

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan budaya dan tradisi yang luar biasa. Keberagaman suku budaya yang ada di Indonesia menjadikan negara ini sebagai salah satu negara yang paling menarik untuk dikunjungi dan dikenal. Salah satu wilayah di Indonesia yang kaya akan budaya dan tradisi adalah Sumatera Utara, khususnya suku Batak.

Suku Batak merupakan salah satu suku yang paling unik dan beragam di Indonesia. Suku ini terdiri dari beberapa sub suku, seperti Toba, Karo, Simalungun, Pakpak, Angkola, dan Mandailing. Setiap sub suku memiliki budaya dan tradisi yang berbeda-beda, sehingga membuat suku Batak menjadi suku yang sangat beraneka ragam dan menarik untuk dikenal.

Salah satu ciri khas suku Batak adalah adat istiadat yang sangat kuat dan terjaga, seperti tari-tarian, makanan, sistem kekerabatan, musik, serta bahasa yang unik dan khas. Suku Batak juga memiliki rumah adat yang unik dan menarik serta berbeda satu sama lain antar sesama suku batak, seperti rumah adat Bolon Simalungun. Simalungun adalah salah satu dari sub suku Batak yang mendiami wilayah Sumatera Utara, Indonesia. Suku Simalungun memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam, salah satunya adalah rumah adat Bolon Simalungun. Rumah adat Bolon Simalungun merupakan rumah adat yang sangat unik dan memegang nilai penting dalam kebudayaan Simalungun.

Rumah adat Bolon Simalungun memiliki ciri khas dan keunikan tersendiri, seperti bentuk, warna, dan ornamen yang khas. Keunikan ini merupakan bagian dari sejarah dan budaya suatu daerah yang harus dilestarikan dan dikenal oleh masyarakat luas. Dengan melihat betapa beraneka ragam dan pentingnya budaya dan tradisi suku Batak, termasuk rumah adat Bolon Simalungun, maka perlu adanya upaya untuk melestarikan dan mempromosikan budaya dan tradisi tersebut.



Gambar 1
Rumah Bolon
(Sumber : Mario Kristo Purba, 2021)



Gambar 2
Keadaan Terkini dari Objek Rumah Adat Bolon Simalungun.
(Dokumentasi : Ega Oktaviani Purba, 2023)

Pada zaman sekarang, sedikit anak-anak yang mengetahui akan kebudayaannya sendiri yaitu Rumah Adat Bolon Simalungun terutama untuk anak-anak yang berada di sekitaran daerah Rumah Adat tersebut. Hal ini diperkuat dengan data-data yang diambil dalam bentuk kuesioner demi untuk mengetahui tentang seberapa jauh anak-anak tersebut mendapatkan informasi mengenai Rumah Adat Bolon Simalungun.

Salah satu cara untuk melakukannya adalah dengan membuat media informasi dalam bentuk buku cerita bergambar tentang rumah adat Bolon Simalungun. Buku ini akan membantu dalam mengenalkan rumah adat Bolon Simalungun kepada masyarakat luas dan membantu memahami dan menghargai kebudayaan suku Batak. Namun, jarang sekali buku informasi yang membahas mengenai rumah adat Bolon Simalungun secara detail dan menarik.

Oleh karenanya penggunaan ilustrasi dalam buku informasi tentang rumah adat Bolon Simalungun dianggap sangat penting karena dapat membuat buku tersebut lebih menarik dan mudah dipahami oleh pembaca. Selain itu, ilustrasi juga dapat memperjelas deskripsi tentang rumah adat Bolon Simalungun, sehingga pembaca dapat memahami dengan mudah mengenai bentuk, warna, dan ornamen yang khas dari rumah adat tersebut.

Buku cerita anak tentang rumah adat ini dapat memberikan informasi yang lengkap dan gambar yang menarik mengenai ciri-ciri fisik dan arsitektur rumah adat tersebut, seperti salah satunya yaitu pintu masuk pada bangunan Rumah Adat Bolon dibuat kecil dengan maksud/filosofi bahwa orang yang bertamu harus hormat kepada yang punya rumah. Selain itu, buku ini juga dapat

memperkenalkan budaya dan kearifan lokal suku Batak Simalungun kepada masyarakat luas yang mungkin belum begitu mengenalnya.

Dengan menginformasikan dan memperkenalkan budaya suku Batak melalui media informasi seperti buku cerita bergambar, diharapkan masyarakat luas dapat lebih memahami dan menghargai keberagaman budaya Indonesia. Selain itu, buku ini juga dapat menjadi sumber referensi dan pengetahuan bagi para peneliti, mahasiswa, dan pelajar yang tertarik untuk belajar lebih dalam mengenai kebudayaan suku Batak.

Oleh karena itu, perancangan media informasi dalam bentuk buku cerita anak Rumah Adat Bolon Simalungun merupakan hal yang penting dan berguna untuk melestarikan, mempromosikan, dan mengenalkan kebudayaan suku Batak Simalungun kepada masyarakat luas.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka uraian rumusan masalah yang dapat dikemukakan adalah : “Bagaimana merancang media informasi rumah adat Bolon Simalungun dalam bentuk buku cerita anak bergambar yang informatif, menarik dan mudah dimengerti untuk anak usia 8 sampai 12 tahun ?“

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan

- a. Pelestarian Kebudayaan Simalungun yang dalam hal ini adalah Rumah Adat Bolon Simalungun
- b. Pengenalan budaya dan tradisi rumah adat Bolon Simalungun kepada anak-anak agar mereka dapat memahami dan menghargai warisan budaya Indonesia.
- c. Menumbuhkan minat baca dan rasa ingin tahu anak-anak terhadap budaya dan sejarah Indonesia melalui media yang menarik dan menyenangkan.
- d. Membantu anak-anak untuk memperluas wawasan khususnya tentang beragam budaya dan tradisi di Indonesia, sehingga dapat meningkatkan toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan budaya.

2. Manfaat

a. Bagi Penulis

- 1) Meningkatkan keterampilan dalam membuat konten budaya dan merancang media informasi yang menarik bagi anak-anak.
- 2) Meningkatkan pengalaman dan keahlian dalam merancang dan memproduksi media informasi dalam bentuk ilustrasi buku cerita anak.
- 3) Sarana memperdalam dan mengasah teknik pembuatan ilustrasi dengan gaya gambar dalam buku anak-anak.

b. Bagi Lembaga atau Institut

- 1) Memperkuat misi institusi dalam melestarikan dan mempromosikan kebudayaan Indonesia, seperti yang tertuang pada poin ke tujuh yaitu “mewujudkan pusat unggulan seni, budaya, dan karya inovasi”
- 2) Menjadikan media buku cerita anak sebagai salah satu bentuk pelayanan kepada masyarakat dalam mempromosikan kebudayaan Indonesia.
- 3) Menjadi media referensi penelitian untuk perancangan buku cerita anak bergambar yang bertema budaya kearifan lokal yang becirikan dan bertambahnya arsip dokumentasi Program Studi Desain Komunikasi Visual dengan media edukasi.

c. Bagi Masyarakat

- 1) Memberikan informasi yang mudah dipahami dan menarik bagi anak-anak mengenai kebudayaan Indonesia.
- 2) Mendorong minat baca dan literasi budaya pada anak-anak, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya melestarikan kebudayaan Indonesia.
- 3) Meningkatkan apresiasi dan penghargaan terhadap kebudayaan Indonesia serta memperkuat keragaman budaya di Indonesia.

D. Tinjauan Karya

Tinjauan atas keaslian sebuah karya merupakan hal yang penting dalam proses perancangan sebuah karya. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk membandingkan karya yang dibuat dengan karya-karya sebelumnya, sehingga dapat ditemukan perbedaan dan nilai-nilai pembaharuan dalam karya yang akan diciptakan. Dalam praktiknya, sebuah karya sering kali mengandung unsur-unsur yang umum atau biasa pada karya sebelumnya.

Namun, dengan mencari beberapa referensi dan karya-karya pembanding sebagai acuan dapat membantu menciptakan orisinalitas dalam sebuah karya. Proses ini dapat dilakukan dengan mengamati langsung karya-karya yang telah ada sebelumnya atau dengan memanfaatkan media-media seperti media cetak maupun media internet untuk memperkaya ide dan gagasan dalam menciptakan bentuk karya yang baru.

Berikut adalah karya-karya yang akan menjadi karya perbandingan dari proses penciptaan karya yang akan dihadirkan dalam penciptaan perancangan informasi rumah adat Bolon simalungun melalui media buku cerita anak.

1. Alat Musik Paling Hebat

Buku cerita anak yang berjudul Alat Musik Paling Hebat ini merupakan buku yang ditulis oleh Eva Y. Nukman dan diberi ilustrasi oleh Sigit Pripurno. Buku ini dilengkapi dengan ilustrasi dengan teknik diarsir dan tanpa warna (hitam-putih). Buku ini bercerita tentang alat musik yang beragam, mulai dari alat musik yang sering dimainkan hingga alat musik yang sangat jarang digunakan. Konflik pun terjadi perihal meributkan tentang apa alat musik paling hebat. Dalam perdebatan tersebut terkadang diakhiri dengan kelelahan antar alat musik yang ribut.

Cerita ini diakhiri dengan adanya ketertarikan dari anak generasi muda dalam memainkan alat musik tanpa pilih-memilih sehingga semua alat musik dapat berbunyi kembali tanpa terlupakan satupun dan menjadi akhir dari perdebatan alat musik mana yang paling hebat. Buku ini memberi pesan bahwa Indonesia memiliki beragam alat musik dan selayaknya dilestarikan.



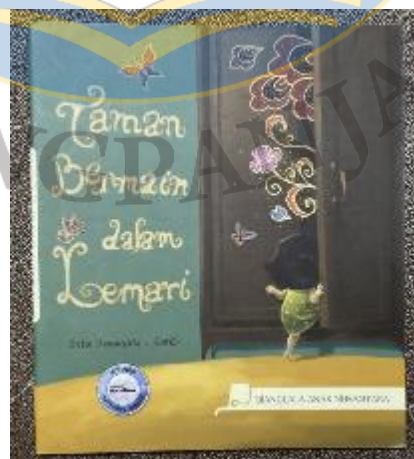
Gambar 3

Buku Cerita Anak “Alat Musik Paling Hebat”
(Sumber : Mario Kristo Purba, 2023)

Sebagai keaslian dalam hal kebaruan dalam perancangan karya, penulis tidak akan menggunakan ilustrasi yang menggunakan teknik arsir dan tanpa warna (hitam-putih). Alih-alih menggunakan teknik ilustrasi arsiran dan tanpa warna, penulis akan menggunakan gaya ilustrasi yang sejalan dengan target audience dari “Perancangan Media Informasi Rumah Adat Bolon Simalungun Melalui Media Buku Cerita Anak”.

2. Taman Bermain Dalam Lemari

Buku cerita anak karya Sofie Dewayani ini bercerita tentang seorang anak perempuan yang bosan dan ingin bermain di taman bersama kakak perempuannya yang sedang asyik membatik. Untuk mengusir kebosannya anak perempuan tersebut kemudian bermain di dalam sebuah lemari yang berisikan banyak jenis kain batik. Kebosannya kemudian hilang ketika bermain menggunakan imajinasinya dengan berbagai macam corak pada kain batik.



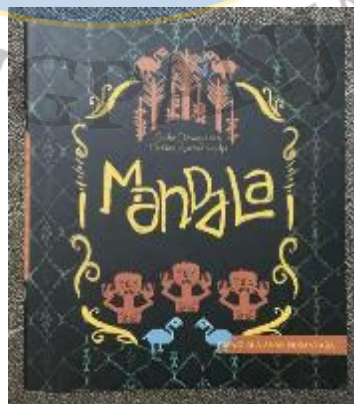
Gambar 4

Buku cerita anak “Taman Bermain dalam Lemari” karya Sofie Dewayani
(Sumber : Mario Kristo Purba, 2023)

Buku ini akan menjadi karya pembanding dari segi pemilihan tone warna yang cerah dan beragam sehingga menarik untuk dilihat. Hal ini juga sejalan dengan target audience dalam perancangan yang merupakan anak-anak. Tidak hanya itu buku ini juga menyelipkan unsur kebudayaan yang tertuang pada ilustrasinya seperti berbagai macam corak yang ada pada kain batik. Buku yang dirancang juga nantinya akan menggunakan teknik yang sama yaitu penggunaan ilustrasi yang penuh pada seluruh sisi lembaran buku cerita.

