

## PERANCANGAN BUKU DIGITAL TARI JARANAN SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA LOKAL KEDIRI

Rizka Rahma Amalia<sup>1</sup>, Much Duchan Hidayat<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik  
Universitas Maarif Hasyim Latif, Sidoarjo, Indonesia  
e-mail : [rizkarahma@dosen.umaha.ac.id](mailto:rizkarahma@dosen.umaha.ac.id)

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik  
Universitas Maarif Hasyim Latif, Sidoarjo, Indonesia  
e-mail : [duchanhidayat92@gmail.com](mailto:duchanhidayat92@gmail.com)

### ABSTRAK

Indonesia adalah negara dengan banyak kebudayaan, salah satunya adalah tarian tradisional. Banyak cara untuk melestarikan tarian tradisional dengan menarik minat generasi muda, salah satunya adalah kisah tari tradisional tersebut dijadikan sebuah buku cerita. Salah satunya adalah dengan mengangkat kisah awal tari tradisional jaranan Kediri. Di zaman yang semakin maju, penggunaan gawai kian meningkat pesat, dengan memanfaatkan gawai maka pelestarian cerita rakyat lebih mudah diciptakan sebuah komik dalam bentuk digital agar mudah membaca, mengakses dan menyebarkannya lebih muda. Untuk menciptakan buku digital, dilakukan metode kualitatif untuk mendapatkan sumber data. Metode kualitatif mudah menemukan hasil data yang sesuai dengan keinginan peneliti, karena dengan menjabarkannya secara rinci. Untuk mendapatkan data yang sesuai, dilakukan pengumpulan data dengan cara wawancara penari jaranan asal Kediri, observasi di sekitar sanggar, dan dokumentasi. Setelah mendapatkan data maka dilakukan analisis data, maka digunakannya analisis model interaktif untuk mendapatkan hasil memuaskan atau jenuh. Dalam pembuatan buku digital mengenai awal kisah jaranan Kediri. Kemudahan dalam mengakses internet, memudahkan peneliti dalam menyebarkan buku digital Awal Kisah Jaranan Kediri ini. Setelah mengumpulkan data dan dilakukan analisis, peneliti menciptakan sebuah buku digital. Dalam penyebarannya, media pokok yang digunakan adalah dalam bentuk digital yang dapat disebar dan diakses dengan mudah, media pendukung buku digital Awal Kisah Jaranan Kediri ini diantaranya adalah dalam bentuk kaos, x-banner, totebag, mug dan stiker. Dengan diciptakannya komik digital ini, peneliti atau perancang untuk kedepannya agar tergugah untuk menciptakan karya-karya lain dengan mengungkap tema kebudayaan Indonesia.

**Kata kunci:** Buku Digital, Jaranan Kediri, Budaya Local

### ABSTRACT

*Indonesia is a country with many cultures, one of which is traditional dance. There are many ways to preserve traditional dances by attracting the interest of the younger generation, one of which is the story of the traditional dance being made into a story book. One of them is by raising the story of the beginning of the traditional dance of the Kediri jaranan. In an increasingly advanced era, the use of gadgets is increasing rapidly, by utilizing gadgets, it is easier to preserve folklore and create a comic in digital form so that it is easier to read, access and distribute it more easily. To create a digital book, qualitative methods were used to obtain data sources. Qualitative methods are easy to find data results that are in accordance with the wishes of the researcher, because by describing them in detail. To obtain appropriate data, data were collected by interviewing jaranan dancers from Kediri, observing around the studio, and documentation. After getting the data, data analysis is carried out, then the use of interactive model analysis to get satisfactory or saturated results. In making a digital book about the beginning of the story of Jaranan Kediri. The ease of accessing the internet makes it easier for researchers to distribute this digital book Early Story of Jaranan Kediri. After collecting data and doing analysis, the researcher created a digital book. In its distribution, the main media used is in digital form that can be distributed and accessed easily, supporting media for the digital book Early*

*Story of Jaranan Kediri, including in the form of t-shirts, x-banner, totebag, mug and stickers. With the creation of this digital comic, future researchers or designers will be inspired to create other works with the theme of Indonesian culture.*

**Keyword:** Digital Book, Jaranan Kediri, Local Genius

## PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang terkenal dengan kebudayaannya yang beragam. Seperti tarian tradisionalnya yang selalu jadi ciri khas sendiri. Biasanya, tarian-tarian tradisional ini berfungsi untuk menyambut tamu, peringatan hari penting, atau sebagai ritual keagamaan.

