

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “TRADISI MOCI TEGAL” UNTUK REMAJA USIA 13-15 TAHUN

Ibnu Gusdanni Muflih¹, Agustina Kusuma Dewi², dan Asep Ramdhan³
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi
Nasional Bandung

E-mail: ibnu.gusdanni@mhs.itenas.ac.id, agustina@itenas.ac.id, dan asep.ramdhan@itenas.ac.id

Abstrak

“Tradisi Moci Tegal” kurang mendapat perhatian dan apresiasi dari masyarakat terutama generasi muda usia 13 – 15 tahun. Media yang membahas tentang identitas dari Tegal ini masih sangat sedikit serta kurang efektif dan efisien. Tujuan penelitian ini adalah merancang buku ilustrasi “Tradisi Moci Tegal” dengan gaya visual yang menarik perhatian audiens sehingga mampu mengenalkan kembali tentang “Tradisi Moci Tegal” dan mengedukasi tentang sejarah serta nilai filosofisnya. Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah pendekatan kualitatif, melalui penggunaan studi kasus, analisis dokumen, dan studi literatur. Pengumpulan data melibatkan informasi yang berkaitan dengan “Tradisi Moci Tegal”. Hasil dari perancangan ini adalah buku ilustrasi dengan pendekatan narasi visual serta strategi kreatif storytelling. Dengan adanya buku ilustrasi sebagai media edukasi tentang “Tradisi Moci Tegal” diharapkan dapat menambah pengetahuan dan ketertarikan pada generasi muda untuk mengapresiasi dan melestarikan Tradisi lokal mereka.

Kata Kunci: Ilustrasi, Buku Ilustrasi, Narasi Visual, Moci, Tradisi Tegal

Abstract

The Moci Tegal culture has received little attention and appreciation from the community, especially from young people aged 13 to 15 years old. There are still very few media outlets discussing the identity of Tegal, and those that do exist are often ineffective and inefficient. The aim of this research is to design an illustrative book on Tegal's Moci culture with visually appealing styles to attract the audience's attention, reintroducing the Moci Tegal culture and educating about its history and philosophical values. The research method applied in this study is a qualitative approach, using case studies, document analysis, and literature review. Data collection involves information related to the Moci Tegal culture. The result of this design is an illustrative book with a visual narrative approach and creative storytelling strategies. With the illustrative book serving as an educational medium on the Moci Tegal culture, it is hoped to increase knowledge and interest among young generations to appreciate and preserve their local culture.

Keywords: Illustration, Illustration Book, Visual Narrative, Moci, Tegal Tradition

1. Pendahuluan

“Tradisi Moci Tegal” tidak sekedar menikmati teh dalam cangkir, melainkan sebuah panggung sosial yang kuat di pesisir pantai utara Jawa. Nilai kekeluargaan yang terkandung dalam “Tradisi Moci Tegal” yang bermakna bahwa setiap orang yang disajikan teh dalam poci gerabah adalah orang yang sudah dianggap seperti saudara atau bahkan keluarga sendiri sehingga “Tradisi Moci Tegal” dapat diartikan sebagai bentuk aktifitas yang mengajarkan pentingnya menjaga hubungan sosial antar sesama manusia.

Di era modern ini, teknologi media informasi digital hadir untuk mempermudah akses informasi tanpa adanya filter usia yang sesuai untuk pengguna. Namun, dampaknya dapat mempengaruhi perkembangan psikologis remaja. Paparan berlebihan terhadap informasi dapat mengganggu perkembangan sosial dan menyebabkan ketergantungan, yang pada gilirannya memengaruhi interaksi sosial. Selain itu, kurangnya minat dan apresiasi terhadap tradisi lokal juga berpotensi mengurangi

pengetahuan tentang “Tradisi Moci Tegal”, menyebabkan kurang dikenal dan bahkan salah diinterpretasikan. Untuk itulah penulis mengangkat tema “Tradisi Moci Tegal” sebagai media edukasi yang memaparkan tentang “Tradisi Moci Tegal” yang mengandung nilai filosofis sosial, ekonomi dan sejarah yang tinggi. Serta pentingnya menjaga kelestarian tradisi lokal terlebih lagi bila tradisi lokal tersebut merupakan identitas dari tempat tinggal mereka.

Ada beberapa media yang mempublikasikan tentang “Tradisi Moci Tegal” namun masih kurang efektif karena hanya sebagai bentuk dokumentasi singkat saja seperti suguhan untuk tamu dan hari perayaan ulang tahun Tegal. Untuk bentuk media buku ilustrasi yang membahas tentang “Tradisi Moci Tegal” masih belum ada karena kurangnya perhatian dan minat pada tradisi ini dan menganggap hanyalah tradisi minum teh biasa dan kesalahan dalam informasi mengenai “Tradisi Moci Tegal”.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, penggunaan seni ilustrasi sebagai medium visual untuk menyampaikan narasi semakin mendominasi dalam era ini. Fenomena ini tidak hanya mencakup keberlanjutan teknologi digital, tetapi juga melibatkan keberagaman tradisi yang semakin penting untuk dinarasikan. Dalam era di mana keterhubungan global semakin erat, ilustrator dituntut untuk tidak hanya menguasai keterampilan teknis dalam seni ilustrasi digital, tetapi juga memahami keberagaman tradisi yang luas. Narasi yang akurat dan sensitif terhadap keragaman tradisi di dunia digital dapat menjadi alat kuat untuk membangun pemahaman dan mengatasi stereotip yang mungkin muncul. Perancangan ini menggali strategi dan pendekatan ilustratif kreatif yang dapat efektif menarasikan “Tradisi Moci Tegal” dalam konteks digital, kota Tegal mungkin terkenal dengan warung Tegalnya, namun “Tradisi Moci Tegal” ini dapat lebih ditonjolkan karena memiliki makna sosial yang cukup dalam. Perancangan ini diharapkan dapat memberikan wawasan berharga sekaligus menghibur bagi penikmat seni dan masyarakat bertradisi.

