

## **BAB III**

### **KONSEP PERANCANGAN**

#### **III.1 Konsep Verbal**

Dalam Konsep verbal ini, akan membahas mengenai konsep cerita yang akan di sajikan dalam buku perancangan Sejarah dan Budaya Sekaten. Dalam perancangan buku cerita bergambar ini akan membuat sebuah plot yang sederhana dan tidak meledak-ledak agar sesuai dengan *target audience* yaitu anak – anak usia 4-7 tahun.

##### **III.1.1 Judul Buku**

Dalam Perancangan Buku cerita bergambar ini, penulis memberikan judul “ Mengetahui Sekaten Bersama Bimo “ dengan judul yang sederhana dan mewakili isi dari cerita yang ada dibuku mampu menjadi daya Tarik tersendiri untuk membaca lebih lanjut dan langsung bisa mengetahui konten apa yang ada pada buku tersebut.

##### **III.1.2 Konsep Kreatif**

Dalam Perancangan ini, penulis bertujuan untuk mengenalkan suatu Tradisi dan Budaya Sekaten yang jarang diangkat menggunakan penyesuaian dan pendekatan yang sesuai untuk anak – anak. Ide atau gagasan utama dalam perancangan ini adalah membuat sebuah media edukasi untuk anak- anak untuk mempelajari sebuah Tradisi dan Budaya Sekaten dengan cara yang menyenangkan. Media ini juga menjadi perantara orang tua untuk memberikan wawasan kepada anak tentang budaya jawa khususnya sekaten agar terus terwariskan kepada generasi yang akan datang, selain itu orang tua dapat membangun interaksi dengan anak, dan di harapkan dapat meningkatkan minat baca untuk anak-anak.

### III.1.3 Adaptasi Cerita

Perancangan Buku cerita bergambar ini bertujuan untuk menceritakan suatu budaya dan Tradisi Sekaten di Yogyakarta. Pada sebagian banyak buku cerita yang ada masih sangat sedikit yang memiliki cerita dan penyajian yang cocok untuk anak-anak, sehingga anak – anak sulit untuk memahami dan berimajinasi. Oleh karena itu penulis berencana untuk mengemas cerita yang ada dengan pendekatan cerita dan pembawaan yang sederhana sehingga anak – anak lebih mudah memahami dan berimajinasi.

### III.1.4 Sinopsis

Dalam Buku cerita bergambar yang berjudul “Mengenal Sekaten Bersama Bimo” ini menceritakan tentang Sejarah dan urutan prosesi adat apa saja yang ada di tradisi sekaten, yang akan ditemani oleh *tour guide* yang bernama Bimo. Bimo akan menjelaskan secara ringkas dan menyenangkan tentang sejarah awal mula diadakan dan semua prosesi dari awal hingga akhir yang ada pada perayaan Sekaten di Yogyakarta seperti salah satunya prosesi *miyos gongso, tumplak wajik, miyos dalem* dan masih banyak lagi.

### III.1.5 Alur Cerita (*Story Line*)

Perancangan buku cerita bergambar ini menggunakan alur maju dengan 1 tokoh utama yang bersifat sebagai narator. Berikut ini adalah penjelasan alur cerita yang sudah dibagi menjadi adegan secara runtut, sesuai dengan halaman pada buku.

Halaman 1 : Pengenalan Tokoh

Mendeskripsikan tentang nama tokoh “Bimo” beserta tugasnya

Halaman 2-3

Deskripsi : Sambutan Bimo kepada pembaca

Teks : Halo, namaku Bimo, saya adalah temanmu yang akan menemani berkeliling di Sekaten, oh iya selamat datang di Sekaten Yogyakarta, sebelum kita menuju wahana permainan yang ada di Sekaten, ayo ikut bersamaku mengenal lebih dalam apa itu sekaten.

Latar : Di depan pintu masuk Sekaten Yogyakarta, terlihat banyak wahana yang menyenangkan.

