

Buku Ilustrasi Pengenalan Sejarah Kesenian Zapin untuk Anak Sekolah Dasar di Kepulauan Riau

Ferzi Lupiansyah
Wiwi Isnaini, M.Ds.
RR. Ratna Amalia, M.Ds.

Contact person :

Ferzi Lupiansyah
Jl. Sapujagat E/4 131. Bandung 40123
08112311003/ferzielupian@gmail.com

Abstrak

Kesenian Zapin berkembang dikalangan masyarakat Melayu dengan ragam-ragam dan gerak yang cukup khas pada setiap daerahnya. Tak dapat disangkal, keberagaman baik dari segi penamaan dan juga konsep Zapin menjadi suatu perhatian. Meskipun demikian, semua bentuk dan ragam zapin merujuk kepada sebuah kesenian yang mengedepankan gerak kaki. Kesenian ini tampak jelas menonjolkan nilai tata krama pada setiap tarian zapin. Selain itu, terdapat kandungan sopan santun juga dalam kesenian tersebut. Zapin juga mempelajari tentang ruang, jadi tidak hanya olah fisik yang ada, tapi tata krama dan etika juga diajarkan. Apresiator kesenian zapin cukup banyak, namun sayangnya tidak didukung dengan pengetahuan tentang sejarah kesenian zapin, baik dari segi fungsi dan makna pada mulanya maupun fungsi dan makna saat ini. Dengan perjalanan sejarah yang cukup panjang, dirasa hal ini sangat penting untuk diketahui oleh generasi muda maupun generasi selanjutnya. Melalui buku ilustrasi, diharapkan dapat menarik perhatian dan minat baca anak sekolah dasar serta mengapresiasi upaya pelestarian budaya dalam bentuk kreatifitas serta mengembangkan dan memperkaya kesenian tradisional Indonesia.

Kata kunci : Zapin, Sejarah, ilustrasi, anak sekolah dasar.

Abstract

Zapin art evolved around the Malay people with a many variety and style that is quite typical in each region. Undeniably, diversity both in terms of naming and also the concept of Zapin became a concern. However, all forms and varieties of zapin for an art that emphasizes footwork. This art is evidently full of ethics in every single step of zapin dance. And then, there is also be contained attitude in this art. Zapin also explained about the space room, so it is not just physical practice, but manners and ethics are also taught. Zapin art had a lot of appreciators, but unfortunately the knowledge of the history of art Zapin is not supported, in terms of both function and meaning in the beginning as well as function and meaning today. With a long history of journey, it is considered very important to be known by the new generation and the next generation. Through illustrated book, be expected to attract the attention and reading interest of primary school children and appreciating cultural preservation efforts in the form of creativity as well as build and enrich the Indonesian traditional arts..

Key Words : Zapin, History, Illustration, primary school children.

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Bagi Masyarakat Melayu khususnya di Provinsi Kepulauan Riau, tentunya sudah tidak asing lagi dengan kesenian Zapin. Dimana kesenian tersebut sudah membumi dari kalangan pelajar sampai remaja. Zapin adalah khazanah kesenian rumpun Melayu yang menghibur sekaligus sarat dengan pesan agama dan pendidikan. Apresiator kesenian Zapin cukup banyak, namun sayangnya tidak didukung dengan pengetahuan tentang sejarah kesenian zapin, baik dari segi edukasi di sekolah maupun dari pemerintah secara umum.

Tak dapat disangkal, keberagaman baik dari segi penamaan dan juga konsep Zapin menjadi suatu perhatian. Meskipun demikian, semua bentuk dan ragam zapin merujuk kepada sebuah kesenian yang mengedepankan gerak kaki. Itu artinya, meskipun tampak beragam bentuk dan tampilan tetapi Zapin yang dimiliki dari berbagai daerah di Indonesia memiliki kesamaan pada akhirnya.

Tetapi bukan pula keberagaman dan perbedaan itu ingin dipersoalkan. Karena setiap bentuk Zapin memiliki makna strategis untuk meningkatkan kreativitas, apresiasi dan pemahaman masyarakat terhadap seni Zapin, meningkatkan sumber daya manusia di bidang seni Zapin, sekaligus meningkatkan kesadaran dan pemahaman multikultur dan penguatan kearifan lokal sehingga ke depannya dapat pula seiring sejalan dalam meningkatkan jati diri dan karakter bangsa.

Dengan perjalanan sejarah yang cukup panjang sehingga dirasa sangat penting untuk diketahui oleh generasi muda maupun generasi selanjutnya. Dari sejarah perjalanan Zapin ini juga menciptakan bentuk dan ragam gerak yang cukup banyak di Nusantara khususnya di Indonesia jika dibandingkan dengan negara-negara tetangga, sudah seharusnya Indonesia menjadi Pusat Zapin Nusantara. Tapi pada kenyataannya, negara tetangga yaitu Malaysia sudah terlebih dahulu menggaungkan untuk menjadi Pusat Zapin Nusantara. Ditambah lagi hal tersebut mendapat bantuan penuh oleh pihak kerajaan mereka yang memang sangat peduli dengan keberadaan seni dan budaya.

Menurut Dinas Kebudayaan Provinsi Kepulauan Riau, dimulai pada tahun 2014 hingga saat ini, jumlah pariwisata mancanegara seperti Singapura lalu diikuti Malaysia mengalami peningkatan. Hal ini tentu saja juga didukung secara geografis. Provinsi Kepulauan Riau merupakan daerah yang cukup strategis dengan jarak yang tidak jauh dari negara-negara tetangga seperti Singapura dan Malaysia. Selain itu Provinsi Kepulauan Riau juga sering menggelar acara-acara besar tingkat internasional yang tak jarang diikuti oleh negara-negara tersebut. Dan hal ini bisa dijadikan peluang dalam mempertegas siapa yang layak untuk menjadi pusat Zapin Nusantara.

