

PERANCANGAN SAMPUL BUKU CERITA BERGAMBAR ASAL-USUL KOTA TANJUNG PINANG

Andy Habibie Razak¹⁾, Winny Gunarti Widya Wardani²⁾, Febrianto Saptodewo³⁾

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Nangka 58 C Tanjung Barat, Jakarta Selatan, 12530, Indonesia

andyhabibie123@gmail.com

Abstrak

Tanjung Pinang adalah kota otonom yang memiliki sejarah panjang. Sebagai kota sejarah, kota budaya, kota gurindam, kota pantun dan kota syair, Tanjung Pinang memiliki kekhasannya sendiri. Oleh karena itu, Tanjung Pinang dapat dikatakan sebagai sebuah negeri yang sangat kental dengan budayanya. Kisah asal-usul Tanjung Pinang membawa pesan sejarah yang akan berguna bagi masyarakat Indonesia, khususnya di Kota Tanjung Pinang. Kisah ini dapat diterapkan menjadi buku cerita bergambar. Penelitian ini merancang sampul buku cerita bergambar. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Melalui sampul buku ini diharapkan dapat mendorong minat membaca anak di Kota Tanjung Pinang.

Kata Kunci: Buku Cerita Bergambar, Sampul, Tanjung Pinang, Kepulauan Riau

Abstract

Tanjung Pinang is an autonomous city that has a long history. As a historical city, cultural city, gurindam city, pantun city and syair city, Tanjung Pinang has its own peculiarities. Therefore Tanjung Pinang can be said as a country that is very thick with culture. The story of the origin of Tanjung Pinang brings a historical message that will be useful for the people of Indonesia, especially in Tanjung Pinang City. This story can be applied as a picture story book. This research designed the cover of a picture story book. The method used is a qualitative research method. Through the cover of this book, it is expected to encourage interest in reading children in Tanjung Pinang City.

Keywords: Picture Book Story, Cover, Tanjung Pinang, Riau Islands

Correspondence author: Andy Habibie Razak, andyhabibie123@gmail.com, Jakarta, and Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Kota Tanjung Pinang merupakan ibukota Provinsi Kepulauan Riau dengan fungsi sebagai pusat pelayanan administrasi dan pemerintahan provinsi, pusat pendidikan, perdagangan dan jasa, pengembangan pariwisata dan kebudayaan melayu serta sebagai pusat pelayanan transportasi di Provinsi Kepulauan Riau. Hal ini menjadikan kota Tanjung Pinang sebagai tarikan perjalanan bagi daerah *hinterland*-nya dalam lingkup Provinsi Kepulauan Riau. Sebagai pusat pelayanan dan simpul transportasi di Provinsi Kepulauan Riau, Kota Tanjung Pinang didukung dengan keberadaan Pelabuhan Sri Bintan Pura yang merupakan pintu masuk/akses utama dan satu-satunya pelabuhan khusus penumpang yang terdapat di Kota Tanjung Pinang. Ditinjau dari hierarkinya, Pelabuhan Sri Bintan Pura merupakan pelabuhan nasional yakni pelabuhan utama tersier yang berfungsi melayani kegiatan pelayaran dan alih muat angkutan laut nasional dan internasional dalam jumlah menengah, menjangkau wilayah pelayanan menengah serta merupakan simpul dalam jaringan transportasi laut nasional.

Banyak masyarakat Indonesia yang kerap tertukar antara Kota Tanjung Pinang dengan Kota Pangkal Pinang yang berada di Bangka Belitung Sumatera Selatan, hal itu diungkapkan oleh Raja Kholidin selaku PLT Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Tanjung Pinang, ia mengatakan bahwa beberapa kali pengunjung yang mendarat di Bandara Tanjung Pinang kembali naik pesawat karena tujuannya yang salah. Raja Kholidin mengakui bahwa nama Kota Tanjung Pinang belum menggema sebagai destinasi pariwisata. Oleh karena itu, pembenahan infrastruktur terus dilakukan. Tanjung Pinang punya sejumlah destinasi unggulan seperti Pulau Penyengat dan kawasan kota lama (Movanita, 2017).

Seharusnya setiap orang memiliki perhatian terhadap destinasi-destinasi wisata dan tempat bersejarah bukan hanya di Kota Tanjung Pinang melainkan diseluruh penjuru di Indonesia. Perhatian dapat dilakukan dengan berbagai hal, salah satunya adalah perancangan media. Media informasi tentang sejarah Kota Tanjung Pinang kebanyakan adalah buku informasi, artikel, jurnal dan penelitian-penelitian lainnya. Media informasi berupa buku cerita bergambar masih jarang ditemui. Oleh sebab itu, nantinya penelitian ini akan mengarah pada perancangan buku cerita bergambar, tetapi pada tahap awal ini akan disamapaikan desain sampulnya terlebih dahulu.