1.1 Tradisi Moci Tegal

Tradisi minum teh di Indonesia adalah milik semua golongan tanpa batasan sosial, berbeda dengan ritual khusus dalam tradisi minum teh Jepang. Di Indonesia, teh disajikan sesuai keinginan, baik dalam cangkir, gelas tanah liat, dingin, hangat, manis, atau tawar. Di Kabupaten dan Kota Tegal, Jawa Tengah, terdapat tradisi minum teh yang dikenal sebagai “moci,” di mana teh diseduh menggunakan poci tanah liat atau gerabah dan dicampur dengan gula batu. Teh ini dikenal dengan istilah wasgitel: wangi, panas, sepet (pahit), legi (manis), dan kentel (kental), sering ditemani camilan tahu aci khas Tegal.

Tegal merupakan rumah bagi enam produsen teh terbesar di Indonesia, termasuk Teh Tongtji, Teh Gopek, Teh Dua Tang, Teh Sosro, Teh Poci, dan Teh Tatah. Sejarah produsen teh di Tegal dimulai dari kebijakan tanam paksa tahun 1830 oleh Gubernur Jenderal Hindia Belanda Graf Johannes van den Bosch. Jacobson menyelundupkan bibit teh dari Taiwan ke Hindia Belanda pada tahun 1832, dan setelah percobaan sukses di Bandung, penanaman bibit teh meluas ke berbagai daerah termasuk Tegal pada tahun 1846. Kebun teh Bumijawa di kaki Gunung Slamet, yang masih eksis hingga kini, menjadi sumber bahan utama untuk Teh 2 Tang, Teh Gopek, dan Teh Tongtji. Produsen teh di Tegal memanfaatkan citra kota teh ini untuk memasang logo mereka di setiap rumah makan, menjadikan teh sebagai minuman dan cinderamata yang dihargai oleh penduduk setempat.

1.2 Poci Gerabah

Tradisi “moci” adalah kegiatan minum teh menggunakan teko gerabah khas Tegal. Tradisi ini memiliki literasi ilmiah tentang bahan panas, konduktor panas, transfer panas, sifat kelarutan objek, dan pemanfaatan limbah teh. Pemilihan gerabah (tanah liat) sebagai peralatan minum bertujuan menjaga panas air teh karena tanah liat merupakan isolator yang baik. Gerabah tanah liat menjaga panas air teh sehingga tidak mentransfer panas melalui konduksi ke lingkungan sekitarnya, menjaga suhu air teh tetap panas.

1.3 Perkembangan Teknologi dan Kognitif Anak

Sosiologi Evolusionis menganggap modernisasi sebagai proses perubahan masyarakat menuju era industrial, penting untuk perkembangan ekonomi, demokrasi, dan kemakmuran. Namun, banyak sosiolog menggunakan istilah modernisasi untuk mempelajari strategi negara-negara berkembang dalam membangun masyarakat modern ala barat. Modernisasi muncul akibat arus globalisasi yang kuat, membawa perubahan signifikan dalam masyarakat.

Perkembangan kognitif anak melalui empat tahap, yaitu sensorimotor, pra-operasional, operasional konkret, dan operasional formal. Dalam setiap tahap ini, peran orang tua dan keluarga sangat penting untuk mendukung perkembangan anak secara optimal. Tahap operasional formal, yang terjadi pada masa remaja sekitar usia 12 tahun, ditandai dengan kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menguji hipotesis, dan mempertimbangkan berbagai konsekuensi dari tindakan. Remaja pada tahap ini juga mulai memikirkan masalah moral secara lebih kompleks, termasuk nilai-nilai abstrak seperti keadilan dan etika, serta mengembangkan pemikiran kritis terhadap ideologi dan nilai-nilai yang diterima dari lingkungan.

1.4 Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi adalah karya cetak maupun digital yang menggunakan gambar, ilustrasi, atau seni visual untuk memperkuat narasi atau teks di dalamnya. Media ini sering mengandalkan visual untuk menyampaikan cerita, informasi, atau pesan kepada pembaca. Ilustrasi dalam buku bisa bervariasi, mulai dari gambar-gambar dalam buku cerita anak hingga ilustrasi teknis dalam buku non-fiksi seperti buku pelajaran atau panduan. Tujuan utama buku ilustrasi adalah meningkatkan pemahaman, menghibur, atau menyampaikan informasi kepada pembaca dengan dukungan visual yang kuat. Ilustrasi memiliki peran penting dalam komunikasi visual, membantu menjelaskan, memperindah, dan menggugah emosi pembaca. Zeegen menekankan bagaimana ilustrasi tidak hanya memperkuat teks, tetapi juga membangun hubungan emosional dengan pembaca, meningkatkan pemahaman, dan memperkaya imajinasi melalui seni visual.

1.5 Komunikasi dan Narasi Visual

Pesan dalam proses komunikasi adalah pernyataan yang diperkuat oleh lambang, yang mencakup gabungan pikiran dan emosi seperti ide, informasi, ajakan, instruksi, larangan, dan keluhan. Lambang tersebut dapat berupa verbal (lisan atau tertulis) atau non-verbal (visual, isyarat, gerakan tubuh, ekspresi wajah). Konsep atau gagasan yang ingin disampaikan bisa dipresentasikan dalam bentuk gambar, simbol, atau tanda dengan makna khas. Untuk memastikan pemahaman yang sesuai dengan tujuan, diperlukan penghubung seperti konsep komunikasi (proses siklus untuk mencapai pemahaman bersama) dan konsep media serta karakteristiknya. Ini memberikan kerangka berpikir untuk mendukung studi akademik dalam bidang desain.

Narasi Visual adalah penggambaran visual yang menceritakan suatu cerita, narasi visual melibatkan pengorganisasian waktu yang mencakup masa lalu, masa kini, dan masa depan dengan menganalisis harapan, perhatian, dan ingatan. Hasil dari analisis ini adalah harapan terhadap masa depan yang diantisipasi, yang dipengaruhi oleh pengalaman saat ini dan terkait dengan kenangan masa lalu. Untuk memahami konsep ini, penting untuk mempelajari prinsip-prinsip komposisi dan sintagmatik yang mengatur urutan kronologis dalam sebuah narasi.