3. Mandala

Buku cerita anak ini merupakan karya yang ditulis oleh Sofie Dewayani dan diilustrasikan oleh Herlina Kartaatmaja. Buku ini bercerita mengenai kecintaan seorang anak bernama Rusli yang duduk di kelas tiga SD terhadap kebudayaan dari daerahnya yaitu pacuan kuda. Buku ini mengangkat tentang kebudayaan suatu daerah dengan keunikan para pemacu kuda yang berusia anak-anak.



Gambar 5

Buku Cerita Anak “Mandala” Karya Sofie Dewayani
(Sumber : Mario Kristo Purba, 2023).

Buku ini menjadi karya pembanding sekaligus orisinalitas dalam pembuatan karya oleh penulis nantinya. Penulis akan mengangkat tema yang sama yaitu tentang kebudayaan dari suatu daerah namun dengan sisi orisinalitas yaitu dengan jalan cerita atau topik yang berbeda. Selanjutnya sebagai pembanding, penulis akan merancang penggunaan *typography* yang sama bergaya ilustrasi anak yang dapat sejalan dengan gaya ilustrasi dan target audience nantinya.

4. Mengunjungi Rumah Adat Sumba.

Buku cerita anak ini merupakan buku karangan Weni Rahayu dan diilustrasikan oleh Rian Aris Wibowo. Buku ini bercerita tentang seorang anak bernama Mada yang berlibur bersama ayahnya ke kampung adat yang ada di Sumba. Buku ini memberikan informasi mengenai rumah adat sumba dengan pendekatan cerita berlibur yang di bawakan oleh seorang anak bernama mada.



Gambar 6

Buku “Mengunjungi Rumah Adat Sumba” Karya Weni Rahayu.
(Sumber : https://sdmupat.sch.id/opac/index.php?p=show_detail&id=658, 2023)

Buku cerita anak ini akan menjadi karya pembanding dalam perancangan pembuatan buku cerita anak nantinya. Pada buku anak yang akan dibuat oleh penulis akan menggunakan teknik pemilihan warna yang sama dalam buku ini dan juga tanpa adanya penggunaan ballon kalimat, namun yang menjadi pembeda atau orisinalitasnya adalah pada buku cerita yang dibuat perancang tidak menggunakan *font* yang sama melainkan *font typography* yang sejalan dengan gaya ilustrasi dalam perancangan.

Buku ini juga ditinjau pada Teknik pendekatan dalam penyampaian berupa cerita liburan yang dialami oleh anak-anak dan bagaimana penulis membawa karakter dan pembaca masuk kedalam bangunan sembari menjelaskan bangunan dan sembari bercerita.

E. Landasan Teori

1. Buku

Buku adalah kumpulan kertas berisi informasi, tercetak, disusun secara sistematis, dijilid serta bagian luarnya diberi pelindung terbuat dari kertas tebal, karton atau bahan lain. (Sitepu, 2012 : 8). Buku merupakan wahan utama bagi informasi, riset sebagai sumber peradaban dan rekreasi, mendorong pembangunan nasional, memperkaya kehidupan pribadi, menjaga untuk saling hormat-menghormati diantara bangsa - bangsa yang berbeda kebangsaan dan kebudayaan serta memperkokoh keinginan untuk damai dihati setiap lelaki dan perempuan sebagaimana diharapkan

(UNESCO) dikutip dalam buku *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*.

Fungsi buku adalah menyampaikan informasi, berupa cerita, pengctaliuan, laporan dan lain - lain. Buku dapat menampung banyak sekali informasi, tergantung jumlah halaman yang dimilikinya (Rustan, 2009 : 122). Dalam pembuatan sebuah buku perlu adanya perhatian khusus dalam mendesain sebuah buku seperti pada desain sampul buku, desain petunjuk, kejelasan dalam konten serta informasi yang disampaikan, susunan konten atau layout, kejelasan dalam membedakan antar bagian atau bab dan lain sebagainya, sehingga pembaca dapat merasa nyaman ketika membaca buku serta penyampaian pesan atau informasi dapat disampaikan dan dipahami dengan baik oleh pembacanya. Buku merupakan salah satu pemanfaatan sebagai media informasi, sehingga ada begitu banyak jenis -jenis buku, buku centa, komik, novel, majalah, buku -buku tebal seperti kampus, ensiklopedi, buku telepon, terbitan berkala seperti majalah, katalog produk dan lain -lain.

a. Elemen Buku

Elemen visual terdapat dalam sebuah buku, elemen - elemen didalam buku adalah teks dan gambar, pada umumnya elemen terbanyak adalah bodytext, maka perlu diperhatikan khusus dalam memilih dan menatanya (Rustan, 2009 : 122)

b. Bagian Buku

Buku memiliki ukuran yang bervariasi, kebanyakan sekitar A6, A5, A4, A3, B6, B5. Buku dibagi menjadi tiga bagian yang masing - masing terbagi lagi berdasarkan fungsinya masing - masing, sebagai berikut:

1) Bagian Depan

- a) Cover depan berisi judul buku, nama pengarang, nama atau logo, penerbit, testimonial, elemen visual atau teks lainnya.
- b) Judul bagian dalam
- c) Informasi penerbitan dan perijinan
- d) Dedication, pesan atau ucapan terimakasih yang ditujukan oleh pengarang untuk orang / pihak lain.
- e) Kata pengantar dari pengarang
- f) Kata sambutan dari pihak lain misalnya editor atau pihak ahli.
- g) Daftar isi

2) Bagian Isi

Isi buku yang terdiri dari bab - bab dan sub - bab, dan tiap bab membicarakan topik yang berbeda.

3) Bagian Belakang

- a) Daftar Pustaka
- b) Daftar Istilah
- c) Daftar Gambar
- d) Cover belakang

Berdasarkan teori buku yang sudah dipaparkan sebelumnya, penulis menarik kesimpulan dan menghubungkan ke judul yang penulis angkat Perancangan Media Informasi Rumah Adat Bolon Simalungun Melalui Media Buku Cerita Anak bahwa, buku merupakan sekumpulan lembaran-lembaran kertas yang dijilid dijadikan satu, berfungsi sebagai media yang menyampaikan informasi berupa edukasi - edukasi dalam bentuk cerita bergambar danteks kepada anak.

2. Buku Cerita Bergambar

Buku ceriu bergambar adalah buku yang menyampaikan cerita bergambar dan teks dan keduanya saling menjalin. Buku cerita bergambar merupakan buku bacaan cerita yang menampilkan teks narasi secara verbal dan disertai gambar - gambar ilustrasi (Nurgiyantoro, 2005 : 152). Cerita bergambar adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar - gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. (Ardianto, 2007 : 6)

Dari definisi di atas buku cerita bergambar adalah buku yang didalamnya termuat gambar dan terdapat penjelasan gambar berupa narasi singkat. Dengan buku bergambar mampu merangsang imajinasi anak. Selain itu, kegiatan membaca buku cerita bergambar akan membantu anak lebih memahami hubungan cerita dan gambar.

Buku cerita bergambar mempunyai beberapa jenis dan karakteristik.

Jenis - jenis buku cerita bergambar adalah sebagai berikut:

1) Fiksi

Buku fiksi adalah buku yang menceritakan khayalan, rekaan atau sesuatu yang tidak ada dan terjadi sungguh - sungguh. Kategori yang termasuk dalam fiksi adalah cerita hewan, misteri, humor dan cerita fantasi yang dibuat oleh penulis.

2) Historis

Buku Historis adalah buku yang mendasarkan diri pada suatu fakta atau kenyataan di masa lalu. Buku ini meliputi kejadian sebenarnya tempat, atau karakter yang merupakan bagian dari sejarah.

3) Informasi

Buku informasi adalah buku - buku yang memberikan informasi factual. Buku informasi menyampaikan fakta dan data apa adanya, yang berguna untuk menambah keterampilan, wawasan dan juga bekal teoritis dalam batas tertentu bagi anak.

4) Biografi

Biografi adalah kisah atau keterangan tentang kehidupan seseorang mulai kelahirannya hingga kematiannya jika sudah meninggal.

5) Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan cerita atau kisah yang asal muasal nya bersumber dari masyarakat serta tumbuh dan berkembang dalam masyarakat dimasa lampau.

6) Kisah Nyata

Kisah nyata berfokus pada peristiwa yang sebenarnya dari situasi atau peristiwa.

Beberapa karakteristik buku cerita bergambar menurut Sutherland dikutip dalam jurnal *Keefektifan Cerita Bergambar Untuk Pendidikan* antara lain :

- a) Buku cerita bergambar bersifat ringkas dan langsung
- b) Buku cerita bergambar berisi konsep - konsep yang berseri
- c) Konsep yang ditulisa dapat dipahami oleh anak - anak
- d) Gaya penulisannya sederhana
- e) Terdapat ilustrasi yang melengkapi teks.
- f) b) Fungsi Buku Cerita Bergambar

Beberapa hal tentang fungsi dan pentingnya buku cerita bergambar bagi anak - anak sebagai berikut dikutip dalam buku *Teori Pengkajian Fiksi* sebagai berikut :

- a. Buku cerita bergambar dapat membantu anak terhadap pengembangan dan perkembangan emosi. Anak akan merasa terfasilitasi dan terbantu untuk memahami dan menerima dirinya sendiri dan orang lain, serta untuk mengekspresikan berbagai emosinya, seperti rasa takut dan senang, sedih dan bahagia, yang merupakan bagian dari kehidupan. Berbagai sikap dan reaksi emosi anak perlu mendapat rangsangan untuk penyaluran agar perkembangan emosi berjalan secara wajar dan terkontrol. Pemahaman dan penerimaan terhadap keadaan diri sendiri dan orang lain perlu dikembangkan lewat pembelajaran, dan salah satunya adalah lewat bukucerita-bergambar
- b. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk belajar tentang dunia, menyadarkan anak tentang keberadaan di dunia di tengah masyarakat dan alam. Lewat buku cerita-bergambar anak dapat belajar tentang kehidupan masyarakat, baik dalam perspektif sejarah masa lalu maupun masa kini, belajar tentang keadaan geografi dan kehidupan alam, flora, dan fauna. Hal itu semua akan menyadarkan anak tentang kehidupan yang lebih luas yang menjadi lingkungan dan bagian kehidupannya yang semuanya akan menambah pengalaman hidup yang penting dalam perkembangan dirinya.
- c. Buku cerita bergambar dapat membantu anak belajar tentang orang lain, hubungan yang ada terjadi, dan pengembangan perasaan. Lewat buku

cerita-bergambar yang menampilkan kehidupan keluarga, para tetangga, kawan sebaya, pergaulan di sekolah, dan lain-lain yang mengisahkan relasi kehidupan antarmanusia dapat membelajarkan anak untuk bersikap dan bertindak laku, verbal dan non-verbal. yang benar sesuai dengan tuntutan kehidupan sosial-budaya masyarakat. Demikian pula halnya perasaan anak yang juga dapat lertiangun lewat hubungan antarsesama. Jadi, pada hakikatnya lewat buku bergambar anak belajar tentang kehidupan yang disajikan secara lebih konkret lewat kata-kata dan gambar ilustrasi.

d. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk memperoleh kesenangan. Ini mempunyak salah satu hal terpenting dalam pemberian buku bacaan jenis ini, yaitu untuk memberikan kesenangan dan kenikmaun batiniah. Keniknutan batiniah merupakan salah satu hal yang juga hanis terpenuhi dalam kehidupan manusia, dan tidak hanya pemenuhan kebutuhan fisik saja, agai perkembangan kejiwaan dapat berlangsung secara seimbang dan harmonis hall itu dupat diperoleh lewat cerita dan gambar-gambar yang menarik, bagus dan cenderung realistik, dan hal-hal lucu yang merangsang anak untuk lertawa senang.

e. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk mengapresiasi keindahan. Baik ceriu secara verbal maupun gambar-gambar ilustrasi yang mendukungnya masing-maning menawarkan kcindalian. Keindahan ceriu verbal dapat diperoleh antara lain lewat kemenarikan plot dan karakter tokoh, ncdang gambar-gambar ilustrasi lewat ketepatan pelukisan objek, komposisi waraa. dan berbagai aksi yang menarik. Objek yang meniupkan

keindahan perlu diapresiasi, dihargai, dan dinikmati, dan kegiatan tersebut juga dapat diperoleh lewat pembelajaran dalam diri anak sudah terdapat bakat keindahan, namun ia tidak akan berkembang secara maksimal jika tidak secara sengaja dirangsang dan dipacu untuk berkembang. Sikap menghargai keindahan itu sendiri pada giliran selanjutnya dapat menunjang pengembangan sikap dan perilaku halus pada diri anak.

Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk menstimulasi imajinasi. Buku cerita dan gambar-gambar memiliki fungsi untuk mendorong tumbuh dan berkembangnya imajinasi anak. Lewat cerita verbal imajinasi sudah berkembang, tetapi dengan ditambah gambar-gambar ilustrasi yang mendukung cerita akan semakin dikonkretkan dan diperkuat. Hal itu tidak saja memperkuat pemahaman terhadap cerita, tetapi juga daya imajinasi.

3. Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa Belanda (*ilustratie*) yang artinya hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Rata-rata penggunaan ilustrasi ini berupa buku dalam bentuk gambar kartun. Ilustrasi sebagai elemen yang paling tinggi sebagai daya tarik dalam perancangan sebuah buku. Dengan adanya sebuah ilustrasi, akan membantu pembaca berimajinasi sewaktu membaca sebuah buku. Dengan kata lain, makna atau pesan yang ada di dalam buku diharapkan bisa lebih mudah tersampaikan.

Ilustrasi merupakan gambar dari hasil visualisasi suatu ide cerita atau narasi yang dapat memperjelas atau mempertegas makna atau pesan yang ingin disampaikan dari sebuah tulisan. Ilustrasi berasal dari Bahasa Latin, yaitu dari kata “*Illustrare*”, memiliki makna menjelaskan atau menerangkan. Ilustrasi juga dimaknai sebagai sebuah karya seni rupa dua dimensi yang memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan dari suatu cerita melalui lukisan. Sehingga, ilustrasi memiliki definisi sebagai sebuah gambar yang dibuat untuk memperjelas atau menerangkan suatu ide peristiwa. Seni Budaya (2014: 5-6)

Ilustrasi dapat hadir dalam berbagai diverifikasi. Bisa melalui lewat tulisan, gambar maupun bunyi (Fariz, 2009:14). Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai image bitmap hingga karya foto (Soedarso, 2014:566). Ilustrasi merupakan elemen yang dirasakan paling penting sebagai daya tarik dalam perancangan buku. Ilustrasi akan membantu pembaca untuk berimajinasi sewaktu membaca buku ini, sehingga diharapkan agar pembaca seperti tidak merasa sedang membaca sebuah buku yang bertemakan sejarah.

Menurut Soedarso (2014:566) berdasarkan penampilannya, gambar ilustrasi memiliki berbagai jenis, yaitu:

a. Gambar Ilustrasi Naturalis

Gambar Ilustrasi Naturalis yaitu gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan (realis) yang ada di alam tanpa adanya pengurangan atau pun penambahan.



Gambar 7

Lukisan Naturalisme John Constable “Dedham Vale” (1816)
(Sumber : https://www.gramedia.com/literasi/aliran-naturalisme/#Tokoh_penting_Contoh_Lukisan_Naturalisme, 2023)

b. Gambar Ilustrasi Dekoratif

Gambar Ilustrasi Dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dlebih-lebihkan (dibuat gaya tertentu sebagai style).



Gambar 8

Ilustrasi Dekoratif “Cat”

(Sumber : <https://www.dreamstime.com/stock-illustration-decorative-background-cat-vector-colorful-illustration-beautiful-butterflies-birds-flowers-image68244222>, 2023)

c. Gambar Kartun

Gambar Kartun adalah gambar yang memiliki bentuk bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak anak, komik, dan cerita bergambar.



Gambar 9

Buku Cerita Anak “Jangan Jatuh, Bunga Jepun” Karya Imelda Naomi.
(Sumber : Mario Kristo Purba, 2023)

d. Gambar Karikatur

Gambar Karikatur adalah gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh. Gambar ini banyak ditemukan di majalah atau koran.



Gambar 10

Gambar Karikatur “Jangan Berlebihan Kau” Karya Yuyun Nurrachman
(Sumber : <https://majalah.tempo.co/read/kartun/162015/kartun-jangan-berlebihan>, 2023)

e. Cerita Bergambar (Cergam)

Cerita Bergambar (Cergam) adalah sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik.



Gambar 11

Ilustrasi Cerita Bergambar “Strange Academy: Finals (2022)” Karya Humberto Ramos.
(Sumber : https://www.marvel.com/comics/issue/101195/strange_academy_finals_2022_4, 2023)

f. Ilustrasi buku pelajaran

Ilustrasi buku pelajaran mempunyai fungsi untuk menerangkan teks atau suatu keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian. Bentuknya bisa berupa foto, gambar natural, juga bisa berbentuk bagan.

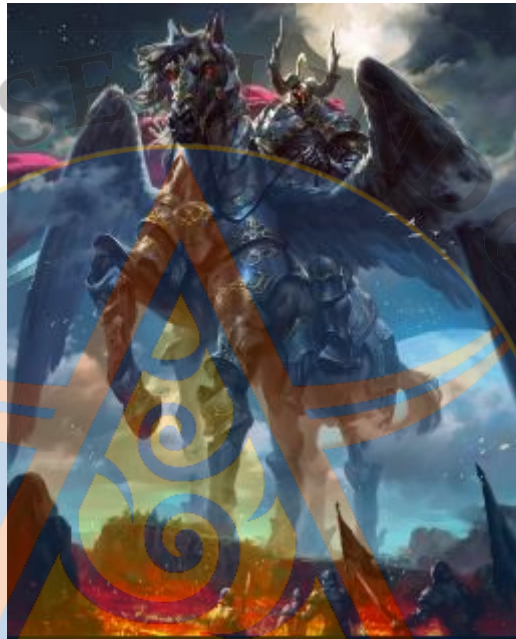


Gambar 12

Ilustrasi Buku Pelajaran “Aku Cinta Sekolahku” Karya Akkas
(Sumber : <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/buku/detail/aku-cinta-sekolahku>, 2023)

g. Ilustrasi khayalan

Ilustrasi khayalan adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Cara penggambaran seperti ini banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, roman, dan komik.



Gambar 13

Ilustrasi Khayalan "*Deathforged Odin*" Karya Wisnu Tan

(Sumber : https://www.instagram.com/p/CShtQOJgpd/?utm_source=ig_web_copy_link, 2023)

Dilihat dari berbagai jenis ilustrasi yang disebutkan, dalam perancangan penulis akan menggunakan ilustrasi yang berjenis ilustrasi gambar kartun yang sejalan dengan target audience anak-anak.

4. Cerita Anak

Cerita anak merupakan salah satu karya sastra anak. Sastra anak sendiri adalah karya sastra yang ditulis sebagai bacaan untuk anak, yang mana isinya sesuai tingkat perkembangan intelektual serta emosi anak. Cerita anak bisa digunakan sebagai hiburan maupun untuk memberikan anak pendidikan moral.



Gambar 14

Buku Cerita Anak “Jangan Jatuh, Bunga Jepun” Karya Imelda Naomi.
(Sumber : Mario Kristo Purba, 2023)

Cerita anak merupakan karya sastra anak berupa prosa mengisahkan peristiwa atau pengalaman yang berdasarkan urutan waktu benar dialami seseorang ataupun dapat berupa imajinasi mengisahkan dunia anak-anak. Nurgiyanto (2005:217)

Cerita anak terdiri dari unsur intrinsik serta unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik sendiri merupakan unsur cerita yang ada di dalam cerita secara langsung, menjadi bagian, serta ikut membentuk eksistensi dari cerita seperti tokoh, sudut pandang, dan latar belakang cerita. Sementara unsur

ekstrinsik adalah jati diri dari pengarang yang memiliki pandangan hidup bangsa, ideologi, sosial-budaya masyarakat sendiri yang dijadikan sebagai latar dari cerita. Namun, yang akan dibahas di sini kali ini secara lebih lanjut adalah unsur-unsur intrinsik dalam cerita anak. Pembahasannya sebagai berikut:

a. Tokoh

Tokoh adalah unsur yang selalu menarik perhatian serta kesan di dalam cerita anak. Menurut Nurgiyantoro (2005:222) tokoh menjadi fokus perhatian baik dalam karakter ataupun pelukisan fisik. Tokoh cerita merupakan pelaku yang diceritakan atau dikisahkan di dalam cerita melalui alur.

b. Latar

Latar atau setting bisa diartikan sebagai tumpuan dimana berlangsungnya segala peristiwa serta kisah dalam cerita. Latar ini tidak bisa terjadi tanpa ada kejelasan, terutama dalam cerita anak yang di dalamnya banyak membutuhkan rincian yang menjelaskan apa maupun bagaimana semua peristiwa diceritakan secara konkret. Latar menunjukkan menunjukkan lokasi cerita terjadi, kapan cerita terjadi, serta keadaan masyarakat tempat dimana tokoh berada dan peristiwa terjadi.

c. Alur

Alur dalam teks cerita akan berhubungan dengan segala hal seperti peristiwa, konflik, klimaks hingga bagaimana cerita itu selesai.

Sudjiman (1987:29) menyatakan bahwa alur merupakan peristiwa diurutkan sehingga dapat membangun sebuah cerita.

Alur sangat berkaitan dengan masalah sebuah peristiwa terjadi, tokoh dan semua sesuatu yang digerakkan, diceritakan sehingga menjadi rangkaian cerita yang menarik dan padu. Tidak hanya itu, alur akan mengatur semua peristiwa serta tokoh di dalam cerita tampil dengan urutan yang tepat, enak, menarik namun tetap terjaga kelogisan di dalam cerita.

d. Tema

Tema secara sederhana bisa dipahami sebagai gagasan mengikat sebuah cerita. Nurgiyantoro (2005:260) berpendapat jika tema adalah dasar dari pengembangan sebuah cerita. Sementara Keraf (1984:107) menyatakan jika tema adalah amanat utama yang disampaikan penulis lewat karangan (cerita yang dibuat).

Sebagai gagasan yang ingin untuk disampaikan tema dijabarkan melalui unsur-unsur intrinsik lain seperti tokoh, latar, dan alur. Pemahaman dari tema dalam sebuah cerita merupakan pemahaman pada makna itu sendiri. Tema adalah gagasan utama.

Tema umumnya akan berkaitan dengan segala masalah kehidupan yang terjadi pada manusia. Tema yang diangkat dalam suatu cerita akan tergantung dengan kemampuan dari penulisnya, namun sekarang banyak ditemukan tema adalah hal yang mempunyai kaitan dengan interaksi dari sesama.

e. Sudut Pandang

Menurut Nurgiyanto (2005:284), sudut pandang adalah cara atau pandangan yang digunakan oleh penulis atau pengarang cerita sebagai sarana untuk penampilan tokoh, tindakan serta peristiwa yang membentuk cerita pada pembaca. Dengan begitu, sudut pandang adalah cara atau strategi yang dipilih oleh penulis secara sengaja untuk mengungkapkan gagasannya dan cerita.

f. Moral

Moral merupakan sesuatu yang ingin disampaikan oleh penulis pada pembaca. Moral mempunyai kaitan dengan masalah baik maupun buruk. Dalam cerita anak, moral bisa dikatakan sebagai mengajarkan sesuatu. Adanya moral di dalam cerita bisa dilihat sebagai saran pada suatu perilaku moral secara praktis, namun bukan petunjuk untuk bertindak laku.

5. Informasi

Setiap orang pasti tak lepas dari informasi dalam kehidupan sehari-hari mereka, dimana menyampaikan informasi telah menjadi bagian penting dari kehidupan manusia.

Menurut Kelly (2011:10), informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang. Definisi tersebut merupakan definisi informasi dalam pemakaian sistem informasi.

Sedangkan menurut Carlos Coronel and Steven Morris (2016:4) informasi adalah hasil dari data mentah yang telah diproses untuk memberikan hasil di dalamnya. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah hasil dari data mentah yang telah di olah sehingga mempunya makna.

