
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TOKOH ARYA PENANGSANG DAN KOTA BLORA

Eka Mulyasari ¹, Toto Haryadi ²

Desain Komunikasi Visual- S1, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantara, E-mail:
¹ekamulyasari509@gmail.com, ²toto.haryadi@dsn.dinus.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 22 Juli 2021

Disetujui : 3 September 2021

Kata Kunci :

Arya Penangsang, cikal bakal
Blora, buku ilustrasi

ABSTRAK

Arya Penangsang dan asal usul Kota Blora adalah cerita tradisional yang sayangnya belum dikenal oleh banyak orang. Oleh sebab itu, perlu ada rancangan buku ilustrasi sebagai cara baru untuk mengenalkan tokoh tersebut dan cerita tentang Kota Blora. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan mengumpulkan melalui observasi lapangan dan data sekunder dari study pustaka.. Analisis data menggunakan metode 5w + 1h. Hasil akhir dalam perancangan ini adalah sebuah buku setebal 24 halaman yang terdiri dari halaman ilustrasi dan narasi

ARTICLE INFO

Article History :

Received : July 22, 2021

Accepted : September 3, 2021

Keywords:

Arya Penangsang, the forerunner
of Blora, illustration book.

ABSTRACT

Arya Penangsang and the origin of Kota Blora are traditional stories that unfortunately are not known to many people. Therefore, it is necessary to design an illustration book as a new way to introduce these characters and stories about the City of Blora. This study uses a qualitative method by collecting through field observations and secondary data from library studies. Data analysis uses the 5w + 1h method. The final result in this design is a 24-page book consisting of illustrations and narrative pages ilustrasi

1. PENDAHULUAN

Arya penangsang adalah salah satu tokoh sejarah yang berasal dari kabupaten Blora yang lebih tepatnya yaitu seorang adipati Jipang Panolan yang pada masa ini berada di daerah Cepu salah satu kota di daerah Kabupaten Blora. Permasalahan yang timbul adalah kurangnya sumber pengetahuan atau sumber literasi bagi kalangan anak-anak di kota Blora tentang kisah sejarah local yang telah tergantikan dengan budaya asing yang masuk oleh perkembangan zaman. Oleh karena itu diperlukan adanya perancangan yang dapat mengemas kisah tersebut dengan lebih menarik dan mudah dipahami.

Blora merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Jawa Tengah ibukotanya berada di kecamatan Blora, sekitar 127 km sebelah timur Semarang, berada di bagian timur Jawa Tengah, yang berbatasan langsung dengan Provinsi Jawa Timur. Menurut cerita yang berkembang dikutip dari website resmi kabupaten Blora, Blora memiliki sejarah kata Belor yang memiliki arti Lumpur, yang akhirnya hingga sekarang lebih dikenal dengan nama Blora.

Blora pada jaman dahulu berada di bawah Pemerintahan Kadipaten Jipang yang pada masa itu masih berada dibawah pemerintahan Demak yang dipimpin Aryo Penangsang, yang dikenal dengan nama Aria Jipang. Dengan daerah kekuasaan meliputi : Pati, Lasem, Blora, dan Jipang sendiri. Namun sejarah tersebut sudah mulai terlupakan oleh anak-anak zaman sekarang, karena kurangnya literasi tentang sejarah kabupaten Blora yang dilakukan survey secara langsung kepada mereka diusia sekolah dasar di umur 5-10 tahun dengan menggunakan pertanyaan apakah mereka tahu siapa itu arya penangsang. Berdasarkan jurnal IAIN Syekh Nurjati Cirebon Journals oleh Rima Trianingsih, Pengantar Praktik Mendidik anak usia sekolah dasar dalam masa berkembang untuk membentuk diri di masa dewasa yang disebut dalam masa operasional konkret yaitu masa aktif otak masa berkembang fisik sehingga cocok untuk menanamkan untuk cinta dengan sejarah local yang dapat diingat atau dilestarikan ke masa depan.

Referensi cerita yang penulis gunakan berasal dari beberapa artikel/ tulisan serta dari buku Cerita Rakyat Blora oleh Edy Sumartono yang memuat asal usul kota Blora dan cerita lainnya yang berhubungan dengan kabupaten Blora. Sejarah kab. Blora masih simpang siur karena cerita hanya berkembang dari mulut ke mulut saja dan belum ditemukanya sumber yang kredible. Sehingga penulis memutuskan mengambil cerita dari buku dan dari salah satu kesenian ketoprak khas blora yang sering mementaskan cerita sejarah local yang di tarik garis besarnya. Sejarah Blora hanya tertera secara singkat pada web resmi pemerintah kabupaten Blora, tanpa ada pembakuan khusus secara lengkap tentang asal muasal berdirinya kabupaten Blora. Penulis berencana mengagkat sisi keberanian dan ketangguhan sosok arya penangsang agar bisa diteladani bagi pembacanya nanti. Perancangannya sendiri dirancang berdasarkan ilustrasi, dimana dalam cerita ini perancang menggambarkan kisah Aryo Penangsang mulai dari beliau menemukan kuda gagak rimang sampai dengan masuknya Blora ke daerah kekuasaanya. Jadi, dalam pembuatan buku cerita bergambar Aryo Penangsang ini diperlukan rancangan penggambaran terlebih dahulu dan pembuatan sketsa dari kisah tersebut. Hal ini bertujuan agar memudahkan dalam penguangannya ke dalam media buku nantinya