1.6 Storytelling

Storytelling adalah teknik menyampaikan cerita dengan cara mendongeng dimana kemampuan untuk menyampaikan sebuah cerita dengan gaya, intonasi dan alat bantu sangat dibutuhkan agar dapat menarik minat target audience. Dalam sejarah, mendongeng memiliki peran yang sangat penting untuk menyampaikan suatu pesan. Sebelum mengenal tulisan dan gambar, Mendongeng lisan merupakan satu-satunya alat yang tersedia bagi manusia untuk melestarikan berbagai adat, tradisi dan warisan kepercayaan. Dongeng atau cerita adalah media tertua dan juga paling kuat bagi manusia untuk mengingat informasi cerita.

1.7 Layout

Grid dalam desain grafis penting digunakan sebagai kerangka kerja untuk membangun struktur visual yang kohesif dan efektif. Grid dapat memberikan dasar yang kuat untuk menyusun elemen-elemen visual dengan konsistensi dan keseimbangan yang memadai. Ada keterkaitan antara tata letak dan tipografi dalam membentuk komunikasi visual yang efektif, menyoroti prinsip-prinsip dasar seperti proporsi, ruang, dan konsistensi dalam menyusun elemen-elemen visual untuk menciptakan desain yang kuat dan mudah dipahami.

1.8 Latar Belakang Perancangan

Berdasarkan latar belakang dan fenomena yang telah penulis sampaikan pada bagian sebelumnya, penulis menemukan batasan-batasan yang akan menjadi fokus rumusan masalah yang ingin dipecahkan dalam penelitian. Masalah umum yang diidentifikasi mencakup keterkaitan sejarah Tegal dengan masalah ekonomi yang melibatkan pabrik teh, pabrik gula, dan pengrajin gerabah yang masih belum diketahui, kurangnya efektivitas dan efisiensi dalam penyampaian pesan atau nilai yang terkandung dari filosofi “Tradisi Moci Tegal”. Di sisi lain, dalam konteks desain komunikasi visual, masalah yang muncul adalah kurangnya efektivitas dan efisiensi dari media yang mengangkat topik “Tradisi Moci Tegal”, serta belum adanya buku ilustrasi yang menarasikan “Tradisi Moci Tegal”.

1.9 Tujuan Perancangan dan Hasil Luaran

Perancangan ini bertujuan untuk mempertahankan “Tradisi Moci Tegal” supaya lebih ditonjolkan lagi karena memiliki nilai filosofi yang berupa ekonomi, sosial, dan sejarah.

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk mengenalkan “Tradisi Moci Tegal” dari Tegal supaya masyarakat memahami makna dari “Tradisi Moci Tegal” yang tidak hanya sekedar minum teh dalam cangkir gerabah. Selain itu dapat meningkatkan citra Tegal sebagai kota teh dengan industri teh yang cukup besar yang mampu meningkatkan nilai ekonomi masyarakat Tegal terutama perempuan.

Hasil luaran dari perancangan ini adalah buku ilustrasi yang mampu menarasikan “Tradisi Moci Tegal” dalam bentuk buku ilustrasi digital. Perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pemahaman dan pengembangan seni ilustrasi dalam konteks digital dengan mempertimbangkan keanekaragaman tradisi.

2. Metode/Proses Kreatif

Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah pendekatan kualitatif, melalui penggunaan studi kasus, analisis dokumen, dan studi literatur. Pengumpulan data melibatkan informasi yang berkaitan dengan “Tradisi Moci Tegal”, serta data tambahan yang diperoleh dari literatur yang relevan tentang sejarah “Tradisi Moci Tegal”, termasuk aspek multiliterasi visual. Informasi yang dikumpulkan juga mencakup data referensi dan visual, dengan data referensi mengacu pada berbagai studi terkait dengan subjek penelitian, sementara data visual diperoleh melalui dokumentasi kegiatan “Tradisi Moci Tegal”.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi studi pustaka, kuesioner, dokumentasi, dan observasi. Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber referensi seperti buku, jurnal, dan artikel digital. Pengumpulan data melalui kuesioner dilakukan dengan menyusun pertanyaan dalam formulir terkait “Tradisi Moci Tegal” dan didistribusikan kepada para narasumber, terutama pelajar usia 13-15 tahun, serta masyarakat umum untuk mendapatkan data tambahan. Dokumentasi dilakukan dengan mengambil beberapa foto terkait “Tradisi Moci Tegal”, video dokumentasi, dan referensi dari beberapa buku terkait. Selain itu, pengamatan langsung dilakukan melalui observasi terhadap objek terkait “Tradisi Moci Tegal”, termasuk pengamatan terhadap proses pembuatan teh dan alat-alat gerabah yang digunakan.

3. Diskusi/Proses Desain

3.1 5W+1H

Dalam proses perancangannya, digunakan pendekatan 5W+1H dan strategi SWOT untuk mengidentifikasi serta menguraikan tantangan terkait dengan topik ini. Pendekatan 5W+1H digunakan untuk memahami esensi permasalahan. Pertanyaan "What?" mengungkapkan bahwa permasalahan utamanya adalah kurangnya pengetahuan dan apresiasi generasi muda terhadap “Tradisi Moci Tegal”, dengan beberapa di antaranya bahkan salah informasi. Permasalahan ini terjadi di era kontemporer, saat Tradisi populer asing mulai merambah ke Indonesia. “Tradisi Moci Tegal” dipilih karena merupakan identitas Tegal yang kurang dipahami makna filosofisnya. Permasalahan terjadi terutama di Kabupaten Tegal, Jawa Tengah, yang pengetahuan Tradisinya masih terbatas dan terpengaruh oleh Tradisi luar. Kelompok sasaran dari rancangan media ini adalah anak usia 13-15 tahun atau pelajar yang sedang dalam masa peningkatan pengetahuan dan kemendikbud. Proses pembuatan media dilakukan dengan menggunakan pendekatan narasi visual dan strategi kreatif storytelling, dalam

bentuk buku ilustrasi digital untuk kemudahan aksesibilitas. Gaya gambar webtoon dipilih dengan ukuran berstandar 29.70 x 21.00 cm atau 3508 x 2480 pixel (landscape) dan resolusi 300Dpi.

