

Perancangan Buku Informasi Kesenian Berokan Indramayu

Iis Purningsih¹, Widya Nuriyanti², Muhamad Saefullah³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Indraprasta PGRI

Jalan Nangka raya No.58 C Tanjung Barat, Jagakarsa Jakarta Selatan

¹ iispurningsih@gmail.com, ³ widyanuriyanti@gmail.com

Abstrak

Berokan merupakan kesenian khas dari Indramayu yang dimainkan oleh seorang yang bertindak sebagai pemain utama dengan menggunakan kostum dari karung goni sebagai ciri khas dari seni Berokan tersebut. Kesenian Berokan Indramayu merupakan warisan kebudayaan Indramayu yang memiliki cerita sejarah sangat penting terutama dalam penyebaran agama Islam dan dakwah di wilayah Indramayu. Informasi yang menyampaikan seni Barokan juga masih minim, sehingga tidak banyak masyarakat yang mengetahui sejarah Berokan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dimana data-data berupa data primer yaitu observasi secara langsung ke wilayah Indramayu dan melakukan wawancara kepada Bapak Warnah sebagai pemilik sanggar Berokan Wa'Aong yang berlokasi di desa Trisi Indramayu, untuk menggali lebih dalam mengenai sejarah dari kesenian Berokan Indramayu. Dokumentasi dan observasi dilakukan untuk mengetahui kebenaran secara ilmiah. Data sekunder melalui studi kepustakaan sebagai solusi dari permasalahan, penelitian ini merancang buku informasi Kesenian Berokan Indramayu yang ditujukan untuk generasi muda. Penciptaan ini atas dasar pertimbangan bahwa buku informasi merupakan salah satu media yang sering digunakan untuk mendapat sebuah informasi, ilmu pengetahuan dan sesuai untuk menyampaikan informasi tentang seni Berokan.

Kata kunci— Buku informasi, Berokan, Indramayu

Abstract

Berokan is a typical art from Indramayu played by a person who acts as the main player using a costume made of burlap as a characteristic of Berokan art. Indramayu Berokan art is a cultural heritage of Indramayu which has a very important historical story, especially in the spread of Islam and da'wah in the Indramayu area. Information that conveys Barokan art is also still minimal, so not many people know the history of Berokan. This study uses a qualitative descriptive method, where the data is in the form of primary data, namely direct observation of the Indramayu area and interviews with Mr. Warnah the owner of the Berokan Wa'Aong studio located in Trisi Indramayu village, to dig deeper into the history of Indramayu Berokan art. Documentation and observation are carried out to find out the truth scientifically. Secondary data through literature studies as a solution to the problem, this study designs an information book on Indramayu Berokan Art aimed at the younger generation. This creation is based on the consideration that information books are one of the media that are often used to obtain information, and knowledge and are suitable for conveying information about Berokan art.

Keywords— Information book, Berokan, Indramayu

1. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam, tidak hanya dari segi bahasa, tetapi juga seni dan tradisi yang sangat banyak. Setiap daerah di Indonesia memiliki lagu daerah, serta alat musik, rumah adat, pakaian adat, dan lainnya (Akhmad N, 2020: 45). Salah satu seni budaya dari sekian banyak tersebut adalah seni Berokan, yang berasal dari Indramayu. Kesenian ini dimainkan oleh seorang pemain utama yang mengenakan kostum dari karung goni, ijuk, serta potongan tali dan kaca, dengan kepala dari kayu yang mulutnya bisa dibuka dan ditutup, menghasilkan suara *plak...plak...plok*. Topengnya berwarna merah dengan mata besar yang menyala, sementara ekornya terbuat dari kayu yang dicat belang-belang merah. Dalam mulut pemain terdapat sebuah peluit, disebut *sempritan* dalam bahasa Indramayu, yang terbuat dari bambu atau plastik (Warnah, 2022: 12). Gambar 1 menunjukkan penampilan Berokan Indramayu.

Seni Berokan bukan hanya sekadar seni pertunjukan, tetapi juga dianggap sebagai sarana untuk menolak bala, yakni mencegah bencana, bahaya, penyakit, dan lain-lain, melalui mantra kenduri dan sejenisnya. Kepercayaan masyarakat Indramayu yang kuat terhadap kekuatan yang mengendalikan alam semesta mendorong terciptanya seni ini, yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai perantara doa kepada Tuhan Yang Maha Kuasa agar dijauhkan dari berbagai musibah, penyakit, dan bencana. Seni Berokan tidak hanya berkembang di Indramayu, tetapi juga tumbuh di Cirebon.