Pada perancangan ini akan membahas salah satu kesenian tari khas Indonesia yaitu jaranan. Tari Jaranan merupakan kesenian tari tradisional yang dimainkan oleh para penari dengan menaiki kuda tiruan yang terbuat dari anyaman bambu. Selain kaya akan nilai seni serta budaya, tarian ini juga sangat kental akan kesan magis dan nilai spiritual, pada pertunjukannya. Tari Jaranan ini dilakukan oleh sekelompok penari menggunakan pakaian prajurit serta menunggangi kuda kepang. Sembari menunggangi kuda tersebut mereka menari dengan gerakan yang dinamis serta selaras dengan music pengiringnya. Selain menari mereka juga memainkan kuda kepang menggunakan gerakan yang variatif. Dalam pertunjukan Tari Jaranan diiringi oleh aneka macam musik gamelan seperti kenong, kendang, gong dan lain – lain. Pertunjukan Tari Jaranan sangat kental akan kesan magis serta nilai spiritualnya, sehingga tidak jarang pada saat pertunjukan para penari mengalami kesurupan. Hal ini berkaitan dengan kepercayaan masyarakat Jawa di jaman dahulu akan roh – roh para leluhur, sehingga masyarakat menjadikan Tari Jaranan ini menjadi alat komunikasi dengan leluhur mereka.

Setelah melakukan wawancara dengan para penari jaranan di kota Kediri dan beberapa masyarakat sekitar, maka fokus perancangan ini akan mengambil dari cerita mengenai awal kisah kesenian tari jaranan ditemukan dan ternyata cukup banyak masyarakat yang tidak mengetahui mengenai awal kisah kesenian tari ini, bahkan di tempat asal kesenian berada yaitu di Kediri. Hal tersebut terjadi karena minimnya informasi mengenai tari jaranan. Banyak masyarakat yang beranggapan mengenai kesenian tari ini sebagai ritual untuk menyembah setan dan dianggap berbahaya karna terkadang orang-orang yang menyaksikan kesenian tari ini ikut mengalami kesurupan. Fakta tersebut membuat beberapa orang enggan untuk melihat kesenian tari jaranan ini selain itu, penyebaran informasi mengenai kesenian jaranan kebanyakan hanya di sampaikan dari lisan ke lisan sehingga penyebaran informasi.

Buku digital tujuannya tak lain agar manusia mendapatkan akses yang mudah dalam menambah wawasan dan ilmu pengetahuannya. Seperti smartphone yang diketahui merupakan benda elektronik yang

dimiliki hampir semua orang dan selalu dibawa ke mana-mana dengan adanya buku digital manusia dapat menyimpan puluhan bahkan hingga ratusan buku digital di dalamnya sehingga kapanpun dan di manapun manusia dapat membacanya (Makdis, 2020).

Buku yang dibuat pada perancangan ini dengan menggunakan buku berbasis digital, hal ini di ambil mengingat perkembangan teknologi yang semakin maju dan banyak masyarakat umum yang mengikuti perkembangan teknologi tersebut, dengan memiliki handphone sebagai salah satu contohnya, tidak hanya itu saja dengan membuat buku berbasis digital ini dapat memudahkan masyarakat umum untuk mengakses, kapanpun dan di manapun. Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada perancangan ini yaitu sebagai berikut : "Bagaimana merancang buku digital tari jaranan sebagai upaya melestarikan budaya lokal Kediri untuk media informasi agar dapat menarik minat generasi muda?"

### Tujuan Perancangan

Membuat buku digital sebagai media informasi sejarah tari jaranan dalam upaya menarik minat generasi muda untuk melestarikan budaya lokal Kediri.

### Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoritis
  - a) Menjadi salah satu langkah awal untuk melestarikan budaya Indonesia bagi generasi muda.
  - b) Sebagai sarana informasi guna menambah wawasan mengenai kesenian tari jaranan.
  - c) Sebagai tambahan referensi keilmuan dalam bidang desain dan kebudayaan.
2. Manfaat Praktis
  - a) Buku digital ini dapat mengajak generasi muda agar dapat melestarikan budaya.
  - b) Merancang konsep desain agar dapat menarik minat pembaca.

### METODE PENELITIAN/METODE PERANCANGAN

Metode yang di gunakan pada perancangan ini yaitu metode kualitatif. Menurut pendapat (Hermawan, 2018) Penelitian kualitatif berangkat dari data lapangan, menggunakan teori yang sudah ada sebagai pendukung, lalu hasilnya akan memunculkan teori baru dari data tersebut. Penelitian kualitatif mempunyai keunggulan dalam menginterpretasikan makna-makna yang jauh lebih dalam dari sebuah fenomena atau data empiris di lapangan. Penelitian kualitatif mempunyai spesialis tersendiri, seringkali makna-makna dan nilai filosofis

dari suatu fenomena budaya sulit diungkap dengan menggunakan metode riset kuantitatif. namun dengan riset kualitatif, keterbatasan tadi dapat diatasi.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pencarian data pada penelitian kualitatif bisa dilakukan dengan berbagai cara. Berdasarkan pendapat (Hermawan, 2018) merekomendasikan minimal tiga teknik berbeda digunakan dalam penelitian. untuk selanjutnya dipergunakan pada analisis triangulasi data untuk mengoptimalkan tingkat validitas data. Teknik pencarian data seperti berikut :

### **Wawancara**

Berdasarkan pendapat (Rohidi, 2011) menyatakan bahwa wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dapat digambarkan sebagai sebuah interaksi yang melibatkan antara pewawancara dan narasumber, dengan maksud mendapatkan informasi yang sah dan dapat dipercaya. Adapun wawancara yang akan dilakukan yaitu dengan mewawancarai narasumber yaitu Pak Handoko sebagai penari dan para pemain jaranan serta budayawan asal kota Kediri.

