anggarini *et al*, 2020), *moodboard* adalah mekanisme yang digunakan untuk merespon persepsi tentang permasalahan dan ide yang akan dikembangkan. Kontstruksi *moodboard* memiliki potensi untuk menstimulasi persepsi dan interpretasi dari warna, tekstur, bentuk, gambar, dan status (Garner, 2011).

Langkah selanjutnya adalah menyusun konsep desain dengan mengkombinasikan motif batik Lasem dengan desain motif modern yang diminati pasar. Hal ini dilakukan dengan melakukan penyederhanaan elemen motif batik Lasem tanpa menghilangkan ornamen khasnya. Setelah itu memasuki proses pembuatan motif yang sudah dikembangkan. Alur proses penelitian pengembangan motif batik tulis Lasem adalah sebagai berikut :



Gambar 1 : Diagram Alur Penelitian Pengembangan Motif Batik Tulis Lasem

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Ornamen Batik Tulis Lasem

Batik tulis Lasem memiliki harga yang relative mahal karena dikenal dengan kerumitan motifnya. Batik Lasem memiliki pola dan corak khas tersendiri dengan paduan warna yang berani dan mencolok serta dengan motif dan ornamen yang beraneka ragam. Berbeda dengan batik Yogyakarta dan Solo yang sangat baku terhadap pakem keraton dan hanya digunakan khusus bagi golongan ningrat karena motifnya yang eksklusif, batik Lasem lebih bercirikan egalitarian, yakni lebih terbuka untuk umum, dimana penggunaannya terbuka bagi segala kalangan atau lapisan masyarakat yang berasal dari berbagai etnis (Unjiya, 2008).

Sama seperti motif batik wilayah lain di Indonesia, motif batik Lasem memiliki makna dan simbol-simbol yang mengandung harapan tertentu dari pembuatnya. Keberadaan motif atau simbol tersebut dipercaya oleh masyarakat setempat memiliki daya

magis yang diharapkan dapat mensugesti pemakai kain untuk senantiasa berpikir positif, bertindak benar, bertambah bijaksana, dan masih banyak lagi (Maulany & Masruroh, 2017). Arti atau filosofi dibalik setiap motif kain berbeda tergantung dengan elemen yang ada pada batik Lasem. Sebagai contoh, motif kupu-kupu (*hu-die*) memiliki makna keceriaan dan harapan panjang usia ; motif naga (*liong*) menyimbolkan lelaki, pembawa kesejahteraan dan kebahagiaan ; dan burung merak (*kong-que*) yang bermakna kecantikan dan kemuliaan.

Apabila dilihat dari segi warna, batik Lasem memiliki ciri khas warna merah gelap yang didapatkan secara alami, yakni dipengaruhi oleh air tanah yang mengandung mineral tertentu dan hanya terdapat di daerah Lasem. Berbagai warna pada batik Lasem juga mengandung makna-makna tertentu seperti warna merah (*hong*) yang berarti kegembiraan dan kekayaan serta ungu (*zi*) yang bermakna ketenangan dan loyalitas.

Batik Lasem memiliki lebih dari 20 jenis motif yang memiliki keunikan tersendiri. Berikut adalah beberapa contoh motif batik Lasem yang cukup terkenal.



Gambar 2 : Batik Lasem Sekar Jagad

Sumber : <https://batiktulislasem.com/batik-lasem-sekar-jagad-tumpal-bta-0067/batik-lasem-sekar-jagad-pink-ungu-tumpal/>



Gambar 4 : Batik Lasem Tiga Negeri

Sumber : <https://inibaru.id/tradisinesia/batik-tiga-negeri-keluarga-tjoa-mahakarya-peranakan-tionghoa-dengan-pewarnaan-dari-tiga-kota>

**Gambar 5 : Batik Lasem Bledak Kupu-Kupu**

Sumber : <http://batiktulislasem.com/batik-tulis-lasem-kupu-kupu-btls-015/>

**Gambar 6 : Batik Lasem Burung Hong**

Sumber : <https://inibaru.id/tradisinesia/batik-tiga-negeri-keluarga-tjoa-mahakarya-peranakan-tionghoa-dengan-pewarnaan-dari-tiga-kota>

Proses Pengembangan Motif Batik Tulis Lasem**1) Menyusun *Moodboard***

Moodboard disusun untuk menjadikan referensi visual terpetakan dengan jelas, sehingga pembuatan konsep desain dapat menjadi lebih mudah. Berikut adalah *moodboard* batik tulis Lasem yang dijadikan sebagai motif rujukan utama.



Gambar 7 : *Moodboard* Batik Tulis Lasem Sebagai Motif Rujukan

Sedangkan berikut adalah *moodboard* motif yang mempengaruhi pengembangan desain yang berupa *simplified patterns*, atau motif repetitif yang disederhanakan dengan dominasi warna netral yang dijadikan sebagai referensi visual.



Gambar 8 : *Moodboard* Referensi Visual berupa *Simplified Patterns* dengan warna netral

2) Konsep Desain

Batik Nusantara seringkali dipandang sebelah mata oleh generasi muda jaman sekarang, terlebih dengan masuknya pengaruh budaya luar oleh arus globalisasi, kebudayaan lokal mulai ditinggalkan. Melalui penelitian pengembangan ini, desain motif yang sudah diberikan inovasi diharapkan dapat menyesuaikan selera pasar, terutama pada generasi milenial. Hal ini dilakukan dengan merancang konsep desain

berupa memodifikasi motif batik tradisional menjadi lebih *playful* melalui permainan warna dan komposisi yang lebih modern dan sedang *trend*.

Warna

Kombinasi warna-warna terang yang menjadi ciri khas batik Lasem, yakni merah dan biru yang terang untuk menimbulkan kesan modern dan dipadupadankan dengan dominasi warna netral atau *earthy tone* seperti *beige*, putih, dan kuning.



Gambar 9 : Palet warna yang digunakan

Komposisi

Batik Lasem terkenal dengan kerumitan dan kepadatan motifnya. Motif batik Lasem yang terkesan penuh akan diseimbangkan dengan motif repetitif yang ada pada kain modern yang kini banyak dijumpai. Dengan adanya 2 komposisi motif, yakni penuh dan *clean* yang disusun dalam bentuk diagonal akan menciptakan kesan motif kain yang seimbang.

1) Pembuatan Sketsa

Setelah konsep desain sudah ditentukan, langkah selanjutnya adalah pembuatan sketsa yang dilakukan secara digital. Sketsa dilakukan dengan membuat beberapa elemen yang merepresentasikan batik tulis Lasem seperti elemen burung hong, bunga teratai, sekar jagad, dan kupu-kupu.



Gambar 9 : Elemen Burung Hong



Gambar 10 : Elemen Bunga Sekar Jagad



Gambar 11 : Elemen Kupu-Kupu



Gambar 12 : Pinggiran atau *framing* pada kain batik tulis Lasem

2) Penyusunan Komposisi Desain

Sketsa setiap elemen yang sudah dibuat kemudian disusun menjadi komposisi yang dikehendaki.



Gambar 13 : Sketsa Final
Sumber : Nabila Disarifianti, 2021

Hasil Pengembangan Motif Batik Tulis Lasem



Gambar 15 : Diagram *Moodboard* Pengembangan Motif Batik Tulis Lasem

Setelah melalui beberapa proses mulai dari mengumpulkan *moodboard*, Menyusun konsep desain, sketsa eksperimen, hingga eksekusi digital yang ditunjukkan oleh diagram *moodboard* di atas, berikut adalah hasil final pengembangan motif batik tulis Lasem.



Gambar 16 : Hasil Final pengembangan motif batik tulis Lasem
Sumber : Nabila Disarifianti, 2021

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian pengembangan motif batik tulis Lasem yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa industri batik lokal dapat menggunakan strategi pemasaran produk dengan meningkatkan kualitas produk. Hal ini dapat dilakukan dengan mengembangkan serta memberikan inovasi terhadap produk. Selain itu, proses pengembangan produk yang menggunakan metode *moodboard* dinilai efektif dalam mengumpulkan informasi dan referensi visual karena dapat memetakan setiap referensi gambar dengan mudah. Dengan adanya motif batik Lasem yang sudah dikembangkan menjadi lebih modern ini, diharapkan dapat lebih beradaptasi dan diminati oleh selera pasar, terutama generasi milenial, sehingga kelestarian budaya Indonesia khususnya kain tradisional batik tetap dapat terjaga.

DAFTAR PUSTAKA

- Maghfiroh, Q., (2020). Bentuk Batik Tulis Lasem Motif *Krecak* di Perusahaan Batik Tulis Lasem Sekar Kencana. *Jurnal Desain*, 8(1), 61–75. Available at : <http://dx.doi.org/10.30998/jd.v8i1.7780>
- Maulany, N. N., & Masruroh, N. N., (2017). Kebangkitan Industri Batik Lasem di Awal Abad XXI. *Patrawidya*, 18(1), 1–14. Available at : <https://core.ac.uk/download/pdf/84728202.pdf>
- Murwati, E. S., & Masiswo (2013). Rekayasa Pengembangan Desain Motif Batik Khas Melayu. *Dinamika Kerajinan dan Batik*, 30(2), 1–6. Available at : <https://media.neliti.com/media/publications/61328-ID-rekayasa-pengembangan-desain-motif-batik.pdf>
- Noviani, L., Wahida, A., & Tamrin, AG., (2015). Pengembangan Desain Motif Kain Tenun Goyor. *Inotek*, 19(1), 1-8. Available at : <https://journal.uny.ac.id/index.php/inotek/article/download/5143/4439>
- Syahrial, Mario Fahmi., (2019). Strategi Pemasaran Pengrajin Batik Tulis Lasem di Desa Wisata Batik Tulis Babagan Lasem Kecamatan Lasem. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 1–7. Available at : <http://journal.upgris.ac.id/index.php/equilibriapendidikan>
- Anggarini, A., Bangun, Dwi A. N., & Saripudin, Irpan., (2020). Alternatif Model Penyusunan Mood Board Sebagai Metode Berpikir Kreatif Dalam Pengembangan Konsep Visual. *Journal Printing and Packaging Technology*, 1(1), 1-7. Available at : <http://jurnal.pnj.ac.id/index.php/ppt/article/view/2455>
- Garner, Mc Donagh-Philp. 2001. Problem Interpretation and Resolution via Visual Stimuli : The Use of ‘Moodboard’ in Design Education. *The International Journal of Art and Design Education*, 20(1), 57 – 64. Available at : <https://doi.org/10.1111/1468-5949.00250>
- Kememparekraf Baparekraf RI . (2020). Industri Batik Perlu Didukung untuk Tingkatkan Ekonomi. [Online] <https://pedulicovid19.kememparekraf.go.id/>. Available at : <https://pedulicovid19.kememparekraf.go.id/industri-batik-perlu-didukung-untuk-tingkatkan-ekonomi/>
- Batik.or.id . (2017). Batik Lasem. [Online] batik.or.id. Available at : <https://batik.or.id/batik-lasem/>

Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Untuk Dasar Perawatan Kulit Wajah Bagi Remaja dan Dewasa Usia 17-25 Tahun

Fiola Anggraeni¹, Ayyub Anshari Sukmaraga²

^{1 2} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Vila Puncak Tidar N-01, Kota Malang, 65151

Correspondence: Fiola Anggraeni (331710009@student.machung.ac.id)

Received: 08 07 21 – Revised: 16 08 21 - Accepted: 22 09 21 - Published: DD MM YY

Abstrak. Saat ini banyak sekali kemajuan dalam berbagai aspek kehidupan. Pembaharuan ini terjadi untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam memenuhi suatu tren yang berkembang. Salah satu hal yang memiliki kemajuan saat ini adalah dibidang kosmetik. Produk kecantikan akhir-akhir ini banyak mendapat sorotan. Banyaknya waktu yang dilakukan dirumah selama pandemi Covid-19 ini mengakibatkan konsumsi media sosial meningkat dari tahun-tahun sebelumnya. Banyaknya informasi yang tersedia diinternet, khususnya pembahasan seputar produk kecantikan menjadikan hal ini sebagai sumber inspirasi baru bagi sebagian masyarakat. Banyak golongan masyarakat usia remaja yang sudah mulai merawat kesehatan kulitnya dengan berbagai macam produk yang ada dipasaran. Hal ini pastinya menjadi perhatian penting karna masih banyaknya yang merasa asing dengan kandungan dan manfaat suatu produk, yang pada akhirnya akan berakibat fatal. Oleh sebab itu dibuatlah sebuah perancangan buku yang dapat dijadikan sebagai media utama dalam mengenali nutrisi kebutuhan kulit. Metode perancangan yang digunakan dalam penyusunan buku ini adalah penelitian kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi pustaka. Buku ini didominasi dengan tampilan ilustrasi yang mewakili beberapa materi yang akan disampaikan, baik untuk kebutuhan penyampaian pesan dan estetika. Secara keseluruhan, buku ini berukuran 20 x 20 cm dengan total 58 halaman yang terdiri dari teks dan ilustrasi, dijilid dengan hard cover dan full color, serta media pendukung seperti *totebag*, *note book*, *handkerchief*, *pouch*, *spa headband* dan *bookmark*. Kesimpulan dari perancangan ini adalah dapat meningkatkan pengetahuan dasar dari kesehatan kulit melalui pemanfaatan buku sebagai media utama terhadap meningkatnya penggunaan produk kosmetik.