3.2 Analisis SWOT

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis SWOT. Berikut faktor eksternal dan internal dari permasalahan menggunakan analisis SWOT:

Tabel 1 Analisis SWOT

Analisis SWOT	Strengths	Weakness
	- Adanya brand Teh dari Tegal yang terkenal “Tradisi Moci Tegal” merupakan identitas Tegal “Tradisi Moci Tegal” memiliki sejarah dan filosofis yang dalam “Tradisi Moci Tegal” bukan sekedar minum teh biasa melainkan memiliki makna terkandung	- Kurang diketahui fakta sejarahnya - Tidak ada dalam pelajaran sejarah - Kurangnya minat dan apresiasi pada “Tradisi Moci Tegal” - Poci gerabah yang mudah hancur kurang diminati
	Threats	
- Perubahan gaya hidup - Masuknya Tradisi asing yang lebih diminati - Minum teh bisa dinikmati tanpa harus menggunakan poci gerabah	- Merancang media informasi mengenai “Tradisi Moci Tegal” dengan mengikuti trend kontemporer. - Merancang ide visual dengan menekankan perbedaan suasana antara minum teh dengan cara biasa dan minum teh dengan alat gerabah.	- Mengetahui fakta sejarah “Tradisi Moci Tegal” tanpa mempengaruhi gaya hidup - Mengamati perbedaan rasa nikmat pada teh yang menggunakan alat gerabah dibandingkan alat biasa - Pengenalan “Tradisi Moci Tegal” dapat dilakukan melalui aktifitas ekstrakurikuler, misalnya teater.
Opportunities - Pengembangan produk pariwisata - Pengembangan ilustrasi sebagai media informasi Tradisi - Akses internet memudahkan tersebarnya informasi	- Merancang buku ilustrasi “Tradisi Moci Tegal” sebagai identitas dan memiliki nilai filosofis yang tinggi - Bentuk buku berupa digital agar lebih mudah diakses - Membuat cerita naratif yang mengangkat tema “Tradisi Moci Tegal”	- Bentuk estetik dari poci gerabah dapat divisualisasikan dengan baik menggunakan ilustrasi - Sejarah dari “Tradisi Moci Tegal” dapat diceritakan kembali dengan narasi visual yang menarik

Strategi yang digunakan adalah hasil analisis strengths dan Opportunities (S+O) yaitu perancangan konten edukasi yang dikemas dengan buku ilustrasi digital yang mudah diakses di manapun dan kapanpun.

3.3 Problem Statement

Masih sedikitnya informasi mengenai “Tradisi Moci Tegal” yang mencakup nilai-nilai Tradisi luhur disampaikan melalui media yang efektif dan efisien kepada remaja usia 13-15 tahun.

3.4 Problem Solution

Meningkatkan pengetahuan remaja usia 13-15 tahun mengenai “Tradisi Moci Tegal”, khususnya nilai – nilai berbudi luhur yang terkandung di dalamnya, melalui media yang selaras dengan karakteristik target audiens.

3.5 Segmentasi Target

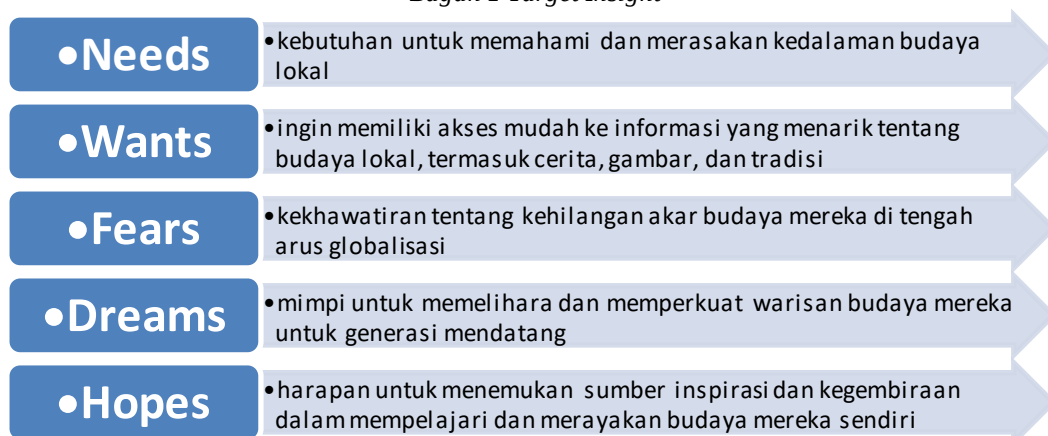
Tabel 2 Segmentasi Target

Segmentasi	Keterangan
Demografis	• Laki – laki dan Perempuan • Remaja (13-15 tahun) • Pelajar Sekolah Menengah Pertama • Ekonomi atas dan bawah
Geografis	• Tegal, Jawa Tengah • Akses internet mudah
Psikografis	• Tertarik dengan Tradisi lokal • Memperhatikan nilai Tradisi • Positif terhadap teknologi digital
Teknografis	• Pengguna smartphone • Pengguna layanan e book online • Menyukai konten digital • Pengoperasi perangkat gadget tingkat menengah

3.6 Target Insight

Target insight yang mencakup Needs, Wants, Fears, Dreams, dan Hopes adalah pemahaman mendalam tentang apa yang diinginkan, ditakuti, dan diharapkan oleh kelompok target tertentu. Berikut adalah penjelasan singkat tentang setiap elemen tersebut:

