

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI UNTUK MEMPERKENALKAN IMPLEMENTASI TRI HITA KARANA PADA ORGANISASI SUBAK DI BALI

DESIGN BOOK ILLUSTRATION FOR INTRODUCING THE IMPLEMENTATION OF TRI HITA KARANA SUBAK ORGANIZATIONS IN BALI

I Gusti Ngurah Wahyu Parmadi¹, Paku Kusuma, M.Sn², Ashni N. Sastrosubroto, S.Ds., M.Ds.³

¹²³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
¹wahyu@blim.us, ²does.sense@gmail.com, ³ashni.sastrosubroto@gmail.com

Abstrak

Subak merupakan lembaga irigasi dan pertanian yang bercorak *sosio-religius* terutama bergerak dalam pengolahan air untuk produksi tanaman setahun khususnya padi berdasarkan prinsip *Tri Hita Karana*. *United Nation Education, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO), pada 12 juni 2012 menetapkan *subak* sebagai warisan budaya dunia dalam kategori lanskap budaya. Nama yang diberikan oleh UNESCO untuk warisan tersebut adalah “*Cultural Landscape of Bali Province: the Subak System as a Manifestation of the Tri Hita Karana Philosophy*” (Warisan Budaya Orang Bali: *Subak* sebagai Manifestasi dari *Tri Hita Karana*). Namun masyarakat Bali pada umumnya sering membayangkan atau mengintepretasikan *subak* dengan salah satu gambaran berikut, suatu kompleks persawahan tentang luas dan batas-batas tertentu, para petani padi sawah yang terhimpun dalam satu wadah organisasi yang bergerak di bidang pengelolaan air irigasi, dan sistem fisik atau jaringan irigasi itu sendiri sebagai *telabah* (saluran-saluran), *empelan* (empangan air di sungai), *tembuku* (bangunan-bangunan pembagi air) dan fasilitas lainnya. Remaja sebagai generasi penerus seharusnya tahu akan *subak* yang telah menjadi warisan dunia ini. Untuk mengenalkan kembali implementasi *Tri Hita Karana* pada organisasi *subak* ini dirancanglah sebuah media berupa buku ilustrasi agar remaja dapat tertarik untuk mempelajari tentang *subak*.

Abstract

Subak is an irrigation system which is used mainly for water management on paddy fields based on the *Tri Hita Karana Philosophy*. *United Nation Education, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) on 12th June 2012 has designated *subak* as World Heritage in the Cultural Landscapes category. The official name given by the UNESCO is “*Cultural Landscape of Bali Province: the Subak System as a Manifestation of the Tri Hita Karana Philosophy*”. However the Balinese People in general often imagine or interpret *subak* with these following pictures, a vast and bordered paddy fields compound, rice farmers working together in the field of irrigation, and the physical or irrigation systems itself as *telabah* (waterway), *empelan* (waterdam on the river), *tembuku* (facility to direct the watercourse) and other facilities. Youth as the next generations should have know about *subak*, which has become a World Heritage. To revitalize the *Tri Hita Karana Philosophy* on *subak*, we have designed a learn material in the form of an illustration book to spark the interest of the youngsters to get to know about *subak*.

