

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG *FOLKLORE* PADA MOTIF BATIK SEMARANG

Oleh

Irena Ayu Maitri Tyaga

NRP 1464071

Indonesia adalah negara yang kaya akan warisan kebudayaan, salah satunya ialah kebudayaan batik. Terdapat berbagai jenis batik dengan identitas yang digambarkan melalui ragam hias pada batik tersebut. Sayangnya, tidak semua batik dikenal oleh masyarakat seperti Batik Semarang. Batik Semarang secara garis besar terdiri dari motif lama dan motif kontemporer. Batik motif kontemporer mengangkat *folklore* sebagai ragam hias yang sebenarnya dapat menjadi sebuah keunikan dibandingkan batik daerah lainnya. Faktanya, berdasarkan data yang diperoleh meskipun sebagian besar masyarakat Semarang sudah mengetahui adanya Batik Semarang namun banyak diantaranya tidak mengetahui motif khas Batik Semarang dan *folklore* di dalamnya.

Dikarenakan hal tersebut maka perlu dirancang sebuah media untuk mendokumentasikan motif Batik Semarang. Konsep kreatif dari buku ini adalah menggunakan bahasa rupa yang dipadu dengan *Augmented Reality* agar muatan *folklore* yang ada pada motif dapat tersampaikan secara baik kepada pembaca mengikuti perkembangan zaman yang ada dan disesuaikan dengan target market primer yaitu usia 17-25 tahun. Melalui perancangan buku interaktif ini masyarakat khususnya masyarakat Kota Semarang diharapkan dapat lebih mengenal dan bahkan tertarik atau bahkan memiliki kepedulian terhadap Batik Semarang.

Kata kunci : Buku interaktif, Batik Semarang, *Folklore*, Motif

ABSTRACT

INTERACTIVE BOOK DESIGN ABOUT FOLKLORE OF SEMARANG'S BATIK PATTERNS

Submitted by
Irena Ayu Maitri Tyaga
NRP 1464071

Indonesia has many cultural heritages, which one of them is batik. There are many kind of batik with some special patterns are drawn on it as their identity. Unfortunately, not all of them is well-known such as Semarang's batik. Semarang's batik divided into two ; the old patterns and the contemporary patterns. The contemporary patterns used folklore as batik's pattern which can actually be their uniqueness among others. In fact, based on data obtained even most of Semarang's citizen already know the existence of Semarang's batik but half of them also do not know the typical motif of Semarang's Batik and the folklore on it.

Therefore it is necessary to design a documentation media of Semarang's batik patterns. The creative concept of this book is using a visual language combined with Augmented Reality to delivered the folklore message on it properly that adjust current development according with the primary marketing target which is 17-25 years old. Through this interactive book design the citizen especially Semarang's citizen is expected to be more familiar and even interested or even have a concern of Semarang's batik.

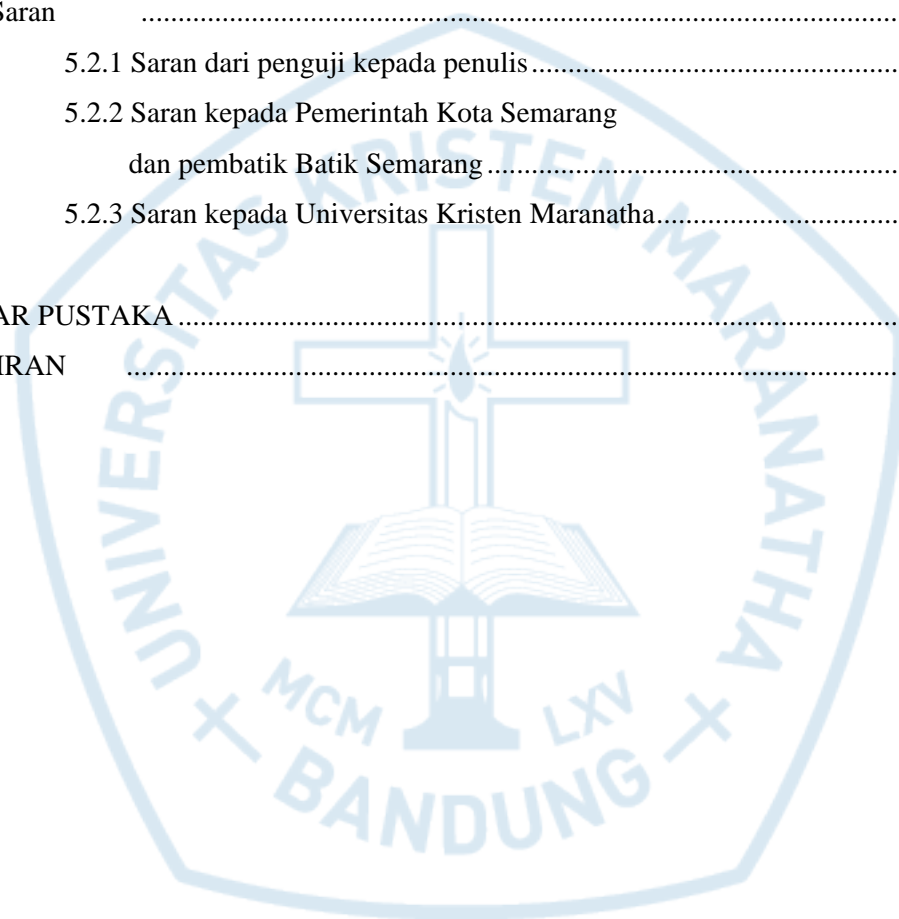
Keywords : Interactive book, Semarang's batik, Folklore, Pattern