Kata kunci: Buku ilustrasi, perawatan kulit, Covid-19, produk kecantikan

Citation Format: Anggraeni, F. & Ayyub Anshari Sukmaraga, A. A., (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Untuk Dasar Perawatan Kulit Wajah Bagi Remaja dan Dewasa Usia 17-25 Tahun. *Prosiding Seminar Nasional Abdimas Ma Chung (SENAM)*, 2021, 26-36

PENDAHULUAN

Kemajuan dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan yang semakin luas menimbulkan suatu temuan yang baru dan informatif. Teknologi, kesehatan, bisnis, seni, dan lain-lain memiliki bagiannya masing-masing untuk berpartisipasi dalam kehidupan. Selain itu pula agar suatu era atau suatu wujud dari temuan ini dapat benar-benar berkembang dan menyatu dalam masyarakat, maka suatu merek akan melakukan pendekatan-pendekatan guna mencapai target pasar yang mereka tuju. Salah satu media yang hingga saat ini masih banyak diminati dalam pemasaran adalah media sosial. Menurut sebuah penelitian yang pernah dilakukan pada tahun 2017 oleh Awesomeness TV Network, sekiranya ada sekitar 96% masyarakat usia remaja dapat menghabiskan waktunya menggunakan gawai sekitar sembilan jam per-hari hanya untuk menggunakan internet (Commscope, 2017, p.9-10, *cit*, Saunter, 2019).

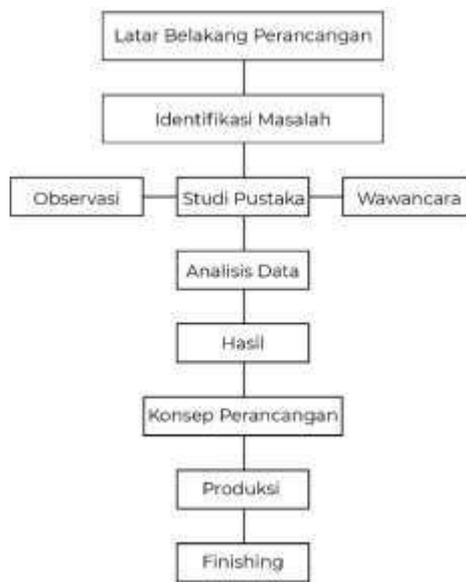
Adanya pandemi global COVID-19 mengharuskan setiap orang untuk melakukan segala aktivitas dari rumah dan meminimalkan kegiatan yang dilakukan secara massal ditempat umum. Menurut APJII (Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia), pada saat ini dari tahun 2019-2020, Indonesia mengalami kenaikan pengguna internet sebanyak 64.8% atau sekitar 25.5 juta pengguna dari tahun 2018 (Irso, 2020). Saat ini selain menggunakan internet sebagai penunjang kegiatan sekolah dan bekerja banyak diantaranya memanfaatkannya untuk mencari informasi mengenai pembahasan seputar kesehatan, kecantikan, *games*, hiburan, dan lain-lain. Salah satu jenis produk yang banyak peminatnya adalah kebutuhan dalam perawatan kulit. Melalui hasil analisa yang telah dilakukan oleh DIGIMIND (Asosiasi Digital Marketing Indonesia) dalam *Beauty Brand E-Commerce Report 2020*, produk kecantikan yang sangat dicari dipasaran adalah serum dengan total 11,18 juta pembelian dari tiga aplikasi belanja *online* (Shopee, Tokopedia dan Bukalapak).

Berdasarkan uraian di atas dapat dilihat bahwa internet membawa pengaruh yang besar bagi pola pikir dan kebiasaan seseorang terhadap suatu hal, terutama tentang kecantikan. Dunia kecantikan yang tidak ada batasannya akan sangat banyak menyajikan berbagai informasi diinternet. Meski begitu, penyampaian informasi melalui media internet tidak dapat diketahui seratus persen kebenarannya.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan yang timbul dari latar belakang adalah melalui metode pelaksanaan perancangan penelitian kualitatif dengan pengumpulan data berdasarkan pada observasi, wawancara dan studi

pustaka. Menurut Mc. Millan dan Schumacher (Sundusiah, 2010), pengumpulan data dapat dilakukan secara induktif yaitu dengan mengumpulkan data berupa fakta yang dilakukan diawal dan dijadikan data khusus. Data khusus ini kemudian akan diolah bersama pada tahap observasi, wawancara dan studi pustaka hingga menghasilkan data jenuh.



Gambar 1. Bagan Alir Perancangan

Berdasar pada bagan di atas, langkah awal dimulai dari uraian latar belakang masalah yang setelah itu diidentifikasi permasalahan dan masuk pada tahap pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara dan studi pustaka. Setelah data dari observasi, wawancara dan studi pustaka terkumpul, selanjutnya data akan dianalisis kembali untuk menghasilkan data jenuh yang dibutuhkan dalam perancangan. Ketika keseluruhan data telah didapatkan maka masuk pada konsep perancangan, tahap produksi dan finalisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Pesan

Buku atau media utama ini memiliki konsep buku materi atau buku pengetahuan yang disampaikan dengan ilustrasi dan teks pendukung. Secara garis besar pembahasan yang akan diangkat adalah pengetahuan dasar dalam pengenalan kulit wajah. Selain itu untuk menumbulkan suatu interaksi langsung antara para pembaca dan juga media buku, akan terdapat metode *lift the flap* pada beberapa bagian halaman isi. Harapannya, buku ini dapat menjadi media komunikasi visual yang efektif dalam memaparkan suatu materi perawatan kulit wajah yang sederhana dan juga mampu memberikan dampak yang positif bagi para pembacanya melalui tampilan visual yang akan ditampilkan.

Menentukan Alur Materi

Isi pada buku ini akan terdiri dari lima bab utama yaitu *my skin (structure)*, *type and condition*, *skin concern*, *tips* dan *popular ingredients*. Dalam lima bab ini nantinya akan ada penjabaran materi berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan sebelumnya sebagai acuan batasan materi pada isi buku.

Tabel 1. Target Materi Pembahasan dalam Perancangan

Kulit					
Struktur	Tipe	Kondisi	Permasalahan Umum	Tips	Komposisi
Epodermis, Dermis, Subcutaneous	Kering, Berminyak, Normal, Kombinasi, Sensitif	Berbagai kondisi kelainan pada kulit	Jerawat, Pori-pori, Kulit kering, Dehidrasi	Berbagai tips gaya hidup yang dapat mempengaruhi kesehatan kulit, terutama wajah	Berbagai jenis komposisi populer

Penentuan Judul dan Karakter

Judul yang digunakan untuk buku ilustrasi interaktif ini adalah "*Your True Skin*". Penggunaan judul ini mangacu pada inti dari keseluruhan isi buku tersebut yang membahas seputar dasar pengetahuan kulit dan mengajak para pembaca untuk dapat mengenali kulit mereka.

Sedangkan untuk karakter akan terdapat dua orang perempuan remaja dan dewasa yang memiliki nama Ellia dan Izzi (kedua nama ini diambil dari jenis bunga *camellia dan daisy*). Masing-masing karakter memiliki ciri khasnya, seperti halnya gaya pakaian, rambut, dan warna kulit. Untuk warna kulit dan rambut penulis mengambil inspirasi dari warna kulit Asia yaitu *pallor Asian* dan *tanned Asian*.

Pemilihan Warna

Warna yang digunakan untuk keseluruhan buku ilustrasi interaktif ini adalah perpaduan warna cerah dan *earth-tone*. Hal ini dikarenakan banyaknya tampilan ilustrasi yang sebisa mungkin mendekati warna asli atau sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Pemilihan Tipografi

Dalam perancangan buku ilustrasi interaktif ini nantinya akan menggunakan dua jenis tipografi, yaitu serif dan sans serif. Tipe sans serif yang digunakan adalah Poppins, sedangkan untuk serifnya adalah Playfair. Tampilan secara keseluruhan teks akan

diominasi oleh jenis Poppins. Ukuran teks Poppins menggunakan 10pt sampai 12pt dengan ketentuan *light*, *regular* dan *semi bold*.

Layout

Melalui hasil observasi dan analisis diketahui bahwa media cetak yang membahas mengenai kesehatan ataupun tentang kecantikan akan memuat gambar-gambar pendukung di dalamnya. Ukuran gambar ada yang besar dan juga kecil. Selain itu didukung pula dengan adanya teks sebagai keterangan.

Penampilan Buku

Buku ilustrasi interaktif ini akan dicetak menggunakan *hardcover* pada halaman sampul dan menggunakan *art paper* untuk bagian isi. Buku ini akan memiliki ukuran 20x20 cm dengan tujuan agar lebih mudah ketika harus mengamati isi dari buku karena beberapa halaman akan menampilkan tekstur dan anatomi. Selain itu akan ada beberapa lembar halaman yang telah ditentukan sebagai halaman khusus *lift the flap*.