Bagan 1 Target Insight



3.7 Consumer Journey



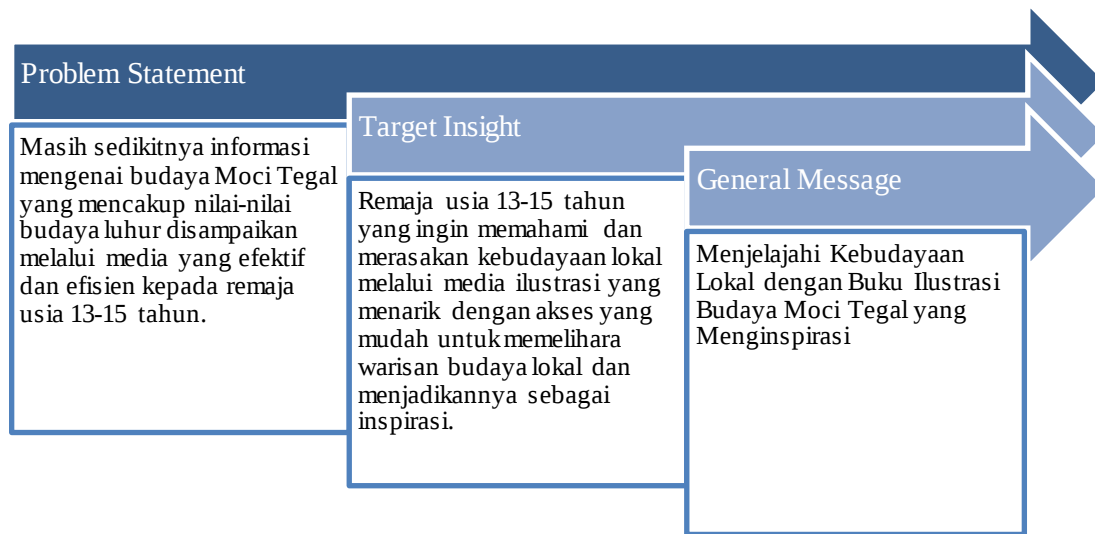
Analisis Consumer Journey	Kesimpulan Visual	
Target audiens adalah siswa aktif SMP di Kabupaten Tegal yang menyadari pentingnya menjaga identitas dari tempat tinggal mereka. Mereka aktif dalam kegiatan sekolah dan memiliki kemauan untuk menjaga kelestarian budaya lokal dengan sedikit unsur hiburan di dalamnya.	Typeface Sans serif Typography Keywords Cool, Lettering, Vintage Inclusive Calm Colors	Warna Dominan  Warna Pendukung  Teknik Painting Garis Dinamis

Gambar 1. Consumer Journey
Sumber : Penulis, 2024

3.8 What To Say

What to say merujuk pada isi atau pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah komunikasi. Dalam konteks pemasaran atau komunikasi persuasif, "what to say" mengacu pada pesan atau informasi yang dirancang untuk mempengaruhi, meyakinkan, atau memotivasi audiens tertentu untuk melakukan tindakan tertentu, seperti membeli produk, menggunakan layanan, atau mengubah perilaku mereka.

Bagan 2 Alur What To Say



Berdasarkan hasil dari beberapa analisis data sebelumnya maka menghasilkan kalimat persuasif sebagai berikut:

“Perkuat Ikatan Keluarga dengan bergabung dalam petualangan visual menggali kearifan lokal”
Menyoroti kebutuhan audiens dan mengajaknya untuk memahami dan merasakan keTradisian lokal mereka dengan menekankan keunggulan media ilustrasi dalam menarasikan Tradisi lokal secara menarik dan mudah dipahami.

3.9 How To Say

Teknik atau cara yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang telah dirumuskan dalam tahap “what to say” adalah:

“Mengajak berpetualang visual dan menggali lebih dalam mengenai harta warisan Tradisi lokal untuk dapat mengenal identitas Tegal dan meneruskannya ke generasi berikutnya”

3.10 Model Komunikasi

Tabel 3 Model Komunikasi

Think (To Inform)	Feel (To Inspire)		Do (To Persuade)
Awareness	Interest	Desire	Action
- Membuat sampul buku yang menarik perhatian dengan judul yang persuasif - Menunjukkan bahwa “Tradisi Moci Tegal” merupakan identitas dari Tegal itu sendiri yang memiliki nilai sejarah yang dalam dan filosofis yang cukup tinggi.	- Menyajikan ilustrasi mengenai “Tradisi Moci Tegal” yang diterapkan pada kehidupan sehari – hari masyarakat Tegal. - Penggambaran ilustrasi yang menarik dan informatif tentang sejarah, nilai – nilai, dan keunikan “Tradisi Moci Tegal”.	- Memperdalam pengetahuan mengenai “Tradisi Moci Tegal” - Membuka inspirasi perihal ilustrasi yang cukup efektif dan informatif dalam menceritakan sejarah dan Tradisi.	Meningkatkan minat dan apresiasi terhadap Tradisi lokal dengan membaca buku ilustrasi.

3.11 Creative Approach

Berdasarkan hasil analisis insight dan teori perkembangan piaget tahap operasional formal, penggunaan pendekatan kreatif visual narrative sangat cocok digunakan. Yaitu penggunaan gambar atau elemen visual yang disusun secara berurutan untuk mengkomunikasikan cerita atau konsep yang telah dirancang. Visual narrative memungkinkan perancang untuk menyampaikan informasi atau cerita dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh audiens. Dengan menggunakan kombinasi gambar, teks, dan elemen visual lainnya, Visual narrative dapat membantu untuk menyampaikan pesan secara efektif dan memikat perhatian audiens.

3.12 Tone and Manner

Ilustrasi yang ditampilkan memiliki suasana ramah dan eksploratif yang memungkinkan mengajak audiens untuk merasakan sejarah masa lampau asal mula dari “Tradisi Moci Tegal” yang bertahan hingga sekarang.



Gambar 2. Tone and Manner

Sumber : Pinterest, 2024

Penggunaan ilustrasi yang ramah dan eksploratif bertujuan untuk membangun hubungan yang dekat dengan target audiens. Penyampaian pesannya akan lebih santai dan ramah, menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan mendekati.