1. Pendahuluan

Subak merupakan lembaga irigasi dan pertanian yang bercorak *sosio-religius* terutama bergerak dalam pengolahan air untuk produksi tanaman setahun khususnya padi berdasarkan prinsip *Tri Hita Karana* (Sutawan,2002 : 80). *Subak* sebagai lembaga tradisional memang sudah di kenal di mancanegara. *United Nation Education, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO), pada 12 juni 2012 menetapkan *subak* sebagai warisan budaya dunia dalam kategori lanskap budaya. Nama yang diberikan oleh UNESCO untuk warisan tersebut adalah “*Cultural Landscape of Bali Province: the Subak System as a Manifestation of the Tri Hita Karana Philosophy*” (Warisan Budaya Orang Bali: *Subak* sebagai Manifestasi dari *Tri Hita Karana*). *Tri Hita Karana* merupakan ajaran filosofi agama Hindu yang selalu ada dalam setiap aspek kehidupan masyarakat Bali. Istilah *Tri Hita Karana* adalah tiga penyebab kebahagiaan yang dapat dicapai dengan cara menjaga keharmonisan dalam *Tri Hita Karana* yaitu hubungan harmonis antara manusia dengan Tuhan (*Parhyangan*), hubungan harmonis antara manusia dengan sesama manusia (*Pawongan*) dan hubungan harmonis antara manusia dengan lingkungan (*Palemahan*). Tujuan *Tri Hita Karana* bagi masyarakat Bali sangat memberikan pengaruh yang besar terhadap aspek kehidupan mereka, maka dari itu *subak*

sebagai sistem irigasi tradisional Bali menerapkan konsep *Tri Hita Karana* dengan harapan akan tetap menjaga keseimbangan antara Tuhan, manusia, dan lingkungan.

Menurut Sutawan dalam buku ORGANISASI DAN MANAJEMEN SUBAK DI BALI “Masyarakat Bali pada umumnya sering membayangkan atau mengintepretasikan *subak* dengan salah satu gambaran berikut, suatu kompleks persawahan tentang luas dan batas-batas tertentu, para petani padi sawah yang terhimpun dalam satu wadah organisasi yang bergerak di bidang pengelolaan air irigasi, dan sistem fisik atau jaringan irigasi itu sendiri sebagai *telabah* (saluran-saluran), *empelan* (empangan air di sungai), *tembuku* (bangunan-bangunan pembagi air) dan fasilitas lainnya”. Kurangnya pemahaman masyarakat Bali tentang *subak* membuat masyarakat Bali menginterpretasikan *subak* seperti itu. Pemahaman seperti itu tidaklah salah, akan tetapi kegiatan ritual anggota irigasi di Bali lebih dominan dibandingkan yang dilakukan petani di daerah-daerah lain sehingga dapat dikatakan kegiatan ritual yang terkait dengan tradisi dan agama Hindu di Bali itulah yang membedakan sistem irigasi di Bali dengan sistem irigasi di daerah lainnya. Pengenalan kembali mengenai *subak* di Bali sangatlah penting untuk memperjelas pemahaman masyarakat Bali tentang *subak* terutama pembelajaran untuk generasi muda di Bali.

2. Dasar Teori

2.1 Teori Utama

2.1.1 Teori Buku

- 1) Buku dalam arti luas mencakup semua tulisan dan gambar yang ditulis dan dilukiskan atas segala macam lembaran *papyrus*, lontar, perkamen dan kertas dengan segala bentuknya, berupa gulungan, dilubangi dan diikat atau dijilid muka belakangnya dengan kulit, kain, karton dan kayu (Ensiklopedi Indonesia, 1980; 538).

2.1.2 Ilustrasi

Menurut Kusrianto (2007: 110) Ilustrasi secara harafiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Ilustrasi merupakan unsur grafis yang sangat vital dan dapat disajikan mulai dari goresan atau titik sederhana sampai dengan yang kompleks, ilustrasi merupakan subjek tersendiri yang memiliki alur sejarah serta perkembangan yang spesifik atas jenis kegiatan seni.

2.1.3 Layout

Layout adalah sebuah sket rancangan awal untuk menggambarkan organisasi unsur-unsur komunikasi grafis yang akan disertakan. Usaha untuk menyusun, menata dan memadukan unsur-unsur komunikasi grafis menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik, persuasif, menarik perhatian dan mendukung pencapaian tujuan secara cepat dan tepat dikenal dengan istilah tata letak (Pujrianto, 2005: 71).