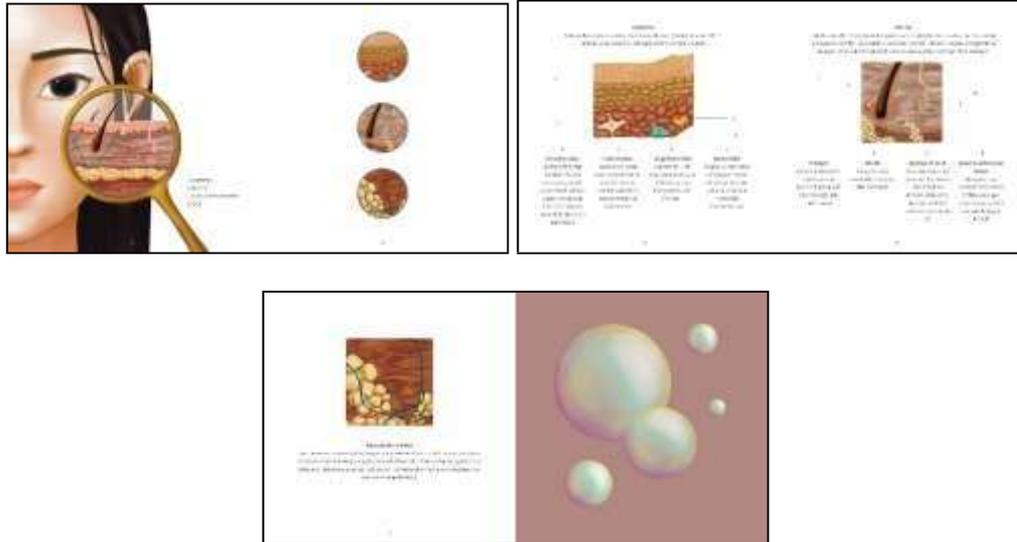


Gambar 2. Sampul Depan dan Belakang

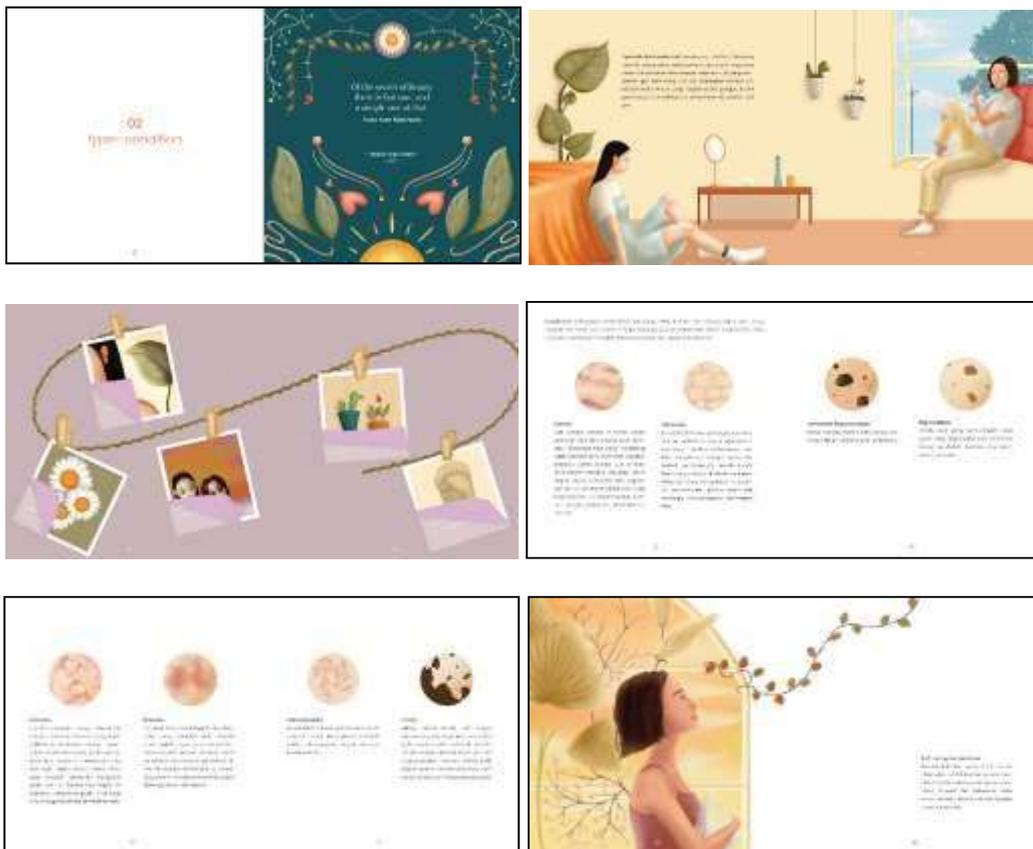


Gambar 3. Desain Halaman *Credit* dan Daftar Halaman





Gambar 3. Desain Halaman Bab 1- *My Skin*



Gambar 4. Desain Halaman Bab 2- *Type-Condition*

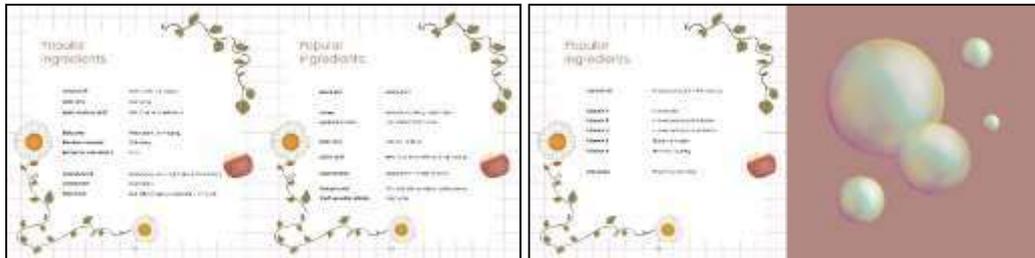




Gambar 5. Desain Halaman Bab 3- Skin Concern



Gambar 6. Desain Halaman Bab 4- Tips



Gambar 7. Desain Halaman Bab 5- *Popular Ingredients*

Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan untuk buku ilustrasi interaktif ini nantinya adalah berupa *totebag*. *Totebag* ini dapat dimanfaatkan sebagai packaging dari buku itu sendiri ataupun sebagai wadah untuk menampung barang lainnya. Selain itu ada *merchandise* berupa *pouch* untuk menyimpan beberapa benda kecil, *notebook* untuk mencatat, *spa handband* untuk menahan rambut pada saat melakukan proses perawatan, *handkerchief* sebagai aksesoris serta *bookmark*. Media pendukung ini nantinya akan dicetak di atas media kain serta kertas sesuai dengan kebutuhan dari masing-masing benda. Media pendukung lainnya adalah Instagram, yang dapat pula dimanfaatkan sebagai media promosi awal buku ilustrasi interaktif “*Your True Skin*”.



Gambar 8. *Handkerchief*



Gambar 9. *Notebook*



Gambar 10. *Pouch*



Gambar 11. *Pouch*



Gambar 11. Bookmark



Gambar 12. Akun Instagram

KESIMPULAN

Berdasar pada perancangan yang telah dilakukan penulis selama satu semester ini. penulis mendapatkan pengalaman dan kesempatan dalam menyusun suatu konsep untuk sebuah buku ilustrasi interaktif seputar kesehatan kulit wajah. Buku ini menyajikan beberapa teori penting yang harus diketahui terutama bagi para pemula dibidang perawatan kulit usia 17-25 tahun. Buku ini memuat berbagai ilustrasi, teks dan teknik *lift the flap* di dalamnya yang diharapkan dapat menjadikannya media utama dan media komunikasi visual untuk meningkatkan minat baca serta memberikan sisi menarik lainnya dari buku bertemakan kecantikan dan kesehatan. Selain itu untuk rekomendasi kegiatan atau

perancangan serupa diharapkan dapat memberikan informasi terbaru mengenai perkembangan atau tren pada perawatan kulit yang terus berkembang kedepannya. Selain itu juga pemilihan target pembaca dapat diperluas kembali atau lebih spesifik pada golongan tertentu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya tujukan kepada semua pihak yang terlibat dalam perancangan buku ilustrasi interaktif ini dari awal hingga akhir, terlebih kepada para dosen pembimbing Bapak Aditya Nirwana, S.Sn., M.Sn., Bapak Ayyub Anshari Sukmaraga, S.Sn., M.Ds. dan Bapak Didit Prasetyo Nugroho, S.Sn., M.Sn., Ibu Tiffany Roselin selaku *beauty consultant*, para responden, keluarga serta teman-teman.

DAFTAR PUSTAKA

- Angouw,B,L,. Tanudjaja,B,B,. Kurniawan,D., 2019, Perancangan Buku Cara Merawat Permasalahan Kulit Agar Tetap Sehat Pada Perempuan Berusia 17-25 Tahun, *Adiwarna*, Vol.1 No.14.
<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/8597>
- Falahudin, Iwan., 2014, Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Lingkar Widya Swara*, Edisi 1 No. 4. https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf
- Idris,R,D,. Putra,K,A,M,. Trisna,N,M,S,W., 2020, Perancangan Buku Interaktif Tentang Pengenalan Kepribadian Berjudul “Saya Ini”, *Selaras Rupa*, Vol.1 No.1.
<https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/selarasrupa/article/view/98>
- Marlina,L.,Saleh,A.,Lumintang,R,W,T. 2009. Perbandingan Efektivitas Media Cetak (Folder dan Poster-Kalender) dan Penyajian Tanaman Zidoa Terhadap Peningkatan Pengetahuan Masyarakat. Vol.07, No. 02.
<https://journal.ipb.ac.id/index.php/jurnalkmp/article/view/5684>
- Sienny,.Aryanto,H. dan Christianna,A, 2018, Perancangan Buku Interaktif untuk Remaja Introvert, *Adiwarna*, Vol.1 No.12.
<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/75169>
- Syifana,A,T., 2018, Perancangan Buku Ilustrasi Tanaman Herbal Sebagai Media Informasi Bahan Perawatan Kecantikan Wajah Untuk Remaja Putri, 2.
<https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3211/>



© 2021 by authors. Content on this article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Perancangan Kartu Kuartet sebagai Media Pengenalan Dasar Tanaman Obat dengan Teknik Ilustrasi Botani untuk Remaja Usia 12-15 Tahun

Titah Utami¹, Aditya Nirwana²

^{1 2} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Ma Chung, Villa Puncak Tidar N-01, Kota Malang, Indonesia, 65151

Correspondence: Titah Utami (331710022@student.machung.ac.id)

Received: 16 07 21 – Revised: 02 08 21 - Accepted: 15 08 21 - Published: DD MM YY

Abstrak. Tanaman obat merupakan sekelompok jenis tanaman yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat untuk menjaga kesehatan, memperbaiki gizi, dan menghijaukan lingkungan. Kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai tanaman obat di Indonesia berdampak pada kurangnya pemanfaatan dari tanaman tersebut sebagai upaya preventif dan kuratif bagi kesehatan masyarakat. Maka dari itu, diperlukan edukasi dan sosialisasi mengenai tanaman obat, terutama kepada kalangan muda. Kartu kuartet memiliki manfaat edukatif melalui gambar sebagai visualisasi dan tulisan sebagai keterangan objek yang terlihat. Hal ini dapat meningkatkan minat dan ketertarikan untuk mempelajari tanaman obat. Rancangan kartu kuartet tanaman obat disertai elemen Victorian, di sketsa dengan teknik ilustrasi botani bergaya naturalis yang divisualisasikan menggunakan teknik *eyeballing*. Pada kartu kuartet juga dikombinasikan dengan motif kawung guna mengangkat batik sebagai salah satu budaya Indonesia. Didapatkan 1 set kartu kuartet yang terdiri dari 32 kartu dengan delapan kategori yaitu: buah, biji, kulit pohon, aromatik, rimpang, daun, bunga, dan pohon. Dalam rancangan termasuk kemasan kartu kuartet dan instruksi permainan serta website dan akun Instagram sebagai media promosi. Hasil data uji coba kartu kuartet pada delapan orang remaja usia 12-15 tahun didapatkan peningkatan yang signifikan dalam mengenali macam tanaman obat.

Kata kunci: kuartet, tanaman obat, ilustrasi botani

Citation Format: Utami, T. & Nirwana, A. (2021). Perancangan Kartu Kuartet sebagai Media Pengenalan Dasar Tanaman Obat dengan Teknik Ilustrasi Botani untuk Remaja Usia 12-15 Tahun. *Prosiding Seminar Nasional Abdimas Ma Chung (SENAM)*, 2021, 37-49

PENDAHULUAN

Kartu kuartet merupakan salah satu media pembelajaran alternatif yang dapat menyampaikan informasi dalam bentuk visual atau gambar (Karsono, et al, 2014). Telah ditemukan bahwa tingkat pemahaman siswa sekolah dasar mengenai keberagaman seni tradisi nusantara meningkat dari 6,67% menjadi 93,33% setelah menggunakan kartu kuartet dalam proses pembelajaran. Menurut Hasanah (2019), keunggulan media kartu dibandingkan media elektronik adalah 1) Praktis; 2) Membuat proses pembelajaran lebih aktif dan kreatif; 3) Informasi disajikan dengan lebih konkrit dan realistis; 4) Mengasah kemampuan motorik; 5) Visual sebagai elemen yang mudah ditangkap. Namun, kelemahan dari media kartu fisik adalah gambar yang hanya menafsirkan indera mata dan ukuran gambar yang terlalu kecil dapat mengurangi efektivitas proses pembelajaran (Sadminan, 2008).

Tanaman obat adalah sebutan untuk sekelompok jenis tanaman yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat untuk menjaga kesehatan, memperbaiki gizi, dan menghijaukan lingkungan (Ziraluo, 2020). Akan tetapi, pemanfaatan dan pengetahuan masyarakat mengenai tanaman obat masih minim, terbukti dari survei pasien yang berkunjung ke Puskesmas Air Tabit dimana 11,4% responden mengenali tanaman obat serta manfaatnya dan 88,6% responden kesulitan mengidentifikasi tanaman tersebut (Erlindawati, 2015). Hal ini menunjukkan perlunya sosialisasi dengan masyarakat mengenai tanaman obat agar dapat dikembangkan lebih lanjut pemanfaatannya sebagai upaya preventif dan kuratif untuk meningkatkan derajat kesehatan masyarakat (Emilda dan Heriyati, 2017).