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.1 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.2 Tujuan Perancangan	3
1.3 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.4 Skema Perancangan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Batik	5
2.1.1 Pengertian Batik	5
2.1.2 Macam-macam Batik.....	5
2.1.3 Batik Semarang	6
2.2 Motif / Ragam Hias	6
2.2.1 Pengertian Motif / Ragam Hias.....	6
2.2.2 Klasifikasi Jenis Ragam Hias dalam Motif Batik.....	7
2.3 <i>Folklore</i>	9
2.3.1 Pengertian <i>Folklore</i>	9
2.3.2 Jenis <i>Folklore</i>	11
2.3.3 <i>Folk Art Style</i>	11
2.4 Perancangan Buku / <i>Book Design</i>	12
2.4.1 Pengertian Perancangan	12

2.4.2	Pengertian Buku	12
2.4.3	Struktur Buku.....	12
2.4.4	<i>Interactive Book</i> / Buku Interaktif	13
2.4.4.1	<i>Paper Engineering</i>	13
2.4.4.2	<i>Augmented Reality</i>	13
2.5	Bahasa Rupa	14
2.6	Dokumentasi.....	15
 BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....		17
3.1	Data dan Fakta	17
3.1.1	Perusahaan / Lembaga Terkait (Mandatori)	17
	a) Cinta Batik Semarangan (Kampung Batik)	17
	b) Zie Batik (Kampung Malon)	18
3.1.2	<i>Sponsorship</i>	19
	a) PT Gramedia Pustaka Utama	19
	b) Yayasan Batik Indonesia	20
3.1.3	Artikel.....	21
3.1.4	Tabel Daftar Motif Batik Semarang	22
3.1.5	Kuesioner.....	26
3.1.6	Wawancara	37
3.1.7	Observasi	39
3.1.8	Tinjauan Proyek Sejenis	44
3.2	Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	46
	3.2.1 Analisis STP	46
	3.2.2 Analisis SWOT.....	47
 BAB IV PEMECAHAN MASALAH.....		48
4.1	Konsep Komunikasi	48
4.2	Konsep Kreatif.....	48
	4.2.1 Konsep Visual	48
	4.2.2 Konsep Verbal.....	53
4.3	Konsep Media.....	53
4.4	Hasil Karya	55
	4.4.1 Buku	55

4.4.2 Poster	60
4.4.3 <i>Hanging Banner</i>	60
4.4.4 Media Sosial	61
4.4.5 <i>Gimmick</i>	61
4.5 <i>Budgeting</i>	63
BAB IV PENUTUP	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	66
5.2.1 Saran dari penguji kepada penulis	66
5.2.2 Saran kepada Pemerintah Kota Semarang dan pembatik Batik Semarang	66
5.2.3 Saran kepada Universitas Kristen Maranatha.....	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Perancangan	4
Gambar 3.1	Logo Zie Batik	18
Gambar 3.2	Logo PT Gramedia Pustaka Utama.....	19
Gambar 3.3	Logo Yayasan Batik Indonesia.....	20
Gambar 3.4	Diagram data analisis jenis kelamin responden.....	26
Gambar 3.5	Diagram data analisis usia responden.....	27
Gambar 3.6	Diagram data analisis pekerjaan responden.....	27
Gambar 3.7	Diagram data analisis responden yang lahir atau pernah menetap di Semarang.....	27
Gambar 3.8	Diagram data analisis domisili responden saat ini.....	28
Gambar 3.9	Diagram data responden mengetahui eksistensi Batik Semarang	29
Gambar 3.10	Diagram analisis sumber responden mengetahui eksistensi Batik Semarang.....	29
Gambar 3.11	Diagram analisis pengetahuan masyarakat akan motif khas pada Batik Semarang	29
Gambar 3.12	Diagram analisis pengetahuan motif khas yang diketahui responden....	30
Gambar 3.13	Diagram analisis responden yang mempunyai produk batik.....	30
Gambar 3.14	Diagram analisis pengetahuan responden nama/makna yang ada pada motif batik yang dimiliki.....	30
Gambar 3.15	Diagram analisis alasan responden yang tidak mengetahui motif yang dikenakan dalam membeli produk batik.....	31
Gambar 3.16	Diagram analisis wawasan responden terhadap <i>folklore</i> yang ada pada motif batik pada tabel yang disajikan.....	31
Gambar 3.17	Diagram saran responden terhadap motif batik yang cocok untuk dijadikan motif khas Batik Semarang.....	32
Gambar 3.18	Diagram analisis pendapat responden media penerapan batik yang paling sesuai.....	32
Gambar 3.19	Diagram analisis pendapat responden apakah motif Batik Semarang perlu di dokumentasikan.....	34
Gambar 3.20	Diagram analisis minat responden terhadap referensi desain <i>layout</i>	35
Gambar 3.21	Diagram saran alternatif media dari responden yang menjawab media buku belum tepat.....	35