Halaman 4-5

Deskripsi : Sekilas Tentang Sekaten

Teks : Saat ini kita ada di depan masjid Gede Kauman, nah cerita tentang Sekaten kita mulai dari sini.

Tahukah kamu, Sekaten diadakan di dua provinsi, yaitu Yogyakarta dan Solo, adanya acara sekaten ini untuk mengenang hari lahir nabi Muhammad SAW.

Dahulu kala, acara Sekaten ini diadakan oleh Walisongo untuk menyebarkan agama Islam di Pulau Jawa lho!

Dan buat mengundang pengunjungnya, setiap acara sekaten pasti ada permainan Gamelan dan juga wayang.

Latar : Halaman Masjid Gede Kauman

Halaman 6

Deskripsi : Perayaan Sekaten di Yogyakarta Hadiningrat

Teks : Perayaan Sekaten di Yogyakarta diadakan di Alun – Alun Utara Yogyakarta dan Halaman Masjid Gede Kauman.

Perayaan ini akan dimulai malam hari saat dua gamelan yang akan dimainkan di Perayaan Sekaten dikeluarkan. Nah dua gamelan tersebut sebelumnya berada ditempat penyimpanannya yang bernama bangsal Sri Manganti lalu dibawa menuju Pendopo Ponconiti.

Latar : Halaman Masjid Gede Kauman & *insert image* bangsal Sri manganti dan Pendopo Ponconiti.

Halaman 7-8

Deskripsi : Menenal 2 gamelan Kraton bernama KanjengKyai Guntur Madu dan Kanjeng Kyai Nogowilogo

Teks : Oh iya, sudah kenal dengan 2 gamelan Kraton ini? Nama dua Gamelan Kraton ini adalah KanjengKyai Guntur Madu dan Kanjeng Kyai Nogowilogo.

Kenapa di beri nama?

Menurut Kraton Yogyakarta, semua benda pusaka yang ada di Keraton akan diberi nama yang mempunyai arti baik. jika bendanya melambangkan laki – laki akan di beri gelar Kyai, dan jika perempuan akan diberi gelar Nyai.

Latar : Suasana Masjid Gede Kauman & gambar 2 gamelan Kyai Guntur madu dan Kyai Nogowilogo

Halaman 9

Deskripsi : *Fun Fact*

Teks : Taukah Kamu, Untuk mengeluarkan gamelan itu harus diadakan upacara dan para Abdi Dalem Kraton yang memainkannya harus puasa dan mandi keramas dulu lho! Konon katanya jika tidak gamelan itu tidak akan bisa bunyi saat dimainkan.

Latar : Suasana Masjid Gede Kauman

Halaman 10-11

Deskripsi : Grebeg Maulud

Teks : Nah Setelah Gamelan, Bimo mau mengenalkan yang dinamakan Grebeg Maulud.

Grebeg Maulud ini selalu diadakan pada akhir acara Sekaten tepat pada hari lahir Nabi Muhammad SAW sebagai rasa bersyukur karena sekaten berjalan dengan lancar.

Oh iya, Grebeg Maulud juga ada 2 buah seperti gamelan yang tadi lho, Namanya Gunungan Jaler dan Gunungan estri. Gunungan jaler adalah gunungan laki – laki, dan Gunungan Estri adalah gunungan perempuan.

Gunungan ini akan dibawa dari Kraton menuju Masjid Agung dengan dikawal oleh 10 prajurit kraton.

Latar : Gunungan Jaler dan Gunungan Estri di kraton

Halaman 12-13

Deskripsi : *Fun Fact*

Teks : Taukah kamu, konon katanya bagian dari Gunungan Jaler dan Gunungan Estri dipercaya membawa berkah bagi yang mnedapatkan, maka dari itu saat perjalanan menuju Masjid Agung banyak yang memperebutkan.

Latar : Gunungan yang diperebutkan

Halaman 14-15

Deskripsi : Upacara Tumplak Wajik

Teks : Tumplak Wajik adalah upacara yang diadakan sebelum pembuatan Gunungan Jaler dan Gunungan Estri.