Gambar 1. Berokan Indramayu
Sumber: Saefullah, 2023

Pada awalnya Berokan merupakan kesenian leluhur juga tidak hanya sebatas kesenian pertunjukan saja, akan tetapi kesenian ini sebagai media penyebaran agama Islam dan juga media dakwah saat itu. Seni Berokan sudah ada sebelum munculnya agama Islam. Berokan biasanya dilakukan dengan cara *bebarang* (ngamen) yaitu berkeliling kampung, karena pada awal kemunculan kesenian ini dipercaya dapat mengusir hal-hal negatif yang dapat mengganggu kelangsungan hidup masyarakat pada saat itu (animisme). Animisme merupakan suatu paham bahwa alam ini atau semua benda memiliki roh atau jiwa (Darmawan, 2020).



Gambar 2. Bentuk Berokan
Sumber: Saefullah, 2023

Makna dari Berokan yang dianggap sebagai penolak bala, melihat ke dalam dari tolak bala itu sendiri, memang tidak bisa lepas dari keyakinan bahwa ada suatu tangan besar yang mengatur segala kehidupan. Semua bergantung pada kekuatan itu untuk ketenangan dirinya sendiri, keluarganya, kelompoknya ataupun masyarakat di desa tersebut yang mana banyak hal baik yang bisa diambil dari adanya pertunjukan Berokan itu sendiri. Dalam kesenian Berokan sebagai kesenian yang diyakini menolak bala atau musibah dan juga media sebagai syiar agama itu sudah cukup erat pada kesenian yang berasal dari Indramayu tersebut. Gambar 2 menampilkan bentuk tarian yang dilakukan seorang Penari yang biasanya memegang atau menggerakkan berokan (dalam tarian mereka sepanjang pertunjukan).

Berokan merupakan salah satu kesenian yang di dalamnya terdapat sejarah dan pesan-pesan ajaran keagamaan khususnya ajaran agama Islam. Akan tetapi saat ini Seni Berokan menghadapi tantangan pelestarian karena kurang dikenal terutama generasi muda. Dalam upaya pencegahan hilangnya warisan budaya ini, diperlukan media informatif yang mampu menyajikan data secara lengkap, kreatif, dan menarik. Media ini penting untuk menjembatani kesenjangan antara seni tradisional dan generasi muda, sehingga mereka dapat mengenal, menghargai, dan melestarikan seni Berokan sebagai bagian dari identitas budaya lokal. Media yang digunakan adalah media yang memiliki karakteristik antara lain: memuat data informasi lebih lengkap (detail) serta memiliki banyak kemungkinan untuk ditampilkan secara kreatif, sehingga dapat menarik perhatian pembaca. Gambar 3 menampilkan salah satu adegan dalam pertunjukan Berokan Indramayu yang melibatkan penari, penata tari, dan tim lainnya.



Gambar 3. Pertunjukan Berokan
Sumber: Saefullah, 2023.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif, dimana data-data berupa data primer yaitu observasi secara langsung ke wilayah Indramayu dan melakukan wawancara kepada Bapak Warnah sebagai pemilik sanggar Berokan Wa'Aong yang berlokasi di desa Trisi Indramayu, untuk menggali lebih dalam mengenai sejarah dari kesenian Berokan Indramayu. Dokumentasi dan observasi dilakukan untuk mengetahui kebenaran secara ilmiah. Data sekunder melalui studi kepustakaan dan analisis data menggunakan tiga tahapan sebagaimana dikemukakan oleh Milles dan Huberman (2019), yaitu: Reduksi data, Penyajian data, dan Penarikan simpulan. Khalayak sasaran dalam perancangan buku informasi tentang Kesenian Berokan Indramayu ini ditinjau dari segi STP (*segmentation, targeting, positioning*) sebagai berikut:

2.1 Segmentation

2.1.1 Geografis

Secara geografis segmentasi yang dituju yaitu masyarakat yang dipilih adalah masyarakat wilayah Indramayu, Jawa Barat. Pemilihan ini didasari atas hasil survei kepada masyarakat Indramayu dengan rentan usia 17 – 27 tahun. Saat ini remaja di Indramayu sangat minim pengetahuan terkait sejarah dari kesenian Berokan tersebut.