Permasalahan yang timbul adalah kurangnya minat kalangan anak-anak untuk belajar tentang sejarah yang diakibatkan oleh simpangsiurnya cerita rakyat namun belum ada cerita pasti tentang tokoh utama dalam sejarah cikal bakal kabupaten Blora yang di publikasikan. Penulis melakukan survey secara nonformal kepada anak-anak di beberapa daerah di kabupaten Blora untuk memastikan Oleh karena itu warga kabupaten Blora khususnya kalangan anak-anak belum memahami cikal bakal kota Blora yang dipicu oleh kurangnya media khusus untuk mensosialisasikan tentang sejarah tersebut. Membaca tentang sejarah memang bukan sesuatu yang menyenangkan bagi anak, tetapi pengetahuan tentang sejarah sendiri sangat diperlukan demi kepentingan pelestarian budaya. Oleh karena itu perlu adanya pengemasan sejarah secara menarik dan kreatif sehingga dapat menarik perhatian anak dan dapat dengan mudah dipahami dan diingat. Hilangnya cerita rakyat asli Kabupaten Blora dirasakan karena cerita yang disuguhi kalah menarik dengan cerita yang masuk dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, upaya untuk mengagkat

kembali cerita asli dari Indonesia yang bertujuan agar bisa memberikan sebuah bacaan yang menarik serta kemasan yang menjual. Isi cerita juga harus menarik, menghadirkan tokoh dan cerita yang sangat kuat dan dapat mengangkat kebanggaan bagi pembaca.

Berdasarkan pemaparan di atas, masalah tentang sejarah yang sudah tertinggal dengan perkembangan jaman perlu dirancang sebuah solusi untuk merubah pandangan masyarakat terhadap bacaan sejarah pada saat ini. Salah satu caranya adalah dengan menyajikannya dalam bentuk buku ilustrasi dalam bentuk cetak maupun digital. Tujuan adanya Ilustrasi bisa mempermudah penyampaian informasi kepada pembaca. Oleh karena itu perlu adanya penyajian sejarah yang menarik serta dapat dengan mudah dipahami oleh target audience, penulis mengusulkan perancangan buku ilustrasi yang mengangkat cerita sejarah terbetukya kota Blora dengan mencantumkan keterangan cerita secara singkat inti dari cerita sejarah agar lebih mudah diingat audience. Buku akan disebarakan secara digital/ soft file gratis bagi target audience.

I.1 Rumusan Masalah Penelitian

Dari latar belakang masalah yang ada maka langkah merumuskan masalah adalah sebagai berikut: Bagaimana mensosialisasikan tentang sejarah salah satu tokoh penting Arya Penangsang dan cikal bakal kabupaten Blora bisa di pahami dan di ingat oleh anak- anak dengan menggunakan media yang lebih menarik?

I.2 Tujuan Penelitian

Mensosialisasikan kisah tokoh Arya Penangsang dan cikal bakal kota Blora bisa di pahami dan di ingat serta memberikan wawasan budaya untuk anak- anak dengan menggunakan media yang menarik yaitu melalui buku bergambar.

I.3 Tinjauan Teori

Teori Ilustrasi

Menurut kamus yang ada, ilustrasi adalah gambar, diagram, atau peta yang berfungsi untuk menjelaskan serta menghias suatu bagian tertulis dari sebuah karya. Ilustrasi digunakan untuk memperjelas atau menjelaskan sesuatu. Ilustrasi merupakan tindakan atau porses yang meggambarkan sesuatu (Maharsi, 2016). Menurut kamus indonesia, ilustrasi merupakan gambar atau foto, atau lukisan untuk memperjelas maksud isi buku, karangan, dan lainnya atau juga sebagai gambar, desain, atau diagram.