### **Observasi**

Menurut (Rohidi, 2011) menyatakan bahwa Observasi merupakan metode yang digunakan untuk mengamati sesuatu, seseorang, lingkungan, atau situasi secara tajam dan terperinci serta mencatatnya secara akurat dalam beberapa cara.. Observasi yang dilakukan pada perancangan ini yaitu dengan melakukan observasi pada tempat terjadinya penelitian yang akan dilakukan, yaitu di sanggar Rogo Samboyo yang kebetulan sedang singgah di desa Wonokupang Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur.

### **Dokumentasi**

Dokumentasi adalah salah satu metode yang digunakan untuk mengamati seseorang, sesuatu, sebuah lingkungan, atau situasi secara tepat rinci, dan mencatatnya secara akurat. Dokumentasi dapat dilakukan dengan empat cara seperti, teknik fotografi, video dan audio untuk merekam hasil yang diinginkan (Rohidi, 2011). Dokumentasi yang dikumpulkan yaitu berupa foto para pemain jaranan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam pembuatan buku digital, tidak hanya sekedar memberikan tulisan serta gambar saja, tetapi juga ada proses yang panjang dalam pembuatannya. Seperti untuk mendapatkan hasil gambar yang diinginkan, dilakukan beberapa tahap-tahap penting dalam prosesnya. Dari pencarian data dengan melakukan observasi dan wawancara untuk melengkapi data-data dalam pembuatan buku digital dan berlaku juga proses tersebut dalam merangkai kalimat yang

sesuai dengan proses pencarian data yang sudah dilakukan agar buku digital mempunyai manfaat dalam pendidikan dan kesenian, maka penulis membuat buku digital dengan mengusung kembali konsep kebudayaan Indonesia.

### **Buku Dirancang**

#### **Ide dan Tema Cerita**

- a) Ide perancangan buku digital berasal dari cerita rakyat yang di sebarakan melalui lisan (mulut ke mulut) oleh para penari jaranan di kota Kediri.
- b) Tema Cerita adalah tentang kisah seorang putri kerajaan yang bernama putri Diah Ayu Songgo Langit yang membuat sayembara untuk menikahinya dengan syarat harus membuat sebuah kesenian yang belum pernah ada di tanah Jawa.

#### **Tinjauan dari Aspek Dasar Filosofis/Dasar**

Aspek filosofis yang didapatkan dari buku digital ini dalam kehidupan sehari-hari adalah dapat mengingatkan pembaca kepada kebudayaan Indonesia. Dengan memahami dan mengetahui bagaimana sejarah awal terbentuknya jaranan, diharapkan pembaca dapat lebih menyukai dan mencintai budaya daerah sendiri dan menyebarkannya ke khalayak umum lainnya. Dengan mengusung salah satu kisah sejarah kesenian tari, tepatnya kesenian tari jaranan Kediri, diharapkan dapat memberikan motivasi lebih kepada para penulis untuk kedepannya.

#### **Tinjauan Faktor Eksternal**

Tinjauan eksternal pada buku digital adalah generasi muda sekarang lebih tertarik kepada cerita yang berasal dari luar negeri, daripada cerita dalam negeri. Cerita dalam negeri yang mengusung tema dari salah satu kebudayaan Indonesia hanyalah sedikit, diharapkan dengan adanya buku digital yang mengusung cerita kebudayaan Indonesia dapat dijadikan sebagai bahan edukasi untuk dan pembelajaran bagi generasi muda.

#### **Tinjauan Fungsi dan Peranan Buku sebagai Media Penyampaian Pesan**

Sebagai Media Penyampaian pesan menyematkan pesan yang terkandung dalam sebuah cerita kedalam buku dapat memudahkan penulis dalam menyampaikannya, pesan yang terkandung dapat disampaikan melalui perkataan tokoh, sikap atau Tindakan yang dilakukan tokoh.

### **Konsep Desain**

#### **A. Konsep Kreatif**

##### **1. Tujuan Kreatif**

Menggugah minat seni pada generasi muda untuk membuat karya yang dapat membangun budaya yang dimiliki Indonesia, meningkatkan kreatifitas generasi muda dalam membuat karya untuk kedepannya, generasi muda dapat

menjadi penulis atau budayawan lainnya agar dapat mengangkat budaya Indonesia dan tetap melestarikan budaya Indonesia.