METODOLOGI

1. Pengumpulan data

Tahap pertama dalam proses perancangan ini adalah pengumpulan data, mulai dari definisi, sejarah, hingga peran Zapin di Kebudayaan Melayu dan Islam. Dari sebagian besar data yang diperoleh berasal dari studi literatur, observasi, hasil wawancara dan website. Studi literatur adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur, catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. (*Nazir, Metode Penelitian, 1988:111*). Sedangkan observasi adalah cara pengumpulan data dengan jalan melakukan pencatatan secara cermat dan sistematis (*Soeratin & Lincoln Arsyad, 1993*). Metode observasi yang akan dilakukan adalah pengamatan langsung ke sekolah maupun sanggar-sanggar tari untuk melihat kondisi seni Zapin, seberapa banyak peminatnya, dan apa pandangan tentang seni Zapin ini bagi anak sekolah. Pengumpulan data diperoleh dari hasil wawancara salah satu seniman di Kota Tanjungpinang yaitu bapak Syafarudin di Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, dan beberapa budayawan di Kota Tanjungpinang seperti bapak Said Hamid dan bapak Efiyar serta data lainnya melalui penyebaran kuesioner. Menurut *Arikunto (1997:140)*, kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi responden dalam arti tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui dalam penelitian. Hal ini bertujuan sebagai pendalaman consumer insight, consumer journey dan sample target. Kuesioner disebarkan kepada masyarakat, baik secara online maupun offline. Kuesioner dan wawancara bertujuan untuk mengetahui seberapa dalam masyarakat/target mengetahui Seni Zapin.

2. Analisis Data

Tahap selanjutnya adalah merumuskan serta mendefinisikan masalah yang sesuai dan layak untuk dijadikan bahan penelitian dan perancangan tugas akhir. Masalah tersebut didefinisikan secara jelas

sampai ke mana luas masalah yang akan dipecahkan. Kemudian, pokok permasalahan ini dituangkan dalam bentuk kalimat tanya dan jadi acuan dalam pemecahan masalah secara visual. Setelah itu tahap selanjutnya adalah menganalisa data dengan menggunakan beberapa metode yaitu *SWIH*, *SWOT analysis* dan *Lasswell model*. Setelah itu menemukan dan menentukan *problem statement* sebagai dasar proses kreatif. Dengan ditemukannya *problem statement* maka akan mempermudah dalam mencari solusi yang akan diberikan. Menentukan *target audience* (komunikasikan) yang tepat dengan menentukan segmentasi *target audience* dari faktor geografis, demografis, dan psikografis sehingga bisa dihasilkan sebuah *insight* atau keinginan terdalam target audiens yang menjadi pedoman untuk ke tahapan dalam menentukan pesan atau informasi yang akan disampaikan kepada target audiens tersebut.

3. Konsep Kreatif

Konsep kreatif adalah tahapan membuat sebuah rancangan kreatif sebagai solusi dari *problem statement*. Rancangan kreatif tersebut meliputi *What to say*, dan *How to say*. *What to say* adalah apa yang akan disampaikan kepada *target audience*. Lalu *what to say* tersebut akan dijadikan landasan untuk proses kreatif lainnya sehingga menjadi lebih terkonsep serta menentukan strategi komunikasi yang akan dipergunakan (*how to say*) dengan memodifikasi pesan general menjadi pesan kreatif agar pesan dapat tersampaikan secara efektif kepada TA. Menentukan *creative approach*, *creative approach* sangat berguna ketika mencari ide baru dan unik pada bidang *event*, promosi, *packaging*, *web banners*, brosur atau *direct mailing*. “*This is a toolbox containing an inexhaustible supply of new brain tools which anyone can use to expand their own strategies. It doesn't give a lecture on how to do things but simply leads users into areas they may never have considered before.*” (Mario Pricken, *Creative Advertising*)

Menentukan *tone and manner* dalam perancangan visual serta menentukan model komunikasi yang akan digunakan demi terciptanya pesan yang efektif. Dengan model komunikasi tersebut diharapkan *target audience* mampu mengubah pemikiran, sikap, serta perilaku sesuai dengan tujuan perancangan. Setelah itu membuat sebuah *storyline* yang bertujuan untuk mempermudah proses perancangan. Dengan adanya *storyline*, perencanaan yang sudah disusun akan sesuai dengan apa yang diharapkan.

4. Proses Kreatif

Membuat konsep visual dan verbal (kata-kata) dalam perancangan namun tetap berpedoman pada konsep strategi yang telah dirancang sebelumnya. Membuat beberapa sketsa kuantitas sebagai alternatif visual sehingga tercipta sketsa kualitas. Pemilihan jenis tipografi (*font*), warna, serta teknik visual sebagai proses eksekusi berdasarkan konsep strategi kreatif. Penggayaan visual tersebut harus sesuai dengan analisa sebelumnya sehingga dapat lebih mudah dalam proses pembuatan karakter dan teknik visual yang akan digunakan. Media promosi yang akan menunjang buku ilustrasi ini juga diolah dalam tahapan ini. Media ini meliputi *merchandise*, *print ad* dan *website* sebagai media penarik perhatian.