Teori Tipografi

Typografi adalah suatu ilmu untuk menata huruf yang mengatur penyebarannya di suatu bidang dengan tujuan untuk memaksimalkan kenyamanan dan keterbacaan huruf itu sendiri dengan jarak dekat maupun jarak jauh, sehingga maksud dari sebuah tulisan tersebut dapat dipahami dengan baik secara visual kepada pembaca. Keterbacaan sebuah tulisan dipengaruhi oleh kenyamanan dan kemudahan susuna suatu huruf yaitu dengan diperlukan adanya: a) Jenis huruf b) Ukuran huruf c) Pengaturan, spasi dll. d) Kontras warna terhadap latar belakan. Typografi membantu menjelaskan pesan yang akan disampaikan kepada audience agar tertarik dan dengan mudah paham maksud dari perancangan. Pleh karena itu, Penulis memilih menggunakann font comic sans dengan mementingkan keterbacaan serta keindahan teks.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

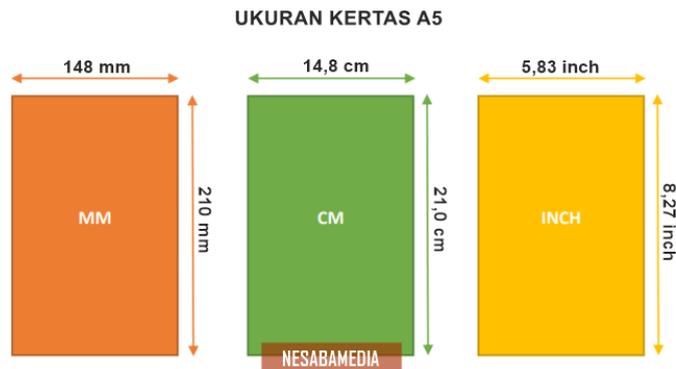
Warna

Warna mempunyai mempunyai peran penting sebagai tanda emosi/sifat/keadaan/suhu tertentu. Serta dapat mempengaruhi aspek psikologis bagi pembaca atau audience,(Monica & Luzar, 2011). Warna terdiri dari beragam jenis yaitu terdapat warna additive (RGB) & warna substractive (CMYK), Warna komplementer, Warna light, Warna bright atau vivid dan Warna

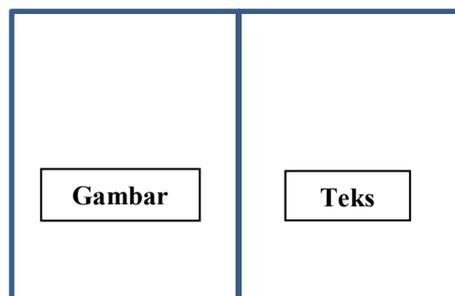
monokromatik.oleh krena itu bergam warna akan diterpkan oleh penulis dalam perncangan ini terutama warna cerah.

Teori Layout

Layout yaitu merupakan tata letak suatu elemen-elemen desain terhadap bidang media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya, Suario Rustan (Rustan, Layout, Dan Dasar Penerapan, 2009). Layout juga merupakan cara untuk menentukan tata letak yang sesuai dengan estetika suatu bidang yang disusun. Dalam sebuah buku yang menerangkan tentan layout, yang memaparkan kaitan dengan elemen yang ada pada sebuah layout. Elemen-elemen ini memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat, serta menciptakan kenyamanan ketika membacanya. Layout yang yang digunakan pada perancangan ini terdiri dari elemen visual yang bertujuan untuk saling melengkapi dalam menyampaikan isi cerita, elemen visual terdiri dari tumbuhan yang didesain sedemikian rupa untuk memberikan efek realisti serta sebagai sebagai patokan penyimpanan teks cerita. Tiap halaman buku akan memiliki layout yang sama. Ilustrasi akan ada dibeberapa halaman dengan menampilkan garis besar adegan dalam cerita. Keseluruhan layout akan dibuat teks yang menceritakan kisah kisah sejarah Arya Penangsang dan cikal bakal kabupaten Blora akan ada di bagian kiri dan ilustrasi pada bagian kanan



Alternative layout yang penulis gunakan adalah dalam satu lembar kertas dalam buku akan terdapat satu gambar penuh dan disisi lainya digunakan untuk teks cerita atau bodycopy



Inovasi

Game Tambahan

Penulis akan menambahkan suatu game pada setiap beberapa lembar cerita seperti game mewarnai, mencocokkan nama dengan gambar dan lainnya. Penulis akan menambahkan 4 jenis game pada perancangan buku ilustrasi ini dengan tujuan agar terjadi interaksi antara audience dengan buku sehingga mereka tidak bosan hanya dengan membaca cerita saja.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif yaitu dengan melakukan penelitian dengan cara observasi langsung di lapangan dan menggunakan study pustaka dari buku maupun artiker yang telah ada sebelumnya. Target audience yang dituju penulis adalah kalangan anak- anak usia 5-10 tahun dengan bimbingan orang tua khususnya diwilayah kabupaten Blora yang perlu literasi tentang kisah sejarah local yang perlu dilestarikan hingga masih ada di masa depan. Metode pengumpulan data adalah teknik yang akan diterapkan oleh peneliti untuk mengumpulkan data secara sistematis untuk keperluan analisis. Metode pengumpulan data yang penulis terapkan pada perancangan buku ilustrasi adalah menggunakan metoda study pustaka, observasi, wawancara serta menyebarkan angket/ kuisioner secara online kepada kalangan anak-anak remaja serta orang dewasa sebagai sumber data tambahaa untuk memperkuat analisis data sehingga menghasilkan perancangan yang lebih baik dan efektif. Metode analisis yang digunakan yaitu metode kualitatif, dengan metode ini peneliti melakukan observasi dan meyebarkan kuisioner/ angket bertujuan agar mendapatkan informasi yang akurat mengenai Arya Penangsang dan cikal bakal kota Blora di kehidupan masyarakat dalam betuk buku ilustrasi.