Pengenalan informasi mengenai tanaman obat secara visual dapat disampaikan menggunakan ilustrasi botani yang berperan penting sebagai referensi ilmiah dan aliran seni (Humphrey, 2018). Penyampaian informasi melalui kartu kuartet, baik dari gambar maupun tulisan, menurut University of Rochester Medical Center (2021), remaja usia 12 hingga 15 tahun dinilai mampu melakukan pemikiran yang lebih kompleks serta memiliki kemampuan kognitif yang lebih berkembang dibandingkan anak dibawah usia 12 tahun. Maka dari itu, berdasarkan paparan diatas, peneliti ingin merancang satu set kartu kuartet yang terdiri dari 32 kartu yang terbagi menjadi 8 kategori dengan teknik ilustrasi botani untuk membantu mengenalkan tanaman obat kepada remaja usia 12 hingga 15 tahun.

METODE PELAKSANAAN

Pengumpulan dan Analisis Data

Pada perancangan ini digunakan pendekatan kualitatif baik pada metode perancangan maupun metode pengumpulan data. Data yang digunakan dalam perancangan ini adalah data primer dan sekunder. Data primer terdiri dari observasi dan dokumentasi tanaman obat secara langsung sedangkan data sekunder didapatkan dari studi pustaka tekstual dan visual untuk mendapatkan informasi mengenai tanaman obat tersebut. Analisis data menggunakan metode kualitatif dengan teknik analisis deskriptif. *Timeline* pengumpulan data, perancangan ilustrasi, hingga perancangan luaran membutuhkan waktu 12 minggu sejak bulan Maret hingga bulan Juni 2021.

Tabel 1. Data yang dikumpulkan

	Macam Data yang Dikumpulkan	Hasil Pengumpulan Data
Data Primer	Observasi dan dokumentasi tanaman obat	Memahami morfologi dan warna tanaman obat
	Observasi kartu kuartet	Memahami struktur kartu kuartet, variasi tata letak dan gaya gambar
Data Sekunder	Studi pustaka jurnal ilmiah, buku dan situs daring	Nama tumbuhan, taksonomi, bagian yang dapat digunakan dan bahan aktif yang terkandung dalam tumbuhan

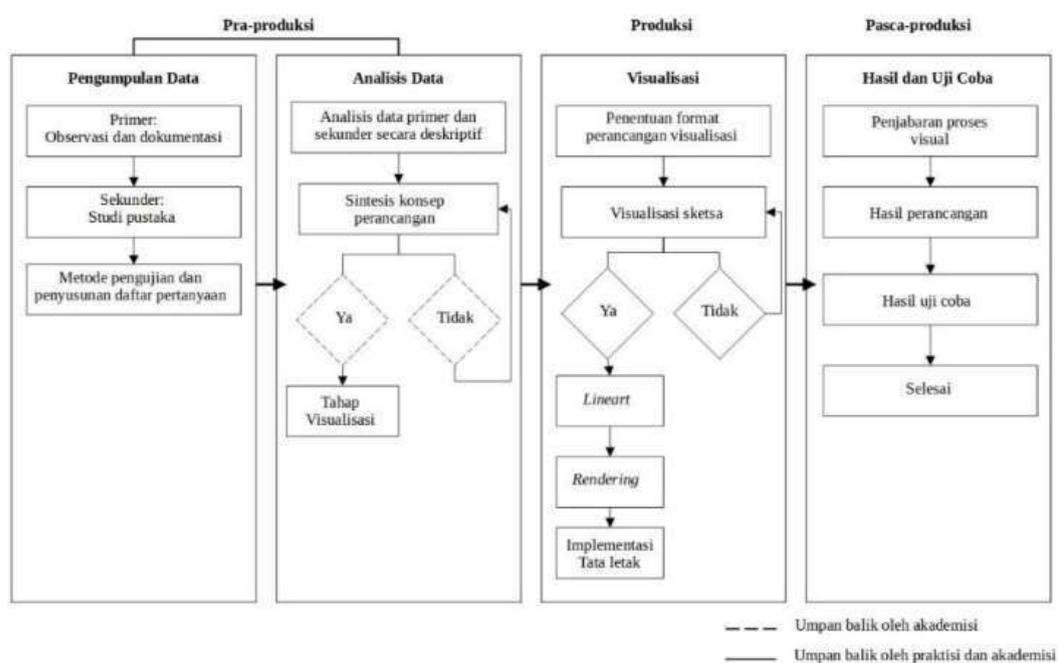
Uji Coba Media Kartu Kuartet

Metode uji coba dilakukan pada sampel, yaitu remaja usia 12 hingga 15 tahun berjenis kelamin laki-laki dan perempuan sebanyak 8 orang menggunakan *convenience* atau *opportunity sampling*. Proses uji coba dibagi menjadi tiga tahap, yaitu *pre-test*, uji coba media, dan *post-test*. *Pre-test* dan *post-test* dilakukan secara daring menggunakan Google Forms dengan 10 butir pertanyaan untuk menilai pengetahuan target audiens dalam mengidentifikasi tanaman obat sebelum dan setelah bermain kartu kuartet. Uji coba media kartu kuartet dilakukan secara *hybrid* (luring dan daring) dengan menerapkan protokol kesehatan sehubungan dengan adanya pandemi COVID-19 untuk mengetahui efektivitas hasil perancangan pada tingkat dasar.

Alur Perancangan

Adapun strategi perancangan yang diterapkan adalah *cyclic strategy*, dan terbagi menjadi 1) Pra-produksi; 2) Produksi; dan 3) Pasca-produksi. Pada strategi ini terdapat tahapan *feedback* dari akademisi dan praktisi yang dapat digunakan sebagai acuan guna

merevisi rancangan untuk mencapai hasil akhir yang optimal. Akademisi yaitu pihak yang berpengalaman dalam bidang akademik dan desain. *Feedback* yang diberikan oleh akademisi difokuskan pada perancangan media utama dan pendukung pada tahap pra-produksi hingga pasca-produksi. Sedangkan praktisi adalah pihak yang berpengalaman dalam bidang tanaman obat dalam artian mampu mengidentifikasi dan mengenali perbedaan morfologi tanaman obat serta memahami cara pengolahannya. *Feedback* oleh praktisi difokuskan pada kesesuaian visualisasi tanaman obat pada proses sketsa dan *painting* pada tahap produksi atau visualisasi.



Gambar 1. Bagan alur perancangan

Konsep Perancangan

Dalam satu set kartu kuartet terdapat 32 kartu yang akan dibagi menjadi 8 kategori berdasarkan bagian-bagian dari tanaman obat, yaitu buah, biji, kulit pohon, aromatik, rimpang, daun, bunga, dan pohon. Pada perancangan ini digunakan skema warna analogus yang terdiri dari warna krem sebagai latar belakang media utama dan media pendukung untuk mempertegas ilustrasi botani, serta warna hijau dan kuning pada elemen dekoratif untuk memberikan kesan *natural*. *Style* yang diterapkan pada visualisasi tanaman obat menggunakan seni botani gaya naturalis sedangkan *style* yang diterapkan pada elemen dekoratif menggunakan gaya Victorian.

Perancangan visual media utama dan media pendukung diproduksi dengan teknik ilustrasi digital menggunakan metode *eyeballing* untuk sketsa tanaman obat dengan program Clip Studio Paint untuk tahap pewarnaan dan Paint Tool SAI pada tahap *lineart*.

Tahapan Perancangan Kartu Kuartet



Gambar 2. Tahapan perancangan kartu kuartet

1) Penyusunan *Moodboard*

Moodboard meliputi karya-karya yang mengandung elemen grafis Victorian, kartu permainan, dan penerapan skema warna.

2) Sketsa dan *lineart*

Sketsa dibuat pada media kertas menggunakan pensil grafit dan pensil warna. Hasil sketsa kemudian dipindai menggunakan *scanner* dan dilakukan pembuatan *lineart* secara digital.

3) Pewarnaan

Pewarnaan pada gambar diaplikasikan setelah visualisasi sketsa dan *lineart* berupa warna dasar yang kemudian dilanjutkan dengan pewarnaan akhir.

4) Pemilihan *typography*

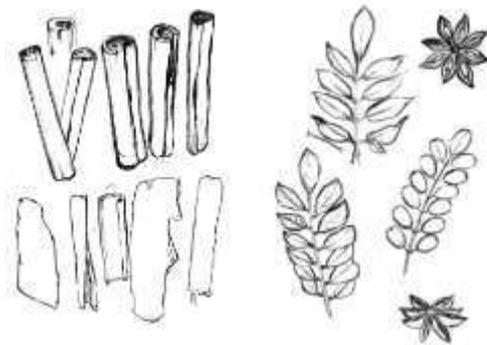
Jenis *typography* yang digunakan dalam perancangan media utama adalah Fontaine At Script II yang diaplikasikan pada nama kategori kartu dengan ukuran 26pt, dan Bodoni Bk yang diaplikasikan pada *body text* nama tumbuhan dan nama spesies tumbuhan pada bagian bawah kartu.

5) Penataan *layout*

Penataan dari *layout* dilakukan melalui 4 tahapan, yaitu 1) *thumbnail* atau *idea layout* untuk eksplorasi tata letak sebagai kerangka perancangan bingkai, 2) *rough layout* untuk pengembangan eksplorasi tata letak dengan mempertimbangkan *feedback* akademisi, 3) *comprehensive layout* untuk eksplorasi tata letak dengan aset visual yang telah diproduksi serta aplikasi grid golden ratio dan final *layout*.



a



b



c

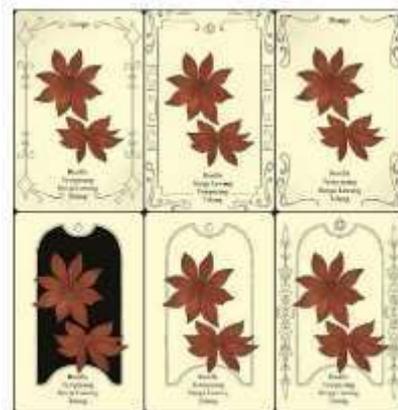


d

Gambar 3. Tahapan perancangan kartu kuartet, a) *Moodboard*; b) *Sketsa dan lineart*; c) *Pewarnaan dasar*; d) *Pewarnaan akhir*



a



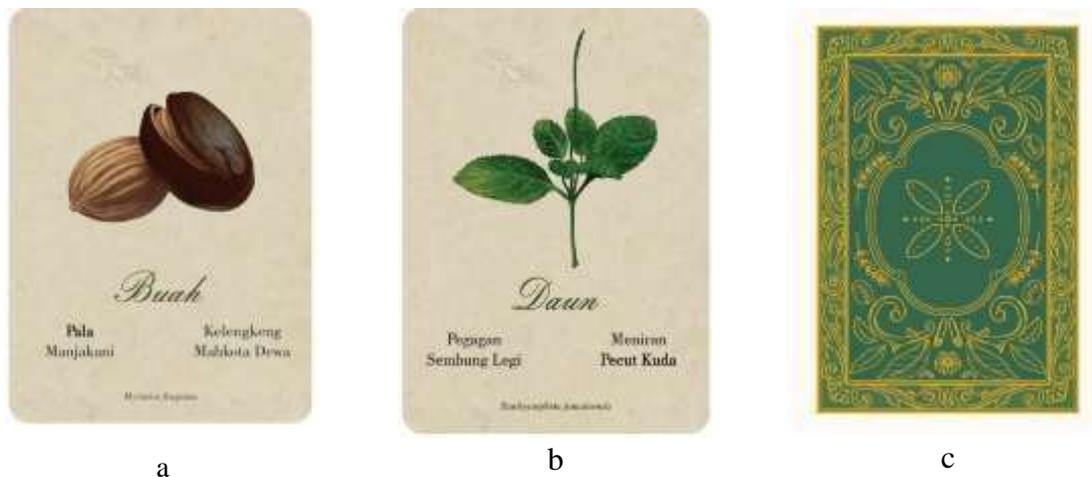
b



Gambar 4. Empat tahapan penataan *layout*; a) *thumbnail/idea layout*, b) *rough layout*, c) *comprehensive layout*, d) *final layout*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan ini menghasilkan kartu kuartet bertema tanaman obat sebagai media utama, dan konten media sosial berupa Instagram *carousel* dan Instagram Stories, *website*, *teaser*, serta desain kemasan sebagai media pendukung. Berikut merupakan beberapa hasil dari visualisasi perancangan kartu kuartet.