2. Strategi Kreatif

a) Target Audiences

- Demografi : Remaja atau generasi muda dengan umur 17 tahun - 25 tahun
- Geografi : Kota Kediri dan daerah sekitar provinsi Jawa Timur.
- Psikografi : Menyukai hal-hal yang berhubungan dengan seni.

b) Format dan Ukuran Buku Digital

- Format : Vertical
- Arah Baca : Memanjang  
Kebawah
- Ukuran Layout : 1240 X 1754 Pixel
- Jenis Warna : RGB
- Resolusi : 150dpi

c) Isi dan Tema Cerita Buku Digital

Isi cerita adalah tentang awal mula terciptanya sebuah Kesenian baru. Tema cerita adalah tentang kisah seorang putri kerajaan yang bernama putri Diah Ayu Songgo Langit yang membuat sayembara untuk menikahinya dengan syarat harus membuat sebuah kesenian yang belum pernah ada di tanah Jawa.

d) Jenis Buku

Jenis buku yang digunakan untuk mengangkat cerita Asal Usul kesenian tari jaranan Kediri adalah buku digital (e-book).

e) Gaya Penulisan Naskah

Gaya penulisan naskah yang dibuat adalah dengan naskah digital, karena naskah digital lebih praktis dan mudah diakses, seperti ketika ingin memperbaiki naskah dapat dilakukan secara cepat melalui gadget seperti handphone.

f) Gaya Visual/Grafisi

Gaya visual yang digunakan untuk memvisualisasikan tokoh dalam cerita adalah dengan menggunakan gaya gambar jepang atau bisa di sebut manga. Menurut (Janottama, Ngurah and Putraka, 2017) Gaya jepang atau lebih dikenal dengan manga biasanya mempunyai cirikan karakter dengan anatomi wajah yaitu pada mata dibuat lebih besar sedangkan hidung dan bibir dibuat lebih tipis. Ciri khas karakter manga biasanya menampilkan kecantikan, ketampanan, manis, dan imut dari karakter itu sendiri. Contohnya adalah komik Naruto, sailormon dan one piece.

g) Teknik Visualisasi

Teknik yang digunakan peneliti dalam pembuatan buku digital Asal Usul kesenian tari jaranan Kediri adalah dengan menggunakan teknik gabungan atau hybrid. Menggunakan Teknik gabungan atau hybrid memiliki keunggulan seperti membuat sketsa dulu pada kertas setelah itu untuk tahap akhirnya menggunakan laptop atau handphone, hal itu dilakukan agar visual yang di hasilkan lebih bagus dan sesuai karena melalui proses pembuatan tradisional dan digital.

**B. Program Kreatif**

1. Judul Buku

“Awal Kisah Jaranan Kediri”

2. Sinopsis

Pada suatu hari di kerajaan Kurawan, terdapat putri cantik yang bernama Diah Ayu Songgo Langit. Sang Prabu Klono Sewandono yang berasal dari kerajaan Bantarangin mendengar cerita mengenai seorang putri cantik jelita yang bernama Diah Ayu Songgo Langit berasal dari kerajaan Kurawan, atas rasa penasaran tersebut Sang Prabu mengutus Patih Pujonggo Anom untuk menyampaikan lamarannya kepada putri Diah Ayu Songgo Langit. Sesampainya di kerajaan Kurawan ternyata sudah ada banyak yang ingin melamar sang putri, dikarenakan banyaknya pelamar sang putri membuat sebuah sayembara yang berupa harus membuat sebuah kesenian yang belum pernah ada di tanah Jawa.

3. Storyline

Tabel 1. *Storyline*

Isi Cerita	Halaman
Pada jaman dahulu di kerajaan Kurawan, terdapat putri cantik yang bernama Diah Ayu Songgo Langit dia memiliki seorang adik yang bernama Raden Tubagus Putut	1
Suatu hari Raden berpamitan kepada ayahnya untuk berkelana dan menyamar menjadi rakyat biasa akhirnya Raden Tubagus berkelana ke daerah lain jauh dari kerajaan asal	2