Seperti pada “PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU CERITA BERGAMBAR ENTONG SI ONDEL-ONDEL, THE BATAVIAN PEACEKEEPER” oleh Fahmi Akbar, Penulis menggunakan perancangan cergam Entog si Ondel- Ondel oleh Fahmi Akbar sebagai acuan dan referensi dalam melakukan perancangan buku ilustrasi Arya Penangsang dan cikal bakal kota Blora ini. Metode perancangan yang digunakan untuk merancang buku ilustrasi kisah tokoh Arya Penangsang dan cikal bakal kota Blora ini adalah dengan mengumpulkan data- data dari sumber online dan melakukan tinjauan yang bersumber dari buku- buku yang telah diterbitka sebelumnya yang berhubungan dengan kisah Arya Penangsang dan cikal bakal Kabupaten Blora serta menggunakan perbandingan dengan buku- buku bergambar sejenisnya serta melakuka aalisis dari data yang telah dikumpulkan. Teknik perancangan yang dipakai adalah menggunakan teknik digital. Perancangan ini memuat informasi tentang siapa Arya Penangsang dan kisah perjuangannya dalam merebut kekuasaan hingga terbetukya Kabupaten Blora. Perancangan ini menggunakan pendekatan teknik ilustrasi vector. Pemilihan teknik tersebut bertujuan untuk membantu menyampaikan informasi kepada target audience dengan kesan ringan dan menarik. Penyampaian pesan disampaikan secara formal namun menggunakan kata- kata yang masih mudah dipahami oleh seluruh segmen audience.

Penulis mengangkat cerita sejarah Arya Penangsang dan cikal bakal berdirinya kabupaten Blora adalah karena kurangnya sumber literasi bagi masyarakat khususnya para anak- anak hingga remaja tentang sejarah daerah yang menarik dan mudah dipahami. Oleh karena itu pemilihan media buku ilustrasi adalah pilihan yang tepat karena audience akan mudah tertarik membaca buku sejarah jika buku tersebut memiliki desain dan gambar yang secara visualisasi menarik dan mudah dipahami.

Metode analisis data yang digunakan penulis dalam perancangan ini yaitu dengan metode 5W+1H yaitu what, who, where, when, why, how yang dilihat dari sudut pandang permasalahan, audience, dan klien. Analisis 5W+1H dari sudut pandang permasalahan dapat ditarik kapankah permasalahan ini muncul, sehingga pada akhirnya nanti dpat ditarik kesimpulan permasalahan apa yang terjadi dengan analisis ini dapat disimpulkan solusi yang paling tepat pada sasaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari data yang dikumpulkan dan hasil dari analisis yang dilakukan oleh penulis tentang masyarakat yang mulai mengabaikan tentang cerita sejarah Arya Penangsang dan cikal bakal berdirinya kabupaten Blora serta kurangnya media literasi yang menarik bagi audience yang umumnya buku sejarah berukuran sangat besar dan tebal serta berisikan dengan tulisan penuh tanpa

adanya gambar yang menarik mengakibatkan masalah berkurangnya minat untuk belajar tentang ilmu sejarah.

Maka salah satu program menanggulangnya dan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat untuk mempelajari sebuah sejarah daerah mereka sendiri adalah dengan dilakukannya perancangan buku ilustrasi sejarah Arya Penangsang dan cikal bakal berdirinya kabupaten Blora dengan gambar-gambar yang menarik untuk memvisualisasikan cerita secara jelas dan mudah dipahami untuk mempermudah memberikan sarana literasi bagi audience dengan menggunakan analisis data Analisis 5W+1H.

Penulis menggunakan analisis 5W+1H dalam sejarah Arya Penangsang dan cikal bakal berdirinya kabupaten Blora yaitu:

A. what, apa permasalahan yang terjadi?

Cerita sejarah yang sudah ditinggalkan dan tergantikan dengan budaya asing. Seperti pada artikel yang berjudul Pemertahanan Nilai-Nilai Budaya Lokal dalam Pemelajaran Sastra di Sekolah oleh: Asep Muhyidin, M.Pd. (kemendikbud)

B. Where, dimana permasalahan terjadi?

Di kabupaten Blora masyarakat sudah mulai abai dengan sejarah dan budaya, Oleh karena itu anak-anak muda lebih tertarik dengan buku dongeng seperti dongeng snow white atau lainnya seperti pada JURNAL TEKNIK POMITS Vol. 2, No. 2, (2013).