2.1.2 Demografis

Segmentasi berdasarkan demografis meliputi segmentasi yang didasari pada usia, jenis kelamin, dan pendidikan. Berikut adalah segmentasi demografis pada perancangan buku informasi tentang Kesenian Berokan Indramayu:

- | | |
|--------------------------------|-----------------------------|
| a. Usia | : 17 – 27 tahun |
| b. Status Ekonomi Sosial (SES) | : Menengah Kebawah |
| c. Jenis Kelamin | : Laki – laki dan Perempuan |
| d. Pendidikan | : SMA – Perguruan Tinggi |
| e. Pekerjaan | : Pelajar s.d Pekerja |

Pemilihan segmentasi pelajar SMA – Perguruan Tinggi dengan rentan usia 17 – 27 tahun didasari karena masih tingginya minat akan pengetahuan terkait informasi seputar kesenian daerah dan juga untuk memberikan kembali edukasi ini terhadap generasi selanjutnya. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Murti (2020) tentang media pendidikan bahwa penggunaan media pendidikan dengan nilai kearifan lokal memiliki peluang untuk menanamkan sikap melestarikan budaya lokal. Pertimbangan dari sisi golongan status sosial di Indonesia dimana golongan status menengah dengan latar belakang pendidikan, pekerjaan, dan pendapatan mampu memfasilitasi bahan bacaan berupa buku sebagai media dalam mengetahui informasi.

2.1.3 Psikografis

Remaja memiliki kebutuhan yang kuat untuk disukai dan diterima (Diananda, 2019). Terutama para remaja beranjak dewasa, yang memiliki perhatian dan minat terhadap buku informasi mengenai kesenian daerah dan masyarakat yang gemar membaca seputar sejarah khususnya, sehingga generasi muda masyarakat Indramayu dapat dengan mudah memahami, memiliki ilmu terhadap kesenian Berokan Indramayu, sehingga dapat memperkenalkannya lebih dalam budaya ini kepada orang-orang di luar wilayah Indramayu.

2.2 Targeting

Targeting dari perancangan buku informasi tentang Kesenian Berokan Indramayu

ini adalah warga masyarakat dengan rentan usia 17 – 27 tahun dengan tingkatan minat membaca dan minat terhadap pengetahuan sejarah, baik laki-laki maupun perempuan yang diharapkan agar dapat kembali mengedukasikannya kepada generasi selanjutnya, untuk lebih mengenalkan secara dalam terkait kesenian daerah tersebut yang bertujuan untuk menjaga kelestarian dari sejarah kesenian Berokan ini.

2.3 Positioning

Perancangan buku informasi Kesenian Berokan Indramayu ini merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dan mengenalkan kembali sejarah serta latar belakang seni Berokan Indramayu, yang saat ini media-media informasi yang menyampaikan dan membahas tentang sejarah seni ini masih minim. Perancangan buku informasi ini memiliki gaya visual menarik yang mengikuti ketertarikan gaya visual remaja dan juga dewasa saat ini. Dengan adanya foto-foto pendukung yang menarik dan juga informasi di dalamnya diurai secara rinci agar lebih mudah dipahami secara keseluruhan oleh pembaca.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Konsep Media

Desain komunikasi visual adalah media komunikasi berupa hasil rancangan dari proses kreatif yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan melalui desain, dengan tujuan memberikan informasi dan mempengaruhi target sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Fungsi buku adalah menyampaikan informasi, berupa cerita, pengetahuan, laporan, dan lain-lain. Buku dapat menampung banyak sekali informasi, tergantung jumlah halaman yang dimilikinya (Erlyana, Y, 2018). Perancangan media dari Kesenian Berokan Indramayu ini berupa buku informasi, yang di dalamnya terdapat teks dan juga foto. Buku informasi ini memiliki kelebihan yaitu dapat dibaca dan dipahami oleh semua kalangan dengan konsep sebagai berikut:

3.1.1 Judul Media

Buku informasi yang akan dirancang ini berjudul “Kesenian Berokan Indramayu”, maksud dari judul tersebut merupakan penggambaran dari kesenian Berokan yang mana akan membahas segalanya tentang kesenian ini, mulai dari sejarah hingga perkembangannya yang belum banyak informasi yang beredar, khususnya dalam bentuk buku informasi dan alasan pemberian judul tersebut adalah untuk menarik pembaca agar mengetahui apa maksud dari judul serta merupakan gambaran dari inti pembahasan isi buku yang akan dirancang.

3.1.2 Cover Buku (Sampul Buku)

Cover atau sampul depan buku merupakan tampilan awal yang nantinya akan dilihat oleh audiens, maka dari itu sangat pentingnya desain dari *cover* ini karena sangat mempengaruhi sekali terhadap daya tarik dari target audiens. Bagian *cover* akan diliputi oleh judul, objek sebagai gambaran dari ringkasan isi dalam buku, logo dan nama penerbit. *Cover* atau sampul belakang terdiri dari judul buku, sinopsis, biografi penulis, ISBN (International Standard Book Number) beserta barcode atau kode batangya.