Raden Tubagus Putut pergi kerajaan Bantarangin berniat mengabdikan, dikarenakan Raden berparas tampan dan terampil dalam keprajuritan pada akhirnya dia diangkat menjadi Patih di kerajaan Bantarangin dengan bergelar Patih Pujonggo Anom. Dia mendapat gelar tersebut dari Prabu Klono Sewandono	3
karena prabu Klono Sewandono tertarik mengenai Diah Ayu Songgo Langit, sang prabu mengutus patih Pujonggo Anom untuk pergi menyampaikan lamarannya kepada Diah Ayu Songgo Langit	4
sebelum berangkat ke kerajaan Kurawan Patih Pujonggo Anom memohon petunjuk kepada dewata agung agar dirinya tidak diketahui Ayah maupun kakaknya, Kemudian atas petunjuk dari Dewata Agung patih Pujonggo Anom mendapatkan sebuah topeng yang ia gunakan sebagai penyamaran agar tidak di ketahui ayah dan kakaknya	5
Tibalah di kerajaan kurawan ternyata banyak yang berdatangan para pelamar diantaranya ada Prabu Singo Barong dari Lodoyo	6
setelah itu datanglah Pujonggo Anom untuk melamar belum selesai berbicara, hal tersebut sudah membuat terkejut putri Diah Ayu Songgo Langit karena meskipun Pujonggo Anom memakai topeng, Songgoh Langit mengetahui bahwa itu Adiknya sendiri	7

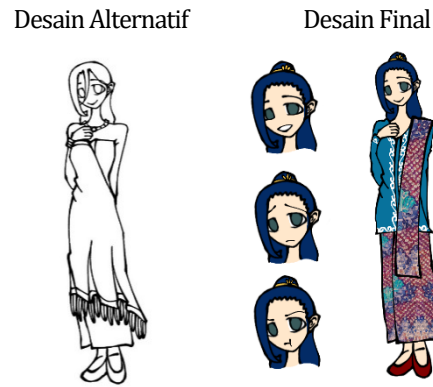
atas hal tersebut putri Diah Ayu Songgo Langit berbicara kepada ayahnya bahwa patih Pujonggo Anom merupakan anaknya	8
setelah itu sang ayah marah karna adiknya berani melamar kakaknya maka di berikanlah kutukan untuk patih Pujonggo Anom bahwa topeng yang ia pakai tidak bisa di lepas	9
karena banyaknya pelamar hal tersebut membuat putri Diah Songgo Langit mempunyai ide untuk memberikan kesempatan para pelamar untuk menikahinya namun dengan syarat harus membuat sebuah kesenian yang belum pernah ada di tanah Jawa	10
setelah itu para pelamar pergi ke kerajaannya masing-masing untuk memikirkan kesenian apa yang ingin dibuat termasuk patih Pujonggo Anom yang menemui rajanya yaitu prabu Klono Sewandono menyampaikan syarat untuk melamar putri Diah Songgo Langit	11
karna merasa bingung mengenai persyaratan tersebut akhirnya keduanya bersemedi memohon petunjuk kepada sang Dewata Agung	12
setelah bersemedi sang Dewata Agung memberikan beberapa barang kepada prabu Klono Sewandono dan patih Pujonggo Anom berupa pecut, kuda mainan, dan besi Panjang yang digunakan sebagai alat musik	13

Setelah itu prabu Klono Sewandono beserta patih Pujonggo Anom sudah bisa memenuhi syarat yang di berikat Diah Ayu Songgo Langit	14
Akhirnya pasukan kuda dari Bantar angin menuju Kerajaan Kurawandengan diiringi tetabuhan bisa menjadi tontonan yang belum pernah dilihat oleh mata lalu dinamakan tari jaranan yang menggambarkan pengawal kerajaan sedang menunggang kuda dalam tugas pengawal raja	15
di lain pihak Prabu singo barong merasa kedahuluan oleh Prabu klono sewandono maka marahlah prabu singo barong dan terjadinya perang	16
karna prabu Singo Barong kalah maka ia memutuskan untuk ikut ke kerajaan Kurawan sebagai salah satu penari jaranan	17
Sesampai di kerajaan Kurawan putri Diah Ayu Songgo Langit menerima lamaran dari prabu Klono Sewandono. Dan pada akhirnya jaranan menjadi kesenian budaya dan biasa dipertunjukkan sebagai tontonan pada masyarakat	18

4. Diskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung

a) Putri Diah Ayu Songgo Langit

Putri Diah Ayu Songgo Langit Seorang Wanita yang memiliki sifat lemah lembut, baik hati, tegas, dan bijaksana.



Gambar 1. Desain karakter putri diah ayu songgo langit

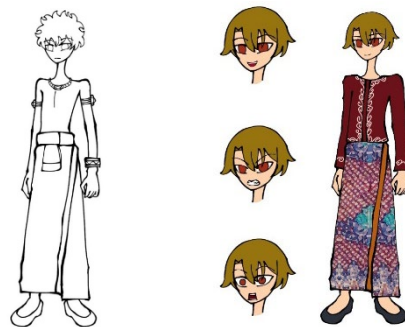
b) Raden Tubagus Putut

Raden Tubagus Putut merupakan adik dari Putri Diah Ayu Songgo Langit yang

Gambar 4. Desain karakter Raja Airlangga

merupakan pria menyukai petualangan dengan memiliki sifat tekun, rajin, tanggung jawab, setia, dan mudah dipercaya.