5. Eksekusi dan Aplikasi

Setelah mencapai hasil visual yang telah dirancang sesuai dengan konsep secara keseluruhan, maka diperoleh desain akhir dalam perancangan tugas akhir dan diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan yang terjadi serta bisa mencapai tujuan sesuai yang diharapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis SWOT Pengenalan Zapin

Metode analisis SWOT merupakan alat yang tepat untuk menemukan masalah dari 4 (empat) sisi yang berbeda, dimana aplikasinya adalah bagaimana kekuatan (*strengths*) mampu mengambil keuntungan dari sebuah peluang (*opportunities*) yang ada, kemudian bagaimana cara mengatasi kelemahan (*weaknesses*) yang mencegah keuntungan, selanjutnya bagaimana kekuatan (*strengths*) mampu menghadapi ancaman (*threats*) yang ada, dan terakhir adalah bagaimana cara mengatasi kelemahan (*weaknesses*) yang mampu membuat ancaman (*threats*) menjadi nyata atau menciptakan sebuah ancaman baru.

Dengan saling berhubungannya 4 faktor tersebut, maka membuat analisis ini memberikan kemudahan untuk melihat permasalahan dari Pengenalan Zapin. Berikut analisis SWOT yang telah disusun:

Tabel 1. Matriks SWOT Pengenalan Zapin

<p>STRENGTH - OPPORTUNITY</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempertahankan keberadaan zapin sebagai kearifan lokal agar generasi penerus dapat tetap mengembangkan kesenian zapin sehingga dapat diakui sebagai pusat zapin nusantara. 	<p>STRENGTH - THREAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan informasi dan pemahaman tentang sejarah kesenian zapin agar rasa cinta terhadap kesenian lokal meningkat • Menumbuhkan kecintaan target terhadap kesenian zapin sehingga meningkatkan jati diri dan karakter bangsa dan membuat makna zapin tetap bertahan.
<p>WEAKNESS - OPPORTUNITY</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan informasi tentang sejarah kesenian zapin agar target paham akan makna zapin sehingga dapat meningkatkan perkembangan zapin. • Peran pemerintah sangat dibutuhkan untuk mendukung fasilitas kegiatan zapin agar dapat diakui oleh negara tetangga sebagai pusat zapin nusantara 	<p>WEAKNESS - THREAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merubah pandangan target terhadap zapin bahwa kesenian zapin tidak hanya sebatas kesenian hiburan melainkan memiliki makna yang sangat penting bagi kehidupan berupa nasehat, tatanilai, dll

Dari tabel analisis SWOT Pengenalan Zapin tersebut dapat disimpulkan bahwa memberikan informasi dan pemahaman tentang Sejarah Kesenian Zapin dapat meningkatkan cinta terhadap kesenian lokal.

2. Target Audiens

2.1. Geografis

Target yang berada di seluruh daerah di Kepulauan Riau. Menurut hasil survei, Zapin dikenal sebagai kesenian tradisional masyarakat melayu, dimana masyarakat melayu yang lebih dari 80% masih mempertahankan nilai-nilai tradisi melayu berada di Kepulauan Riau. (sumber: wawancara dengan Kepala Dinas Kebudayaan, Bapak Yatim Mustafa)

2.2. Demografis

Gender : Laki-laki dan Perempuan

Umur : 7-10 tahun

Status Sosial : Golongan menengah

Pekerjaan: Pelajar sekolah dasar

2.3. Psikografis

Suka berinteraksi dengan teman seusianya namun mereka juga suka membandingkan dirinya dengan teman-temannya. Target lebih senang berimajinasi terhadap suatu hal yang mereka sukai. Selain itu target juga aktif, enerjik, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

2.4. Teknografis

Dilihat dari kesehariannya, target lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain menggunakan *Smartphone/Tablet* untuk bermain *games* dan menonton video di aplikasi *youtube*.

2.5. Insight Target

Permasalahan di Target dilihat dari teori Psychology of Hope & Fear terhadap Kesenian Zapin, hingga mendapatkan insight dari target.

Hope :

- Target memiliki keinginan untuk belajar kesenian zapin agar dapat membanggakan orangtua.
- Target berharap bisa menarikan zapin dan menunjukkannya kepada teman-teman di sekolah.
- Target ingin belajar tentang zapin, namun tidak mendapatkan pengetahuan yang cukup tentang kesenian zapin dari sekolah.

Fear :

- Target takut dipandang kurang pergaulan jika mempelajari kesenian tradisional.
- Target takut tidak punya kesempatan untuk bermain jika terlalu fokus belajar kesenian tradisional.
- Target takut diejek oleh teman-teman se-usianya jika melakukan kesalahan dalam mempraktekkan kesenian zapin.

Dari *Psychology of Hope and Fear* didapatlah kesimpulan *Insight Target*. Bahwasanya target memiliki keinginan untuk belajar kesenian zapin sehingga merasa bangga ketika target dapat mempraktekkan kesenian tersebut di depan orangtua dan temannya. Namun sayangnya hal ini tidak didukung dengan pengetahuan yang seharusnya mereka dapatkan di sekolah, sehingga membuat target ragu untuk mempelajari kesenian tersebut dan cenderung takut diejek dan dianggap kurang pergaulan karena mempelajari kesenian tradisional.

3. Pernyataan Masalah

Dari hasil analisis pengenalan zapin melalui analisis SWOT pengenalan zapin, jika digabungkan dengan data dari target sesuai dengan segmentasi target audiens yang dipilih, maka didapat pernyataan masalah yang sesungguhnya, yaitu;

Dengan banyaknya bentuk dan ragam Zapin di Nusantara, sudah seharusnya Indonesia maju menjadi Pusat Zapin Nusantara. Namun bila tidak diimbangi dengan pengetahuan tentang sejarah kesenian zapin pada target, maka akan membuat kesadaran dan pemahaman kesenian zapin sebagai kearifan lokal menghilang, yang lambat laun membuat Kesenian Zapin pun semakin hilang.