Upacara ini diadakan di halaman Keraton. Dan yang menariknya upacara ini di iringi bunyian *kenthongan*, suara menumbuk padi juga diiringi lagu – lagu dolanan.

Latar : Halaman kraton

Halaman 16-17

Deskripsi : Tata Urutan Perayaan Sekaten Yogyakarta

Teks : Sekarang Bimo akan menjelaskan urutan perayaan sekaten dari awal sampai akhir.

Latar : Visual dari acara masing – masing

Halaman 18-19

Deskripsi : Acara di Sekaten selain acara tradisionalnya

Teks : Selain acara tradisionalnya, di Sekaten juga ada banyak hiburan seperti Permainan komedi putar, ombak banyu dan juga ada penjual mainan seperti gasing, topeng – topengan, kapal – kapalan dan masih banyak lagi.

Tidak cuma itu, ada banyak juga penjual makanan yang enak – enak.

Latar : Suasana wahana bermain di Sekaten

Halaman 20

Deskripsi : Pesan dari Bimo

Teks : Nah, Setelah belajar semua ini Bimo mau mengajak teman-teman semua buat melestarikan tradisi sekaten yang ada di Yogyakarta ini, dengan cara ajak orang tua kalian menonton semua upacara secara urut yang ada setiap sekaten berlangsung. Jangan lupa ya! Bimo tunggu di Sekaten.

Latar : Alun – Alun Utara.

Halaman 21

Deskripsi : Tentang Penulis

Penulis Berusaha mengemas alur cerita dengan sedemikian rupa agar tetap sederhana namun tetap tidak menghilangkan inti dari suatu upacara yang ada di Sekaten Yogyakarta. Pengemasan alur yang sederhana ini bertujuan agar anak – anak lebih mudah memahami cerita tersebut. Unsur penting yang tetap dipertahankan oleh penulis dalam buku cerita ini antara lain :

1. Asal mula Sekaten diselenggarakan
2. Gamelan Kyai Guntur madu dan Kyai Notowilogo
3. Gunungan *Grebeg Mulud*
4. Upacara *Tumplak Wajik*

Kemudian untuk menyesuaikan dengan konteks cerita mengingat buku ini untuk anak - anak, penulis membuat karakter Bimo yang menjadi moderator dalam buku ini, diharapkan anak – anak memiliki interaksi langsung saat membacanya atau saat dibacakan oleh orang tua mereka.\

Selain mengubah alur cerita penulis juga menyisipkan beberapa unsur mitos yang ada pada setiap upacara yang ada di Sekaten, seperti saat pemain gamelan tidak melaksanakan puasa saat ingin menabuh maka gamelan itu tidak akan bersuara, dan saat acara gunungan yang diperebutkan oleh masyarakat yang dipercaya akan membawa berkah bagi yang mendapatkannya, dengan begitu penulis berharap mitos ini akan selalu di ceritakan pada generasi selanjutnya juga menambah kesan penasaran terhadap anak – anak yang membaca.

### **III.1.6 Gaya Penulisan Naskah**

Penulisan naskah pada perancangan ini menggunakan Bahasa tidak baku dan sederhana, supaya informasi yang diberikan lewat cerita lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Struktur kalimat yang digunakan juga masih sederhana, umumnya menggunakan 8-15 kata perkalimat, juga penulis menghindari kata dan Bahasa yang negatif.

## **III.2 Konsep Visual**

Dalam konsep visual ini, penulis akan membahas mengenai unsur visual yang disajikan dalam perancangan buku cerita bergambar ini. Untuk menarik perhatian anak – anak sebagai *target audience*, diperlukan konsep visual yang memberikan pembeda dari buku yang lain. Unsur pembeda yang ditonjolkan adalah dari segi ilustrasi, karakter yang *ekspresif*, warna yang ceria, tipografi, *layout* yang digabungkan menjadi visual yang menarik, lucu, dan ceria.