Gambar 3.22	Diagram analisis pendapat responden terhadap jenis buku yang menarik.....	35
Gambar 3.23	Kawasan Kampung Batik.....	39
Gambar 3.24	Kawasan Kampung Batik.....	40
Gambar 3.25	Pak Eko Hariyanto pemlik Cinta Batik Semarang	40
Gambar 3.26	Hasil Karya Zie Batik.....	41
Gambar 3.27	Proses pengerjaan di Zie Batik.....	41
Gambar 3.28	Proses pengerjaan di Zie Batik.....	41
Gambar 3.29	Pengerjaan dan mesin tenun di Batik Semarang 16	42
Gambar 3.30	Pengerjaan alat cap di Batik Semarang 16	42
Gambar 3.31	Baha-bahan pewarna alami di Batik Semarang 16.....	43
Gambar 3.32	Hasil kerajinan lain dari batik di Batik Semarang 16.....	43
Gambar 3.33	Cover buku proyek sejenis “Ungkapan Batik Semarang”.....	44
Gambar 3.34	Cover buku proyek sejenis “Inspiration of Batik Semarang”(kiri) Isi buku “Inspiration of Batik Semarang” (kanan)	45
Gambar 4.1	Foto kain dan ilustrasi vektor kain motif Merak Mlerok	49
Gambar 4.2	Ilustrasi pada halaman bercerita.....	49
Gambar 4.3	Cover buku ‘The Journey’ karya acuan tipe ilustrasi bercerita.....	50
Gambar 4.4	Foto alat cetakan yang digunakan untuk membuat batik cap.....	50
Gambar 4.5	Alternatif <i>layout</i> isi buku pada bab pendahuluan.....	52
Gambar 4.6	Alternatif <i>layout</i> isi buku penjelasan motif.....	52
Gambar 4.7	Alternatif <i>layout</i> isi buku cerita bahasa rupa dengan <i>pull-out paper</i>	53
Gambar 4.8	Tampilan <i>cover</i> depan dan belakang.....	55
Gambar 4.9	Halaman judul	56
Gambar 4.10	Halaman <i>copyright</i> dan halaman judul.....	56
Gambar 4.11	Halaman pengantar.....	57
Gambar 4.12	Halaman daftar isi	57
Gambar 4.13	Halaman pendahuluan Kriya Batik	57
Gambar 4.14	Halaman pembatas bab	58
Gambar 4.15	Halaman motif lama Bangau Semawis	58
Gambar 4.16	Halaman motif kontemporer Sam Poo Kong	58
Gambar 4.17	Halaman bercerita Sam Poo Kong	59
Gambar 4.18	Halaman daftar pustaka dan tentang penulis.....	59
Gambar 4.19	Ilustrasi pengaplikasian <i>Augmented Reality</i> pada halaman bercerita.....	59

Gambar 4.20	Poster <i>launching</i> buku.....	60
Gambar 4.21	Desain <i>hanging banner launching</i> buku	60
Gambar 4.22	Desain <i>posting</i> media sosial <i>launching</i> buku	61
Gambar 4.23	<i>Gimmick</i> kipas.....	61
Gambar 4.24	<i>Gimmick tote bag</i>	62



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel daftar Batik Semarang motif lama	23
Tabel 3.2	Tabel daftar Batik Semarang motif kontemporer	24
Tabel 3.3	Tabel analisis SWOT.....	47
Tabel 4.1	Total perkiraan <i>budgeting</i> produksi <i>offset</i>	63



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Asistensi Sketsa68