2.1.4 Tipografi

Definisi Tipografi adalah suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Desain komunikasi visual tidak bisa lepas dari tipografi sebagai unsur pendukungnya. Perkembangan tipografi banyak dipengaruhi oleh faktor budaya serta teknik pembuatan. Karakter tipografi yang ditimbulkan dari bentuk hurufnya bisa dipersepsikan berbeda. Pemilihan huruf tidak semudah yang dibayangkan, ribuan bahkan jutaan huruf menyebabkan desainer harus cermat dalam memilih tipografi yang tepat untuk karyanya.

2.1.5 Warna

Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan pengelihatannya sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat. Secara visual, warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya (Kusrianto, 2007; 46).

2.2 Teori Pendukung

2.2.1 Teori Remaja

Mendefinisi remaja untuk masyarakat Indonesia sama sulitnya sama sulitnya dengan menetapkan definisi remaja secara umum. Masalahnya adalah karena Indonesia terdiri dari berbagai macam suku, adat dan tingkatan sosial-ekonomi maupun pendidikan. Kita bisa menjumpai masyarakat golongan atas yang sangat terdidik dan menyerupai masyarakat di negara-negara Barat dan kita bisa menjumpai masyarakat

semacam masyarakat di Samoa. Dengan perkataan lain, tidak ada profil remaja Indonesia yang seragam dan berlaku secara nasional.

3. Pembahasan

3.1 Analisis Data

Setelah peneliti menganalisa data yang didapat dan dikaitkan dengan pendekatan yang digunakan, dapat ditarik beberapa poin penting dalam perancangan buku ilustrasi ini, antara lain :

- 1) Khalayak sasaran berusia 12-15 tahun dikarenakan menurut Sarwono (2013: 28) Dusia 12-15 tahun (remaja awal) sangat penting untuk diperkenalkan tentang budaya karena usia ini bangkitnya akal (*ratio*), nalar (*reason*), dan kesadaran diri (*self consciousness*). Anak dianjurkan belajar tentang alam dan kesenian, tapi yang penting adalah proses belajarnya, bukan hasilnya. Anak akan belajar dengan sendirinya, karena periode ini mencerminkan era perkembangan ilmu pengetahuan dalam evolusi manusia (Sarwono, 2013:28). Dalam usia ini terdapat energi dan kekuatan fisik yang luar biasa serta tumbuh keinginan tahu. Dalam periode ini, disarankan untuk membaca buku berilustrasi seperti “Robinson Crousoe”.
- 2) Khalayak memiliki gaya hidup mengikuti tren di lingkungannya, selalu belajar, terbuka, suka berbagi cerita, unik, pengetahuan, berpikiran terbuka, senang berbagi cerita.
- 3) Khalayak memiliki kepribadian rasa ingin tahu yang besar, santai, menyukai adat dan budaya, aktif, berpikiran luas, mudah bersosialisasi.
- 4) Ilustrasi dianggap mampu menarik perhatian pembaca atau merangsang minat pembaca terhadap keseluruhan pesan serta menonjolkan keistimewaan dari produk.
- 5) Menggunakan komunikasi visual sehingga segala sesuatu yang dapat dilihat dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, atau pesan.

3.2 Segmentasi

- a. Geografis : Bali
- b. Demografis
 - Usia : 12 – 15 tahun
 - Jenis Kelamin : Laki – laki dan perempuan
 - Pendidikan : Pelajar
- c. Psikografis : Ekonomi menengah ke atas yang tertarik akan budaya
- d. Prilaku Konsumen : Rasa ingin tahu yang besar, santai, menyukai adat dan budaya, aktif, berpikiran luas, mudah bersosialisasi.