Untuk memenuhi kebutuhan informasi, setiap orang diharuskan berinteraksi dengan sumber-sumber informasi. Sumber-sumber informasi tersebut ada banyak jenisnya, ada buku, majalah, surat kabar, radio rekaman informasi lainnya. Pemilihan sumber informasi dipengaruhi oleh pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh pemakai, adapun kategori sumber-sumber informasi dapat dibagi menjadi 3 jenis yaitu :

a. Sumber Informasi Primer

Sumber informasi primer menyajikan data dari dokumen asli dan bentuk yang paling sederhana, sumber informasi primer adalah informasi yang muncul pertama.

b. Sumber Informasi Sekunder

Sumber informasi sekunder menyediakan informasi yang di proses dengan bahan sumber informasi primer, seperti tafsiran pada sumber informasi primer.

c. Sumber Informasi Tersier

Sumber informasi tersier berisi informasi hasil penempatan dan pengumpulan sumber informasi primer dan sekunder.

Sedangkan pendapat lain mengenai sumber informasi mengatakan informasi bersumber dari manusia, peristiwa dan realita. Manusia sebagai sumber informasi karena informasi karena manusia memiliki ide/gagasan, yang ketika disampaikan akan menjadi sumber informasi. Peristiwa juga menjadi sumber informasi, karena peristiwa yang menghasilkan fakta ini diuraikan atau dilaporkan, maka uraian/laporan akan menjadi sumber informasi.

6. Rumah Bolon Kerajaan Purba

a. Sejarah

Kerajaan Purba mulai berdiri pada abad ke XV. Rumah Adat Bolon Simalungun yaitu istana peninggalan kerajaan purba. Dibangun pada tahun 1864 oleh raja purba XII Tuan Rahalim, seorang raja yang pernah Berjayadi Simalungun pada pertengahan abad ke-19 di. Rumah Adat Bolon Simalungun berada di desa Pematang Purba kabupaten Simalungun Sumatra Utara. Lokasinya sekitar 200 meter dari jalan umum.



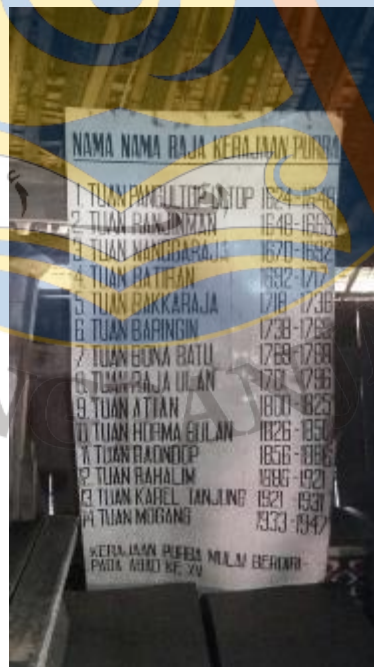
Gambar 15
Peta Lokasi Rumah Adat Bolon Simalungun
(Sumber : www.googlemap.co.id, 2023)

Rumah Bolon Adat Bolon Simalungun dikelilingi oleh beberapa bangunan disekitarnya seperti rumah pengawal, rumah pembantu, dan rumah-rumah pengikut atau prajurit Raja, pada tahun 1961 Rumah Bolon Purba ditetapkan sebagai objek wisata oleh bupati simalungun yang dikelola Yayasan Museum Simalungun dan disahkan oleh notaris pada 7 juni 1966.

Kerajaan ini dipimpin dan diwariskan turun temurun, sejarah mencatat ada 14 Raja yang pernah memimpin di Kerajaan Purba ini. Raja-raja yang pernah memerintah dan mendiami Rumah Bolon ini diantaranya :

- 1) Tuan Pangultop-ultop
- 2) Tuan Ranjinman
- 3) Tuan Nanggaraja
- 4) Tuan Batiran
- 5) Tuan Bakkaraja

- 6) Tuan Baringin
- 7) Tuan Bona Batu
- 8) Tuan Raja Uluan
- 9) Tuan Atian
- 10) Tuan Horma Bulan
- 11) Tuan Raondop
- 12) Tuan Rahalim
- 13) Tuan Karel Tanjung
- 14) Tuan Mogang



Gambar 16

Nama-nama Raja Kerajaan Purba

(Sumber : <https://trisuci.com/2018/09/06/we-have-a-very-simple-way-to-be-happy-part-8-melihat-rumah-Bolon-istana-kerajaan-purba/>, 2023)

b. Bangunan Fisik

1) Rumah Bolon

Rumah Adat Bolon yang ada di Desa Pematang Purba ini merupakan istana peninggalan dari Kerajaan Purba yang dibangun pada 1864, oleh Raja Tuan Rahalim ke-12. Rumah Bolon ini pertama kali dihuni oleh Raja bernama Tuan Pangultop-ultop (1624-1648), yang kemudian diteruskan oleh keturunannya (Agustono, 2012). Selain digunakan sebagai tempat kediaman sang raja, Rumah Bolon juga dijadikan sebagai tempat raja mengatur pemerintahannya.

Dalam konsep arsitekturnya, Rumah Bolon di golongan jenis pinar horbou, yang proporsinya adalah panjang bangunan 2,5 sampai 3 dari lebar bangunan, dan tingginya 1,5 sampai 2 kali dari lebar bangunan. Bangunan dengan konsep pinar horbou dibuat selalu menghadap ke arah timur (Rahmadhani, 2018). Rumah Bolon ini dilengkapi dengan dua pintu yang terletak di bagian depan dan belakang. Pada bagian dalam Rumah Bolon juga terbagi dua, yaitu ruangan depan (ruang Raja) yang disebut lopo, dan ruang belakang (ruang Permaisuri). Pada ruangan ini terdapat sebuah bilik sempit di sudut kanan belakang dekat pintu penghubung antara kedua ruangan, berfungsi sebagai tempat istirahat. Pada bagian tengah, terdapat tiang utama dengan ukiran gorga berwarna putih, merah, dan hitam, serta diikatkan tanduk kerbau.

Ruangan depan berfungsi sebagai tempat tinggal raja serta tempat menerima tamu. Ruangan ini ditopang oleh balok-balok horizontal pada bagian kolong bangunan. Rumah Bolon tidak hanya memiliki arsitektur yang unik, namun juga memiliki makna simbolis dari bangunannya (Damanik, 1974).



Gambar 17
RumahBolon

(Sumber : Gambar Dokumen Pribadi, 2016)

Adapun bagian-bagian bangunan Rumah Adat Bolon Simalungun adalah Sebagai berikut:

(a) Palas

Pondasi daripada rumah yang akan dibangun. Bahan pondasi pada jaman dahulu terbuat dari batu gunung, kayu keras, pakis besar(batang tanggiang). Bentuk dari pondasi ini dipahat berbentuk trapesium untuk bahan batu, sedangkan bahan batang kayu berbentuk silinder. Antara Pondasi dengan

galang bangunan dibuat pemisah yang terbuat dari ijuk agar tidak mudah busuk dan rusak.



Gambar 18

Pondasi Rumah Adat Bolon Simalungun
(Sumber : Iasanti Purba, 2016)

(b) Galang

Galang rumah yang terbuat dari kayu bulat kuat dan keras dibentuk sisinya. Jumlah sisi galang kayu tidak sama disesuaikan dengan besar kayu pada umumnya. Sisinya dibentuk dengan bilangan genap. Pembuatan sisi kayu balok dengan menggunakan alat yang dinamakan Baliung. Galang pertama atau galang paling bawah bangunan dipasang diatas palas atau pondasi batu atau kayu, kemudian galang kedua ditempatkan diatas galang pertama. Pada saat menempatkan galang ini diperhatikan pangkal dari kayu harus menghadap ketimur dan ujungnya menghadap kebarat.



Gambar 19

Galang Rumah Adat Bolon Simalungun
(Sumber : Iasanti Purba, 2016)

(c) *Hulissir*

Hulissir atau tiang Rumah adat Bolon Simalungun terbuat dari batang kayu yang kuat dan keras. Tiang ini dibentuk bersisi supaya lebih rapi dan pada pangkal atau ujung dibuat pasi atau biasa disebut pen untuk mengikat galang dan pondasi pada tiang.

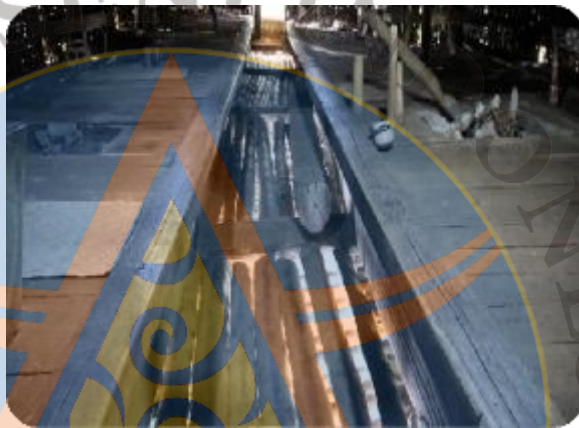


Gambar 20

Hulissir atau Tiang Peyangga Rumah Bolon
(Sumber : Iasanti Purba, 2016)

(d) *Dasor*

Dasor atau lantai Rumah Adat Bolon Simalungun terbuat dari bilahan-bilahan papan yang kuat. Dipasang diatas galang-galang sejajar dengan lebar bangunan. Disusun dengan rapi tanpa menggunakan paku atau perekat lainnya.



Gambar 21

Dasor atau Lantai Rumah Adat Bolon Simalungun
(Sumber : Iasanti Purba, 2016)

(e) *Tayub*

Tayub atau atap Rumah Adat Bolon Simalungun terbuat dari rumbia disusun dengan teknik tradisional agar terlihat rapi. Sebelum pemasangan rumbia dilakukan ijuk dipilah-pilah terlebih dahulu melalui aturan teknik yaitu belahan ijuk sebelah kanan harus dipasang sebelah kanan, jika belahan ijuk sebelah kiri harus dipasang sebelah kiri. Jika pemasangan tidak mengikuti teknik maka kerapian atap tidak

dapat dimaksimalkan serta kemungkinan besar kebocoran atap akan terjadi.



Gambar 22

Tayub atau Atap Rumah Adat Bolon Simalungun

(Sumber : Iasanti Purba, 2016)

(f) *Andar*

Andar atau tangga Rumah Adat Bolon Simalungun terbuat dari kayu yang jaman dahulu dikatakan *andar rassang* untuk raja. Tangga ini berada tepat di pintu rumah karena orang yang masuk ke dalam Rumah Adat Bolon Simalungun harus melalui tangga.



Gambar 23

Andar atau Tangga Rumah Adat Bolon Simalungun

(Sumber : Iasanti Purba, 2016)

(g) *Lopo*

Lopo atau *serambi* Rumah Adat Bolon Simalungun ada dua bagian yang dipisahkan oleh tangga masuk kedalam Rumah Adat Bolon Simalungun. *Serambi* ini berfungsi sebagai tempat istirahat Raja disaat lagi bersantai.



Gambar 24

Lopo atau *Serambi* Rumah Adat Bolon Simalungun

(Sumber : Iasanti Purba, 2016)

2) Ornamen-ornamen

Menurut Gustami(1980)”ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan”. Jadi,berdasarkan pengertian itu ornamen merupakan hiasan pada suatu benda. Kehadiran sebuah ornamen tidak semata sebagai pengisi bagian kosong dan tanpa arti lebi-lebih karya ornamen jaman dulu.

Beberapa ornamen yang ada pada Rumah Bolon Adat Simalungun:

(a) Kepala Kerbau(*Pinar Uluni Horbou*)

Kepala kerbau merupakan simbol yang dikenal sejak jaman dahulu. Kepala kerbau merupakan simbol keberanian dan kebenaran serta dianggap mempunyai suatu kekuatan tertentu. Pada jaman dahulu bahannya terbuat dari ijuk dan tanduk asli kerbau. Tanduk kerbau ini berada pada ujung atap depan Rumah Adat Bolon Simalungun.