Gambar 5. Hasil perancangan media utama kartu kuartet, a) buah pala; b) daun pecut kuda; c) bagian belakang kartu kuartet

Perancangan ini juga menghasilkan media pendukung yang terdiri dari desain kemasan, konten media sosial Instagram yang terbagi menjadi *Stories* dan *carousel*, *teaser video*, dan *website*.



Gambar 6. Hasil perancangan media pendukung kartu kuartet, a) Desain kemasan dan, b) Instagram *carousel*

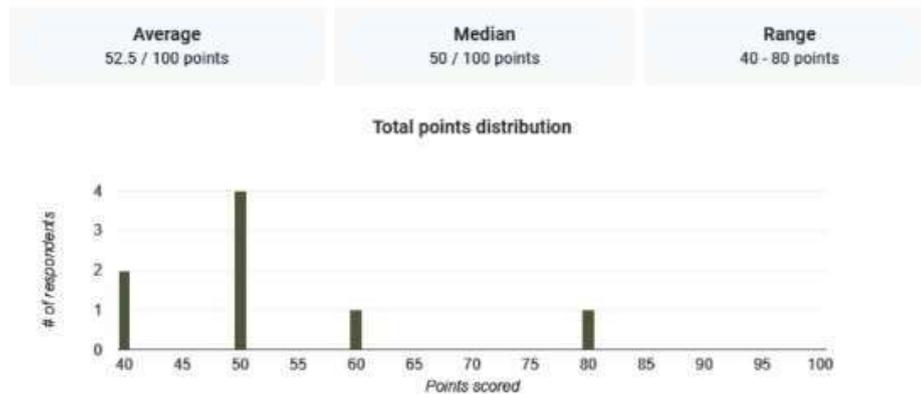
Adapun data tekstual yang diperoleh melalui studi pustaka dari jurnal ilmiah, buku, dan artikel daring telah diolah sehingga didapatkan beberapa hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Data tekstual tanaman obat

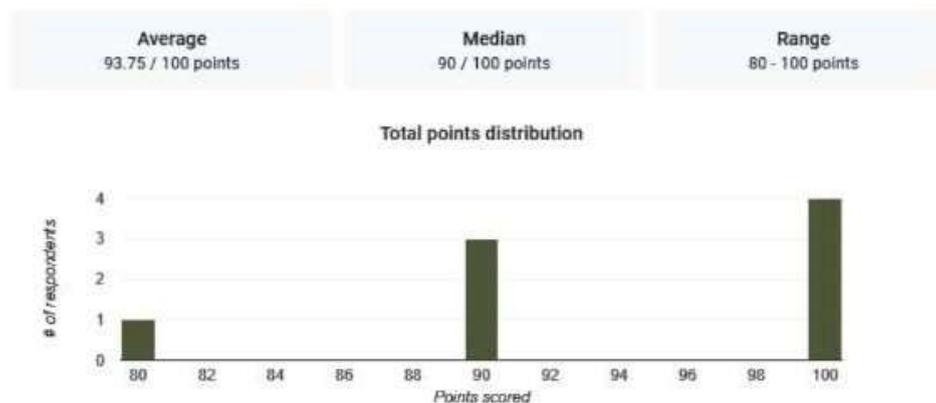
No	Kategori	Nama	Keterangan
1	Daun	Pegagan	Genus: <i>Centella</i> Spesies: <i>Centella asiatica (L.) Urban</i> Bagian yang digunakan: seluruh bagian Bahan aktif: Asiaticoside, thankunside, madecassoside, brahmocide, brahmoc acid, madasiatic acid, meso-inositol, centellose, carotenoids, garam K, Na, Ca, Fe, vellarine, tannin, mucilago, resin, pektin, gula, vitamin B Memiliki efek anti-inflamasi dan antipiretik
2	Pohon	Kelor	Genus: <i>Moringa</i> Spesies: <i>Moringa oleifera</i> Bagian yang digunakan: akar, daun dan biji Bahan aktif: minyak behen; pada kulit akar terdapat minyak terbang dan pada sel-sel tertentu mengandung myrosine, emulsine, alkaloida pahit tidak beracun dan vitamin A, B1, B2 dan C Memiliki efek anti-inflamasi, antipiretik, dan antiskorbut
3	Aromatik	Jeruk Purut	Genus: <i>Citrus</i> Spesies: <i>Citrus hystrix (DC.)</i> Bagian yang digunakan: buah Bahan aktif: pada buahnya terdapat minyak atsiri 1-15%, steroid triterpenoid dan tanin 1,8% sedangkan kulit buah

			<p>mengandung saponin, tannin 1% steroid triterpenoid, dan minyak atsiri dengan kandungan sitrat 2-2,5% Memiliki efek antispasmodik dan antiseptik</p>
--	--	--	--

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan terhadap 8 remaja usia 12-15 tahun, pada tahap *pre-test* mengindikasikan bahwa pengetahuan responden mengenai tanaman obat masih tergolong rendah dengan nilai rata-rata 52,5. Skor tersebut membuktikan bahwa responden memiliki potensi yang cukup untuk meningkatkan wawasannya tentang tanaman obat. Setelah dilakukan uji coba media utama, diperoleh data nilai rata-rata 93,75 dari 100 pada tahap *post-test* yang menandakan adanya peningkatan pada pengetahuan responden mengenai tanaman obat.



Gambar 7. Rata-rata, median dan *range pre-tes*



Gambar 8. Rata-rata, median dan *range post-test*

KESIMPULAN

Kartu kuartet memiliki potensi yang besar sebagai media pembelajaran alternatif. Namun, pengembangan media pembelajaran tentang tanaman obat khususnya bagi usia anak hingga remaja kurang dimaksimalkan, sedangkan pengenalan tanaman obat sejak dini dapat membantu meningkatkan derajat kesehatan masyarakat sebagai upaya preventif dan kuratif.

Di lain sisi, potensi ilustrasi botani di Indonesia masih dapat dikembangkan dan dimanfaatkan dalam media pembelajaran tanaman obat, baik dalam kartu kuartet, pembuatan buku maupun yang lainnya. Penggunaan ilustrasi botani dibandingkan foto digital sebagai referensi untuk media edukatif apapun mengenai tanaman obat memiliki akurasi dan nilai seni yang lebih tinggi. Hasil foto digital sebagai referensi tanaman obat berpotensi memberikan informasi yang kurang tepat karena adanya kemungkinan distorsi saat pengambilan gambar dan perbedaan pencahayaan yang dapat merubah bentuk, struktur atau warna asli dari tumbuhan tersebut. Berdasarkan hasil uji coba *pre-test* dan *post-test* didapatkan peningkatan pada pengetahuan responden mengenai tanaman obat. Peneliti menyarankan adanya perancangan media edukatif lain mengenai pengenalan tanaman obat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Aditya Nirwana, S.Sn., M.Sn. dan Bapak Ayyub Anshari Sukmaraga, S.Sn., M.Ds. atas bimbingannya sehingga perancangan ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Angami, T., Bhagawati, R., Touthang, L., Makdoh, B., Nirmal, Lungmuana, Bharati, K. A., Silambarasan, R., & Ayyanar, M. (2018). Traditional uses, phytochemistry and biological activities of *Parkia timoriana* (DC.) Merr., an underutilized multipurpose tree bean: a review. *Genetic Resources and Crop Evolution*, 65(2), 679–692. <https://doi.org/10.1007/s10722-017-0595-0>
- Azizah, F. N. (2015). Reduksi Rasa Pahit, Sepat, dan Asam Manisan Pala Melalui Perendaman Daging Buah dengan Air Laut. IPB University Scientific Repository.
- Badet, C. (2011). *Nuts and Seeds in Health and Disease Prevention* (1st ed.). Academic Press.
- Biodiversity Heritage Library. (1739). v.1 (1737) - A curious herbal - Biodiversity Heritage Library. <https://www.biodiversitylibrary.org/item/10361>
- BPTP Banten. (2016). Mengenal Tanaman Adas. <https://banten.litbang.pertanian.go.id/new/index.php/publikasi/folder/958-mengenal-tanaman-adas>
- Budiono, L. (2007). Kajian Aktivitas Antimikroba Ekstrak Kulit Kayu Mesoyi (*Cryptocaria massoia*) Terhadap Bakteri Patogen dan Pembusuk Pangan.
- CAB International. (n.d.). *Brassica nigra* (black mustard). Retrieved July 10, 2021, from <https://www.cabi.org/isc/datasheet/10097>
- Candrasari, D., Thamrin, G. A. R., & Arryati, H. (2018). Uji Fitokimia Pada Bagian Kulit Batang Pohon Pulai (*Alstonia scholaris*). *Jurnal Sylva Scientiae*, 1(2), 233–242.
- Darnaprawira, S. (2002). *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Penerbit ITB.

- Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Grobogan. (2014). Mahkota Dewa: Tanaman Obat Sejuta Manfaat. <https://dlh.grobogan.go.id/info-lh/berita/12-mahkota-dewa-tanaman-obat-sejuta-manfaat>
- Dinas Perumahan Rakyat Kawasan Permukiman dan Pertanahan. (2021). Pohon kelengkeng (Dimocarpus longan). <https://dlh.grobogan.go.id/info-lh/berita/12-mahkota-dewa-tanaman-obat-sejuta-manfaat>
- Emilda, Muslihatul, H., & Heriyati. (2017). Analisis Pengetahuan Masyarakat Tentang Pemanfaatan Tanaman Obat Keluarga (Studi Kasus Kelurahan Situgede, Kecamatan Bogor Barat). *Sainmatika*, 14(1 Juni), 11–21.
- Ensiklopedia Dunia. (n.d.). Kemukus. Retrieved July 15, 2021, from http://p2k.itbu.ac.id/id1/1-3070-2950/Kemukus_104264_ensiklopedia-dunia-q-itbu.html
- Erlindawati, M. (2015). Survei Pengetahuan Masyarakat Tentang Tanaman OBat Keluarga Puskesmas Air Tabit. *Photon*, 6(1), 115–118.
- Gunawan, I. (2013). Metode Penelitian Kualitatif. https://www.academia.edu/download/62137147/3_Metpen-Kualitatif20200218-117182-1a60wxc.pdf
- Hariana, A. (2013). 262 Tumbuhan Obat dan Khasiatnya. Penebar Swadaya.
- Harris, P., & Ambrose, G. (2011). *Basics Design 01: Layout: Second Edition (2nd ed.)*. AVA Publishing SA.
- Haryati, S. (2012). Research & Development (R&D) sebagai salah satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 11–26.
- Hasanah, U. (2019). Pengembangan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Penerapan Media Kartu Bergambar di RA Insan Madani Punggur Lampung Tengah. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 5(1 Januari), 92–102.
- Hausner, E. A., & Poppenga, R. H. (2013). Hazards Associated with the Use of Herbal and Other Natural Products. In M. E. Peterson & P. A. Talcott (Eds.), *Small Animal Toxicology (Third Edition) (3rd ed., pp. 335–356)*. Saunders.
- Heller, S., & Chwast, S. (1988). *Graphic Styles: From Victorian To Post-Modern*. Harry N. Abrams, Inc.
- Hikmat, A., Zuhud, E. A. M., Sandra, E., & Sari, R. K. (2011). Revitalisasi konservasi tumbuhan obat keluarga (TOGA) guna meningkatkan kesehatan dan ekonomi keluarga mandiri di desa Contoh Lingkar Kampus IPB Darmaga Bogor. *Jurnal Ilmu Pertanian Indonesia*, 16(2), 71–80.
- Himalaya, D. (2017). Pengaruh Pemberian Ekstrak Biji Manjakani (*Quercus infectoria* Gall) Terhadap Bakteri Vaginosis dan Candida Penyebab Keputihan (Leukorrhea). *Journal Of Midwifery*, 5(1), 38–44.
- Hübner, T., Tiebe, C., & Banach, U. (2016). *Electronic Noises and Tongues in Food Science (1st ed.)*. Academic Press.
- Humphrey, S. J. (2018). *Botanical Art with Scientific Illustration*. The Crowood Press Ltd.