4. Solusi Masalah

Dari pernyataan permasalahan yaitu minimnya pengetahuan tentang sejarah kesenian zapin pada target yang akan membuat kesadaran dan pemahaman kesenian zapin sebagai kearifan lokal menghilang, dan lambat laun membuat Kesenian Zapin pun semakin hilang, kemudian dikaitkan dengan permasalahan yang ada pada target audiens. Maka didapatlah sebuah solusi yaitu, BUKU ILUSTRASI PENGENALAN SEJARAH KESENIAN ZAPIN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR DI KEPULAUAN RIAU.

5. Strategi Perancangan Pesan

5.1. *What to Say*

“Kamu tahu, Zapin maju. Kamu pahami, Zapin di hati”. Maksud dari kalimat tersebut yaitu, dengan mengetahui Sejarah Kesenian Zapin, mampu membuat target menjadi lebih memahami dan semakin mencintai kesenian tersebut. Sehingga Kesenian ini tidak hanya semakin berkembang, tetapi juga mendapat pengakuan dari negara-negara tetangga sebagai Pusat Zapin Nusantara serta merubah pendapat yang menyatakan bahwa Kesenian Zapin adalah kesenian tradisional yang hanya bersifat sebagai hiburan dan kurang kekinian.

5.2. *How to Say*

Agar pesan yang ingin disampaikan tersampaikan dengan baik maka dibutuhkan cara yang tepat, yaitu dengan menginformasikan dan menumbuhkan pemahaman kepada target tentang sejarah Kesenian Zapin melalui cerita bergambar dalam bentuk media buku ilustrasi agar menyenangkan serta mudah dipahami dan dipelajari oleh target.

5.3. Pendekatan Kreatif

Pendekatan kreatif yang di gunakan yaitu *Telling Story* dengan tujuan untuk menyampaikan informasi secara bercerita dengan gambar agar target tidak merasa sedang belajar tentang sejarah. Karena dari riset target diketahui bahwa pelajar sekolah dasar saat ini sudah mendapatkan materi pelajaran yang sangat padat dari sekolah, sehingga membuat mereka semakin malas untuk membaca buku dalam format yang formal atau standar pendidikan.

5.4. *Tone and Manner*

Tone and manner yang dipilih yaitu Etnik dan *Colorfull*. Etnik disini bertujuan untuk menampilkan ciri khas budaya Melayu seperti ornamen, dan nilai budayanya. *Colorfull*, mewakili target yang sangat ceria dan senang dengan warna-warna yang beragam.

6. Strategi Komunikasi

Efek komunikasi dari perancangan yang diharapkan yaitu *Think* dan *Feel*, karena perancangan ini bertujuan memberikan informasi serta pemahaman pada target sehingga target mencintai kesenian tradisional, tetapi tidak sampai mempraktikkan kesenian ini. Adapun *think* dan *feel* yang dimaksud yaitu,

6.1. *Think*

Target diajak untuk mau membaca dan memahami Sejarah Kesenian Zapin. Sehingga menghilangkan pendapat bahwa kesenian tradisional itu tidak kekinian.

6.2. *Feel*

Menumbuhkan pemahaman dan kecintaan target terhadap Kesenian Zapin, sehingga kedepannya berminat untuk mempelajari dan mengikuti kegiatan kesenian tersebut.

7. Strategi Distribusi

Agar perancangan tersampaikan ke tangan target dengan baik, maka di butuhkan kerjasama dengan pihak-pihak yang terkait. Perancangan ini Bekerjasama dengan Dinas Pendidikan Provinsi Kepulauan Riau dalam rangka meningkatkan minat baca pada anak serta meningkatkan pengetahuan anak tentang kearifan lokal.

Buku ini akan dibagikan oleh Dinas Pendidikan Provinsi Kepulauan Riau ke seluruh sekolah negeri yang ada di Provinsi Kepulauan Riau secara gratis untuk dijadikan media pendukung dari pelajaran kesenian dan kebudayaan oleh Guru di sekolahan.

8. Proses Desain

Membuat sebuah buku ilustrasi yang menginformasikan dan mengenalkan sejarah kesenian Zapin pastinya membutuhkan proses yang cukup rumit seperti pada bagan 6.1. Melalui tahapan-tahapan tersebut maka terciptalah sebuah media buku ilustrasi yang sesuai dengan peranannya.



Bagan 1. Langkah kerja perancangan Media

9. Ilustrasi

Ilustrasi pada buku di bagian cover depan, dan cover belakang, serta isi buku secara keseluruhan menggunakan gaya ilustrasi kartun dengan teknik menggambar manual yaitu menggunakan cat air. Gaya ilustrasi kartun sendiri adalah ilustrasi yang merujuk pada suatu bentuk tanggapan lucu dalam citra visual (Noerhadi,1989:189). Begitu juga dengan media pendukung yang menggunakan gaya ilustrasi kartun. Penggunaan gaya ilustrasi kartun sendiri dipakai karena menyesuaikan dengan anak-anak yang imajinatif, serta memberikan daya tarik tersendiri untuk mengurangi rasa bosan dalam membaca.