C. When, kapan permasalahan itu terjadi?

Di jaman ini buku cerita lebih banyak di dominasi buku cerita yang berasal dari luar, seperti cerita snow white dan lainnya. Sejarah menjadi lebih ditinggalkan lagi namun Pelajaran Sejarah sebetulnya kaya dengan referensi kehidupan ini. Namun, cara pembelajaran yang penuh hafalan telah menjauhkan sejarah dari generasi muda Indonesia..seperti yang dijelaskan oleh Romin Adi Santoso, Dwi Sunaryono, dan Isye Arieshanti dalam jurnal penelitiannya yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi Buku “Dongeng” Kumpulan Cerita Rakyat Interaktif Berbasis iOS Pada masa yang akan datang cerita sejarah akan menghilang tergantikan oleh hal-hal baru yang masuk seperti budaya baru dan yang lainnya oleh karena itu perlu adanya penyuluhan kepada anak-anak remaja agar mereka dapat melestarikan dan menjaga cerita sejarah dan budaya yang ada sehingga tetap eksis dan dapat diwariskan kepada anak cucu di masa depan.

D. Who, siapa yang terlibat dalam masalah yang ada?

Kalangan anak-anak pada usia 5-10 tahun yang di masa depan akan berkewajiban untuk melestarikan cerita dan sejarah karena mereka bertugas sebagai penerus di masa yang akan datang.

E. Why, mengapa permasalahan itu terjadi?

Yang menyebabkan terjadi malah tersebut adalah karena belum banyaknya penyajian sejarah secara menarik dan mudah dipahami yang diakibatkan oleh pergeseran sejarah daerah dan budaya dengan modernisasi di masa sekarang. karena kurang menarik pengemasan cerita sehingga kalangan milenialis kurang tertarik untuk mempelajari sejarah dan budaya daerah sendiri namun jadi lebih tertarik dengan budaya asing yang masuk melalui perkembangan zaman seperti cerita-cerita fiksi cinderella, snow white, fairy tale dan lain-lain.

F. How, bagaimana cara untuk mengatasi permasalahan?

Agar audience tertarik dengan cerita sejarah Arya Penangsang dan cikal bakal berdirinya kabupaten Blora maka salah satu program untuk menanggulangnya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat untuk mempelajari sebuah sejarah daerah mereka sendiri adalah dengan dilakukannya perancangan buku ilustrasi sejarah Arya Penangsang dan cikal bakal berdirinya kabupaten Blora untuk mempermudah memberikan sarana literasi bagi audience.

IV.1 Konsep Kreatif

IV.1.1 Tujuan Kreatif

Perancangan buku ilustrasi tentang kisah arya penangsang dan cikal bakal berdirinya kota blora adalah untuk tujuan agar masyarakat khususnya kalangan anak remaja lebih di pahami dan di ingat serta memberikan wawasan budaya yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh

audience.sehingga meningkatkan semangat warga blora untuk memajukan kota blora dengan semangat perjuangan dan menegakkan keadilan seperti sifat tokoh Arya penangsang yang berpegang teguh pada kebenaran dan keadilan serta membangun memory kolektif bagi masyarakat.

IV.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif sngat penting karena strategi tersebut diperlukan untuk menyampaikan pesan/ informasi agar dapat diterima secara maksimal oleh target audience. Oleh karena itu penting untuk memilih strategi kreatif yang tepat untuk menyampaikan informasi tersebut.

1. Format ukuran buku:

Ukuran: 14,8x 21 cm,/ A5

Format: 2 sisi 13 gambar ilustrasi dan 13 desain lembar keterangan dalam bentuk soft fille

2. Gaya penulisan naskah: menggunakan bahasa semi formal dengan tujuan bahasa lebih mudah dipahami oleh target audience. Yaitu bahasa yang sopat untuk menceritakan cerita dan bahasa santai untuk mengajak audience bermain game agar dapat mencairkan suasanaya setelah membaca cerita sejarah yang membosankan.

3. Gaya Visualisasi/ Grafis: gaya visual yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah gaya modern atau flat design yang dipadukan gaya tradisional namun tidak terlalu banyak dengan tujuan desain modern lebih mengikuti perkembangan zaman dan dapat dengan mudah diterima dikalangan milenial.

4. Teknik Visualisasi: perancangan ini menggunakan teknik visualisai menggunakan vector sebagai unsur visua utama. Ilustrai realistis- simplifikasi yaitu sesuai dengan keadaan asli namun disederhanakan karena detail sesuai dengan gaya flat desain yang digunakan dengan tujuan untuk memberikan kesan ringan dalam penyampaian pesan tersebut. Ilustrasi akan dibuat dengan digital menggunakan software computer. Software yang penulis gunakan adalah coreldraw x7 untuk mendesain karakter karakter dalam cerita, illustrator cs6 digunakan untuk membuat desain latar atau background dan input teks cerita/ narasi, serta potoshop cs6 sebagai finishing.