- ICRAF. (n.d.). Inga timoriana DC. Retrieved July 18, 2021, from http://db.worldagroforestry.org/species/properties/Inga_timoriana
- Kamil, R. I., & Karsono, S. (2013). Penggunaan media permainan kartu kuartet dalam upaya peningkatan pemahaman materi wayang purwa. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*.
- Karsono, Sujana, Y., Daryanto, J., & Yustinus, N. (2014). Penggunaan Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara Pada Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1 April), 43–49.
- KEHATI. (2017). Pulai *Alstonia scholaris*. <http://kehati.jogjaprovo.go.id/detailpost/pulai-alstonia-scholaris>
- Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7(2 Desember), 195–208.
- Komariyah. (2013). Penggunaan Media Kartu Bilangan untuk meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Pecahan pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Al-Amin Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 1–5.
- Lehti, M. (2012). *Writing Guides: Principles of Layout and Design*. <https://writing.colostate.edu/guides/page.cfm?pageid=735&guideid=36>
- Lisnawati, Rohmayani, S., Masdi, & Sumargono. (2019). Kartu Kuartet Boelang (Budaya Lampung) sebagai Media Edukasi Budaya Lokal di SMPN Bandar Lampung. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 7(2), 243–258.
- Machin, D., & Polzer, L. (2015). *Visual Journalism*. Macmillan.
- Melawati, H., Istiyova, L. R., & Dewi, R. A. I. (n.d.). Studi Literatur Morfologi, Distribusi Dan Peranan Masoi (*Cryptocarya massoy*) dalam Kehidupan.
- Mulyono, Julia, & Kurnia, D. (2016). Penggunaan Media Kartu Kwartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha di Indonesia dalam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 481–490.
- North Carolina Botanical Garden. (2018). What is Botanical Illustration? <https://ncbg.unc.edu/2018/03/08/what-is-botanical-illustration/>
- Plantamor. (n.d.). *Foeniculum vulgare*. Retrieved July 8, 2021, from <http://plantamor.com/species/info/foeniculum/vulgare>
- Primadhanty, A., Iryanti, Kardjatin, A., & Setiyono, B. (2020). Pengaruh Edukasi melalui Kartu Kuartet Terhadap Pengetahuan Anak Kelas 3 Sekolah Dasar Tentang Konsumsi Jajan Sehat.
- Pusat Penelitian dan Pengembangan Perkebunan. (2016). Pala (*Myristica fragrans*) Tanaman Rempah Banyak Manfaat. <https://perkebunan.litbang.pertanian.go.id/pala-myristica-fragrans-tanaman-rempah-banyak-manfaat/>
- Puspitasari, I., & Kurniawan, A. B. (2017). Quartet Card Game: Changing Students' Grammar Mastery in Writing Descriptive Text. *ISOLEC (International Seminar on Language, Education, and Culture)*, 83–87.
- Rahmawati, A. (2014). Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk

- Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1 Juni), 382–392.
- Rangkadilok, N., Tongchusak, S., Boonhok, R., Chaiyaroj, S. C., Junyaprasert, V. B., Buajeeb, W., Akanimanee, J., Raksasuk, T., Suddhasthira, T., & Satayavivad, J. (2012). In vitro antifungal activities of longan (*Dimocarpus longan* Lour.) seed extract. *Fitoterapia*, 83(3), 545–553.
- Redaksi Majalah Adiluhung. (2013). Ulen Sentalu: Museum Batik Magis di Taman Kaswargan. 32.
- Rosari, M. I. (2016). Penetapan Kandungan Fenolik Total dan Uji Aktivitas Antioksidan Fraksi Etil Asetat Ekstrak Metanol Daun Kemukus (*Piper cubeba* L.).
- Sadiman, A. (2008). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.
- Sarwono, J. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. CV. Andi Offset.
- Setiyawan, H. (2020). Pemberian Ekstrak Buah Mahkota Dewa (*Phaleria macrocarpa* (Sheff) Boerl) Terhadap Struktur Mikroanatomi Hepar Tikus Putih (*Rattus norvegicus* L) Jantan. *Seminar Nasional Rekam Medis & Informasi Kesehatan*, 79–84.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual* (Penerbit P).
- STTB. (n.d.). Pecut kuda. Retrieved July 18, 2021, from http://kk.sttbandung.ac.id/id1/3042-2940/Pecut-Kuda_105194_kk-sttbandung.html
- Suliyanto. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Syahputra, A. (2012). Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet pada Pembelajaran Menulis Karangan Narasi. *Jurnal Sasindo*, 1(2).
- The Great Courses Daily. (2017). How To Draw: Perfect Proportion and Measure. <https://www.thegreatcoursesdaily.com/how-to-draw-proportion/>
- Top Trumps. (2013). Top Trumps History. <https://archive.is/68qEo>
- Triatmoko, B., Hertiani, T., & Yuswanto, A. (2016). Sitotoksisitas Minyak Mesoyi (*Cryptocarya massoy*) terhadap Sel Vero. *E-Jurnal Pustaka Kesehatan*, 4(2), 263–266.
- University of Rochester Medical Center. (2021). *Cognitive Development in the Teen Years*.
- Wang, S., Zhang, C., Yang, G., & Yang, Y. (2014). Biological properties of 6-Gingerol: A brief review. *Natural Product Communications*, 9(7), 1027–1030. <https://doi.org/10.1177/1934578x1400900736>
- Ziraluo, Y. P. B. (2020). Tanaman Obat Keluarga dalam Perspektif Masyarakat Transisi (Studi Etnografis pada Masyarakat Desa Bawodobara). *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(2 Juli), 99–106.



© 2021 by authors. Content on this article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Reformasi Gereja, untuk Anak Usia 6-8 Tahun di Sekolah Minggu GKKA-I Banjarbaru, Kalimantan Selatan

Albert Christian Purwanto¹, dan Didit Prasetyo Nugroho, S.Sn., M.Sn²

^{1 2} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Villa Puncak Tidar N-01, Kota Malang, 65151

Correspondence: 331710004@student.machung.ac.id (Albert Christian Purwanto)

Received: 29 07 21 – Revised: 12 08 21 - Accepted: 12 08 21 - Published: 28 09 21

Abstrak. Pengenalan pengetahuan akan sejarah merupakan salah satu cara untuk memahami asal mula suatu kebudayaan maupun peradaban yang menjadi sebuah refleksi dari kejadian yang ada dimasa lampau agar dapat menjadi pedoman baik dimasa yang akan datang. Dalam Agama Kristen sejarah juga sebuah hal yang sangat penting. Salah satu sejarah yang menarik yaitu sejarah yang berkaitan dengan reformasi Gereja. Tokoh yang cukup berpengaruh salah satunya yaitu John Calvin dari Perancis. Namun sayang sekali tidak semua orang memahami dan mengetahui mengenai sejarah reformasi Gereja. Oleh sebab itu diperlukan pengenalan sejak dini, terutama untuk anak usia 6-8 tahun. Dalam perancangan ini, Buku tersebut berbentuk buku cerita ilustrasi yang nantinya akan disajikan kepada anak Sekolah Minggu usia 6-8 tahun di GKKA-I Banjarbaru yang dimana gereja tersebut memiliki latar belakang gereja *reformed* yang sesuai dengan tokoh dalam cerita tersebut. Buku dengan ukuran 21cm x 14,85cm tersebut, memiliki gaya ilustrasi *flat design* dengan *outline*. Dengan jumlah halaman sebanyak 24 halaman, dijilid *soft cover*, serta dimuat dalam bentuk fisik (cetak). Kesimpulan dari perancangan ini yaitu menyajikan sebuah cerita ilustrasi bergambar kepada anak Sekolah Minggu usia 6-8 tahun di GKKA-I Banjarbaru, yang mengakat kisah sejarah reformasi Gereja sebagai bentuk pengenalan untuk umat Kristen sejak usisa dini melalui media buku cerita ilustrasi, poster, *PR package*, Instagram *feeds*, stiker, *tumbler*, *photocard*, *totebag*, dan kaos dengan identitas perancangan.

Kata kunci: Buku Cerita Ilustrasi, Sejarah Reformasi Gereja, John Calvin

Citation Format: Purwanto, A.C., dan Nugroho, D.P. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Reformasi Gereja, Adaptasi Karya Djoko Sulistyو Untuk Anak Usia 6-8 Tahun Di Sekolah Minggu GKKA-I Banjarbaru, Kalimantan Selatan. *Prosiding Seminar Nasional Abdimas Ma Chung (SENAM)*, 2020, 50-68.

PENDAHULUAN

Pengenalan pengetahuan akan sejarah merupakan salah satu cara untuk memahami asal mula suatu kebudayaan maupun peradaban yang menjadi sebuah refleksi dari kejadian yang ada dimasa lampau agar dapat menjadi pedoman baik dimasa yang akan datang. Hal ini didukung oleh pernyataan Iskandar (1996: p.1040) yang menyatakan bahwa sejarah berasal dari bahasa Arab yang artinya pohon. Namun dalam arti Iskandar (1996: p.1040) menyatakan bahwa dalam bahasa sehari-hari biasanya disebut dengan *tarikh*. Dalam bahasa Indonesia, kata sejarah disebut sebagai *tarikh* berarti waktu. Adapun dalam bahasa Yunani sejarah digambarkan dengan kata *historia* dalam artian lainnya bermakna ilmu. Namun dalam bahasa Inggris sejarah disebut *history*, yakni masa lalu. Dalam bahasa Prancis *historie*, bahasa Italia yaitu *storia*, bahasa Jerman *geschichte*, berarti yang terjadi dan dalam bahasa Belanda dikenal sebagai *gescheiedenis*. Selain itu, Waluyo (2005: p.17) mengatakan bahwa dalam perjalannya, tidak semua sejarah berkembang dengan baik. Kejadian baik dan buruk seringkali bercampur aduk menjadi sebuah sudut pandang yang membuat setiap manusia berhati-hati dalam menciptakan maupun mengembangkan peradaban yang ada. Oleh sebab itu betapa pentingnya sejarah dalam kehidupan manusia.

Secara khusus pula sejarah dalam kehidupan berkeagamaan. Salah satunya agama Kristen. Menurut Susanto (2019: p.1) Dalam agama Kristen, salah satu sejarah yang sangat penting yaitu sejarah tentang Gereja. Namun tidak semua orang paham dan mengerti tentang manfaat dan fungsi dari pemahaman akan sejarah berdirinya sebuah Gereja. Dalam Agama Kristen sejarah juga sebuah hal yang sangat penting. Salah satu sejarah yang menarik yaitu sejarah yang berkaitan dengan reformasi Gereja. Dalam pergerakan reformasi gereja terdapat tokoh-tokoh yang berperan didalamnya. Tokoh yang cukup berpengaruh salah satunya yaitu John Calvin dari Perancis. Pemikiran tokoh tersebut juga nantinya yang dipakai sebagai doktrin dalam gereja Reformed, Injili dan Calvinis diseluruh dunia. Namun sayang sekali tidak semua orang memahami dan mengetahui mengenai sejarah reformasi Gereja.

Oleh sebab itu diperlukan pengenalan sejak dini, terutama untuk anak usia 6-8 tahun. Dalam perancangan ini, Buku tersebut berbentuk buku cerita ilustrasi yang nantinya akan disajikan kepada anak Sekolah Minggu usia 6-8 tahun di GKKA-I Banjarbaru yang dimana gereja tersebut memiliki latar belakang gereja *reformed* yang sesuai dengan tokoh dalam cerita tersebut.