3.1.3 Gaya Tampilan

Gaya desain yang digunakan dalam buku informasi ini adalah gaya modern, karena visual modern lebih relevan dengan gaya hidup mereka yang dekat dengan media digital dan budaya populer. Gaya ini mengadopsi elemen desain yang lebih segar, dinamis dan interaktif, seperti kartun, animasi atau ilustrasi digital, yang lebih sesuai dengan

ekspektasi estetika mereka dibandingkan tampilan tradisional. Media yang digunakan untuk memperkenalkan budaya harus mampu menarik perhatian (*engagement*) melalui pendekatan yang relevan dengan audiens. Dalam konteks remaja, teori ini relevan karena menyoroti pentingnya penggunaan visual modern untuk memadukan tradisi dengan elemen kontemporer yang mereka kenali. Menurut Kuntowijoyo (1999), “Budaya kamu muda sekarang, yaitu golongan yang paling suka menyerap teknologi modern”. Tampilan di dalam buku ini setiap halamannya pembatas halaman dengan desain grafis yang menarik agar menciptakan gaya visual yang memanjakan mata untuk bertujuan menarik daya membaca audiens.

3.1.4 Deskripsi Media Tayang

Buku informasi Kesenian Berokan Indramayu dirancang menggunakan ukuran 21 cm x 29,7 cm (A4) berbentuk *potrat*. Bahan kertas *art carton* dan *hard cover* digunakan sebagai bahan untuk sampul buku dengan teknik *laminating doff* sebagai *finishing*. Isi halaman buku menggunakan kertas *art paper* 150 gr dan dicetak *full color* untuk foto-foto serta teknik jilid menggunakan lem panas.

Penggunaan kertas *art paper* berukuran A4 untuk buku informasi seni Berokan didasarkan pada estetika, dan fungsional, yang mendukung penyampaian informasi secara efektif. *Art paper* memiliki permukaan halus dan mengilap (*glossy*) atau *matte*, yang meningkatkan kualitas cetak gambar dan warna. Hal ini penting untuk menampilkan elemen visual seni Berokan, seperti kostum, karakter, atau ilustrasi, dengan jelas dan hidup. Efek visual ini membuat pembaca, terutama generasi muda, lebih tertarik dan termotivasi untuk membaca. Ukuran A4 (210 x 297 mm) adalah standar internasional yang praktis untuk dipegang, dibawa, dan digunakan. Ukuran ini juga memberikan ruang yang cukup luas untuk menyajikan teks dan gambar dengan tata letak yang nyaman dibaca tanpa terlihat terlalu padat atau kecil. Penggunaan *art paper* A4 tidak hanya mendukung penyampaian informasi seni Berokan secara optimal tetapi juga dirancang sesuai dengan preferensi dan gaya belajar remaja. Hal ini membantu menjembatani generasi muda dengan warisan budaya lokal melalui media yang menarik, relevan, dan mudah diterima.

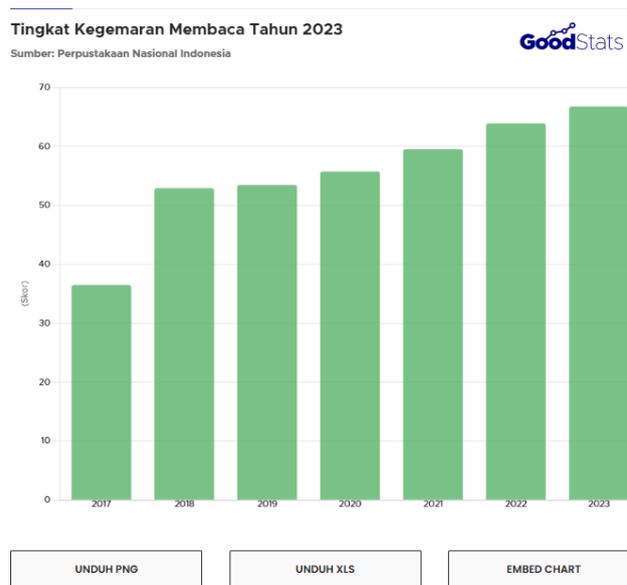
3.1.5 Poin Materi Informasi

Buku ini menjelaskan tentang informasi seputar Kesenian daerah Berokan Indramayu. Berikut ini adalah poin materi yang telah dibuat berdasarkan pada data yang telah dikumpulkan sebelumnya, seperti:

- a. Pengenalan Daerah Indramayu
- b. Sejarah Indramayu
- c. Budaya Indramayu
- d. Pengenalan Kesenian Berokan
- e. Sejarah Berokan
- f. Perkembangan Kesenian Berokan