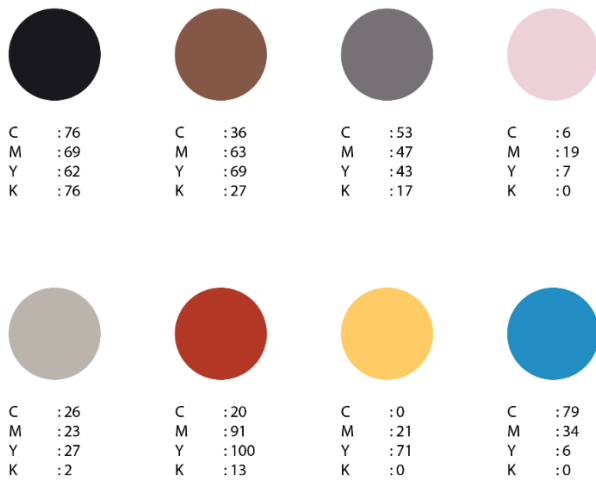
3.13 Gaya Visual

Penggunaan gaya gambar komik webtoon saat ini cukup populer di kalangan penikmat karya visual ilustrasi karena cukup ekspresif dan memiliki pewarnaan yang menarik, penggambaran akan dilakukan tanpa menghilangkan identitas asli atribut dari warga Tegal sehingga akan lebih terasa pembawaan suasananya. Untuk pembuatan ilustrasinya akan menggunakan metode digital painting yaitu penggambaran menggunakan perangkat lunak atau aplikasi dan komputer grafis.



Gambar 3. Gaya Gambar Webtoon
Sumber : Penulis, 2024

Susunan buku ilustrasi “Tradisi Moci Tegal” akan didominasi dengan gambar, tulisan hanya akan menjadi pelengkap saja untuk detail narasi visual yang ingin disampaikan.



Gambar 4. Palet Warna
Sumber : Penulis, 2024

Pemilihan tone warna diambil dari gabungan warna alat – alat “Tradisi Moci Tegal” yang kemudian dipadukan dengan warna hasil analisis target insight yang memiliki karakter tenang namun aktif.

3.14 Tipografi

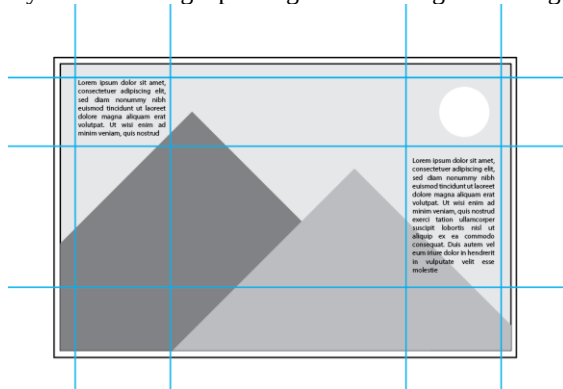
Berikut adalah beberapa jenis typeface yang digunakan dalam buku ilustrasi “Tradisi Moci Tegal”:

Tabel 4 Typeface

TypeFace 1		
Salsa For Headline	Regular	The quick brown fox jumps over the lazy dog ;,
	Bold	The quick brown fox jumps over the lazy dog ;,
	Italic	<i>The quick brown fox jumps over the lazy dog ;,</i>
TypeFace 2		
Warung Kopi For Bodytext	Regular	The quick brown fox jumps over the lazy dog ;,
	Bold	The quick brown fox jumps over the lazy dog ;,
	Italic	<i>The quick brown fox jumps over the lazy dog ;,</i>

3.15 Layout

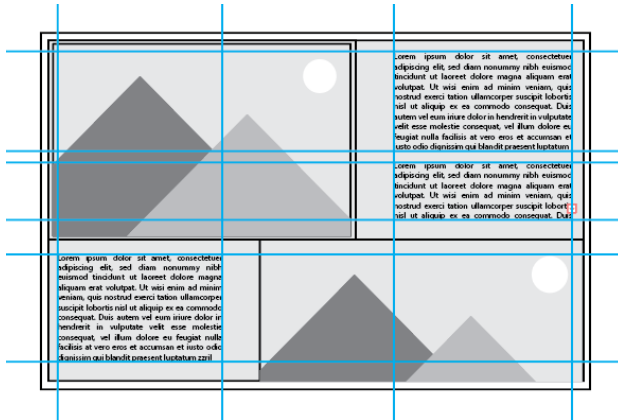
Pengaturan tata letak yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi Moci Tegal adalah picture window layout. Yaitu dengan mencantumkan gambar berukuran besar untuk mendominasi bidang layout dan dilengkapi dengan teks sebagai keterangan dari gambar.



Gambar 5. Picture Window Layout

Sumber : Penulis, 2024

Selain menggunakan picture window layout, perancangan buku ilustrasi Moci Tegal juga menggunakan sistem hierarchical grid. Penggunaan sistem grid ini untuk membantu dalam penempatan elemen-elemen desain yang memiliki tingkatan atau tingkat kepentingan yang berbeda sehingga memudahkan audiens untuk menerima informasi.



Gambar 6. Hierarchical Grid
Sumber : Penulis, 2024

3.16 Studi dan Referensi Visual



Gambar 7. Studi dan Referensi Visual
Sumber : Pinterest, 2024

3.17 *Konten Buku*

Konten disusun dengan gambar sebagai elemen utama dan harus dibuat menarik serta mampu menyampaikan informasi dengan baik. Teks pada buku ilustrasi dicantumkan sebagai informasi

pendukung, menjelaskan adegan, atau mengarahkan pembaca pada apa yang terjadi dalam cerita. Gaya bahasa yang digunakan sesuai dengan pemahaman dan minat anak usia 13-15 tahun.