Desain Alternatif                      Desain Final



Gambar 2. Desain karakter Raden Tubagus Putu

c) Prabu Klono Sewandono

Prabu Klono Sewandono adalah lelaki yang mempunyai sifat tegas, bijaksana, pantang menyerah, dan cerdas.

Desain Alternatif                      Desain Final

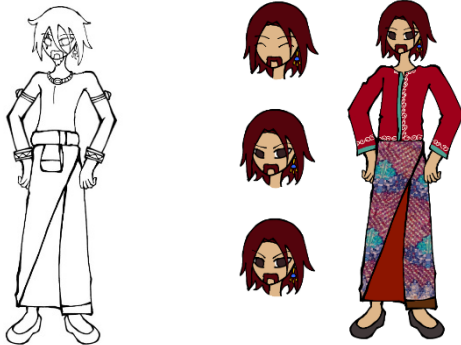


Gambar 3. Desain karakter Prabu Klono Sewandono

- d) **Raja Airlangga**  
 Raja Airlangga merupakan ayah dari Putri Diah Ayu Songgo Langit dan Raden Tubagus Putut yang memiliki sifat tegas, keras, jujur, dan beribawah.

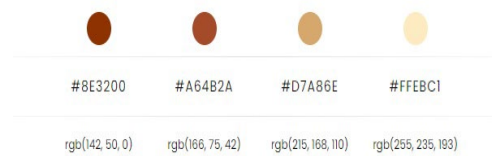
Desain Alternatif

Desain Final



Tone warna yang digunakan penulis adalah RGB (Red, Green, Blue) karena dari warna primer tersebut bisa dikombinasikan untuk menghasilkan warna yang lebih beragam.

- a) Warna ini di gunakan sebagai pewarnaan kulit pada karakter .

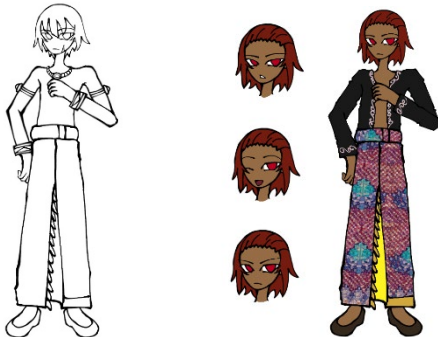


Gambar 7. Warna kulit

- e) **Prabu Singo Barong**  
 Prabu Singo Barong yang berasal dari Lodoyo merupakan pria yang memiliki sifat keras, penuh semangat, pantang menyerah, dan bijaksana.

Desain Alternatif

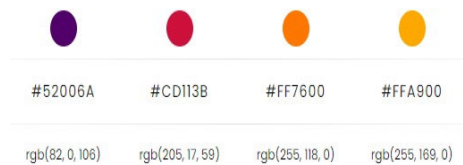
Desain Final



Gambar 5. Prabu Singo Barong

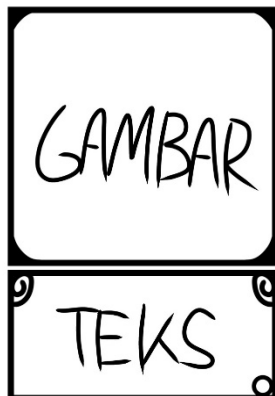
Gambar 12. Sampul depan dan belakang

- b) Warna ini digunakan sebagai perwanaan pada pakaian.



Gambar 8. Warna pakaian

5. **Gaya Layout/Panel/balon**  
 Gaya layout yang di gunakan penulis menggunakan dua panel yaitu untuk panel yang atas merupakan gambar dan untuk panel yang bawah berupa tulisan.



Gambar 6 Gaya layout

- c) Warna ini digunakan sebagai perwanaan pada hutan.



Gambar 9. Warna hutan

- d) Warna ini digunakan sebagai perwanaan pada bangunan kerajaan.



Gambar 11. Tipografi

6. **Tone Warna**



Gambar 10. Warna kerajaan

7. Tipografi

Jenis tipografi yang digunakan dalam buku digital ini hanya satu, yaitu Nishiki - teki yang digunakan untuk teks cover dan teks penjelasan pada buku digital, karna tipografi ini memiliki font yang jelas dan mudah dibaca sehingga cocok untuk di jadikan teks cover dan teks penjelasan.

8. Sampul Depan dan Belakang

a. Sampul Depan



b. Sampul Belakang



Gambar 14. Kuda mainan

b. Kuda Mainan

Kuda mainan merupakan properti yang ikonik bagi kesenian tari jaranan.



c. Pecut Jaranan

Pecut jaranan merupakan properti yang digunakan sebagai pelengkap penari jaranan ketika sedang melakukan pertunjukan.