3.1.6 Perencanaan Penempatan Media Tayang

Perencanaan penempatan media tayang dari buku informasi Kesenian Berokan Indramayu ini ditunjukkan untuk daerah pedesaan dan perkotaan. Buku informasi ini juga direncanakan akan disebarluaskan dipergustakaan walikota, dipergustakaan umum sungai Tjimanoeck dan perpustakaan sekolah. Sebagai upaya menambah pengaruh media di kalangan masyarakat khususnya pada target khalayak yaitu pelajar, mahasiswa dan dewasa yang memiliki daya minat membaca dan juga mempelajari tentang sejarah kesenian yang diharapkan agar bisa mengedukasikannya kembali kepada generasi selanjutnya. Gambar 4 adalah gambar tingkat kegemaran membaca tahun 2023, dimana dari tahun-tahun sebelumnya tidak terlalu mengalami kenaikan yang signifikan.

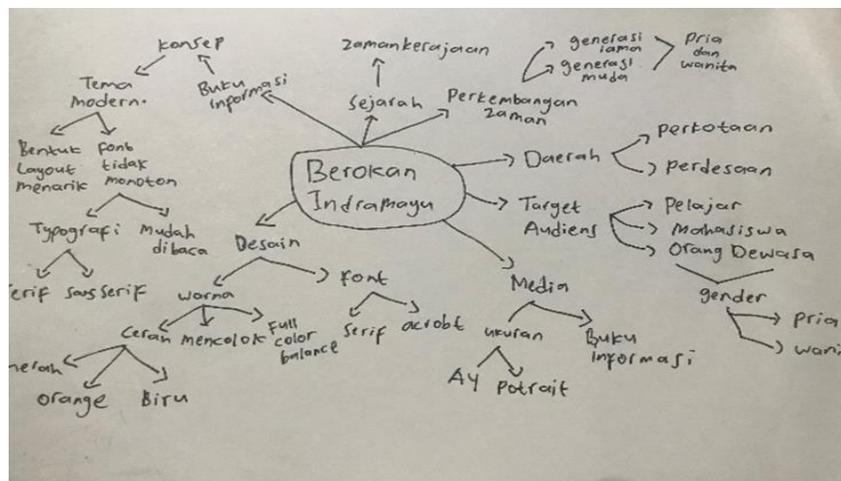


Gambar 4. Data minat baca 2023
 Sumber: Goodstats.id, 2024

3.2 Konsep Desain Komunikasi Visual

Dalam konsep Desain Komunikasi Visual untuk buku informasi Kesenian Berokan Indramayu ini berdasarkan dengan konsep visual yang telah ditentukan sebagai acuan dalam merancang buku informasi ini sebagai berikut:

3.2.1 Mindmapping



Gambar 5. Mindmapping
 Sumber: Saefullah, 2023.

Proses *mindmapping* dibuat sebagai bentuk *brainstorming* ide yang digunakan dalam perancangan buku informasi yang berisikan tentang hal-hal yang berkaitan dengan objek penelitian. Dalam gambar *mindmapping* yang dibuat, poin-poin penting dituliskan sebagai ide utama dalam merancang buku informasi Kesenian Berokan Indramayu. Gambar 5 menampilkan *mind mapping* desain buku informasi seni Berokan yang membantu merancang struktur yang jelas dan memfokuskan elemen-elemen penting yang perlu disampaikan. Dengan menyoroti sejarah, elemen seni, makna simbolis, serta desain

visual yang menarik. Buku ini diharapkan dapat menyampaikan informasi yang mendalam tentang seni Berokan dengan cara yang mudah dipahami dan menyenangkan bagi audiens, khususnya generasi muda.

3.2.2 Moodboard

Konsep buku informasi Kesenian Berokan Indramayu menggunakan konsep gaya visual, diantaranya mencakup foto, gambar, warna, huruf, dan elemen lainnya yang mendukung pada tampilan desain. Foto dan juga konten informasi yang dipadukan secara bersama, bertujuan untuk memberikan gambaran sekaligus penjelasan untuk memberikan informasi yang jelas kepada pembaca. Gambar 6 merupakan *moodboard* tata letak yang digunakan dalam perancangan buku informasi Kesenian Berokan Indramayu.



Gambar 6. *Moodboard* tata letak

Dengan menggunakan tata letak (*layout*) seperti diatas tidak membuat pembaca menjadi cepat bosan membacanya, karena dengan tata letak tersebut memberikan kesan lebih menarik dan juga informatif yang akan memanjakan mata dengan tampilan gaya visual pada buku informasi tersebut.