METODE PELAKSANAAN

Dalam melakukan perancangan buku ilustrasi tersebut diperlukan metode pelaksanaan atau metode perancangan dalam membantu kelengkapan data yang telah didapatkan. Metode perancangan yang dipakai adalah model perancangan menurut Sanyoto (2006: p.38) dengan hasil implementasi dari penulis :



Gambar 1. Model Perancangan

(Sumber: Sanyoto, 2016)

Berdasarkan bagan tersebut, dimulai dari latar belakang masalah yang berisikan tentang penjelasan terkait dengan fenomena yang terjadi dilapangan dan kemudian dirumuskan dalam rumusan masalah dengan tujuan memecahkan serta mencari solusi dari permasalahan tersebut. Untuk tahapan selanjutnya adalah identifikasi data, dalam hal ini berkaitan dengan proses pengambilan data melalui wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Setelah data tersebut telah diperoleh, kemudian di kelola menjadi sebuah sintesis. Sintesis tersebut dipakai sebagai pedoman dalam konsep perancangan sehingga konsep yang diinginkan dapat menjawab kebutuhan lapangan. Kemudian divisualisasikan menjadi sebuah produk yang berupa buku ilustrasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Pesan yang Ingin Disampaikan

Bentuk ilustrasi pada buku tersebut diciptakan sebagai media utama dalam membantu anak usia 6-8 tahun di GKKA-I Banjarbaru memahami dan mengenal sejarah Reformasi Gereja yang dilakukan oleh John Calvin. Melalui hal tersebut maka buku ini

memiliki nilai tambah dimana jarang sekali buku ilustrasi bergambar yang memiliki latar belakang cerita berupa sejarah Gereja, terutama Reformasi Gereja oleh John Calvin. Selain itu nilai tambah yang dapat ditemukan yaitu pengenalan budaya Perancis kepada anak-anak usia 6-8 Tahun tersebut. dengan adanya penjabaran tersebut, perancang berharap agar buku tersebut kedepannya dapat membantu anak-anak dalam mengetahui sejarah latar belakang Gereja nya berdiri dan mengajarkan nilai-nilai agar selalu berpegang kepada kebenaran serta memperjuangkan kebenaran tersebut demi kemuliaan Nama Tuhan.

Menentukan Alur Materi

Sejarah Reformasi Gereja yang dituliskan dan diilustrasikan dalam buku tersebut dimulai dengan menekankan timeline kisah hidup John Calvin dari kelahirannya hingga wafatnya tokoh tersebut. ia mencari pengetahuan serta pengenalan akan Tuhan dan tidak menyimpan untuk dirinya sendiri namun berani melakukan pembaharuan yang didasarkan pada kebenaran Alkitab (Firman Tuhan).

Tabel 1. Narasi Sejarah Reformasi Gereja oleh John Calvin

Bagian / Bab	Isi Narasi
1. Pembukaan	Kisah ini dimulai dari kelahiran John Calvin atau dalam bahasa Prancis disebut Jean Cauvin. Ia merupakan seorang teolog Kristen Protestan yang dikenal karena keterlibatannya dalam hal reformasi gereja. Ia disebut juga sebagai reformator gereja yang berasal dari Prancis. Ia lahir dari pasangan Gerard Calvin dan Jane Lefranc. John Calvin merupakan anak pertama dari 4 bersaudara. Sehari-hari Ayah John Calvin bekerja sebagai notaris Katedral dan registrasi untuk pengadilan gerejawi. Kemudian, Ibunya merupakan seorang pemilik penginapan dari Cambrai. Semenjak Calvin berumur 3 tahun, ia ditinggal pergi oleh ibunya karena ibunya meninggal dunia.
2. Kedekatan John Calvin dengan Keluarga Hangst-Genlis	Semenjak kecil John Calvin dekat dengan keluarga bangsawan terkenal di kota itu yaitu keluarga Hangst-Genlis. Kedekatannya dengan keluarga tersebut menimbulkan dampak yang sangat baik bagi Calvin.

	<p>Karena pergaulannya tersebut ia memiliki sikap dan gagasan serta pembawaan selayaknya bangsawan.</p>
<p>3. Perjuangan pengajuan Beasiswa John Calvin yang dilakukan oleh ayahnya.</p>	<p>Pada umur 12 tahun Calvin bakat dan kepandaian diatas rata-rata anak pada seusianya dan ayahnya pun melihat potensi pada diri Calvin. Ia berharap putranya tersebut untuk menjadi seorang Pastor Gereja Katolik. Salah satu usaha yang dilakukan oleh ayahnya yaitu itu menyekolahkan di College del la Marche, Paris. Di sana ia belajar mengenai bahasa Latin dengan salah satu guru yang terkenal pada saat itu yaitu Marthurin Cordier. Kemudian John Calvin menyelesaikan perkuliahannya di College de Montaigu dalam bidang filsafat. Pada saat itu keluarga Calvin tidak begitu kaya. Untungnya Ayah Calvin memiliki kedekatan dan dukungan dari gereja. Dari situ, Calvin mendapatkan beasiswa dari Gereja. Calvin sangat bertanggung jawab dalam kegiatan belajar dan sekolahnya.</p>
<p>4. Kematian Ayah John Calvin</p>	<p>Pada awalnya Ayah Calvin menginginkan Calvin menjadi seorang Pastor. Akan tetapi ia berubah pikiran agar anaknya belajar ilmu hukum. Sehingga di umurnya yang ke-14 tahun Ia masuk ke Universitas Paris untuk belajar bidang humaniora dan hukum. Ia berangkat bersama tiga pemuda dari keluarga Hangst. Pada tahun 1532 John Calvin dijadikan sebagai doktor hukum di Orleans. Namun Calvin tidak berubah, ia tetap memiliki kesukaan dibidang teologi sembari ia menyelesaikan studinya. Suatu saat Ayah Calvin menyuruhnya untuk kembali ke Noyon dan didapatinya bahwa Ayahnya sakit keras. Tidak lama setelah itu Ayahnya meninggal dunia dan hal tersebut membuat Calvin merasa sangat sedih dan menjadi seorang anak yatim piatu.</p>

<p>5. Awal Pergerakan Reformasi Gereja oleh John Calvin</p>	<p>Setelah kepergiaan ayah nya, Calvin menulis banyak buku yang bersangkutan dengan Kitab Suci. Dari sana, seringkali dipanggil untuk memberikan khotbah di gereja dan Ia dikenal sebagai pengkhotbah yang hebat. Dengan kemampuan berpikirnya yang ia membuat banyak orang kagum terhadapnya. Pada saat itu perkembangan baru di bidang agama terjadi besar-besaran di Perancis. Salah satunya yaitu dengan adanya pembaharuan yang dilakukan oleh Martin Luther di Jerman yang dampaknya terasa begitu besar hingga ke Perancis. Banyak orang yang kemudian menganut paham pembaharuan tersebut. Pada saat itu John Calvin juga mulai melakukan pertobatan. Namun ia masih menjadi anggota Gereja yang baik tetapi dengan pelan melakukan pembaharuan meskipun tidak berhasil. Selain itu Calvin melakukan pembaharuan dengan menerbitkan bukunya yang sangat terkenal yaitu “Institutio” atau lengkapnya disebut “Christianae Religionis Institutio” yang berarti buku pengajaran agama Kristen.</p>
<p>6. Perjalanan Menuju Jenewa.</p>	<p>Pada saat itu Calvin menyampaikan tulisanya kepada Raja Frans I dengan tujuan agar raja tidak terpengaruh akan pemberitaan bohong tentang pergerakan pembaharuan Gereja. Sehingga Calvin membuat masyarakat geram terhadapnya. Akhirnya pergi dari perancis menuju ke Italia Utara dan menginap di Istana permaisuri Reene de France, di kota Ferrara. Tidak lama setelah itu John Calvin mendengar bahwa Perancis melakukan pengampunan kepada pihak pembaharuan gereja. Namun sebelum ia ke Perancis ia sempat melewati kota Jenewa di Swiss. Kemudian tahun 1536 ia akhirnya memutuskan menetap di Jenewa, setelah bertemu dengan seorang reformator terkenal di kota itu yaitu William Farel. Dia menawarkan John Calvin untuk melayani Jemaat. Namun pada saat itu</p>

	<p>Calvin merasa bahwa tugasnya bukan untuk melayani jemaat. Kemudian Farel pun mengatakan kepadanya bahwa ia seorang pengecut. Katanya saat itu “Saudara Calvin, ternyata saudara hanya mementingkan diri sendiri. Kalau demikian saya atas nama Allah yang maha kuasa menyatakan bahwa apabila saudara menolak permintaan ini, maka Allah akan mengutuk saudara, sebab saudara hanya mencari kepentingan diri sendiri dan mengabaikan kemuliaan Kristus”. Dari sana Ia berpikir lalu Ia memutuskan akhirnya untuk berjanji kepada William bahwa ia akan bekerja bahu-membahu untuk pekerjaan Tuhan di kota Jenewa.</p>
7. Konflik di Jenewa.	<p>Ketika John Calvin dilantik sebagai Pendeta di Gereja Jenewa. Ia melakukan banyak perubahan, salah satunya yaitu tentang Perjamuan Kudus. Dimana Perjamuan Kudus hanya bisa diikuti Jemaat dengan hati yang suci dan penuh kerendahan hati. Oleh sebab itu orang-orang yang masih cemar hatinya dan menjadi sandungan bagi orang lain diharapkan untuk tidak mengikuti perjamuan tersebut. Banyak orang yang tidak senang dengan peraturan tersebut termasuk wali-kota yang baru terpilih. Sehingga pejabat setempat memutuskan untuk mengusir mereka berdua dari kota tersebut. Dengan keadaan seperti itu, semangat pelayanan mereka tidak lesu. Namun semakin berkobar-kobar.</p>
8. Pernikahan dengan Idette de Bure.	<p>Pada tahun 1538 di bulan september, Calvin kembali ke kota Strasbourg kota tersebut telah mengalami Reformasi Gereja sebelumnya sejak tahun 1524) dan melayani jemaat pelarian yang berjumlah kira-kira 500 orang. Pada suatu hari ia berniat untuk menikah dalam menunjukkan respon positifnya terhadap pernikahan daripada kehidupan selibat. Kemudian pada tahun 1539 ia menikah dengan Idette de</p>

	<p>Bure. Seorang Janda yang dulunya anggota Anabaptis di Strasbourg, Perancis. Idette Memiliki seorang anak laki-laki dan perempuan dari almarhum suaminya. Namun hanya anak perempuannya yang pindah bersamanya ke Jenewa. Dalam pernikahannya, Calvin dan Idette dikaruniai seorang anak laki-laki. Namun tidak lama setelah itu anak laki-laki tersebut meninggal dunia. Pada tahun 1549, ia kehilangan istrinya. Namun itu tidak menghalangi semangat nya dalam melayani di Gereja.</p>
<p>9. Perlawanan John Calvin terhadap Ajaran Sesat I : Michael Servetus.</p>	<p>Pada bulan September 1541 bertolak ke Jenewa atas permintaan dewan kota yang baru yang mendukung Calvin atas gerakan pembaharuan Gereja yang dilakukannya. Ketika ia sampai disana, ia membuat tatanan-tatanan baru untuk rancangan tata gereja. Dirasa cukup berat bagi banyak orang dan mereka mulai menentang peraturannya. Bahkan pada tahun 1553 partai oposisi berhasil menang dalam pemilihan dewan kota dan kedudukan Calvin yang sebelumnya di dukung oleh partai yang berkuasa pada zaman itu menjadi terguncang. Namun Calvin tidak pantang menyerah karena baginya Kristus harus ditinggikan, Pada saat itu tokoh yang paling keras menentang Calvin yaitu Michael Servetus. Tokoh tersebut menolak ajaran Kristen tentang Trinitas, serta menolak Ketuhanan Yesus. Selain itu Servet juga menolak adanya dosa warisan serta menolak baptisan anak-anak. Oleh sebab itu Calvin menganggap bahwa hal ini sudah menyimpang. Pada saat itu pihak Katolik Roma juga sangat marah terhadap ajaran Servet tersebut. Hingga akhirnya Gereja bertindak sangat tegas yaitu itu dengan cara Servet diadili secara keras dan ditangkap. Ia dianggap memutarbalikkan ajaran Alkitab. Akhirnya melalui berbagai pertimbangan, Ia menerima hukuman yang sangat berat.</p>