Tujuan desain sampul cergam ini yaitu merancang sampul buku cerita bergambar asal-usul Kota Tanjung Pinang, merancang desain sampul yang memberi informasi dan edukasi mengenai asal-usul Kota Tanjung Pinang, menampilkan maskot Ibu Kota Tanjung Pinang yaitu Gonggong dan menampilkan pohon pinang yang merupakan asal-usul penamaan Kota Tanjung Pinang itu sendiri. Manfaat desain sampul buku cerita bergambar asal-usul Tanjung Pinang ini agar khalayak dapat lebih mengenal dengan Tugu Gonggong yang menjadi maskot Ibu Kota Tanjung Pinang dan mendapatkan informasi serta edukasi mengenai asal-usul Tanjung Pinang.

Berikut merupakan beberapa teori yang akan digunakan dalam penelitian ini, di antaranya:

Sampul

Menurut KBBI sampul berarti tutup atau penutup dalam sebuah buku. Mencakup menutup atau melindungi. Sampul atau sampul buku merupakan bagian pelindung paling luar buku yang berguna untuk penyajian judul halaman publikasi, nama penulis, penerbit yang disertai gambar grafis untuk mendukung daya tarik pembaca. Berdasarkan peletakan atau posisinya maka sampul atau sampul buku terdiri dari:

1. Sampul depan, merupakan tampilan depan atau muka buku yang terletak di bagian awal buku

2. Sampul belakang, merupakan sampul yang terletak pada bagian akhir atau belakang buku yang menjadi penutup buku
3. Punggung buku, biasanya ada pada buku-buku yang tebal dimana terletak pada samping atau antara sampul depan dan belakang sebagai pelindung ketebalan buku
4. Lidah sampul, dibuat untuk kepentingan estetika terbitan atau juga menunjukkan keeksklusifan dan sesuatu yang berbeda dari buku. Lidah sampul biasa berisi foto beserta riwayat hidup penulis atau ringkasan buku yang biasa juga disebut dengan telinga buku atau jaket buku.

Sampul terdiri dari tipografi, gambar, warna, dan *lay-out*. Adapun pembahasannya akan disampaikan sebagai berikut.

Tipografi

Dalam desain grafis, tipografi adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu mengenai huruf. Tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi dengan mempergunakan huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh efek tampilan cetak yang dikehendaki. Dalam menentukan jenis huruf dan ukuran yang cocok perlu memahami jenis huruf. Huruf memiliki potensi untuk menjelaskan bagian-bagian yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang tertuang dalam abstraksi bentuk-bentuk visual (Rustan, 2009: 18).

Gambar /Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari Bahasa latin yaitu *illustrate* yang artinya menerangkan atau menjelaskan. Oleh karena itu, gambar yang berfungsi untuk memberi penjelasan atau memperindah penampilan suatu tulisan disebut gambar ilustrasi.

Warna

Anggraini (2014: 37) menyatakan bahwa warna merupakan unsur penting dalam objek desain. Dengan warna tentunya dapat menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan, baik dalam menyampaikan pesan atau membedakan sifat secara jelas. Warna merupakan salah satu elemen yang dapat menarik perhatian, meningkatkan *mood*, menggambarkan citra sebuah perusahaan, dan lainnya. Sehubungan dengan kesan fisiologi atau psikologi maka ada 2 golongan warna yang dikenal, yaitu:

1. Warna panas (merah, jingga, kuning)
Dihubungkan dengan sifat spontan, meriah, terbuka, bergerak, dan menggelisahkan. Warna panas disebut dengan *extroverted colour*.
2. Warna dingin
Dihubungkan dengan sifat sejuk, santai, penuh pertimbangan. Warna dingin disebut *introverted colour*.

Tata Letak / Layout

Tata letak atau *layout* merupakan salah satu unsur yang terdapat dalam mendesain, mendesain suatu media memerlukan tempat, bahan dan unsur-unsur yang dibutuhkan untuk disusun (Rustan, 2009: 30). Dengan membuat tata letak yang baik maka media yang diciptakan akan tampak indah untuk dilihat dan harus sesuai dengan segmen media yang diciptakan.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Secara garis besar penelitian kualitatif adalah mengambil sesuatu berdasarkan pengalaman peneliti dan secara subjektif

menyimpulkannya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka, observasi, dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Masyarakat lebih mengenal asal nama Tanjung Pinang dari penggalan nama, yaitu sebuah tanjung yang banyak ditumbuhi pohon pinang (latin: *Areca Catechu L*). Konon pohon pinang itu sengaja ditanam di tepian semenanjung oleh sepasang suami istri sebagai penanda tempat untuk memudahkan anaknya yang melaut (nelayan) untuk pulang. Pohon pinang sengaja dipilih mengingat tekstur tumbuhan yang mampu menjulang tinggi dan memiliki daya tahan tumbuh yang kuat dibandingkan tanaman lainnya. Pohon kelapa teksturnya hampir sama dengan pohon pinang dengan memiliki akar yang berserabut, namun membutuhkan waktu yang lama untuk tumbuh dibandingkan dengan pohon pinang.