Warna juga termasuk salah satu konsep desain komunikasi visual dalam pembuatan buku informasi. Warna dapat didefinisikan secara objektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan atau secara subyektif atau psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan (Nugroho, 2018: 22).



Gambar 7. *Moodboard* skema warna

Gambar 7 adalah *moodboard* yang akan digunakan dalam buku ini. Skema warna yang digunakan dalam perancangan buku informasi ini memilih warna hijau. hijau adalah warna yang memberi kesan damai, kesejukan, merupakan simbol dari alam, keberuntungan, dan kesehatan (Ernawati, E. 2019). Warna hijau memiliki hubungan erat

dengan seni Berokan karena mengandung makna simbolis yang relevan dengan nilai budaya, kepercayaan, dan estetika yang terkandung dalam kesenian tersebut. Seni Berokan, yang dipengaruhi oleh budaya Islam, sering menggunakan warna hijau sebagai simbol kesucian, kesejahteraan, dan kehidupan. Dalam Islam, hijau juga melambangkan surga dan keberkahan, sehingga penggunaannya dalam seni Berokan mencerminkan nilai-nilai spiritual yang terkandung di dalamnya. Warna hijau sering dikaitkan dengan alam, khususnya tumbuhan dan kesuburan. Berokan, sebagai seni tradisional yang erat dengan kehidupan masyarakat agraris di Indramayu, menggunakan hijau untuk menggambarkan harmoni antara manusia, alam, dan tradisi. Dalam tradisi lokal, warna hijau juga sering dianggap membawa keberuntungan dan perlindungan. Kostum atau elemen seni Berokan yang menggunakan warna hijau bisa jadi dimaksudkan untuk memberikan rasa aman kepada para pemain dan penonton, sekaligus menginspirasi harapan akan kehidupan yang lebih baik. Hijau memberikan kontras visual yang kuat ketika dipadukan dengan elemen warna lain yang cerah dalam seni Berokan, seperti merah, kuning, atau hitam. Warna ini menciptakan keseimbangan visual yang menonjolkan keindahan kostum, topeng, atau elemen pertunjukan lainnya. Warna hijau dalam seni Berokan bukan sekadar elemen dekoratif, tetapi memiliki makna mendalam yang mencerminkan nilai spiritual, keterhubungan dengan alam, dan identitas budaya masyarakat Indramayu. Penggunaan warna ini juga memperkuat daya tarik estetis seni Berokan bagi penonton, termasuk generasi muda yang mulai mengenal dan menghargai tradisi ini.

3.2.3 Pemilihan Jenis Font

Tipografi merupakan ilmu dan seni dalam merancang maupun menata aksara dalam kaitannya untuk menyusun publikasi visual, baik cetak maupun non-cetak (Kusrianto, 2020: 1). Dalam dunia desain, tipografi disebut sebagai ‘visual language’ yang diartikan sebagai bahasa yang dapat dilihat. Dalam perancangan sebuah desain, tipografi sangat memengaruhi susunan hierarki dan keseimbangan sebuah karya desain untuk itu pemilihan jenis huruf harus diperhatikan. Pemilihan jenis huruf dalam buku informasi seni Berokan ini mempertimbangkan dua faktor utama yaitu kesesuaian dengan karakter seni Berokan dan kenyamanan pembaca, terutama audiens muda. Kombinasi antara *serif fonts* untuk judul, *sans-serif fonts* untuk *body text*, dan *display fonts* atau dekoratif untuk elemen artistik akan menciptakan keseimbangan antara estetika visual dan fungsionalitas, sehingga informasi tentang seni Berokan dapat disampaikan secara efektif dan menarik. Jenis huruf yang digunakan oleh peneliti dalam perancangan buku informasi kesenian Berokan Indramayu adalah jenis *font* New Baskerville Bold yang ditampilkan pada gambar 8. *Font* ini Huruf dengan gaya serif dapat memberikan kesan formal dan tradisional yang sesuai dengan karakter budaya seni Berokan yang kaya akan nilai sejarah. Hal ini juga memberikan kesan kuat dan elegan pada bagian judul dan *heading* buku.