Gambar 25

Pinar Uluni Horbou Rumah Adat Bolon Simalungun

(Sumber : <https://www.bpodt.id/rumah-Bolon-purba-istana-para-raja/>, 2023)

(b) Kambing Beradu Kepala (*Pinar Hambing Mardugu*)

Pada Jaman dahulu kambing merupakan binatang yang suci bagi masyarakat Simalungun, hal ini ditandai bahwa binatang kambing dibuat sebagai kurban persembahan kepada yang mereka yakini pada masa itu, agar permohonan mereka dikabulkan. Ornamen ini melambangkan keberanian menghadapi tantangan dan tetap menuruti aturan permainan. Ornamen terdapat pada dinding bagian depan Rumah Bolon Adat Simalungun.



Gambar 26

Pinar Hambing Mardugu Rumah Adat Bolon Simalungun

(Sumber : Iasanti Purba, 2016)

(c) Daun Semangka(*Pinar Gundur Manggulapa*)

Menggambarkan Semangka yang subur dan berbuah lebat. Tumbuhan semangka tumbuh sangat subur di daerah Simalungun. Ornamen ini melambangkan kemakmuran, kesuburan dan kejayaan masyarakat Simalungun. Ornamen ini terdapat pada bingkai jendela Rumah Adat Bolon Simalungun.



Gambar 27

Pinar Gundur Manggulapa Rumah Adat Bolon Simalungun

(Sumber : Iasanti Purba, 2016)

(d) Pucuk Pakis(*Pinar Pahu-Pahu Patundal*)

Menggambarkan pucuk pakis yang saling bertolak belakang. Gambar ini menunjukkan pada jaman dahulu perbedaan pendapat tetap ada namun tetap satu tujuan. Ornamen ini terdapat pada tiang beranda Ruamah Adat Bolon Simalungun.



Gambar 28

Pinar Pahu-Pahu Patundal Rumah Adat Bolon Simalungun

(Sumber : Iasanti Purba, 2016)

(e) Ukiran Perhiasan Cantik(*Pinar Dormani*)

Pinar Dormani menggambarkan perhiasan yang cantik. *Dormani* berasal dari kata *Dorma*=Cantik, Simpatik, Sepadan, Anggun. Ornamen ini melambangkan keagungan, kebesaran seorang pemimpin.



Gambar 29

Pinar Dormani Rumah Adat Bolon Simalungun

(Sumber : Iasanti Purba, 2016)

(f) Daun Ramuan Obat(*Pinar Asi-Asi*)

Menggambarkan daun tumbuhan dimana pada jaman dahulu daunnya digunakan sebagai ramuan obat. Ornamen ini merupakan simbol dalam bidang kesehatan, kesejahteraan, dan keharmonisan masyarakat pada jaman dahulu. Ornamen ini terdapat pada halikkip Rumah Bolon Adat Simalungun.

(g) Daun Pohon Torop (*Pinar Mombang*)

Menggambarkan daun pohon torop mempunyai batang yang besar dan tinggi. Melambangkan maha guru yang mampu mengatasi berbagai masalah yang terjadi pada masyarakat. Ornamen ini terdapat diatas pintu Rumah Adat Bolon Simalungun.



Gambar 30

Pinar Mombang Rumah Adat Bolon Simalungun

(Sumber : Iasanti Purba, 2016)

(h) Bulu Burung Merak(*Pinar Jombut Uwou*)

Melambangkan bulu burung merak yang indah berwarna-warni. Ornamen ini melambangkan penghormatan bagi yang patut dihormati dan menghargai yang patut dihargai. Ornamen ini terdapat di Ruang Rumah Bolon Adat Simalungun.



Gambar 31

Pinar Jombut Uwou Rumah Adat Bolon Simalungun

(Sumber : Iasanti Purba, 2016)

(i) Kupu-Kupu Terbang(*Pinar Appul-Appul*)

Menggambarkan kupu-kupu yang sedang terbang mengembangkan sayapnya. Seekor kupu-kupu terbang akan mengatur sayapnya secara serasi selaras dan seimbang sehingga kupu-kupu dapat terbang dengan indah. Ornamen ini melambangkan bahwa dalam membuat perencanaan selalu

memperhatikan arah yang akan dituju, standar kerja, keserasian sinergi sehingga dicapai tujuan akhir dengan efisien dan efektif. Ornamen terdapat pada tiang Rumah Adat Bolon Simalungun.



Gambar 32

Pinar Appul-Appul Rumah Adat Bolon Simalungun

(Sumber : Iasanti Purba, 2016)

(j) Kera Berkutu(*Pinar Bodat Marsihutuan*)

Menggambarkan kera yang saling membantu mencari kutu kawannya. Ornamen ini bahwa manusia harus saling kerja sama dan saling membantu meringankan beban, menghindarkan kerusakan, memelihara ketertiban dan keselarasan. Ornamen ini terdapat pada lesplank Halikkip Rumah Adat Bolon Simalungun.



Gambar 33

Pinar Bodat Marsihutuan Rumah Adat Bolon Simalungun

(Sumber : Iasanti Purba, 2016)

(k) Tumbuhan Hadukka (*Pinar Andor Hadukka*)

Tumbuhan yang merambat dengan suburnya. Ornamen ini melambangkan berkembangnya buah dan rejeki yang datang. Ornamen ini terdapat pada tiang nanggar *lopo* Rumah Adat Bolon Simalungun.



Gambar 34

Pinar Andor Hadukka Rumah Adat Bolon Simalungun

(Sumber : Iasanti Purba, 2016)

(l) Tumbuhan Sejenis Pakis(*Pinar Simarlipan-lipan*)

Menggambarkan daun tumbuhan sejenis pakis tumbuh dan subur ditanah gersang. Ornamen ini melambangkan bahwa dimana kita berada selalu mengikuti aturan yang ada. Ornamen ini terdapat pada tiang nanggar Ruamah Adat Bolon Simalungun.



Gambar 35

Pinar Simarlipan-lipan Rumah Adat Bolon Simalungun

(Sumber : Iasanti Purba, 2016)

(m) Sisik Tenggiling (*Pinar Sisik Tanggiling*)

Mempunyai kekuatan untuk mempertahankan diri dari serangan musuh di alam bebas. Ornamen ini melambangkan bahwa setiap manusia ketahanan dan kelebihan. Ornamen ini terdapat pada Halikkip Rumah Adat Bolon Simalungun.



Gambar 36

Pinar Sisik Tanggiling Rumah Adat Bolon Simalungun
(Sumber : Iasanti Purba, 2016)

(n) Bunga Hambili (*Pinar Bunga Hambili*)

Menggambarkan bunga hambili yang digunakan untuk bahan benang. Ornamen ini melambangkan dalam hidup Budaya hemat. Ornamen ini terdapat pada sisi atas ujung tiang pelengkap ornamen yang lainnya.



Gambar 37

Pinar Bunga Hambili Rumah Adat Bolon Simalungun
(Sumber : Iasanti Purba, 2016)

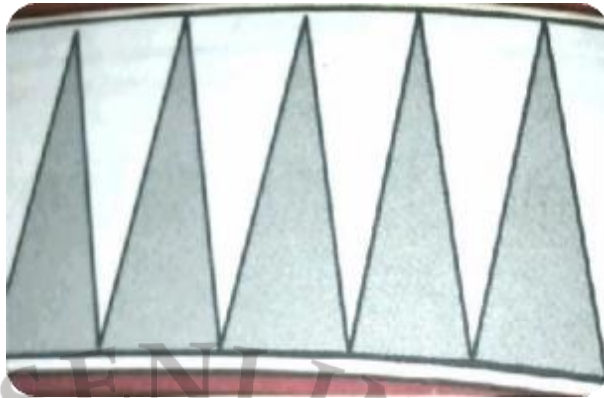
(o) Ukiran cicak(*Pinar boraspati*)

Menggambarkan cicak yang biasanya hidup dalam lingkungan rumah. Ornamen ini melambangkan kerukunan, keharmonisan, serta melambangkan penangkal roh jahat dan merupakan lambang kesuburan. Ornamen ini terdapat pada dinding luar Ruamah Adat Bolon Simalungun.



(p) Ukiran gigi(*Pinar ipon-ipon*)

Menggambarkan barisan gigi putih bersih yang indah dan rapi. Ornamen ini melambangkan Simbol keramahan pada orang lain. Ornamen ini sebagai pemisah antara ornamen yang satu dengan yang lain dan juga penambah kerapian ornamen.

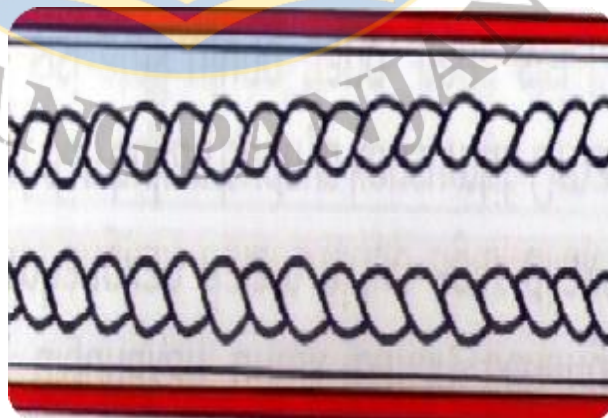


Gambar 39

Pinar ipon-ipon Rumah Adat Bolon Simalungun
(Sumber : Iasanti Purba, 2016)

(q) Tali Dipilin (*Pinar Tali Simuor-uor*)

Menggambarkan tali yang dipilin sehingga semakin kuat untuk mengikat suatu benda. Ornamen ini melambangkan kesatuan dan kekuatan secara bersama dalam menghadapi tantangan dan cobaan. Ornamen ini sebagai pelengkap ornamen lainnya.



Gambar 40

Pinar Tali Simuor-uor Rumah Adat Bolon Simalungun
(Sumber : Iasanti Purba, 2016)

(r) Lambang Salib Atau Tambah (*Pinar Palit*)

Ornamen ini sebagai penangkal dari roh-roh jahat dan penyakit menular. Fungsi pinar palit pada bangunan Rumah Adat Bolon Simalungun adalah sebagai ruang mata untuk melihat dari dalam rumah. Ornamen ini terdapat pada pintu Rumah Adat Bolon Simalungun.



Gambar 41

Pinar Palit Rumah Adat Bolon Simalungun

(Sumber : Iasanti Purba, 2016)

(s) Kecambah Kacang Rotak(Pinar Sulihni Rotak)

Ornamen ini melambangkan tumbuh suburnya generasi penerus yang mempunyai rasa tanggung jawab serta siap mengabdikan kepada bangsa dan Negara. Semakin baik tunasnya maka pertumbuhan kacang ini akan semakin lebih baik, demikian juga dengan pertumbuhan generasi muda. Semakin Baik dibekali ilmu dan moral akan semakin maju generasi muda mendatang. Ornamen ini terdapat pada pintu belakang Rumah Adat Bolon Simalungun.



Gambar 42

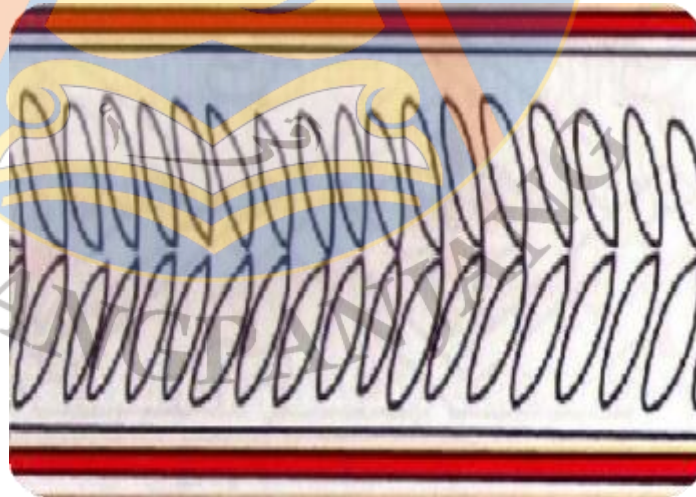
Pinar Palit Rumah Adat Bolon Simalungun

(Sumber : Iasanti Purba, 2016)

(t) Daun Ramuan Obat(*Pinar Horis Hotala*)

Jenis tumbuhan yang dapat dijadikan ramuan obat.

Ornamen ini melambangkan keteraturan hidup. Ornamen ini terdapat pada pintu belakang Rumah Adat Bolon Simalungun.