Ada juga yang mengatakan Tanjung Pinang berasal dari nama Ai Nang (kemari; China), yang dianggap merupakan pusat pasar dagang yang cukup ramai berada di sepanjang bagian pesisir. Kata Ai Nang merupakan ucapan yang khas para pedagang yang banyak berasal dari Tiongkok dalam menyeru pelanggan agar singgah ke lapak jualannya (Kemendagri, 2011).

Perancangan

Acuan karya

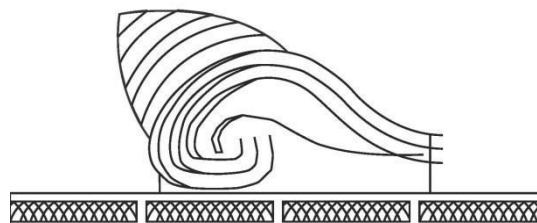
Desain sampul yang digunakan untuk buku cergam asal-usul Tanjung Pinang adalah Tugu Gonggong. Gonggong adalah makanan khas Tanjung Pinang yang berasal dari dasar laut sejenis siput yang berukuran sedang. Tugu ini berbentuk sangat besar dan terlihat dari jarak yang cukup jauh.



Gambar 1. Tugu Gonggong Tanjung Pinang
Sumber: [https://insta.orenya.com/tag/tamanla manbunda](https://insta.orenya.com/tag/tamanla%20manbunda)

Sketsa gambar

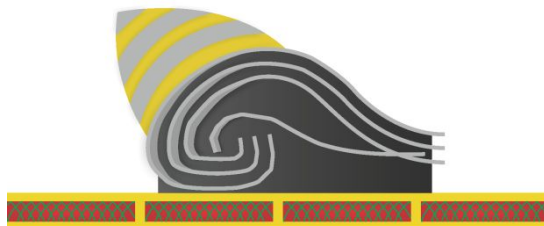
Pembuatan sketsa kasar adalah sebuah awalan untuk merancang sampul, dimana sebuah sketsa kasar masih berupa *outline* saja.



Gambar 2. Sketsa Tugu Gonggong
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Perwarnaan

Warna yang digunakan pada sampul buku cergam asal-usul Tanjung Pinang adalah warna-warna cerah dan lembut, serta tidak mengubah warna asli dari Tugu Gonggong tersebut.



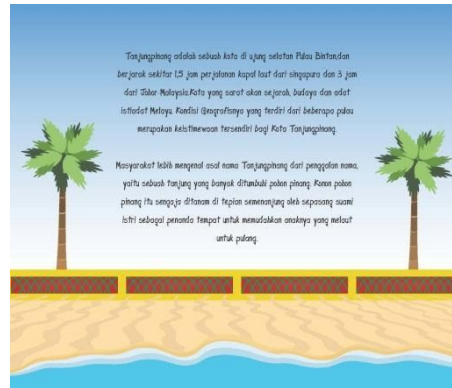
Gambar 3. Pewarnaan Tugu Gonggong
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 4. Penambahan langit dan pantai di Tugu Gonggong
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 5. Sampul depan yang sudah jadi
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 6. Sampul belakang
Sumber: Dokumentasi Pribadi

SIMPULAN

Keberadaan Tanjung Pinang dari masa kemasa memang selalu menjadi pusat perekonomian di Kepulauan Riau, tetapi dengan pusat perekonomian yang baik, Tanjung Pinang masih kurang dikenal oleh masyarakat banyak khususnya diluar Provinsi Kepulauan Riau. Bahkan, anak-anak di wilayah Tanjung Pinang pun masih banyak yang belum mengetahui Asal-usul tempat tinggalnya sendiri. Dengan hadirnya sampul buku cerita bergambar asal-usul Tanjung Pinang ini adalah semakin bertambahnya informasi, edukasi dan mengingatkan masyarakat mengenai asal-usul Tanjung Pinang khususnya di media buku cerita bergambar, agar anak-anak yang bertempat tinggal di daerah tersebut lebih mudah memahami asal-usul tempat tinggalnya sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, L. (2014). *Desain komunikasi visual: Dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung: Nuansa Cendikia.

[https://insta.orenya.com/tag/tamanla manbunda](https://insta.orenya.com/tag/tamanla%20manbunda)

Kamus Besar Bahasa Indonesia, (2018). <https://kbbi.web.id/>.

Kemendagri. (2011). Sejarah Tanjung pinang. [http://www.kemendagri.go.id/pages/profil-daerah/kabupaten /id/21/name/kepulauan-riau/detail/ 2172/kota-tanjung-pinang](http://www.kemendagri.go.id/pages/profil-daerah/kabupaten/id/21/name/kepulauan-riau/detail/2172/kota-tanjung-pinang)

Movanita, A. N. K. (2017). Tanjung Pinang dan Pangkal Pinang yang Kerap Tertukar. <https://travel.kompas.com/read/2017/05/16/160700427/tanjung-pinang.dan.pangkal.pinang.yang.kerap.tertukar>.

Rustan, S. (2009). *Layout: Dasar dan penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