Gambar 8. Penggunaan *Font* Baskerville Bold

3.2.4 Tata Letak Margin

Layout merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Pada prinsipnya, tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat menerima informasi yang disajikan (Pabrik, 2020). Dalam perancangan buku informasi Kesenian Berokan Indramayu menggunakan *grid system* yang menerapkan jenis *Column Grid* yang ditampilkan pada gambar 9. *Column Grid* adalah sebuah *grid system* yang menggunakan kolom-kolom secara vertikal. *Column Grid* membantu menciptakan struktur yang jelas dalam penyusunan teks dan gambar. Dengan membagi halaman menjadi kolom-kolom vertikal, pembaca dapat lebih mudah mengikuti alur informasi. Dalam buku informasi, terutama yang berisi teks dan gambar tentang seni Berokan, penggunaan kolom memudahkan pemisahan konten seperti penjelasan tentang sejarah, kostum, atau pertunjukan secara terorganisir.



Gambar 9. Tata letak *Column Grid*

3.2.5 Hasil Perancangan

Pada hasil perancangan buku informasi berjudul Kesenian Berokan Indramayu *software* yang digunakan adalah Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator. Adobe Photoshop digunakan untuk membuat desain *cover* buku dan juga penyusunan desain buku informasi secara *layouting*. Adobe Illustrator digunakan untuk membuat kebutuhan gambar digital atau *vector* yang diperlukan pada infografik didalam buku informasi. Pada perancangan buku informasi ini, berikut spesifikasi dari media yang telah dibuat peneliti, yaitu:

- a. Judul : Kesenian Berokan Indramayu
- b. Jumlah Halaman : 80 Halaman
- c. Ukuran : 21 cm x 29,7 cm / A4 (*Potrait*)
- d. Material : *Cover (Art Carton + Laminating Doff)*
- e. Isi Buku : *Art Paper 150gr (Full Color)*
- f. Teknik Jilid : Lem Panas

Berikut ini adalah bagian-bagian halaman perancangan dari media buku informasi berjudul Kesenian Berokan Indramayu yang dibagi menjadi tiga bagian, diantaranya:

a. Bagian Awal

Bagian awal pada buku informasi menampilkan sebuah sampul atau *cover* dari buku yang telah dirancang dengan teknik fotografi, *typography*, dan *splash color* dengan

judul Kesenian Berokan Indramayu. Gambar 10 menampilkan desain sampul buku Berokan Kesenian Indramayu.



Gambar 10. Desain sampul buku Berokan Indramayu

b. Bagian Isi

Bagian isi dari buku informasi Kesenian Berokan Indramayu menampilkan gambar dan deskripsi mengenai informasi mengenai Indramayu hingga sejarah dari *Kesenian Berokan Indramayu* berdasarkan hasil penelitian. Teknik visual yang digunakan yaitu fotografi. Gambar 11 menampilkan beberapa halaman dari isi buku Berokan Kesenian Indramayu.



Gambar 11. Desain halaman isi

c. Bagian Penutup

Bagian penutup pada buku informasi ini menampilkan bagian postliminary atau catatan penutup yang berisikan kesimpulan atau ringkasan pada buku serta menampilkan sampul belakang. Gambar 12 menampilkan desain halaman penutup dan belakang buku

Berokan Kesenian Indramayu.



Gambar 12. Desain Penutup dan Sampul belakang

4. KESIMPULAN

Berokan merupakan kesenian khas dari Indramayu. Seni ini dimainkan oleh seorang yang bertindak sebagai pemain inti yang menggunakan kostum dari karung goni yang khas dari Berokan tersebut. Saat ini masyarakat Indramayu sendiri belum banyak yang mengenal seni Berokan. Padahal kesenian Berokan Indramayu merupakan warisan kebudayaan Indramayu yang memiliki cerita sejarah sangat penting terutama dalam penyebaran agama Islam dan dakwah di wilayah Indramayu.

Solusi media dari permasalahan yang telah dijabarkan ialah merancang sebuah buku informasi dengan konsep visual yang disesuaikan dengan target khalayak yaitu generasi muda. Konsep visual yang dirancang menggunakan teknik perpaduan antara teks informasi berupa tulisan dan fotografi. Penggunaan foto pada buku informasi bertujuan untuk memperlihatkan keaslian dari objek-objek Kesenian Berokan Indramayu sehingga pembaca dapat melihat bagaimana bentuk perlengkapan hingga bentuk dan gerakan dari Berokan itu sendiri. Elemen desain lainnya juga dipadukan di dalamnya, termasuk pemilihan *font* yang mudah untuk dibaca dan juga *layout* yang menarik dalam buku informasi ini sehingga menciptakan hasil media yang menarik dan informatif.

Dengan adanya penelitian ini berupa pembuatan media buku informasi mengenai Kesenian Berokan Indramayu ini diharapkan agar masyarakat khususnya untuk generasi muda lebih mengetahui sejarah dan melestarikan warisan budaya asli Indramayu, sehingga mereka dapat menjaga kebudayaan yang sudah diturunkan oleh nenek moyangnya. Kesenian Berokan Indramayu itu tidak hanya sebagai kesenian pertunjukan saja, akan tetapi memiliki sejarah yang sangat penting dalam penyebaran agama Islam dan dakwah di wilayah Indramayu.