IV.2 Konsep Visual

IV.2.1 Studi Visual

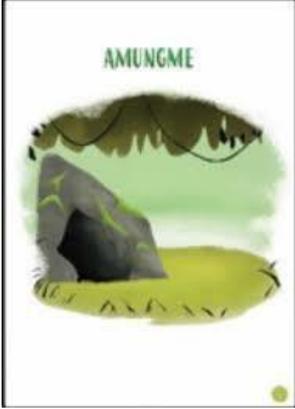
Study visual adalah sumber acuan dalam membuat rancangan agar tetap berada dalam tema yang diangkat. Dari data yang telah dikumpulkan pembahasan study visual akan mengarah pada gambar acuan yang akan dipilih dan digunakan dalam perancangan.

3.1 Tabel

Tabel 2. 1 perancangan yang relevan
[sumber: Eka Mulyasari]

No	Penulis	Judul	Hasil	Kesimpulan
----	---------	-------	-------	------------

1.	Soedarso, N. (2014)	PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PERJALANAN MAHAPATI GAJAH MADA	<p>Dari perancangan yang dilakukan menghasilkan sebuah buku bergambar dengan karakter-karakter tegas dan jauh lebih menarik untuk dibaca .</p>  <p>Gambar 2. 1</p>	<p>Berdasarkan paparan yang diejaska oleh penulis, sejarah adalah satu hal yang dianggap membosankan. Sehingga dilakukaya perancangan buku ilustrasi dengan tujuan mempermudah mengerti serta dapat lebih mudah membayangkan peristiwa sejarah sehingga bisa memberikan sebuah bacaan yang menarik serta kemasan yang menjual. (Soedarso, 2014)</p>
2.	Baya, M. S., Rahman, Y., & Prabawa, B. (2015).	PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH KERATON CIREBON	<p>Dari perancangan yang dilakukan menghasilkan sebuah buku bergambar dengan karakter yang menunjukkan kekhasan dari Keraton Cirebon itu sendiri dengan cerita yang mendetail.</p>  <p>Gambar 2. 2</p>	<p>Berdasarkan paparan yang dijelaskan oleh penulis, Atas dasar itu, dirancanglah Buku Ilustrasi Sejarah Keraton Cirebon yang sesuai dan menarik bagi audience. Tujuan dari perancangan buku ilustrasi sejarah Keraton Cirebon ini adalah mendorong minat remaja terhadap sejarah Keraton Cirebon melalui media informasi mengenai sejarah Keraton Cirebon yang komprehensif, menarik, serta fleksibel untuk digunakan oleh berbagai kalangan sosial. (Baya,</p>

				Rahman, & Prabawa, 2015)
3.	Beskin, R., & Koesoemadinata, M. I. P. (2017).	PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MAKHLUK-MAKHLUK MITOLOGIS NUSANTARA „TAMBO MARU	<p>Dari perancangan yang dilakukan menghasilkan sebuah buku bergambar dengan memvisualisasikan makhluk mitologi yang beredar menurut cerita rakyat menghasilkan karakter tersendiri yang unik dan menarik.</p>  <p>Gambar 2. 3</p> 	<p>Terdapat nilai moral / budaya serta kearifan lokal yang dapat dipelajari dari mitologi Nusantara,. Selain itu masih kurang media tentang makhluk mitologi Nusantara untuk anak-anak sehingga kurang dikenal oleh anak-anak. Budaya yang harus tetap dijaga agar terhindar dari kepunahan karena terlupakan yang disebabkan banyak yang tidak mengetahuinya. Untuk mengatasi hal-hal tersebut penulis membuat sebuah media yang dapat mendokumentasikan cerita makhluk mitologis nusantara dengan tujuan dapat mencegahnya dari kepunahan yaitu berupa buku ilustrasi untuk anak-anak sebagai buku yang dapat memberikan edukasi kepada anak tentang cerita makhluk mitologis nusantara sejak dini. (Beskin & Koesoemadinata, 2017)</p>

Tabel 3. 1 perbandingan jenis buku

[sumber: Eka Mulyasari]

Media → Perbandingan	Buku ilustrasi	Komik	Novel
Konten	Dapat berupa cerita fiksi/non fiksi, cerita sejarah, dongeng dll.	Cerita karangan yang bersifat sebagai hiburan.	Cerita panjang yang memuat sebuah kisah kehidupan fiksi/non fiksi
Ciri khas	Satu gambar penuh dengan berbagai element pendukung dan background yang kompleks.	Menyampaikan cerita melalui gambar dan bahasa. Bersifat Proporsional. Terdiri dari panel-panel dan balon kata.	Ditulis menggunakan narasi. Hanya terdapat satu atau dua ilustrasi hanya sebagai pelengkap buku novel tersebut biasanya dibagian cover
Segmentasi potensial	Anak-anak dengan bimbingan orang dewasa	Anak hingga orang dewasa	Remaja hingga dewasa
Kelebihan	Gambar menarik karena element gambar lengkap dengan sedikit deskripsi sebagai penjas gambar.	Sangat menghibur, menarik, mudah dipahami karena ditunjukkan dari adegan ke adegan lain	Cerita panjang
Kelemahan	Belum banyak buku ilustrasi yang beredar dibandingkan dengan buku komik dan novel	Karena kemudahan membaca komik berdampak pada penolakan buku- buku yang tidak bergambar	Membosankan karena hanya terdapat tulisan saja