Gambar 43

Pinar Horis Hotala Rumah Adat Bolon Simalungun

(Sumber : Iasanti Purba, 2016)

7. Tipografi.

Tipografi adalah seni merancang, menyusun, dan mengatur tata letak huruf serta jenisnya dengan pengaturan dan penyebarannya pada ruang yang tersedia, untuk menghasilkan kesan tertentu, sehingga akan membantu pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin, baik dari segi keterbacaan maupun estetika. Tipografi dilakukan dengan memilih Typeface (font) yang tepat, merekayasa gaya atau stylenya, hingga ke pengaturan susunan kata, paragraf dan tata letaknya secara keseluruhan. Untuk memulainya kita harus mengetahui dulu berbagai terminologi yang terdapat pada tipografi.

Tipografi merupakan elemen visual penting dalam sebuah desain, terutama sebagai media komunikasi untuk menyampaikan inti gagasan desain tersebut (Sihombing, 2003). Pemilihan tipografi yang tidak tepat dapat mengganggu komunikasi yang ingin disampaikan oleh desain tersebut walaupun elemen visual lain sudah dirancang dengan baik. Hal ini didukung oleh Wheeler (2018) yang mengatakan bahwa tipografi menjadi cara yang efektif untuk menyampaikan identitas suatu merek. Ambrose & Harris (2011) menambahkan bahwa bentuk huruf dalam tipografi dapat membangun karakteristik dari desain tersebut.

a) Prinsip-prinsip Tipografi

Sebagai acuan awal dalam prinsip-prinsip kebenaran untuk menghasilkan karya tipografi yang maksimal, beberapa prinsip tipografi berikut ini dapat kita ikuti. Prinsip yang telah diakui oleh banyak pakar

tipografi ini terbagi menjadi dua prinsip besar, yaitu prinsip keterbacaan tipografi, dan prinsip estetis tipografi.

(1) Prinsip Keterbacaan Tipografi

(a) Huruf kecil cenderung lebih baik tingkat keterbacaannya jika dibandingkan dengan huruf besar/kapital. Kemungkinan karena huruf kecil bentuknya jauh lebih kontras satu sama lain.

(b) Huruf lurus (standar) jauh lebih mudah dibaca jika dibandingkan dengan huruf miring (italic), namun jika kata huruf miring di apit oleh huruf reguler, justru tingkat keterbacaannya meningkat.

(c) Warna kontras cenderung membantu tingkat keterbacaan, namun jika terlalu kontras akan membuat mata cepat lelah. Maka dari itu kebanyakan website hari ini tidak menggunakan warna hitam murni, tetapi menggunakan abu gelap di atas putih.

(d) Teks gelap di atas background terang lebih mudah dibaca dibandingkan dengan teks terang di atas background gelap.

(e) Warna abu tua di atas krem adalah kombinasi warna memiliki keterbacaan paling baik sekaligus nyaman.

(2) Prinsip Estetis Tipografi

(a) Batasi penggunaan typeface dalam satu halaman/desain. Dua jenis typeface biasanya sudah cukup, satu untuk judul dan satu untuk isi.

(b) Batasi penggunaan warna, satu untuk judul dan satu untuk isi.

- (c) Gunakan minimal tiga ukuran dan atau weight yang berbeda untuk memaksimalkan kontras dan keindahan tipografi.
- (d) Gunakan ukuran yang konsisten untuk setiap set teks yang berbeda.
- (e) Berikan letter spacing lebih untuk font berukuran kecil dan kurangi spasi letter spacing untuk font ukuran besar.
- (f) Pastikan line height dan jarak antar spasi berbeda jauh, terutama jika line height dibuat menjadi lebih renggang.

8. Warna

Pengertian warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenai cahaya tersebut. Benda yang dipantuli cahaya mengabsorpsi sebagian atau seluruh warna yang memantul. Sehingga pada saat hanya warna merah yang dipantulkan dan warna lain diabsorpsi, maka benda tersebut menjadi warna merah. Dalam kacamata seni rupa dan desain, pengertian warna menurut Prawira adalah “Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain” (Prawira, 1989).

Lebih lanjut lagi, Sadjiman Ebdi Sanyoto (2005, hlm. 9) mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Terdapat tiga elemen yang penting dari pengertian warna. Unsur tersebut ialah benda, mata dan unsur cahaya.

Secara umum, pengertian warna dapat didefinisikan sebagai unsur cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda. Kemudian diinterpretasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut. Selain itu permukaan benda yang dipantuli cahaya juga dapat dipengaruhi oleh pigmen warna, baik secara alami maupun rekayasa manusia.

a) Psikologi Warna

Warna dipercaya bisa memberikan pengaruh pada psikologi, emosi dan juga tindakan manusia. Tidak hanya itu saja, warna juga menjadi bentuk komunikasi nonverbal sehingga bisa mengungkapkan pesan secara instan dan lebih bermakna. Seorang psikolog ternama dari Swiss yang bernama Carl Gustav Jung menjadikan warna sebagai alat penting dalam psikoterapi yang dilakukan. Carl Gustav meyakini jika setiap warna memiliki makna, potensi dan juga kekuatan untuk mempengaruhi. Bahkan warna tersebut menghasilkan efek tertentu pada emosi, produktivitas hingga mood.

b) Teori Psikologi Warna

Teori Brewster di 1831 (Hendi Hendratman, 2017:111) menyatakan bahwa warna menjadi 4 kelompok warna yaitu primer, sekunder, tersier dan netral.

(1) Warna Primer, merupakan warna dasar yang tidak merupakan warna campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru dan kuning.

(2) Warna Sekunder, merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misal warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dan kuning, hijau adalah campuran warna biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru.

(3) Warna Tersier, merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga. Warna coklat merupakan campuran dari ketiga warna merah, kuning dan biru.

(4) Warna Netral, merupakan campuran ketiga warna dasar dalam kadar/perbandingan yang sama. Hasilnya berupa warna gelap kecoklatan, warna ini bersifat alami sehingga sering digunakan untuk warna make up wajah.

c) Jenis dan Arti Warna Dalam Ilmu Psikologi.

Setiap warna memiliki arti emosional. Sejak dulu, keterkaitan warna dalam bidang psikologi sudah diteliti. Lois B. Wexner pada tahun 1954 meneliti tentang hubungan atau keterkaitan antara warna dengan suasana hati (mood). Bahkan penelitian juga dilakukan oleh psikolog asal amerika pada tahun 1996, yaitu Frank H. Mahnke yang memimpin

sebuah penelitian eksperimental tentang keterkaitan warna dengan emosi. Berikut ini arti warna pada psikologi warna:

(1) Merah

Dalam psikologi warna, warna merah memiliki arti simbol keberanian, kekuatan, melambangkan kegembiraan serta memberikan gairah dan memberikan energi untuk melakukan suatu tindakan. Warna merah juga dapat mengartikan sebuah kehidupan, yakni merah darah dan kehangatan. Dalam dunia kekuasaan, warna melambangkan sebuah kehebatan. Warna merah memiliki arti negatif, yakni identik dengan kekerasan.

(2) Orange

Warna orange merupakan perpaduan antara warna merah dan kuning. Warna orange memberikan kehangatan dan semangat, symbol petualangan, optimisme, kemampuan bersosialisasi dan kepercayaan diri. Selain itu, warna orange juga memiliki arti ketenangan berkaitan dengan suatu hubungan.

(3) Kuning

Warna kuning secara psikologi memiliki arti paling bahagia yakni kehangatan, optimisme, semangat, ceria dan rasa bahagia. Warna kuning biasanya digunakan oleh orang yang memperoleh perhatian, tampil di depan umum. Warna kuning merangsang aktivitas otak dan mental serta memiliki aura yang sangat membantu dalam penalaran secara logis dan analitis. Seseorang yang

cenderung menyukai warna kuning memiliki kepribadian yang bijak, cerdas, kreatif dan pandai menciptakan ide yang orisinal.

(4) Biru

Warna biru mampu mengatasi insomnia, kecemasan, migrain dan tekanan darah tinggi. Sedangkan dalam bisnis, warna biru mampu memberikan kesan profesional, kepercayaan dan simbol kekuatan. Warna biru juga dipercaya mampu merangsang kemampuan untuk berkomunikasi dan ekspresi artistik. Warna biru juga dapat menggambarkan seseorang yang melankolis. Warna biru tua melambangkan nuansa ketenangan, sedangkan biru cerah digunakan untuk melambangkan perasaan sedih, kesendirian dan refleksi dari kesunyian.

(5) Hijau

Warna hijau identik dengan warna alam. Dalam dunia psikologi, warna hijau digunakan untuk membantu seseorang agar memiliki kemampuan menyeimbangkan emosi dan keterbukaan dalam berkomunikasi. Warna hijau memberikan efek relaksasi dan ketenangan. Warna hijau dapat menunjukkan aura seseorang dengan kepribadian plegmatis, yakni kedamaian dalam diri. Orang dengan tipe kepribadian ini akan menjadi penengah ketika terjadi perbedaan dan mampu menghindari konflik kepentingan.

(6) Hitam

Warna hitam memiliki arti keanggunan, kemakmuran, kecanggihan dan penuh misteri. Seseorang yang memiliki ketertarikan terhadap warna hitam cenderung berani, menjadi pusat perhatian, ketenangan dan dominasi, kekuatan dan cenderung membenci kepalsuan.

(7) Putih

Warna putih berarti suci dan bersih. Warna putih memiliki arti kebebasan dan keterbukaan. Dalam dunia kesehatan warna putih memberikan kesan steril atau tidak tercampur dengan apapun. Warna putih juga dapat digunakan untuk terapi mengurangi rasa nyeri, sakit kepala dan mata lelah.

(8) Cokelat

Warna coklat mengandung unsur tanah atau bumi. Warna Cokelat memberi kesan hangat, nyaman dan aman. Secara psikologis, warna coklat memiliki arti kuat dan dapat diandalkan serta melambangkan sebuah pondasi dan kekuatan hidup. Penggunaan warna coklat akan memberikan kesan canggih, mahal dan modern karena memiliki kedekatan dengan warna emas.

(9) Pink

Warna pink atau merah muda merupakan perpaduan dari warna merah dan putih. Namun secara keseluruhan warna Pink memiliki arti yang berbeda dengan warna dasarnya. Warna pink

mempresentasikan prinsip feminisme dan memiliki aura kelembahlembutan, peduli dan romantis.

(10) Ungu

Warna ungu melambang kan kemewahan, keanggunan dan kebijaksanaan. Warna Ungu mampu memberikan penggambaran dengan sifat kesenangan dan kemewahan dalam hidup.

9. Layout

Layout bukan hanya sebatas menata letak material-material (content) tetapi bagaimana mengorganisasikan ruang. Menurut Surianto Rustan, pada dasarnya layout dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Me-layout adalah salah satu proses/tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan layout pekerjaanya (Rustan, 2009 : 0).

Layout merupakan pekerjaan yang sangat menentukan. Sebuah ide, copywrite, ataupun elemen - elemen yang bagus akan gagal bila disusun dan disajikan dengan layout yang kurang tepat. (Kusriato, 2009 : 307)

a) Prinsip - prinsip layout

Prinsip - prinsip layout dapat dianalogikan sebagai suatu formula untuk membuat suatu layout yang baik. Formula ini akan bekerja dan memberikan hasil yang maksimal bila diterapkan dengan seksama

diambah dengan latihan dan eksplorasi terus menerus. Beberapa prinsip layout yaitu :

(a) Sequence

Di dalam suatu karya sering kali terdapat lebih dari informasi yang ingin disampaikan. Untuk itu kita perlu membuat suatu urutan atau prioritas dari yang harus dibaca pertama sampai yang boleh dibaca paling akhir. Dengan adanya sequence maka akan membuat pembaca secara otomatis mengurutan pandangan matanya sesuai dengan yang kita inginkan serta lebih memudahkan juga bagi para pembaca.

(b) Emphasis

Sequence dapat dicapai dengan adanya emphasis. Dimana emphasis merupakan penekanan yang mencakup elemen-elemen seperti: ukuran, warna, letak/posisi, bentuk.