10. Tipografi

Tipografi bertujuan untuk menjaga kesatuan desain (*unity*) antar media dan sebagai penyampai informasi yang harus nyaman dibaca dengan segala kriterianya. Tipografi merupakan elemen visual yang dapat mengesankan berbagai macam nuansa dan karakteristik. Tipografi yang dipilih adalah tipografi yang sesuai dengan target dan memiliki kesan *fun* dan *friendly*.

Font Judul : Amadeus

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789(!@#\$%^&*.,?;:~)

Font Bodytext : Pompeiere

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789(!@#\$%^&*.,?;:~)

11. Warna

Warna yang tepat untuk anak-anak merupakan warna yang bersifat bright atau warna-warna primer. Warna-warna tersebut tidak pernah meninggalkan dunia anak-anak, dan selalu menjadi warna favorit anak-anak.



Gambar 1. Palet Warna yang digunakan pada Media

Warna yang digunakan pada perancangan yaitu warna cerah yang bernuansa etnik, disesuaikan dengan tone and manner dan target agar dapat membangun suasana budaya Melayu.

12. Format Desain

Media utama media informasi ini berbentuk buku, dengan ukuran 20 cm X 20 cm. Ukuran ini bertujuan agar dalam bagian isi buku terdapat visual yang berbentuk ilustrasi kartun yang menutupi 2 halaman dalam buku. Jadi buku yang berbentuk persegi ini bila dibuka akan berbentuk persegi panjang atau landscape.

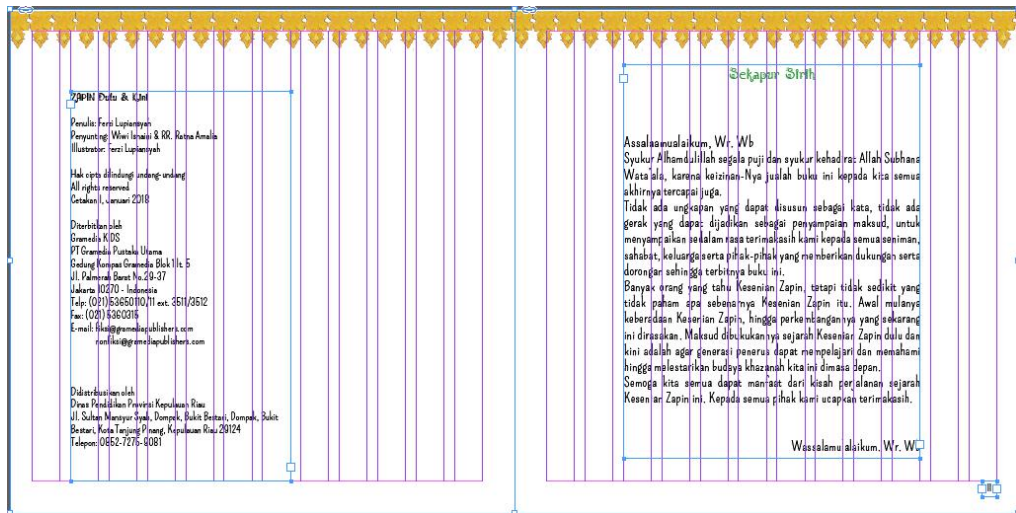
Cover buku menggunakan bahan *hard cover chipboard* dengan laminasi *doff*. Logo ditempatkan pada bagian tengah buku dan pada bagian atas terdapat nama penulis/ilustrator. Visual pada *cover* menggunakan teknik gambar manual cat air dengan visual berupa gambaran secara keseluruhan dari isi buku yang di tata semenarik mungkin untuk menarik perhatian target.

13. Grid

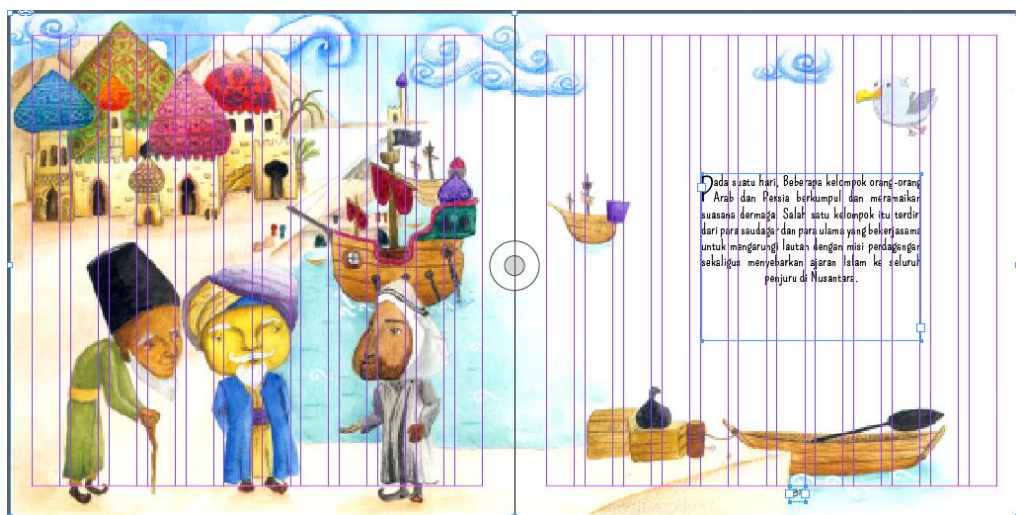
Grid yang digunakan yaitu grid dengan 12 kolom yang mempermudah peletakan posisi ilustrasi dengan teks. Dengan penggunaan kolom yang lebih banyak juga memberi kemudahan untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetis, selain itu sistem grid sangat diperlukan sebagai dasar pola dalam menyusun ilustrasi dan teks dalam jumlah yang banyak, khususnya untuk media buku, (*Danton Sihombing, 2001*).