Tabel 4. 1 Isi konten

[sumber: Eka Mulyasari]

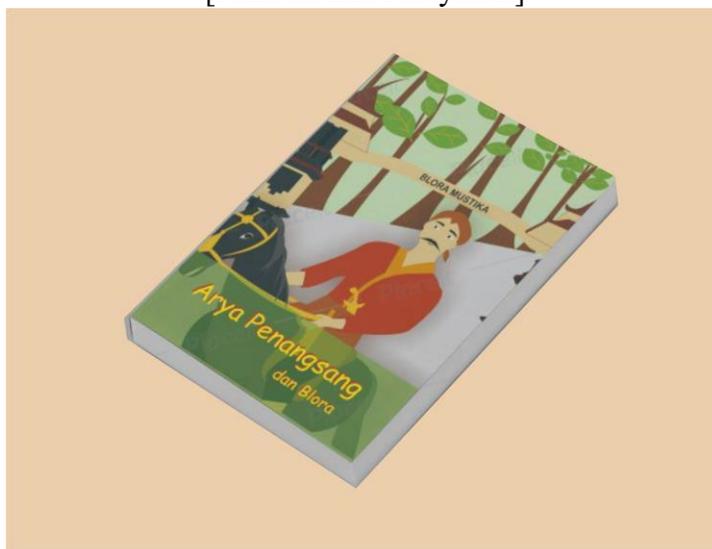
Konten gambar	Narasi
1. Pengenalan tokoh arya penangsang	Arya penangsang adalah seorang Adipati Jipang Panolan yang kesekuasaanya meliputi kabupaten blora pada masanya, dan Jipang berada di wilayah Cepu kabupaten Blora. Arya Penangsang merukapan sosok sakti yang sulit mati, hal ini terdapat pada naskah kuno “Serat Babat Tanah Jawi” ia adalah anak dari Raden Surawiyata dan cucu dari sultan Demak pertama yaitu Sultan Patah. Serta murid dari Sunan Kudus
2. Retaknya kesultanan demak	Setelah sultan Patah lengser, kedudukan sultan diambil alih oleh anak pertamanya yaitu Pati Unus namun setelah menyerbu portugi di malaka raden pati unus wafat pada tahun 1521. Namun sunan Prawoto yaitu anak dari sultan Trenggana salah paham dan mengira bahwa raden kikin yang pamanya sendiri akan mengganggu pemerintahan ayahnya lalu raden prawoto membunuh raden kikin di kali tutang, oleh sebab itu raden kikin/ surawiyata mendapatkan nama pangeran Sekar Sedo lepen yang berarti bunga yang gugur di sungai
Game 1:	menentukan bayangan karakter mana yang sama dengan gambar yang di sediakan di bagian soal (disediakan beberapa gambar siluet karakter yang sama namun dengan posisi yang berbeda) dengan beberapa pilihan abcde. Dan hanya perlu menyilang dibagian jawaban. Dengan begini pembaca tidak terlalu teralihkan untuk bermain dan masih bias meanjutkan focus ke cerita.
3. Adipati Arya Jipang/ Arya Penangsang	Sepeninggal ayahnya arya penangsang mewarisi jabatan ayahnya menjadi adipati Jipang, bagian dari wilayah kekuasaan kerajaan Demak yang berpusat di kecamatan cepu, Blora. Pada masa ini kadipaten jipang adalah kadipaten di kerajaan demak yang paing makmur, kaya raya, dan sejahtera. Bahkan warga panjang yang wilahnya berbatasan langsung dengan jipang berbondong- bondong pindah ke jipang untuk ikut merasakan kemakmuran dan kesejahteraan di jipang dibawah kepemimpinan adipati arya penangsang.