### **III.2.1 Studi Karakter**

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan penulis, anak – anak lebih menyukai karakter yang sesuai dengan usia mereka. Maka dari itu perancangan ini dikerjakan menggunakan gaya ilustrasi kartun, karena gaya ini cukup *simple*, enak dilihat, ekspresif dan digabungkan dengan warna yang cerah menambahkan kesan ceria. Selain itu detail dari karakter gaya kartun tidak terlalu mencolok, namun anak – anak sudah bisa memahami anatomi dari bentuk karakter

yang dilihat. Hal ini dikarenakan anak usia 4-7 tahun masih belajar mengenal bentuk, maka dari itu gaya desain kartun ini cocok untuk tidak terlalu rumit dipenglihatan anak-anak.

Dalam *survey* ini penulis memilih beberapa tokoh kartun anak – anak yang saat ini masih sering tayang di televisi dan ditonton oleh anak-anak, antara lain Nobita dan Doraemon (*Doraemon*), Boboiboy (*Boboiboy*), Upin dan Ipin (*Upin dan Ipin*), Adit (*Adit Sopo Jarwo*).



Gambar 3.1 *Survey* Studi Karakter

(sumber : Dokumentasi Penulis)

No.1 ( Upin Ipin )	: 4 Anak	No.2 ( Adit Sopo Jarwo )	: 2 Anak
No.3 ( Boboiboy )	: 5 Anak	No.4 ( Doraemon )	: 4 Anak

Berdasarkan kesimpulan dari hasil *survey*, menunjukkan bahwa karakter Boboiboy serta Upin dan Nobita yang paling disukai oleh responden, dengan perolehan karakter Boboiboy disukai oleh 5 anak, karakter upin dan Nobita 4 anak, dan disusul karakter Adit 2 anak.

Maka dari itu, perancangan buku cerita bergambar ini akan mengkombinasikan gaya kartun seperti serial boboiboy dan doraemon sebagai referensi utama karena memiliki kesan yang simple/ sederhana, lucu, dan ceria.

### 1. Karakter Bimo

Jenis kelamin	: Laki – Laki
Sifat	: Ceria, Ramah, Pintar
Deskripsi	: <i>Tour Guide</i> Wisata di Yogyakarta



Karakter Bimo dalam Buku cerita ini merujuk pada referensi karakter Boboiboy dan upin, karena kedua karakter tersebut memiliki karakteristik yang lucu, imut, pintar, ceria, dan sopan.

### **III.2.2 Studi Tipografi**

Dalam studi tipografi ini, penulis akan membahas tentang jenis huruf yang akan digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar ini.

### III.2.3 Tipografi Judul Buku

Pada penulisan judul buku ini, penulis akan menggunakan jenis huruf yang berkesan *Vintage*, namun tetap *Fun/ Childish* dengan tingkat keterbacaan yang tinggi. Jenis font yang digunakan harus memiliki kesan *vintage* agar sesuai dengan tema dari buku yang berfokus pada suatu Adat dan Kebudayaan.

<p><b>LazyMeow</b></p> <p>ABCDEFGH IJKLMNOP abcdefgh ijklmnop</p>	<p><b>BEAUTY FLORIST</b></p> <p>ABCDEF GH IJKLMNOP ABCDEFGHI</p>
<p>OCEANIA</p> <p>ABCDEFGHI IJKLMNOP</p> <p>ABCDEFGHI IJKLMNOP</p>	<p><b>Popty Ping</b></p> <p>ABCDEFGH IJKLMNOP abcdefgh ijklmnop</p>

Gambar 3.2 Pilihan Jenis Huruf Judul Buku

(sumber : Dokumentasi Penulis)

No.	Nama Huruf	Klasik	Fun/ <i>Childish</i>	Keterbacaan
1	LazyMeow	★	★★★	★★
2	Beauty Florist	★★	★★★	★★
3	Oceania	★★★	★	★
4	Popty Ping	★★	★★★	★★