Gambar 15. Pecut jaranan

- a. Sampul depan terdiri dari ilustrasi dari topeng jaranan pada bagian bawahnya dan terdapat tulisan di atas yang merupakan judul dari buku digital dengan menggunakan background berwarna merah tua.
- b. Sampul belakang terdiri dari tulisan yang merupakan nyanyian dari lagu jaranan di ikuti dengan background berwarna merah tua, menyesuaikan dari sampul depan.

Proses Desain

A. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung

1. Studi Visual Unsur Properti

Studi visual pada perancangan buku digital ini meliputi properti yang di butuhkan untuk berjalannya suatu cerita yang meliputi :

a. Topeng Jaranan

Topeng jaranan yang di gunakan ketika sedang melakukan pertunjukan tari jaranan.

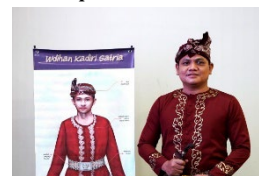


Gambar 13. Topeng jaranan

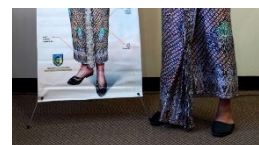
2. Studi Visual Karakter Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung

a. Studi Visual Tokoh Laki – Laki

Pembuatan busana karakter tokoh utama dan tokoh pendukung laki - laki pada perancangan terinspirasi dari tata busana pakaian khas Kabupaten Kediri.



Gambar 16. Studi visual tokoh laki-laki



b. Studi Visual Tokoh Perempuan

Pembuatan busana karakter tokoh perempuan pada perancangan terinspirasi dari tata busana pakaian khas Kabupaten Kediri.





Gambar 17. Studi visual tokoh perempuan

c. Studi Visual Busana

Busana yang di gunakan oleh para karakter buku digital ini sebagai berikut :

Tabel 2. Studi Visual Busana

No.	Gambar	Nama Busana	Keterangan
1		Hiasan Rambut (Padmagiri)	Sanggul sederhana "tipikal Jawa Kuno" bertjumlah ganjil'

No.	Gambar	Nama Busana	Keterangan
2		Baju Laki - laki ( Kalmbi Dahanapura )	Baju bertipe agraris dengan warna merah tua dengan motif lidah api (dahana) dengan sulur, khas peninggalan masa Kediri.
3		Baju Perempuan (Kalmbi Dahanapura )	Baju bertipe agraris dengan warna merah tua dengan motif lidah api (dahana) dengan sulur, khas peninggalan masa Kediri.
4		Kain batik (Asinjang Gringsing Dahanapura)	Motif dasar : pagringsingan dan lidah api. Isen : Ceplok tunjung ijo Lis bawah : Maender dan Tumpal Lis kanan - kiri : Sulur lidah api ( Dahana ) Warna dasar : Merah Sogan
5		Sandal Selop	Sandal selop warna hitam polos

percakapan namun diganti menggunakan panel yang berjumlah dua dengan memiliki bentuk persegi atau persegi panjang, dengan tata letak

Gambar 20. Studi Visual Kerajaan Pertama

layout panel yang atas untuk gambar atau ilustrasi sedangkan panel yang bawah untuk teks atau kalimat pada buku digital.

A. Panel Atas

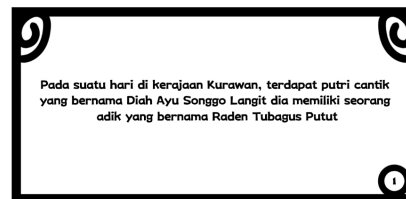
Panel atas khusus gambar atau ilustrasi



Gambar 18. Panel atas

B. Panel Bawah

Panel bawah khusus tulisan atau teks



Gambar 19. Panel bawah

4. Studi Visual Unsur Arsitektural/ Bangunan

Pada perancangan buku digital “Kisah Awal Jaranan Kediri” ini menampilkan beberapa bangunan yang bernuansa pada zaman dahulu, seperti candi yang di gunakan sebagai ide atau inspirasi untuk pembuatan background dengan di buat lebih sederhana dan bewarna agar lebih menarik.

3. Studi Visual Bentuk Panel dan Balon

Dalam perancangan buku digital “Kisah Awal Jaranan Kediri” tidak menggunakan balon

a. Studi Visual Kerajaan Pertama



Studi visual kerajaan pertama digunakan sebagai background pada cerita yang berlatar belakang di luar tempat.

b. Studi Visual Kerajaan kedua



Gambar 21. Studi Visual Kerajaan kedua

Studi visual kerajaan kedua digunakan sebagai background pada cerita yang berlatar belakang di dalam ruangan.

c. Studi Visual Kerajaan ketiga



Gambar 22. Studi Visual Kerajaan ketiga

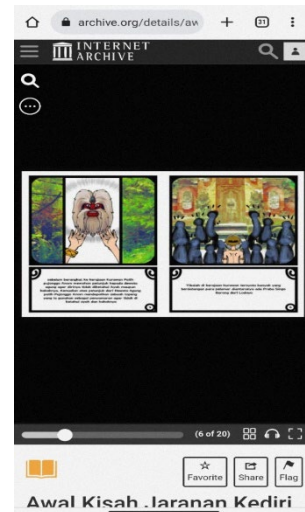
Studi visual kerajaan ketiga digunakan sebagai background pada cerita yang berlatar belakang di dalam ruangan yang berbeda.