Tabel 5 Konten Buku

Konten Buku	Keterangan	Hirarki Komunikasi
Cover		Kognitif: Untuk menarik minat pembaca. Buku interaktif akan dinilai mudah dinikmati karena tidak perlu terlalu banyak menggeser layar
Pengantar		
Daftar Isi		
Bab 1 Sejarah “Tradisi Moci Tegal”	• Menceritakan sejarah teh di Tegal • Menggali akar sejarah dan perkembangan Tradisi minum teh dari Tegal, termasuk asal-usul tradisi, dan peranannya dalam kehidupan sehari-hari	Afektif: • Ditujukan untuk menciptakan ikatan emosional antara pembaca dan tradisi yang diceritakan melalui ilustrasi yang menarik. • Memastikan pembaca merasa puas dengan pengalaman dan informasi yang diperoleh dari buku.
Bab 2 Peran Poci Gerabah dan Teh di Tegal	• Menyoroti peran penting poci gerabah dalam Tradisi minum teh dari Tegal, termasuk cara membuatnya, keunikan desainnya, dan bagaimana poci ini menjadi simbol kebersamaan dan identitas Tradisi • Pengaruh teh terhadap perkembangan ekonomi di Tegal	
Bab 3 Tradisi dan Adat istiadat	• Menggambarkan tradisi dan adat istiadat yang terkait dengan minum teh dari Tegal, seperti cara menyajikan teh kepada tamu dan ritual minum teh di berbagai acara sosial. • Menjelaskan makna dan filosofi yang terkandung dalam Tradisi minum teh dari Tegal, termasuk nilai-nilai seperti keramahtamahan, persaudaraan, dan pentingnya menjaga hubungan sosial	
Bab 4 • Penutup • Pengaruh Tradisi luar dan penutup	• Penutup dari keseluruhan isi konten	
Merchandise: 1. Pin 2. Poster	• Pin sebagai hadiah untuk <i>early access</i>, atau 50 pembaca pertama • Poster sebagai media publikasi	



Sumber : Penulis, 2024



Sumber : Penulis, 2024



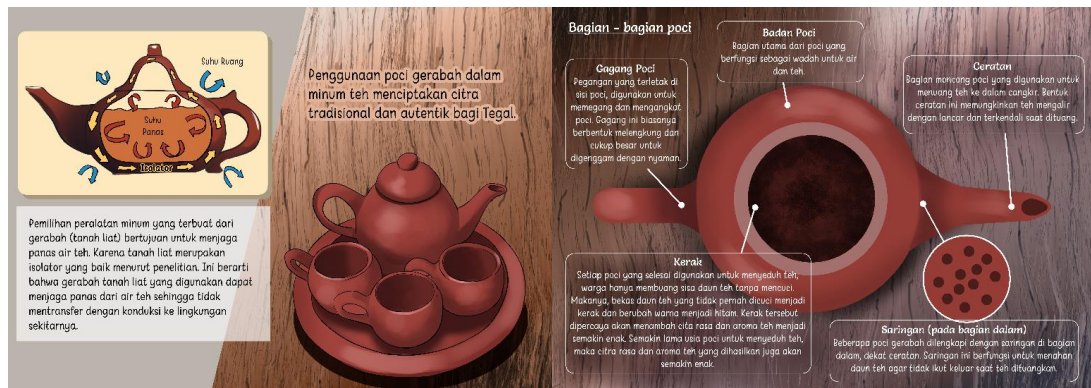
Sumber : Penulis, 2024

Ada berbagai jenis isi buku ilustrasi yang diterapkan, salah satunya ada bagian yang berbentuk komik sebagai bentuk penyampaian cerita.



Gambar 11. Latar
Sumber : Penulis, 2024

Pada bagian ini diceritakan tentang sejarah dan penggambaran suasana sesuai apa yang sedang disampaikan.



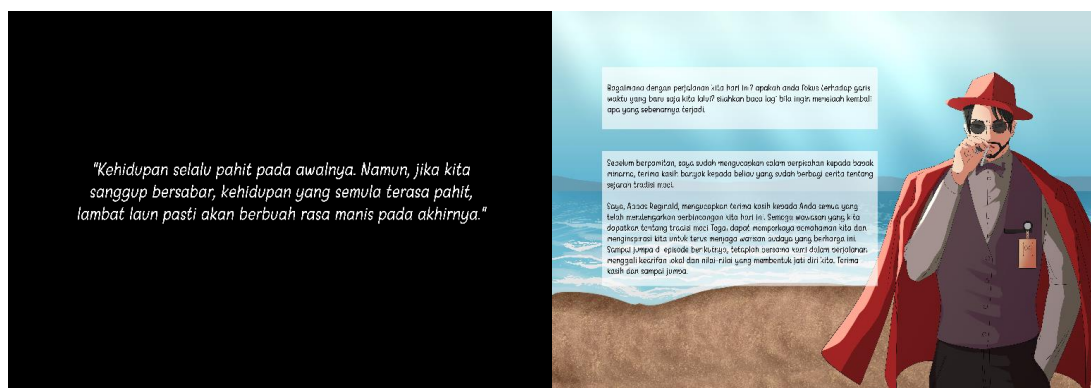
Gambar 12. Infografik
Sumber : Penulis, 2024

Berisi tentang sifat dan bagian - bagian poci dengan penjelasan singkat.



Gambar 13. Ilustrasi Podcast
Sumber : Penulis, 2024

Berisi percakapan tentang “Tradisi Moci Tegal” yang dihadiri oleh pembawa acara dan narasumber.



Gambar 14. Quotes dan Penutup
Sumber : Penulis, 2024

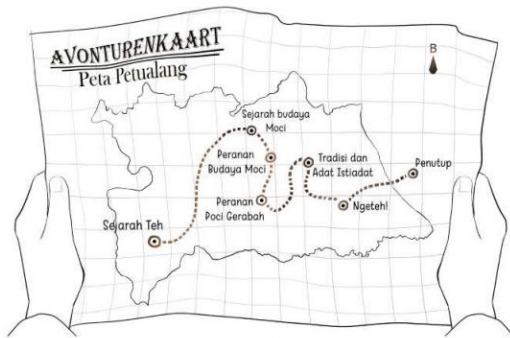


Gambar 15. Pin
Sumber : Penulis, 2024

Pin sebagai bonus bagi 100 pembaca dan reviewer pertama.