Gambar 3.3 Study Huruf Judul Buku

(sumber : Dokumentasi Penulis)



MENGENAL SEKATEN BERSAMA BIMO	24
MENGENAL SEKATEN BERSAMA BIMO	18
MENGENAL SEKATEN BERSAMA BIMO	16
MENGENAL SEKATEN BERSAMA BIMO	14
MENGENAL SEKATEN BERSAMA BIMO	12

Gambar 3.4 Huruf Judul Buku Terpilih

(sumber : Dokumentasi Penulis)

Huruf *Beauty Florist* ini memiliki karakteristik klasik yang cukup kuat, pada font ini memiliki tambahan *ornament* dan sulur yang membuat karakteristik font menjadi klasik. Selain itu font *Beauty Florist* juga memiliki keterbacaan yang jelas dan juga mempunyai kesan *fun* yang ditandai dengan ciri *handrawn*, ekspresif dan tidak terlalu kaku.

### III.2.4 Tipografi Isi Buku

Pada penulisan isi buku ini, penulis akan menggunakan huruf yang berkesan *fun*, sederhana, dengan tingkat keterbacaan yang tinggi.

<p>Milk Run</p> <p>ABCDEFGH IJKLMNOP abcdefgh ijklmnop</p>	<p>JMH Typewriter</p> <p>ABCDEFGH IJKLMNOP abcdefgh ijklmnop</p>
<p>Pulchella</p> <p>ABCDEFGH IJKLMNOP abcdefgh ijklmnop</p>	<p>Bahnschrift</p> <p>ABCDEFGH IJKLMNOP abcdefgh ijklmnop</p>

Gambar 3.5 Studi Huruf isi Buku

(sumber : Dokumentasi Penulis)

No.	Nama Huruf	Sederhana	Fun/ <i>Childish</i>	Keterbacaan
1	Milk Run	★★	★★★	★★★
2	JMH Typewriter	★★	★★	★★★
3	Pulchella	★★	★★	★★★
4	Bahnschrift	★★	★	★★★

Gambar 3.6 Studi Huruf isi Buku

(sumber : Dokumentasi Penulis)

<p>Milk Run</p> <p>ABCDEFGH IJKLMNOP abcdefgh ijklmnop</p>
--

Mengenal Sekaten Bersama Bimo	24
Mengenal Sekaten Bersama Bimo	18
Mengenal Sekaten Bersama Bimo	16
Mengenal Sekaten Bersama Bimo	14
Mengenal Sekaten Bersama Bimo	12

Gambar 3.7 Huruf Isi Buku Terpilih

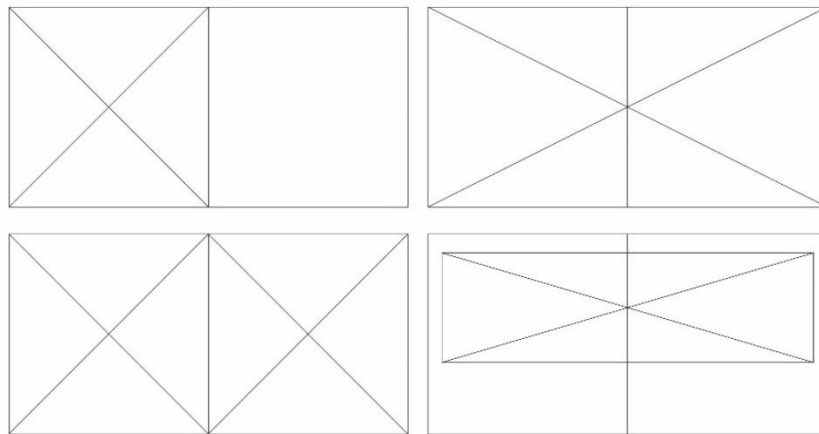
(sumber : Dokumentasi Penulis)

Huruf *Milk Run* ini memiliki karakteristik yang sederhana, *Fun/childish*, dan juga memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. Selain itu Huruf *Milk Run* ini memiliki *Kerning* atau bisa dibilang jarak antar kata yang tidak terlalu berdekatan, itu menjadi nilai plus sehingga *target audience* lebih mudah dalam membaca buku ini.