5. Final Design Buku Digital

Untuk keseluruhan buku digital bisa diakses melalui website archive.org, yang dimana dengan website tersebut bisa mempermudah pembaca dalam mengakses buku digital yang diinginkan, selain website tersebut bisa di akses dengan mudah, pengenalan kisah rakyat Indonesia bisa

tersampaikan lebih luas, Gambar 23. Website archive.org karna archive.org merupakan website populer untuk melihat buku digital. Tidak hanya menggunakan website saja penulis juga menggunakan kode QR agar lebih muda mengakses buku digital awal kisah jaranan Kediri.

- a. Website archive.org beserta link untuk mengakses buku digital awal kisah jaranan Kediri.



Website archive.org digunakan sebagai menyimpan file buku digital dalam format pdf agar mudah di akses oleh semua orang.

- b. Kode QR buku digital awal kisah jaranan Kediri. Kode QR digunakan sebagai



Gambar 24. Kode QR buku digital

mempermudah dalam mengakses buku digital "Awal Kisah Jaranan Kediri" yang tinggal discan saja.

**PENUTUP**

## Kesimpulan

Kesimpulan yang di dapat dari perancangan buku digital “Kisah Awal Jaranan Kediri” ini adalah untuk mengenalkan kisah awal ditemukannya jaranan Kediri kepada para generasi muda. Dibutuhkan strategi kreatif yang bisa membuat generasi muda tidak repot untuk membaca buku ini yaitu bentuk buku dibuat menjadi digital sehingga mudah untuk diakses. Buku digital sebagai media utama untuk mengenalkan kisah jaranan Kediri karna berdasarkan data yang sudah dikumpulkan dengan majunya era teknologi kebanyakan masyarakat sudah memiliki gadget masing-masing seperti handphone dan laptop sehingga penyampaian informasi lebih cepat diterima.

Agar lebih menarik perhatian kaum generasi muda, buku digital dirancang menggunakan desain yang simple dan mudah dipahami, ilustrasi yang digunakan adalah gaya ilustrasi ala jepang atau sering disebut sebagai manga. Warna-warna yang digunakan pada perancangan adalah warna yang cenderung cerah sehingga membuat orang-orang lebih tertarik melihatnya dan dapat juga untuk meningkatkan minat baca, dengan gaya bahasa yang tidak baku dan mudah dimengerti semua orang sehingga pesan yang disampaikan pada buku digital bisa tersampaikan dengan baik.

Pada preose pembuatan buku digital ini memiliki kendala yang dihadapi yaitu sulitnya menentukan desain yang sesuai untuk buku digital yang bercerita kisah awal mula kesenian jaranan kediri yang dimana cerita tersebut terjadi pada zaman kerajaan dahulu sehingga membuat bukti peninggalan seperti pakaian maupun perhiasan hampir tidak ada. Untuk mengatasi hal tersebut penulis menggunakan refrensi pakain orang kerajaan jaman dahulu beserta aksesoris dan perhiasan

melalui media sosial. Untuk desain karakternya harus dipikirkan pembuatannya karena selain menggunakan gaya visual manga, pembuatan karakter harus sesuai dengan sifat dan ciri-ciri yang ada pada cerita. Karena harus membuat karakter yang sesuai dengan cerita, desain yang dibuat harus menarik para generasi muda untuk mau meBaca buku digital tanpa menghilangkan ciri khas dari setiap karakter tersebut.

Perancangan buku digital “Kisah Awal Jaranan Kediri” hanya tersedia dalam bentuk digital dan tidak ada versi cetaknya karena pada zaman teknologi semakin maju seperti sekarang penggunaan barang elektronik sudah menjadi kebiasaan sehari-hari sehingga penyampaian informasi lebih cepat dan praktis untuk diakses.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hermawan, H. (2018) ‘Metode Kualitatif untuk Riset Pariwisata’, *Jurnal Komunikasi*, p. 20.
- Janottama, I.P.A., Ngurah, A. and Putraka, A. (2017) ‘Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali’, 5(November), pp. 25-31.
- Makdis, N. (2020) ‘Penggunaan E-Book Pada Era Digital’, *Al Maktabah*, 19(1), p. 2020. Available at: <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/al-maktabah/article/view/21058>.
- Rohidi, T. R. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Citra Prima.