3.3 Konsep Pesan

Konsep besar dari perancangan ini adalah melihat dari masalah yang banyak terjadi pada kalangan masyarakat di Bali terutama remaja Bali yaitu kurangnya pemahaman mereka tentang sistem *subak* di Bali yang mengakibatkan kurangnya minat generasi muda untuk mengetahui tentang sistem *subak* yang telah menjadi salah satu warisan budaya dunia. Media pengenalan tentang sistem *subak* yang beredar tidak menarik perhatian remaja karena bahasa yang formal dan media penjelas yang kurang menarik bagi remaja. Dari masalah tersebut konsep untuk pemecahan masalahnya adalah dengan merancang media berupa buku ilustrasi tentang implementasi *Tri Hita Karana* pada *subak* di Bali dengan media penjelas berupa ilustrasi. Khususnya untuk remaja Bali akan sangat berguna jika diperkenalkan kembali tentang *subak* agar nantinya mereka dapat ikut melestarikan warisan budaya dunia tersebut.

3.4 Konsep Kreatif

Berdasarkan teori-teori yang telah didapat dan berdasar hasil analisis, maka konsep kreatif yang akan digunakan pada perancangan ini adalah dengan menggunakan unsur teks dan visual berupa ilustrasi pada buku yang dirancang. Hal tersebut berdasarkan hasil penelitian Pujiriyanto (2005:6) tentang pemanfaatan grafis ditunjukkan sebagai media yang dapat membantu efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan yang ingin disampaikan, dan Dwyer tentang bentuk penyajian pesan dengan kemampuan meningkat lebih baik dengan menggunakan verbal dan visual.

Selain itu penyajian ilustrasi gaya penggambaran dan pewarnaan yang digunakan seperti ilustrasi yang sering digunakan remaja Bali. Pemilihan gaya tersebut berdasarkan hasil observasi kepada remaja SMP di Bali sebagai target pasar. Penjelasan konten dari buku ini menggunakan hasil analisis dan observasi yang telah dilakukan, ilustrasi menggunakan unsur-unsur budaya lokal seperti pakaian adat dan bangunan arsitektur lokal sebagai konsep kreatif yang diharapkan dapat menarik perhatian target pasar. Dalam buku ini juga berisikan ilustrasi yang belum berwarna sehingga target pasar dapat mewarnainya sendiri untuk meningkatkan kreatifitas dari target pasar.

3.5 Konsep Media

Media utam yang digunakan adalah buku ilustrasi untuk menarik perhatian remaja Bali agar tertarik untuk mengetahui sistem *subak* di Bali. Pada tabel *Kontrol Pemakaian Media Menurut Schram* (Sudjarwo, 1989:177, dalam Kurniawan, 2008) bahwa buku dapat dibawa kemana-mana, dapat dipakai dirumah dan dipakai kapan saja digunakan. Pemanfaatan grafis dalam pendidikan ditunjukkan sebagai media yang dapat membantu efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.

Grafis sebagai sebuah ilustrasi visual mampu memuat pesan-pesan pembelajaran yang dapat memberikan sejumlah rangsangan/stimuli dengan kekuatan yang berbeda antara satu dengan lainnya. Rangsangan melalui indera visual terbukti cukup efektif untuk membantu manusia dalam proses belajarnya (Pujiriyanto, 2005:6).

Buku tersebut dijilid dengan *hard cover* dengan ukuran A5 agar mempermudah dalam proses produksi buku. Kertas yang digunakan adalah kertas aster karena ketebalan dan tekstur kertas ini cocok untuk remaja di usia ini. Remaja diusia SMP ini masih banyak membawa sifat-sifat mereka pada waktu di sekolah dasar seperti sifat disiplin, kerapian, masih suka meminjamkan buku ke teman sehingga pemilihan kertas yang tebal sangat penting agar buku tidak cepat rusak.

3.6 Konsep Visual

1. Konsep Warna

Dari segi warna yang akan digunakan adalah warna-warna dari Bali sebagaimana yang terdapat pada Darmaprawira (2002; 156) yaitu susunan Rajah Nawasanga (sembilan warna) : hitam, biru, putih, dadu (merah muda), merah, jingga, kuning, hijau dan brumbun (campuran warna).