### III.2.5 Studi *Layout*

Pada perancangan buku cerita bergambar ini penulis menggunakan beberapa jenis *layout*. Ada yang terbagi menjadi setiap halaman satu adegan, dan ada yang dibagi menjadi 2 sisi halaman untuk satu adegan. Penulis juga menggabungkan antara penulisan teks yang tergabung dengan gambar, dan juga menggunakan panel teks supaya tidak terlalu monoton dan terlihat lebih dinamis.

Penulis menggunakan gaya *layout* yang sederhana dengan alur baca dari kiri ke kanan agar anak – anak lebih mudah membacanya dan memahami alurnya.



Gambar 3.8 Studi *Layout* Buku

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

### III.2.6 Studi *Layout Cover*

Dalam *survey* yang dilakukan oleh penulis, ada beberapa contoh *layout cover* buku cerita bergambar yang dipilih. Penulis mengambil *sample* dari *cover* buku cerita *Tesouro Do Jardim*, *The Mystwick School Of Musicraft*, *The Adventures Of Alice in Wonderland*, *Histoires de mes Bans*.



Gambar 3.9 Studi *Layout Cover*

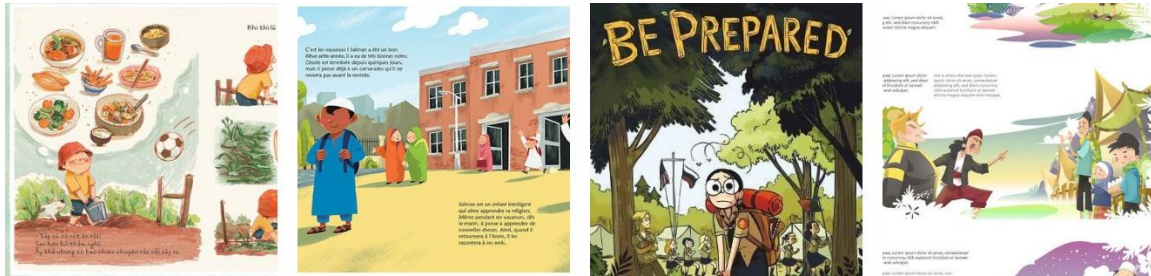
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

No.1	: 4 Anak	No.2	: 3 Anak
No.3	: 4 Anak	No.4	: 1 Anak

Dari kesimpulan hasil *survey*, menunjukkan bahwa *cover Tesouro Do Jardim* dan *The Mystwick School Of Musicraft* paling disukai oleh responden, maka dari itu perancangan *cover* buku cerita bergambar ini menggunakan gaya *layout* yang mengkombinasikan dari 2 judul yang menjadi pilihan teratas tersebut.

### III.2.6 Studi Warna

Dalam *survey* ini, penulis memilih beberapa contoh Teknik pewarnaan yang ada dalam buku cerita bergambar.



Gambar 3.10 Contoh Teknik Pewarnaan

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

No.1	: 3 Anak	No.2	: 3 Anak
No.3	: 2 Anak	No.4	: 2 Anak

Berdasarkan kesimpulan hasil *survey* yang dilakukan oleh penulis, maka menunjukkan anak – anak lebih menyukai gaya pewarnaan yang memiliki kesan gambar tangan atau menggunakan *brush* dengan perpaduan warna yang cerah, karena warna yang cerah sendiri memiliki kesan yang ceria dan atraktif.

Sehingga dalam perancangan buku cerita bergambar ini penulis akan menggunakan Teknik gambar tangan dengan kesan *brush* dan mengkombinasikan menggunakan warna yang cerah dengan meminimalkan warna hitam untuk memberikan kesan yang ceria, *eye catching*, dan atraktif.