(c) Balance

Yaitu merupakan keseimbangan, pembagian berat yang merata pada suatu bidang layout. Pembagian berat yang merata bukan berarti seluruh bidang layout harus dipenuhi dengan elemen, tetapi lebih pada menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen sesuai kebutuhandan meletakkan di posisi sangat tepat.

(d) Unity

Merupakan prinsip kesatuan elemen-elemen desain dalam layout. Tidak hanya dalam hal penampilan tetapi juga mencakup selarasnya elemen-elemen yang terlihat secara fisik dan pesan yang ingin disampaikan dalam konsepnya.

b) Elemen layout

Dalam bukuyang berjudul Layout Dasar dan Penerapannya (Surianto Rustan, 2009 : 15) menyebutkan bahwa beberapa elemen layout dibagi menjadi tiga, yaitu:

(a) Elemen teks

Elemen teks ini terdiri dari judul, deck, byline, bodytext, Subjudul, pullquote, caption, callouts, kickers, initial caps, Indent, lead line, spasi, header dan footer, running head, Catatan kaki, nomor halaman, yumpy. Signature, nameplate, dan Masthead

(b) Elemen visual

Elemen visual merupakan semua elemen bukan teks Yang terdiri dari foto, artwork, infographics, garis, kotak, Inzet, dan poin.

(c) Invisible element

Elemen yang termasuk sebagai invisible element Merupakan pondasi atau kerangka yang berfungsi sebagai Acuan penempatan semua elemen layout seperti margin dan Grid. (Rustan, 2009:27-72).

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Dalam memperoleh hasil yang maksimal dalam perancangan Buku Cerita Anak tentang Rumah Adat Bolon Simalungun, maka diperlukan metode yang baik untuk mewujudkannya. Pada tahapan ini dilakukan wawancara, studi pustaka dan penyebaran kuesioner. Data yang telah diperoleh digunakan mendukung informasi penelitian Perancangan Media Informasi Rumah Adat Bolon Simalungun Melalui Media Buku Cerita Anak. Adapun tahapan persiapan yang dilakukan antara lain:

a) Metode Pengumpulan Data

(1) Wawancara

Metode wawancara yang dilakukan adalah dengan teknik *indepth interview* (wawancara mendalam). Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh keterangan yang lebih lanjut mengenai permasalahan yang akan dirancang. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanya umum secara langsung kemudian dicatat untuk dijadikan arsip oleh penulis. Dalam kegiatan wawancara ini penulis mewawancarai beberapa orang narasumber yang berbeda untuk mendapatkan informasi yang lebih komplit.

Wawancara pertama dilakukan kepada tokoh masyarakat yaitu Bapak Herman Sipayung (74 tahun) yang sebelumnya

menjadi pemandu untuk objek Rumah Bolon. Wawancara dilakukan untuk mencari informasi lebih lanjut mengenai Rumah Bolon, baik itu tentang sejarah, fakta unik, beserta penjelasan fungsi dan makna dari Rumah Bolon tersebut. Serta untuk mengetahui bagaimana keadaan Rumah Bolon dan bagaimana tanggapan serta dukungan dari pemerintah maupun ketertarikan dari anak-anak.

(2) Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati objek Rumah Bolon, observasi ini dilakukan di lingkungan Rumah Bolon Kerajaan Purba untuk mengetahui kondisi terkini dari bangunan kerajaan tersebut dan juga perihal mengetahui apa saja fungsi dari bangunan yang ada pada lingkungan tersebut.

Hasil observasi yang dilakukan di lingkungan Rumah Bolon Kerajaan Purba berupa :

a. Rumah Bolon.

Rumah Bolon merupakan bangunan induk, yang merupakan istana Raja, bagian dalam berfungsi menjadi dua ruangan, yaitu ruangan depan (Ruangan Raja), yang disebut *Lopo* dan ruangan belakang (Ruangan Permaisuri). Rumah Bolon ini berukuran Panjang 29,44 m, lebar 7 m dan tinggi 5m, didominasi oleh warna coklat muda yang divariasikan dengan warna putih. Rumah Bolon sendiri

tidak memiliki jendela, namun dilengkapi dengan jeruji-jeruji kayu yang berfungsi sebagai sirkulasi udara dan untuk melihat keluar.

Bagian tengah ruangan rumah ini terdapat tiang utama berhias/*bergorga* berwarna putih, merah dan hitam serta terdapat ikatan tanduk-tanduk kerbau dan berfungsi sebagai tempat tinggal Raja serta tempat menerima tamu0tamu khusus sang Raja. Ruang belakang berukuran lebih luas dan berfungsi sebagai tempat tinggal Permaisuri beserta keluarganya.

Pada posisi kanan dan kiri bangunan terdapat beranda 2 tingkat, yang berfungsi sebagai tempat para pengawal Raja. Beranda ini dihiasi dengan *Gorga Silueppat* yang melambangkan ikatan persatuan antara masyarakat dibawah pimpinan Raja.

Setiap sudut bangunan Rumah Bolon ini berhiaskan ornament *Bohi-bohi* yang merupakan stilisasi wajah manusia yang melambangkan keramah-tamahan, kewaspadaan dan penangkal roh jahat. Pada bumbungan atap bangunan Rumah Bolon terdapat *Pinar Uluni Horbou* yaitu hiasan menyerupai kepala kerbau yang dibentuk dari ijuk dan tanduk kerbau asli yang melambangkan kebesaran, keberanian serta penangkal roh jahat.

Bagian atap belakang ditutup dengan halipkip yaitu motif hias berupa motif bunga Bongbong yang merupakan lambing kerapihan dan ketentraman. Pada bagian bawah bangunan terdapat 20 tiang penyangga bangunan yang berhiaskan *gatip-gatip* berupa motif sejenis ular berbisa yang banyak terdapat di daerah setempat.

Pada observasi yang dilakukan didapati bahawa kondisi dari Rumah Bolon tersebut tidak lagi utuh atau telah dalam keadaan rusak, namun pada bagian depan tepatnya pada bagian *lopo* masih berdiri.



Gambar 44

Kondisi terkini dari Rumah Bolon Kerajaan Purba.
(Dokumentasi : Ega Oktaviani Purba, 2023)



Gambar 45

Kondisi terkini dari Rumah Bolon Kerajaan Purba
(Dokumentasi : Ega Oktaviani Purba, 2023)

b. *Pattangan Raja*

Pattangan Raja berfungsi sebagai tempat peristirahatan Raja, bangunan ini berukuran Panjang 2m, lebar 1,5m dan tinggi 3m. Pada bagian atas terdapat sebuah ruangan terbuka yang pada masing-masing sudutnya memiliki tiang penyangga berukuran kecil. Dinding dari bangunan ini berwarna coklat muda yang terbuat dari anyaman bambu dan perpaduan antara warna hitam dan putih dari potongan balok-balok.



Gambar 46

Kondisi terkini dari bangunan *Pattangan Raja*.
(Dokumentasi : Ega Oktaviani Purba, 2023)

c. *Pattangan Puang Bolon*.

Pattangan Puang Bolon ini merupakan bangunan tempat bersantai permaisuri dan menjadi tempat permaisuri menenun pakaian.



Gambar 47

Kondisi terkini dari bangunan *Pattangan Puang Bolon*..
(Dokumentasi : Ega Oktaviani Purba, 2023)

d. *Jabu Jungga*.

Jabu Jungga merupakan bangunan yang berfungsi sebagai tempat tinggal keluarga panglima Kerajaan Purba dan letaknya terpisah dari bangunan-bangunan lain.



Gambar 48

Kondisi terkini dari bangunan *Jabu Jungga*.
(Dokumentasi : Ega Oktaviani Purba, 2023)

e. *Losung*

Losung merupakan bangunan yang berfungsi sebagai tempat menumbuk padi dan kegiatan ini umumnya dilakukan oleh para gadis. Bangunan *Losung* ini berukuran Panjang 8, lebar 4,85m dan tinggi 5m. Bangunan ini terletak di sebelah kiri Rumah Bolon dan berhadapan dengan tempat peristirahatan Raja, sehingga memberikan keleluasaan bagi Raja untuk melihat dan menyaksikan para gadis yang sedang menumbuk padi.

Losung berjumlah 2 buah dan masing masing memiliki 12 buah lubang untuk menumbuk padi yang dilengkapi dengan alat penumbuk padi berupa 24 buah

kayu Panjang sehingga dapat disandarkan pada pinggira atap Ketika tidak dipakai.



Gambar 49

Kondisi terkini dari bangunan *Losung*
(Dokumentasi : Ega Oktaviani Purba, 2023)

f. *Balei Buttu*

Balei Buttu merupakan bangunan yang berfungsi sebagai pos penjagaan, ditempati oleh para pasukan pengawal Kerajaan dan terletak di dekat pintu gerbang. Dinding bangunan dilengkapi dengan jeruji kayu yang berfungsi untuk mengawasi keadaan di sekeliling kompleks Istana. Bangunan ini berukuran panjang 4,85m, lebar 4,13m, dan tinggi 4,5m.



Gambar 50

Kondisi terkini dari bangunan *Balei Buttu*
(Dokumentasi : Ega Oktaviani Purba, 2023)

g. *Jambur*

Jambur merupakan bangunan yang berfungsi sebagai tempat para tamu Raja dan pada bagian kolongnya dimanfaatkan sebagai kendang kuda milik Raja maupun tamu. Bangunan ini memiliki ukuran Panjang 8,5m, lebar 6,6m dan tinggi 4m. Pada observasi yang dilakukan didapati bahwa bangunan *Jambur* ii telah dalam keadaan rusak.



Gambar 51

Kondisi terkini dari bangunan *Jambur*
(Dokumentasi : Ega Oktaviani Purba, 2023)

h. *Balei Bolon*

Balei Bolon merupakan tempat bermusyawarah juga sebagai tempat peradilan.



Gambar 52

Kondisi terkini dari bangunan *Balei Bolon*
(Dokumentasi : Mario Kristo Purba, 2021)

(3) Studi Pustaka

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan beberapa data penting yang mampu memberikan informasi yang lebih jelas. Studi Pustaka, jurnal, dan lain-lain merupakan data yang digunakan sebagai sarana pendukung dalam memahami masalah yang diteliti untuk menyempurnakan media informasi dengan mengumpulkan data dari jurnal, buku online, dan artikel.

Pada proses pengumpulan data ini, penulis mengetahui sejarah dari Rumah Bolon, makna atau filosofi apa yang terkandung dari gaya arsitektur maupun ornamen yang ada. Dimana informasi tersebut dapat digunakan dalam merancang Media Informasi Dalam Bentuk Buku Ilustrasi Anak.

(4) Kuisisioner

Menurut Sugiyono (2010: 199), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dalam penelitian ini kuesioner bertujuan untuk melihat seberapa banyak anak-anak yang ada di daerah Simalungun yang mengetahui tentang Rumah Bolon, baik tu dari segi historis maupun filosofis.