Gambar 2. Sistem Grid Cover



Gambar 3. Sistem Grid Halaman Prancis



Gambar 4. Sistem Grid Halaman Isi



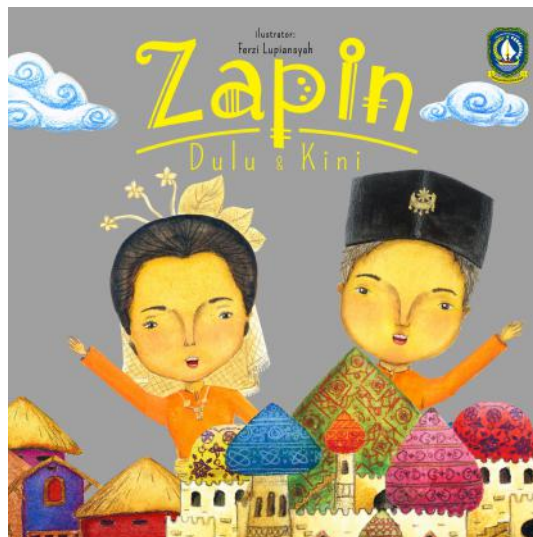
Gambar 5. Sistem Grid Halaman Infografik

Sistem grid 12 kolom juga dapat memberikan kesan simple namun tetap terlihat etnik kepada pembaca. Ukuran tulisan juga variatif. Antara 9pt hingga 43pt untuk menciptakan hierarki dan emphasis pada *layout*. Hal ini juga dilakukan untuk memberikan kesan fleksibel namun tetap tertata rapi agar mata pembaca tidak cepat lelah dan mudah untuk membaca buku ini.

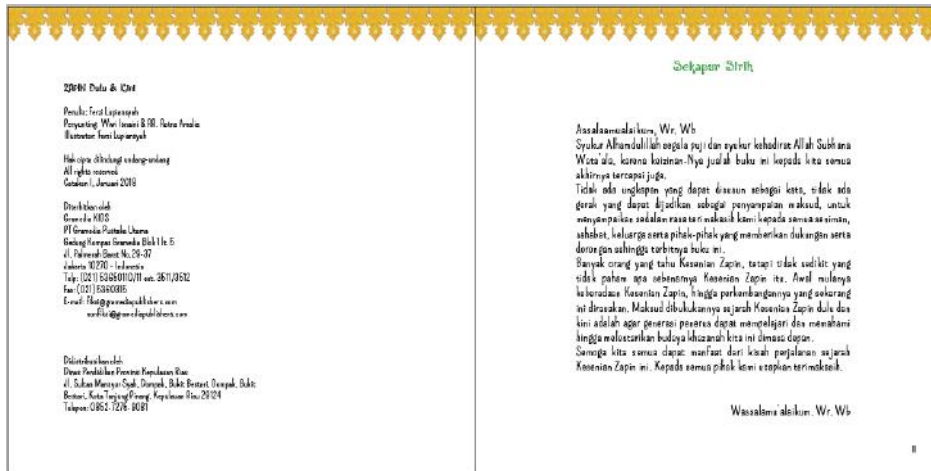
14. Tata Letak

Dalam perancangan media buku informasi ini kapasitas visual lebih dominan dibanding teks dengan kadar visual sebanyak 70-80% dan teks sekitar 20-30%, sehingga pembaca bisa lebih menikmati dalam penyampaian informasi dalam buku tersebut. Selain itu hal ini juga bertujuan supaya anak dapat terangsang dan lebih tertarik untuk membaca dan mempelajari isi buku. *Layout* juga dibuat fleksibel, khususnya pada teks yang mengikuti pola dari visual.

Berikut merupakan tata letak yang terdapat dalam media buku ini:



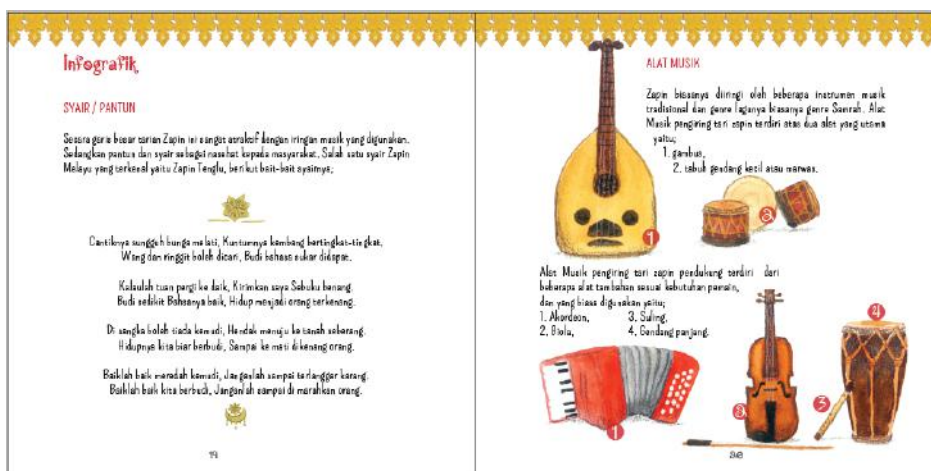
Gambar 6. Tata Letak Cover



Gambar 7. Tata Letak Halaman Prancis



Gambar 8. Tata Letak Halaman Isi



Gambar 9. Tata Letak Halaman Infografik

15. Tampilan Buku

Tampilan buku ilustrasi yang berjudul Zapin Dulu & Kini mulai dari cover depan dan belakang serta halaman isi dapat dilihat pada gambar *mockup* dibawah :