5. SARAN

Bagi peneliti yang akan membahas tentang Kesenian Berokan Indramayu, diharapkan adanya penciptaan media yang berbeda selain dalam bentuk buku informasi, contohnya dalam bentuk film dokumenter bertujuan agar lebih memberikan gambaran dan penjelasan yang lebih detail mengenai Kesenian Berokan Indramayu tersebut dalam bentuk film dokumenter, karena dengan perkembangan teknologi era digital yang terus meningkat hingga saat ini, film dokumenter ataupun media lain yang berbentuk digital nantinya akan lebih banyak diminati karena dapat dijangkau oleh target khalayak diamanapun dan kapanpun. Dengan seiring berjalannya perkembangan budaya masyarakat dalam menggunakan teknologi di era digital yang pastinya juga akan menjangkau hal tersebut sehingga lebih cepat untuk mencapai tujuan dari penelitian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada seluruh civitas akademis yang telah memberikan dukungan dan arahan selama proses penelitian ini. Penulis juga menyampaikan penghargaan kepada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI yang telah menyediakan fasilitas dan sumber daya yang mendukung kelancaran penelitian ini. Terima kasih juga kepada rekan-rekan dan semua pihak yang turut berkontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung, atas kerjasama dan bantuan yang diberikan. Tanpa dukungan dari semua pihak tersebut, penelitian ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aristo, M., Setiawan, D., & Dopo, F. B. (2022). Analisis Fungsi dan Bentuk Komposisi Gong-Gendang Sebagai Alat Musik Pengiring Tarian Caci Di Wongko Lema Desa Golo Lebo Kecamatan Elar Kabupaten Manggarai Timur. *Jurnal Citra Pendidikan*, 2(1), 1-13.
- Akhmad, N. (2020). *Ensiklopedia Keragaman Budaya*. Alprin.
- Davis, B, Gordon .2018. Sistem informasi manajemen. Jakarta: PT Pustaka. Binaman Pressindo. Fathansyah, Ir. Basis Data, Informatika Bandung.
- Diananda, A. (2019). Psikologi remaja dan permasalahannya. *ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 1(1), 116-133.
- Darmawan, I. P. A. (2020). Animisme Dalam Pemujaan Barong Bulu Gagak Di Bali. *Genta Hredaya: Media Informasi Ilmiah Jurusan Brahma Widya STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 4(1), 92-100.
- Ernawati, E. (2019). Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual. *DESKOVI: Art and Design Journal*, 2(1), 27-34.
- Erlyana, Y. (2018). Perancangan Buku Informasi Tentang Jamu Sebagai Bentuk Pelestarian Warisan Budaya Indonesia. *Narada*, 5(2), 291097.
- James Alexander Uhi, Van Perseun (2019), *Filsafat Kebudayaan*. Yogyakarta , hal-80
- KBBI, 2022. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online, diakses tanggal 20 November 2022)
- Kasim (2018), *Fenomena dan Dinamika Seni Tradisi Indramayu, berokan*, Kabupaten Indramayu: Kantor Kebudayaan dan pariwisata
- Maulana, I., Budiwati, D. S., & Karwati, U. (2022). Kajian Organologi Alat Musik

- Tradisional Canang Ceureukeh. *SIWAYANG Journal: Publikasi Ilmiah Bidang Pariwisata, Kebudayaan, Dan Antropologi*, 1(4), 163-178.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2019). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*
- Murti, D. K. (2020). Development of Educational Comic with Local Wisdom to Foster Morality of Elementary School Students: A Need Analysis. *International Journal of Educational Methodology*, 6(2), 337–343.
- Nugroho, S. (2018). *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Pratiwi, W. S. (2020). *Kesenian Sebagai Media Dakwah Sunan Kalijaga* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Pabrik, P., & Bone, G. C. K. (2020). *Desain Fasilitas Dan Layout*.
- Suroso, P. (2018). Tinjauan Bentuk dan Fungsi Musik pada Seni Pertunjukan Ketoprak Dor. Gondang: *Jurnal Seni dan Budaya*, 2(2), 66-78.
- Sudirman, L., Guswandi, C. P., & Disemadi, H. S. (2021). Kajian Hukum Keterkaitan Hak Cipta Dengan Penggunaan Desain Grafis Milik Orang Lain Secara Gratis Di Indonesia. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(3), 207-218.