Dari hasil pengumpulan data dengan kuesioner yang disebar secara langsung ke SD 096767 Bandar Hinalang sebagai perwakilan untuk SD lain yang ada di Simalungun, didapatkanlah

responden sebanyak 39 orang. Dari 39 orang responden tersebut daiperoleh data :

- a. Yang menjawab tahu namun tidak betul-betul tahu sebanyak 34 orang.
- b. Yang menjawab tidak namun sedikit mengetahui tentang Rumah Bolon berjumlah 5 orang

Dari hasil jawaban yang telah di kalkulkulasi maka diperoleh data bahwa 89.74% yang menjawab tahu hanya sebatas tahu. Dari 89.74% yang menjawab tahu, terdapat 3 orang yang masuk dalam kategori Tahu. Dan sisanya yang menjawab tidak tahu yaitu 10,26% siswa benar benar tidak tahu informasi tentang Rumah Adat Bolon Simalungun sama sekali. Adapun grafik kuesionernya sebagai berikut:

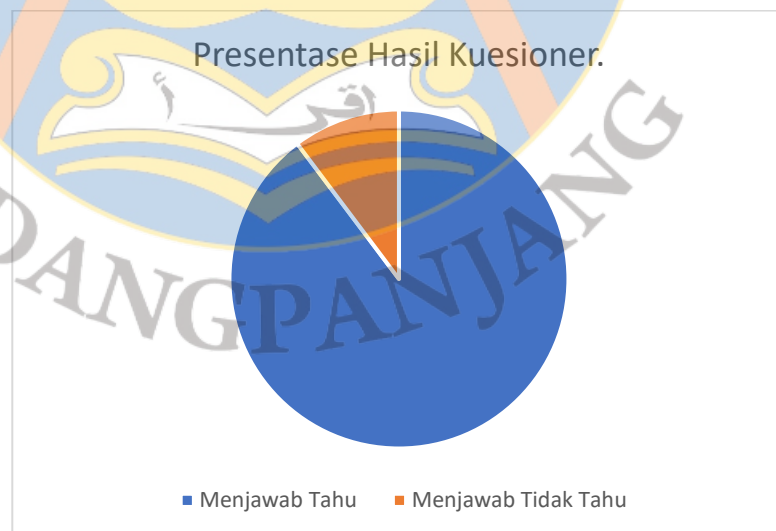


Diagram 1

Statistik Kuesioner tentang Rumah Aadat Bolon Simalungun untuk anak-anak 8-12 tahun di SD 096767 Bandar Hinalang.
(Sumber : Mario Kristo Purba)

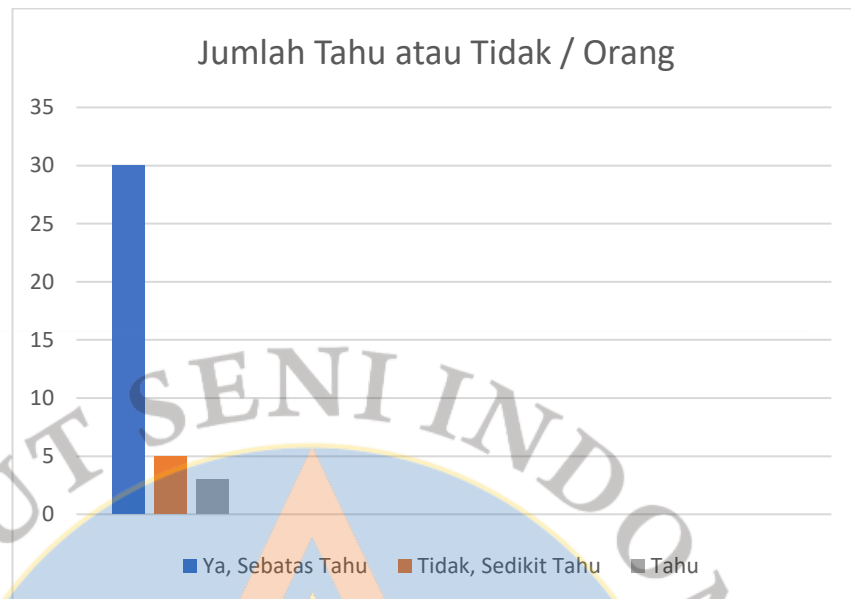


Diagram 2

Statistik Kuesioner tentang Rumah Aadat Bolon Simalungun untuk anak-anak 8-12 tahun di SD 096767 Bandar Hinalang.
(Sumber : Mario Kristo Purba)

Pertanyaan yang diajukan ketika melakukan kuisisioner :

1) Apakah kamu tahu apa itu Rumah Bolon Simalungun?

Dari 39 orang, terdapat 5 jawaban yang menjawab Ya dan sisanya sebanyak 34 orang menjawab tahu.

2) Yang manakah di bawah ini yang merupakan Rumah Bolon Simalungun?

Dari 39 orang, 37 orang mengetahui letak dari Rumah Bolon dan 2 orang lainnya tidak.

3) Dimanakah Rumah Bolon Simalungun berada?

Dari 39 orang, 30 orang mengetahui dimana letak dari Rumah Bolon dan sisanya 9 orang tidak mengetahui letak/tempat dari pada Rumah Bolon.

4) Suku apakah yang menciptakan Rumah Bolon?

Dari 39 orang, 35 orang mengetahui suku yang menciptakan rumah bolon dan sisanya 4 orang tidak mengetahui suku apa yang menciptakan Rumah Bolon.

5) Motif dari Rumah Bolon Simalungun terdiri dari warna?

Dari 39 orang, 32 orang mengetahui warna penyusun dari motif yang terdapat di Rumah Bolon, sisanya 7 orang tidak mengetahui warna dari motif Rumah Bolon.

6) Siapakah yang tinggal di Rumah Bolon Simalungun?

Dari 39 orang, 37 orang mengetahui siapa yang menjadi penghuni Rumah Bolon dan 2 sisanya tidak mengetahui siapa penghuni Rumah Bolon.

7) Ada berapa Raja yang pernah memimpin dan tinggal di Rumah Bolon?

Dari 39 orang, 8 orang menjawab benar yaitu berjumlah 14 orang, dan 31 orang lainnya menjawab salah.

8) Apa makna dari kepala kerbau yang terdapat pada atap Rumah Bolon?

Dari 39 orang, 21 orang menjawab benar yaitu bermakna kebesaran, keberanian dan penangkal roh jahat.

9) Ada berapa jumlah tiang penopang Rumah Bolon?

Dari 39 orang, 10 orang menjawab benar yaitu berjumlah 20 buah tiang , sisanya 29 Orang menjawab salah.

10) Apakah Rumah Bolon memiliki jendela?

Dari 39 orang, 15 orang menjawab benar yaitu tidak memiliki jendela, sedangkan sisanya sebanyak 24 orang menjawab memiliki jendela.

11) Dibangun menghadap manakah Rumah Bolon?

Dari 39 orang, 15 orang menjawab benar yaitu menghadap timur dan sisanya 24 orang menjawab salah.

12) Siapakah Raja Pertama yang mendiami Rumah Bolon?

Dari 39 orang, 12 orang menjawab benar yaitu berjumlah 20 tiang penopang, sedangkan sisanya 27 orang menjawab salah.

13) Yang manakah dibawah ini yang merupakan *Pinar Bohi-bohi*?

Dari 39 orang, 30 orang menjawab benar dan sisanya 9 orang menjawab salah.

b) Metode Analisis Data

(1) Analisis 5W+1H

(a) *What*, Apa informasi yang perlu disampaikan?

Informasi yang perlu di sampaikan adalah bagaimana sejarah Rumah Bolon dan apa saja makna yang terkandung didalamnya dan fungsi daripada bangunan.

(b) *Who*, siapa target audiens dari perancangan ini?

Target audiens dalam perancangan buku Buku Cerita Anak Bergambar ini adalah anak-anak usia 8-12 tahun serta para orang tua atau guru sebagai pendamping dalam menyampaikan cerita tersebut bagi anak.

(c) *Where*, Dimana cerita tersebut akan dihadirkan?

Cerita tersebut akan dihadirkan nantinya untuk anak-anak tingkat SD yang dapat mereka pelajari ata mendapat informasi mengenai Rumah Bolon melalui Buku Cerita Anak Bergambar ketika beradaa di rumah maupun di sekolah.

(d) *When*, Kapan buku tersebut tepat disampaikan?

Buku tersebut tepat disampaikan pada anak-anak mulai usia 6-tahun karena pada saat itu merupakan pembentukan karakter mereka dimulai. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mendidik karakter mereka.

(e) *Why*, Mengapa buku ini perlu disampaikan?

Buku wordtersebut perlu disampaikan karena mengingat sedikit anak-anak yang mengetahui informasi tentang Rumah Adat Bolon Simalungun.

(f) *How*, Bagaimana membuat Buku Cerita Anak Bergambar yang menarik dan tepat dengan target audiens?

Dengan melakukan penelitian pengumpulan data berupa wawancara, observasi, studi pustaka dan kuesioner yang terkait dengan topik bahasan, menyusun materi buku yang akan dirancang serta menentukan media publikasi yang mendukung.

(2) Analisis SWOT

(a) *Strength* (kekuatan)

- i. Memberikan informasi seputar Rumah Adat Bolon simalungun melalui media buku cerita anak yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
- ii. Sebagai media pembelajaran yang informatif dan menarik.

(b) *Weakness* (kelemahan)

- i. Informasi tentang Rumah Bolon ini tidak terlalu diketahui oleh anak anak.

(c) *Opportunity* (peluang)

- i. Keberadaan buku cerita anak tentang informasi Rumah Adat Bolon dapat menjadi peluang, karena tidak banyak tersedia buku yang membahas kebudayaan khususnya Rumah Adat Bolon dengan tampilan tersebut.
- ii. Kebanyakan buku informasi mengenai kebudayaan berisikan teks dan minim ilustrasi.

(d) *Threat* (ancaman)

- i. Banyaknya tersedia konten cerita buku anak bergambar dari luar negeri yang menghadirkan ilustrasi yang lebih menarik.

(3) Analisis Target Audience

(a) Geografis

Perancangan buku cerita anak bergambar ini akan mencakup wilayah Sumatra Utara, Simalungun.

(b) Demografis

Anak-anak usia 8-12 tahun sebagai target primer dan orang tua atau guru yang berpenghasilan menengah ke atas sebagai target sekunder.

(c) Psikografis

Perancangan ini ditujukan kepada target audience yang menyukai buku cerita bergambar yang unik dan informatif.

2. Perancangan

Dalam tahapan perancangan ini dilakukan strategi perancangan, yaitu strategi verbal dan strategi visual.

(a) Strategi Verbal

Perancangan buku cerita anak ini nantinya akan menggunakan bahasa baku yang baik dan mudah dipahami oleh target audience. Penulisan naskah dibuat dengan menggunakan pendekatan perilaku anak jaman sekarang. Naskah ditulis menggunakan bahasa Indonesia, hal ini bertujuan agar cerita ini bisa dikenal oleh masyarakat daerah lain. Jenis font yang akan digunakan nanti adalah jenis font yang memiliki gaya tulisan tangan anak, tujuannya agar dapat menyatu dengan konsep ilustrasi buku anak dan tetap dapat terbaca dengan baik.

(b) Strategi Visual

Perancangan buku anak ini akan menggunakan latar cerita jaman sekarang dengan pendekatan kebudayaan yang diterapkan pada pakaian yang dipakai oleh karakter. Pada pembuatan ilustrasi buku ini akan dieksekusi dengan Teknik digital serta menggunakan *style* yang sejalan dengan konsep Buku Cerita Anak Bergambar yaitu menggunakan *Children Book Style*.

Penggunaan ilustrasi yang minimalis dan tidak berlebihan sehingga tidak menghalangi focus pembaca Ketika sedang membaca dan tetap dapat menikmati konten dengan baik. Pemilihan warna juga

diperhatikan agar dapat menjadi aspek daya tarik ilustrasi yang disajikan.

3. Perwujudan.

Dalam perancangan ini karya diwujudkan dalam bentuk bauran media. Adapun bauran media yang digunakan adalah:

1) Buku Cerita Anak Bergambar

Buku Cerita Anak yang memuat informasi terkait Rumah Adat Bolon merupakan media yang digunakan dalam perancangan karya akhir ini. Selain untuk mengenalkan kembali Rumah Adat Bolon melalui media yang lebih menarik.

2) Buku Cerita Anak Bergambar Digital

Buku Cerita Anak Digital yang memuat informasi terkait Rumah Adat Bolon dengan menggunakan media digital sebagai Langkah untuk mengikuti perkembangan zaman.

3) X- Banner

Media yang dapat digunakan dalam promosi saat peluncuran buku, agar orang mengetahui buku apa yang akan diluncurkan oleh penulis.

4) Poster

Poster bertujuan untuk memberikan informasi kepada khalayak ramai serta bersifat mengajak audiens untuk melihat buku cerita anak yang telah disediakan.

5) Stiker

Stiker adalah suatu media informasi visual yang berupa lembaran kertas kecil atau plastik yang dapat ditempelkan. Dalam hal ini penulis akan menggunakan stiker cutting pada salah satu media promosi yang digunakan.

6) Pin dan Gantungan Kunci

Pin dan Gantungan Kunci adalah suatu media informasi visual yang berupa lempengan kecil atau plastik yang dapat dikaitkan atau digantungkan. Dalam hal ini penulis akan menggunakan pin dan gantungan kunci pada salah satu media promosi yang digunakan.

4. Penyajian Karya

Penyajian karya disampaikan melalui pemeran yang menampilkan bagian dari proses penciptaan yang dimulai dari tampilan, skema rancangan, hingga hasil akhir nantinya.