Gambar 10. Tampilan Cover Buku



Gambar 11. Tampilan Halaman isi Buku

KESIMPULAN DAN SARAN

Buku Ilustrasi Zapin Dulu & Kini adalah sebuah buku yang menceritakan sejarah perkembangan kesenian Zapin, mulai dari awal mula kesenian ini dikenalkan hingga perkembangannya saat ini. Buku ilustrasi ini bercerita tentang kesenian Zapin yang dibawa oleh para saudagar dan ulama dari Timur Tengah dengan tujuan penyebaran ajaran Islam, hingga pada akhirnya kesenian tersebut diterima dan diadopsi sebagai kesenian tradisional Melayu. Penyampaian cerita dalam buku ini dirancang dengan menampilkan suasana pada abad ke-16M hingga saat ini yang digambarkan dengan pendekatan yang sesuai dengan anak-anak, serta menampilkan *layout* yang ringan sehingga buku ini diharapkan mampu menarik minat anak untuk membaca. Buku ini juga memberikan sebuah pengalaman baru dalam mempelajari sejarah yang diharapkan mampu mengatasi masalah ketidaktertarikan terhadap sebuah cerita sejarah. Dengan segala keterbatasan untuk terciptanya buku ini, diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap pelestarian kesenian tradisional.

Buku ilustrasi Zapin Dulu & Kini ini merupakan salah satu upaya untuk turut melestarikan seni dan budaya bangsa serta diharapkan dapat memberikan inspirasi baru dalam mengenalkan sejarah di tanah air. Metode pengenalan sejarah ini diharapkan dapat dikembangkan dan dimanfaatkan oleh masyarakat luas. Penelitian tentang sejarah kesenian Zapin ini juga diharapkan dapat menginspirasi penelitian lanjut dengan mengangkat kesenian-kesenian tradisional lainnya di berbagai daerah serta mengembangkan metode pengenalan sejarah dengan media-media yang lebih menarik dan inspiratif ke depannya, seperti mengembangkan melalui media lain baik itu audio visual maupun media interaktif lainnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan jurnal publikasi Tugas Akhir ini yang berjudul “Buku Ilustrasi Pengenalan Sejarah Kesenian Zapin untuk Anak Sekolah Dasar di Kepulauan Riau melalui Buku Ilustrasi” tepat pada waktunya.

Dalam Tugas Akhir ini penulis banyak memperoleh bimbingan dan masukan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

- 1) Ibu Wiwi Isnaini, M.Ds. selaku Pembimbing I.
- 2) Ibu RR. Ratna Amalia, M.Ds. selaku Pembimbing II.
- 3) Tim dosen mata kuliah Tugas Akhir dan Publikasi Tugas Akhir.
- 4) Keluarga tercinta, Amarhum Bapak, Ibu, Kakak, dan Abang yang telah memberikan dukungan moral maupun material.
- 5) Teman-teman seperjuangan yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang ikut membantu dan memberikan banyak masukan demi kesempurnaan Tugas Akhir dan Publikasi Tugas Akhir ini.
- 6) Serta Seluruh Dosen dan rekan-rekan mahasiswa Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Nasional.

Penulis menyadari bahwa Jurnal Publikasi Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan. Dan akhir kata semoga Jurnal Publikasi Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