<p>10. Perlawanan John Calvin terhadap Ajaran Sesat II : Bolsec.</p>	<p>Selain itu Calvin juga mendapat pertentangan mengenai ajarannya yang berupa predestinasi. Orang yang menentanginya yaitu seorang bekas Pastor Katolik bernama Bolsec. Predestinasi adalah penentuan Allah tentang siapa yang akan menerima keselamatan atau sebaiknya menolak keselamatan itu sebelum orang itu lahir. Menurut Bolsec ajaran Calvin tentang predestinasi itu bertentangan dengan ajaran Alkitab. Oleh sebab itu dari sana Bolsec juga mulai melemparkan tuduhan-tuduhan yang tidak baik kepada Calvin didasari atas ketidaksenangannya kepada pribadi Calvin. Apa yang dilakukan Bolsec mendapat reaksi keras dari gereja-gereja di Jenewa serta orang-orang yang membela Calvin. Kemudian gereja-gereja tidak menghendaki kehadiran Bolsec lagi sehingga ia dituntut hukuman berat. Namun setelah pengadilan yang panjang diputuskan agar Bolsec diusir dari Jenewa.</p>
<p>11. Calvin di Akhir Masa Hidupnya.</p>	<p>Di dalam kehidupan, ini Calvin pun mengalami persoalan terutama dengan kesehatannya. Hal itu dibuktikan ketika ia melakukan pemberitaan firman Tuhan pada tanggal 2 Februari 1564, hampir saja ia tidak dapat menyelesaikan. Akibat nafasnya sesak dan sulit berbicara. Dalam keadaannya yang terakhir Ia menggunakan tandu untuk mengadakan Perpisahan dengan dewan kota. Di akhir masa hidupnya tersebut ia meminta maaf kepada warga-warga gereja dan juga dengan jujur minta maaf kepada pemerintah serta kawan-kawannya atas tindakannya yang keras selama ini. Pada hari Sabtu 27 Mei 1564 pelayan firman Tuhan itu meninggal dunia. Seluruh kota Jenewa berduka dan banyak orang dari kalangan tinggi maupun kalangan rendah kehilangan tokoh tersebut.</p>

Penentuan Judul dan Karakter

Dalam perancangan ini, judul buku yang akan diterapkan yaitu “Sejarah Reformasi Gereja : John Calvin Tokoh Reformator dari Perancis”. Pemilihan judul buku tersebut didasarkan oleh cakupan yang tertera di judul merangkap seluruh isi cerita. Untuk alternative lainnya, perancang memilih judul buku berupa “Pahlawan Reformasi Gereja : John Calvin dari Perancis”. Karakter utama dari buku tersebut adalah John Calvin. Sehingga segala fokus cerita diarahkan agar tokoh tersebut dapat diteladani oleh anak-anak yang menjadi sasaran terutama anak-anak usia 8-6 tahun di GKKA-I Banjarbaru.

Pemilihan Warna

Warna yang digunakan oleh perancang dalam menciptakan karya ini yaitu warna-warna natural yang memberikan kesan kehangatan dan terinspirasi dari warna-warna pastel dan cerah. Sehingga dapat menimbulkan kesan yang menyenangkan serta cerah dan dihartapkan agar dapat disukai oleh pembaca pada perancangan karya ini.

Pemilihan Tipografi

Dalam perancangan buku ilustrasi tersebut, perancang memilih menggunakan jenis tipografi serif yaitu dengan *font Arial* sebagai *header font* (untuk judul) dengan ukuran 18-24 pt. Kemudian untuk *footer font* atau *font* isian konten, perancang menggunakan *font Myriad Pro*, dengan jenis tipografi serif dengan ukuran 14 - 20 pt.. Kedua font tersebut dipakai oleh perancang karena bentuknya yang *minimalist* dan menyenangkan bila digunakan untuk menceritakan sebuah cerita sejarah kepada anak-anak.

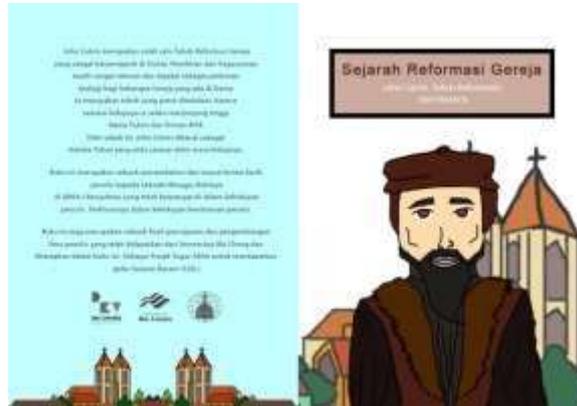
Layout

Penataan layout yang dilakukan oleh perancang yaitu bersifat *full left and right image* tanpa ruang kosong untuk peletakan narasi, lalu sebelah kanan gambar serta sebelah kiri tulisan dengan beberapa ilustrasi sebagai dekor, dan 75% halaman berisi gambar serta sisanya diberi *space* untuk meletakan narasi dari cerita tersebut.

Penampilan Buku

Dalam perancangan tugas akhir perancang, media utama yang menjadi topic bahasan “Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Reformasi Gereja Untuk Anak Usia 6-8 Tahun Di Sekolah Minggu GKKA-I Banjarbaru, Kalimantan Selatan” adalah buku ilustrasi bergambar.dengan ukuran panjang 21 cm dan lebar 14,85 cm (ukuran kertas A4) *full color*. Dengan jumlah halaman 22 ilustrasi bergambar dengan tambahan satu lembar permainan,

serta tambahan lain berupa lembar penerbit, lembar judul, dan 2 halaman penuh untuk *quotes* dari tokoh John Calvin. Dari hal-hal tersebut maka berikut merupakan hasil perancangan tersebut.



Gambar 1. Cover Buku

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2. Lembar Penerbit dan Judul Buku

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. Halaman 1 dan 2 Buku

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



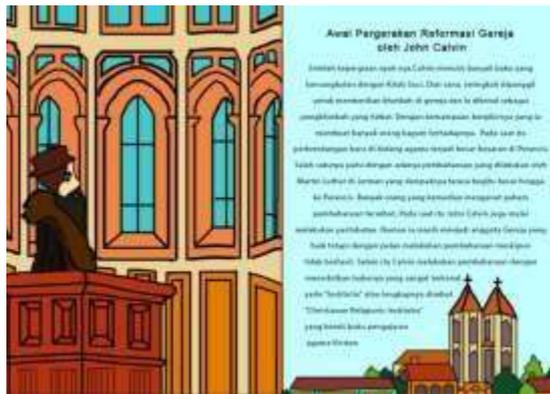
Gambar 4. Halaman 3 dan 4 Buku
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 5. Halaman 5 dan 6 Buku
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



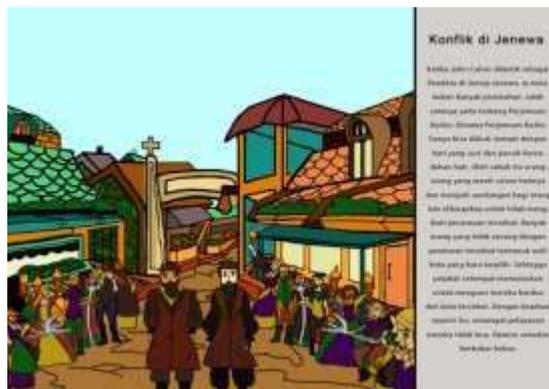
Gambar 6. Halaman 7 dan 8 Buku
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 7. Halaman 9 dan 10 Buku
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 8. Halaman 11 dan 12 Buku
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



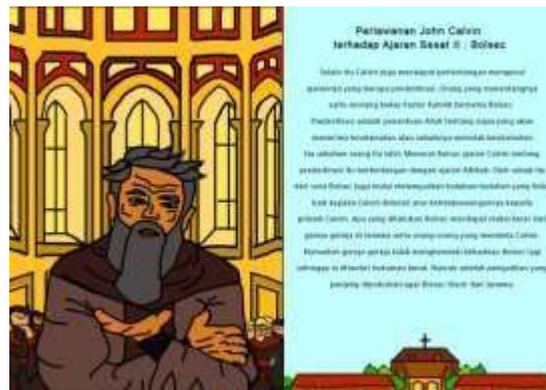
Gambar 9. Halaman 13 dan 14 Buku
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 10. Halaman 15 dan 16 Buku
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 11. Halaman 17 dan 18 Buku
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 12. Halaman 19 dan 20 Buku
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 13. Halaman 21 dan 22 Buku
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 14. Penutup dan Kata Bijak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Media Pendukung

Agar buku ilustrasi tersebut dapat dikenal dengan baik oleh banyak orang dan juga dapat memudahkan pembaca dalam menegenal buku tersebut, maka diperlukan sebuah media lain guna mendukung media utama dalam perancangan buku ilustrasi tersebut. berdasarkan apa yang telah disebutkan oleh perancang dalam bab 3, maka berikut merupakan hasil serta pemaparannya. Media pendukung tersebut berupa poster, *PR package*, Instagram feeds, stiker, *tumbler*, *photocard*, *totebag*, dan kaos dengan identitas perancangan.



Gambar 15. Poster
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 16. PR Package
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



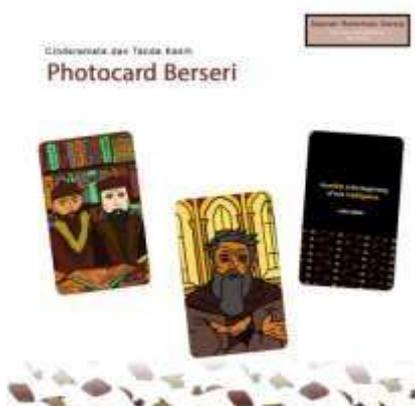
Gambar 17. Instagram Feeds
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 18. Stiker
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 19. Tumbler
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 20. Photocard
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 21. Tote Bag

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 22. Kaos Beridentitas

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

KESIMPULAN

Kesimpulan dari perancangan telah sesuai dengan kaidah serta teori yang diimplemetasikan dalam bentuk sebuah cerita ilustrasi bergambar kepada anak Sekolah Minggu usia 6-8 tahun di GKKA-I Banjarbaru, yang mengakat kisah sejarah reformasi Gereja sebagai bentuk pengenalan untuk umat Kristen sejak usisa dini melalui media buku cerita ilustrasi, poster, *PR package*, *Instagram feeds*, stiker, *tumbler*, *photocard*, *totebag*, dan kaos dengan identitas perancangan. Meskipun tidak terdapat evaluasi dari pembaca yang dimuat dalam makalah tugas akhir ini sehingga tidak diketahui secara pasti respon dari pembaca. Namun jika mengikuti alur dan tahapan yang ada maka muncul keyakinan, bahwa seharusnya buku tersebut telah seusai dengan saran yang ada.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada semua pihak yang terlibat dalam perancangan buku ilustrasi tersebut, dari awal pengerjaan hingga akhirnya. Terlebih lagi kepada para dosen pembimbing Bapak Aditya Nirwana, S.Sn., M.Sn., Bapak Didit Prasetyo Nugroho, S.Sn., M.Sn., dan Bapak Bintang Pramudya Putra Prasetya, S.Sn., M.Ds., Bapak Jonathan Budiman, S.T. selaku kepala Sekolah Minggu Halleluya di GKKA-I Banjarbaru, para narasumber, keluarga serta teman-teman.

DAFTAR PUSTAKA

- Iskandar, Tengku. 1996. *Kamus Dewan Edisi Kedua*. Kuala Lumpur. Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2006. *Metode Perancangan komunikasi Visual Periklanan*. Penerbit Dimensi Press, Yogyakarta.
- Susanto, H. 2019. *Teologi Ditinjau dari Perspektif Sejarah Gereja*, Yogyakarta. Sekolah Tinggi Teologi Injili Indonesia, diakses pada tanggal 5 Mei 2021, <<https://osf.io/fxysc/download>>
- Waluyo, L. 2005. *Evolusi Organik*. Penerbit UMM Press, Malang.



© 2021 by authors. Content on this article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