Gambar 16. Poster
Sumber : Penulis, 2024



Sketsa Daftar Isi



Sketsa

Base Color

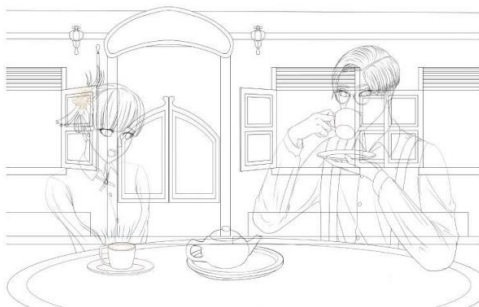
Final



Daftar Isi



Karakter
Pengrajin Gerabah



sketsa Ilustrasi Minum Teh



Ilustrasi Minum Teh dengan background



Ilustrasi Minum Teh

Gambar 17. Dokumenter Proses Karya
Sumber : Penulis, 2024

4. Kesimpulan

Dalam kajian ini, telah diuraikan proses perancangan buku ilustrasi “Tradisi Moci Tegal” sebagai upaya untuk mengangkat dan memperkenalkan kekayaan tradisi lokal kepada generasi muda. Melalui pendekatan visual dan naratif yang kreatif, buku ilustrasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang makna dan nilai “Tradisi Moci Tegal” serta mendorong apresiasi terhadap warisan tradisi yang berharga ini. Dengan memanfaatkan teknologi digital, buku ilustrasi ini diharapkan dapat mencapai audiens yang lebih luas dan menginspirasi mereka untuk menjaga dan memperkuat identitas tradisi mereka. Selain itu, keselarasan antara konten ilustratif dan naratif diharapkan dapat memberikan pengalaman membaca yang menarik dan menggugah bagi pembaca, memperkuat pesan-pesan tradisi yang disampaikan. Namun, penting untuk diingat bahwa perancangan buku ilustrasi ini hanya merupakan langkah awal dalam upaya pelestarian tradisi. Diperlukan kolaborasi lebih lanjut dengan berbagai pihak, termasuk komunitas lokal, lembaga pendidikan, dan pemerintah, untuk memastikan kesinambungan dan keberlanjutan dalam memperkenalkan dan melestarikan “Tradisi Moci Tegal”.

5. Daftar Referensi

- Babakr, Z. H., Mohamedamin, P., & Kakamad, K. (2019). Piaget’s Cognitive Developmental Theory: Critical Review. *Education Quarterly Reviews*, 2(3). <https://doi.org/10.31014/aior.1993.02.03.84>
- Bringhurst, R. (1992). ELEMENTOS DO ESTILO TIPOGRÁFICO. <https://dokumen.pub/elementos-do-estilo-tipografico-versao-30-the-elements-of-typographic-style-3-ediao-857503393x.html>
- Brockmann, M. (1981). Grid systems in graphic design - Josef Muller-Brockmann. <https://ia800804.us.archive.org/11/items/GridSystemsInGraphicDesignJosefMullerBrockmann/Grid%20systems%20in%20graphic%20design%20-%20Josef%20Muller-Brockmann.pdf>
- Darwis Nasution, R. (n.d.). PENGARUH MODERNISASI DAN GLOBALISASI TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA DI INDONESIA EFFECT OF MODERNIZATION AND GLOBALIZATION OF SOCIO-CULTURAL CHANGES IN INDONESIA. In *Pengaruh Modernisasi Terhadap Rusaknya Moral Generasi Bangsa* (Vol. 1).
- Dewi, A. (2019). Pengembangan Kompetensi Multiliterasi Desain Berbasis Pada Penerapan Tradisi Komunikasi Di Era Indonesia 4.0. *Jurnal Desain Indonesia.*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.52265/jdi.v1i1.3>
- Hendratman, H. (2023). *Desain Grafis Praktis* (5th ed.). INFORMATIKA. <https://www.hendihe.com/>
- Iskandar, H., Prasetya Aji, M., & Program, D. (n.d.). Reconstruction of Indigenous Science of Tegal’s unique Moci and Tofu Aci Culture as a Source of Learning Science, Data Literacy and Technology for Students. *Journal of Pharmaceutical Negative Results*, 13, 2022. <https://doi.org/10.47750/pnr.2022.13.04.250>
- Munawaroh, S., Mudjijono, & Wuryansari, Th. E. (2018). Tradisi Moci “Minum Teh Di Tegal Jawa Tengah.” BPNB D.I. Yogyakarta. <https://www.goodreads.com/book/show/49451622-tradisi-moci-minum-teh-di-tegal-jawa-tengah>
- Pentak, S., & Lauer, D. A. (2016). DESIGN BASICS. <https://dokumen.pub/design-basics-ninthnbsped-9781285858227-1285858220.html>
- Piaget, J. (1929). The Child’s Conception of The World. <https://dn790000.ca.archive.org/0/items/childsconception01piag/childsconception01piag.pdf>
- Savitri Anggraeni, N., Putra Sari, B., Rizky Yuwono, A., Zulfikar, R., Ade Nugraha, A., Ciputra Makassar, S., & artikel Abstrak, H. (n.d.). PELATIHAN MENGGAMBAR KOMIK DENGAN PENDEKATAN NARASI VISUAL BAGI KOMIKUS PEMULA DI MAKASSAR. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 510(3), 2023. <https://doi.org/10.38048/jailcb.v4i3.1699>
- Tondreau, B. (2019). *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids*. <https://dokumen.pub/layout-essentials-revised-and-updated-100-design-principles-for-using-grids-1631596314-9781631596315.html>
- Wardiah, D. (2017). PERAN STORYTELLING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS, MINAT MEMBACA DAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA. 15(2), 42–56. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/didaktika/article/view/1236>
- Zeegen, L. (2005). *The Fundamentals of Illustration* (1st ed.). <https://www.perlego.com/book/392665/the-fundamentals-of-illustration-pdf>