2. Konsep Ilustrasi

Dari segi ilustrasi terdapat bentuk, karakter dan bangunan Bali. Pewarnaan menggunakan pewarnaan digital sebagai inovasi dari teknik pewarnaan karakter ilustrasi yang digunakan oleh remaja tingkat SMP di Bali. Untuk karakter menggunakan ilustrasi dari anak-anak tingkat SMP di Bali dengan tujuan memperkenalkan karakter ilustrasi yang digemari remaja Bali. Dalam ilustrasi ditambahkan budaya lokal seperti pakaian adat Bali, bangunan arsitektur Bali dan latar belakang lanskap sawah berteras.

3. Konsep Tipografi

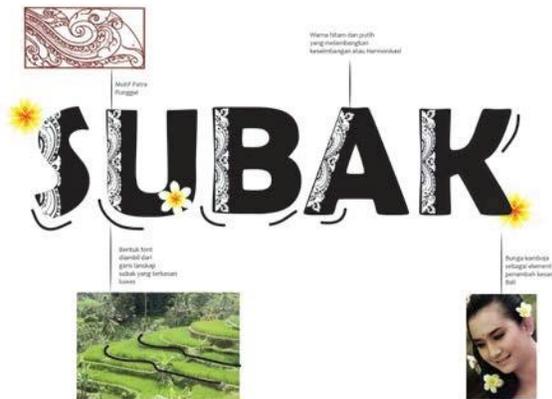
Konsep bentuk dari tipografi yang digunakan pada *cover* diambil dari bentuk aksara Bali (huruf Bali) yang merupakan karakteristik yang melambangkan kesan Bali. Pada pergantian bab menggunakan *font* dengan konsep *hand writing* agar terlihat sesuai dengan konsep ilustrasi yaitu *hand drawing*. Dan dibagian konten menggunakan *font* yang berkesan bermain dan mudah dibaca sehingga remaja tertarik untuk membacanya. Jadi dalam perancangan buku ilustrasi ini menggunakan tiga *font*.

4. Konsep *Layout*

Gaya *layout* yang digunakan adalah *style juvenile* dengan kesan meriah dengan memasang gambar secara tersebar. *Headlines* dan *Subhead* disusun menggunakan huruf kapital berukuran lebih besar untuk menarik perhatian. Latar (*Background*) menggunakan menggunakan latar lanskap *subak* berteras.

3.6 Hasil Perancangan

1. Tipografi



Gambar 4.1 Analisa tipografi
Sumber: Hasil oleh visual karya I Gusti Ngurah Wahyu Parmadi

2. Ilustrasi

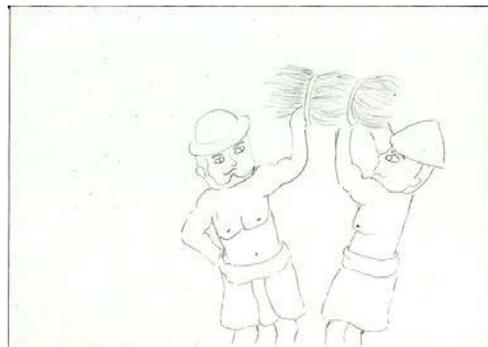
Ilustrasi karakter dimulai dengan pembuatan sketsa lalu discan agar menjadi file digital dan bisa dilakukan pewarnaah digital. Bentuk dari karakter mengambil refrensi dari karakter ilustrasi remaja umur 12-15 Bali seperti yang sudah dijelaskan. Berikut merupakan seksta dan hasil digital pewarnaan dari perancangan karakter.