1. A. Hassan (penafsir),1962. *Al-Furqan: Tafsir Qur'an*. Jakarta: Dewan Da'wah Islamiyah Indonesia.
2. Abu Ali Al-Banjari An-Nadwi. 1992. *Sejarah Perkembangan Islam di India*. Kedah: Khazanah Banjariyah.
3. Adib Masruhan (pengumpul dan penerjemah), 2004. *Hadis-hadis Kebudayaan*. Jakarta: Desantara.
4. Arikunto. 1997. *Prosedur Penelitian. Rineka Cipta*. Jakarta
5. Azyumardi Azra, 2007. *Islam in the Indonesian World: An Account of Institutional Formation*. Bandung: Mizan.
6. Beg, M.A.J. 1980. *Islamic and the Western Concept of Civilization*. Kuala Lumpur: Universiti Malaya Press.
7. Carter, Rob. 2011. *Typographic Design: Form and Communication*. Wiley, 5 edition
8. Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Tanjungpinang, 2014
9. Drewes, G.W.J., 1985. "New Light on the Coming of Islam to Indonesia?" *Reading on Islam in Southeast Asia*. Dikompilasi oleh Ahmad Ibrahim, Sharon Siddique, dan Yasmin Hussein. Singapura: Institute of Southeast Asian Studies.
10. Eiseman, Leatrice. Herbert, Lawrence. 1990. *The Pantone Book of Color*. Harry N. Abrams Inc
11. Eisman, Leatrice. Herbert, Lawrence. *The Pantone Book of Color Basic and Guideline*
12. Endang Saifuddin Anshari. 1980. *Agama dan Kebudayaan*. Surabaya: Bina Ilmu.
13. Engku Ibrahim Ismail dan Abdul Ghani Shamsuddin. 1992. *Konsepsi Seni dalam Islam*. Kuala Lumpur: Akademi Pengajian Melayu Universiti Malaya.
14. Faisal Ismail. 1982. *Agama dan Kebudayaan*. Bandung: Alma'arif.
15. Farmer, Edwar L. 1977. *Comparative History of Civilization in Asia (Jilid I)*. Filipina: Addison-Wesley.
16. Harun Mat Piah, 1989. *Puisi Melayu Tradisional: Suatu Pembicaraan Genre dan Fungsi*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka
17. Hawkes, Jacqueta. 1980. *The First Great Civilizations Life in Mesopotamia, The Indus Valley, and Egypt*. New York: Alfred Knof. Hill, A.H., 1963. "Hikayat Raja-raja Pasai." *Journal of the Malayan Branch of the Royal Asiatic Society*. 33(2). 1960.
18. Ismail Hussein dkk. 1997. *Tamadun Melayu Menyongsong Abad ke Dua Puluh Satu*. Bangi: Penerbit UKM.
19. Jefkin, Frank F. 1997. *Periklanan edisi ketiga*. Jakarta: Erlangga.
20. Khadijah Shalihah, 1983. *Perkembangan Seni Baca Al-Quran dan Qiraat Tujuh di Indonesia*. Jakarta: Al-Husna.
21. Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
22. Legge, J.D., 1964. *Indonesia*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.
23. M. Dawam Rahardjo, 1985. "Persepsi Gerakan Islam terhadap Kebudayaan." Dalam Alfian (ed.) *Persepsi Masyarakat tentang Kebudayaan*. Jakarta: Gramedia.
24. Mahayuddin Yahaya, 1998. *Tamadun Islam*. Shah Alam: Fajar Bakti.
MahayudinYahayadanAhmadJelamiHalimi.1993.*SejarahIslam*.KualaLumpur:Penerbit FajarBakti.
25. Malm, William P., 1977. *Music Cultures of Pacific, Near East, and Asia*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.
26. Mohd Anis Md Nor, 1990. *The Zapin Melayu Dance of Johor: From Village to A National Performance Tradition*. (Disertasi doktoral). Michigan: The University of Michigan.
27. Matari Advertising. 1996. *Kamus Istilah Periklanan Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
28. McLuhan, Marshal, 1999, *Understanding Media, The Extension Of Man*. London: The MIT Press.
29. Merriam, Alan P., 1964. *The Anthropology of Music*. Chicago: Nortwestern University.
30. Mohd Anis Md Nor (ed.), 2000. *Zapin Melayu di Nusantara*. Johor: Yayasan Warisan Johor.
31. Muhammad Natsir, 1937. "Djedjak Islam dalam Kebudayaan" dimuat di *Panji Islam*, Medan: t.p.
32. Muhammad Takari dan Heristina Dewi, 2008. *Budaya Musik dan Tari Melayu Sumatera Utara*. Medan: Universitas Sumatera Utara Press.
33. Nazir, Moh. 1988. *Metode Penelitian*. Indonesia: Ghalia.
34. Omar Amin Hoesin. 1981. *Kultur Islam*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Pricken, Mario. 2004. *Creative Advertising: Ideas and Techiques from the World's Best Campaigns*. New York: Thames & Hudson Inc.
35. Roff, William R., 1964. "The Malayo-Muslim World Singapore at the Close of the Nineteenth Century." *Journal of Asian Studies*, XXIV,Nomor1.
36. Phornirunlit, Supon. 2001. *Breaking the Rules in Publication Design*. Washiongton D.C: Madison Square Press.
37. Prasetyo, Eko Budi. *PERAN ILUSTRASI VISUAL DALAM PEMBELAJARAN*
38. Sachari, Agus. 2005. *Metodologi Penelitian Budaya Rupa*. Jakarta: Erlangga.

39. Seyyed Hossein Nasr. 1993. *Spiritualitas dan Seni Islam* (terjemahan Sutejo). Bandung: Mizan.
40. Sheppard, Mubin, 1972. *Taman Indera: Malay Decorative Arts and Pastimes*. London: Oxford University Press.
41. Sidi Gazalba, 1965. *Islam Dihadapkan kepada Ilmu, Seni, dan Filsafat*. Jakarta: Tintamas.
42. Sidi Gazalba. 1986. *Masyarakat Islam: Pengantar Sosiologi dan Sosiografi*. Kuala Lumpur: Pustaka Antara.
43. Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: The Visual.
44. Soeratno, Arsyad, Lincoln. 1993. *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta
45. Susanto, Sigit. 2002. *Advertising Guide Book*, p52
46. Syed Ameer Ali, 1002. *Sejarah Evolusi dan Keunggulan Islam*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka, Kementerian Pendidikan Malaysia.
47. Tengku Luckman Sinar, 1986. "Perkembangan Sejarah Musik dan Tari Melayu dan Usaha Pelestariannya." Makalah dalam Seminar Budaya Melayu Indonesia, di Stabat, Langkat.
48. Triedman, Karen. Dangel, Cheryl. 2004. *Graphic Design: The Power of Color in Graphic Design*. New York: Quayside Publishing Group
49. Winstedt, Richard, 1965. *An Unabridged Malay-English Dictionary*. Kuala Lumpur: Merican.
50. Yusuf Al-Qardhawy, 1999. *Pedoman Bernegara dalam Perspektif Islam*. Katur Suhardi (terj.). Jakarta: Penerbit Buku Islam Utama. ZaidHusseinAlhamid. 1982. *KamusAl-Muyassar:Indonesia-Arab,Arab-Indonesia*. Pekalongan:RajaMurah.

Internet:

1. Samik. 2015. Aturan penulisan daftar pustaka. http://www.academia.edu/8428232/aturan_penulisan_daftar_pustaka_dari_berbagai_sumber_seperti_jurnal_buku_dan_internet. 23 Mei 2015.
2. Tanjungpinang, Disparekraf. 2013. Struktur Organisasi. <http://www.disparbud.tanjungpinangkota.go.id/> . 14 Mei 2015.