Gambar 4.4 Sketsa karakter
Sumber: Hasil sketsa karya I Gusti Ngurah Wahyu Parmadi



Gambar 4.5 Pewarnaan digital karakter
Sumber: Hasil oleh visual karya I Gusti Ngurah Wahyu Parmadi



Gambar 4.6 Sketsa karakter 2
Sumber: Hasil sketsa karya I Gusti Ngurah Wahyu Parmadi



Gambar 4.7 Pewarnaan digital karakter 2
Sumber: Hasil oleh visual karya I Gusti Ngurah Wahyu Parmadi

3. *Background*

Pembuatan background mengambil dari panorama lanskap *subak* berteras dan penggambaran bangunan khas Bali seperti gapura dan pura-pura di Bali. Pada bagian cover menampilkan anggota *subak* yang akan melaksanakan ritual keagamaan dengan latar pura dan gapura.



Gambar 4.8 Cover depan buku
Sumber: Hasil oleh visual karya I Gusti Ngurah Wahyu Parmadi



Gambar 4.9 Cover belakang buku
Sumber: Hasil oleh visual karya I Gusti Ngurah Wahyu Parmadi

Pada bagian isi juga menggunakan latar panorama lanskap *subak* berteras dengan warna langit yang berbeda-beda agar terkesan penuh warna. Layout dibuat rapi mempergunakan style juvenile dengan ukuran font headline lebih besar dari ukuran font isi.



Gambar 4.10 Lanskap *subak*
Sumber: Hasil oleh visual karya I Gusti Ngurah Wahyu Parmadi



Gambar 4.11 *Layout* isi buku

Sumber: Hasil oleh visual karya I Gusti Ngurah Wahyu Parmadi

4. Kesimpulan

Ide besar dari perancangan buku ini berangkat dari tanggapan masyarakat Bali tentang *subak*. Masyarakat Bali sendiri belum paham sepenuhnya tentang *subak*. Mereka masih bertanggapan bahwa *subak* adalah lanskap sawah berteras atau bangunan-bangunan irigasi yang ada didalamnya. Kemajuan teknologi dan kurangnya media yang menjelaskan tentang *subak* menjadi penyebab kurangnya minat masyarakat untuk melestarikan budaya yang telah menjadi warisan budaya dunia ini.

Remaja sebagai penerus generasi memberi kontribusi besar dan pengaruh terhadap kelangsungan warisan budaya dunia *subak* ini. Remaja mengalami masa yang kritis, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga melalui buku ini, membantu memberikan informasi atau mengenalkan kembali tentang budaya *subak* dan implementasi *Tri Hita Karana* yang ada didalamnya. Agar remaja Bali tahu akan warisan budaya dunia yang mereka miliki dan melestarikannya hingga generasi selanjutnya.

Merancang sebuah konsep, melalui buku dengan media pendukung berupa ilustrasi yang berjudul “Harmonisasi *Subak* (implementasi *Tri Hita Karana* dalam organisasi *subak*)” yang mempunyai harapan agar dapat menarik perhatian remaja Bali untuk mengetahui tentang *subak* dan ikut melestarikannya. Setidaknya remaja Bali ikut serta dan turun tangan dalam pelestarian warisan budaya dunia ini agar nantinya generasi selanjutnya tetap dapat menikmati warisan budaya dunia ini.

Daftar Pustaka:

- [1] Darmaprawira, S. (2002). *WARNA*. Bandung: Penerbit ITB.
- [2] Kusrianto, A. (2007). *PENGANTAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- [3] Moleong, L. (2012). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [4] Pujiriyanto. (2005). *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: Andi.
- [5] Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- [6] Sarwono, S. (2013). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [7] Soewardikoen, D. W. (2013). *Metodelogi Penelitian Visual*. Bandung: Dinamika Komunika.
- [8] Surata, S. K. (2013). *Lanskap Budaya Subak*. Denpasar: UNMAS PRESS.
- [9] Sutawan, N. (2008). *ORGANISASI DAN MANAJEMEN SUBAK DI BALI*. Bali: Pustaka Bali Post.
- [10] Wiana, I. (2007). *Tri Hita Karana Menurut Konsep Hindu*. Surabaya: Paramita.
- [11] Windia, W. (2012). *Subak Warisan Budaya Dunia*. Denpasar: Udayana University Press.