<p>4. Raden Prawoto vs Arya Penangsang</p>	<p>Setelah sultan Trenggana meninggal, sunan Kudus mengusulkan Arya Penangsang untuk menggantikannya namun sunan Kalijaga dan sunan Muria mengusulkan Bagus Mukmin atau sunan Prawoto sebagai pengganti. Namun akhirnya rapat waliyul amri diadakan dan memutuskan bahwa sunan prawoto lah yang terpilih menjadi sultan Demak dari 1546-1549M. Arya penangsang setuju menghadiri rapat pertemuan para wali karena tahu bahwa sunan prawoto sudah menolak menjadi sultan merasa kecewa dan marah bahwa informasi yang ia terima selama ini tidaklah benar. Ia merasa dipermainkan dan dipermalukan seolah dia menjagokan diri lalu kalah dengan sunan prawoto, padahal sebenarnya ia sama sekali tidak tertarik untuk menjadi sultan Demak.</p>
<p>5. Balas dendam Arya Penangsang</p>	<p>Arya penangsang mendengarkan cerita dari sunan Kudus tentang kebenaran kematian ayahnya yaitu pangeran sekar sedo lepen bahwa raden prawoto lah yang membunuh ayahnya karena salah paham. Arya penangsang merasa dibohongi beruang kali, hingga pada saat sudah kembali ke kadipaten Jipang salah satu pengikutnya yang bernama rangkut berniat untuk mewakilinya untuk membalaskan dendam dengan datang ke kesultana demak untuk membunuh Sultan Prawoto dengan menggunakan senjata yang sama. Namun Rangkut pun mati saling bunuh dengan sunan Prawoto.</p> <p>Ada yang menyebutkan bahwa Arya Penangsang menjadi sultan Demak yang ke 5, namun belum ada sumber pastinya. Yang pasti adalah Arya Penangsang adalah adipati Jipang yang dibanggakan oleh warga Blora</p>
<p>Game 2:</p>	<p>permainan labirin untuk menemukan jalan atau jalur mana yang harus dilewati karakter agar mencapai tujuan dalam perintah yang tertera dalam lembar permainan</p>
<p>6. Arya penangsang dan Gagak Rimang</p>	<p>Gagak rimang adalah kuda legendaris yang dimiliki oleh adipati Jipang yang ditemukan di perjalanan keluar kotanya di pinggir hutan. Kuda yang awalnya tampak bringas namun tiba-tiba menjadi luluh saat bertemu Arya Penangsang hingga pada akhirnya kuda tersebut selalu bersama dan setia mengikuti kemanapun Adipati Jipang itu pergi. Kuda tersebut diberikan nama gagak rimang karena warnanya hitam legam seperti burung gagak dan rimang yang berasal dari rima yaitu pemilik asli kuda tersebut yang pada saat akan dikembalikan ternyata sang pemilik sudah meninggal dunia. Kuda gagak rimang menjadi ikon di beberapa tempat di kabupaten blora salah satunya adalah patung gagak rimang yang berada di cepu, Blora dan radio yang dinamakan dengan</p>

	nama radio gagak rimang.
Game 3:	memasangkan nama dari beberapa benda/ pakaian adat dengan gambarnya
7. Wafatnya Arya penangsang	Adik dari sunan prawoto meminta bantuan Jaka Tingkir adipati Panjang untuk membalas kematian soudaranya yang di akibatkan oleh arya penangsang. Arya penangsang mendapatkan surat tantangan dari hadiwijaya atau jaka tingkir untuk berperang dan membuatnya geram karena surat itu datang melalui penjaga kudanya yang sudah dipotong telinganya. Arya penangsang berangkat ke medan perang dengan menaiki kudanya yang gagak rimang. Dalam perang itu perut arya penangsang robek akibat terkena tombak kyai pleret yang membuat ususnya terburai, namun Arya penangsang masigh kuat dan gigih berdiri melilitkan ususnya ke gagang kerisnya sendiri yang berada di pinggang melawan hadiwijaya. Arya berhasil meringkus hadiwijaya namun saat ingin menarik atau menghunuskan keris ke hadiwijawa, keris tersebut malah memotong ususnya hingga Arya penangsang meninggal.
8. Arya penangsang bagi warga kabupaten BLORA berdasarkan peninggalanya	Masyarakat Jawa Pesisir pada umumnya melihat Arya Penangsang adalah tokoh yang dihormati dan disegani. Sosok murid kesayangan Sunan Kudus. Untaian bunga melati pada keris pengantin pria Jawa diibaratkan sebagai lambang kegagahan Arya Penangsang. Meskipun telah terburai isi perutnya, namun Arya Penangsang tetap masih mampu tegap berdiri hingga titik darah penghabisan. Dari perlambang itu, diharapkan sang pengantin laki-laki kelak bisa menjaga kemakmuran, kebahagiaan, keutuhan dan kehormatan rumah tangga meski dalam keadaan kritis seperti apa pun. Seperti halnya Arya Penangsang yang tetap memegang prinsip hingga ajal tiba.
9. Asal mula nama Blora	Setelah hilangnya masa kerajaan, jipang yang berada di kota Cepu masuk kedlam wilayah kabupaten Blora. Blora sendiri berasal dari kata wailorah yang berarti dataran rendah yang berair. Seiring berjalanya waktu wailorah menjadi bailorah, bailorah menjadi balora dan balora menjadi Blora. Salah satu peninggalan jaman Arya penangsang adalah wayang krucil Wayang krucil adalah kesenian khas Kabupaten Blora, Jawa Tengah dari bahan kulit dan berukuran kecil sehingga lebih sering disebut dengan Wayang Krucil. Wayang ini dalam perkembangannya menggunakan bahan kayu pipih (dua dimensi) yang kemudian dikenal sebagai Wayang Klithi.
Game 4:	lembar mewarnai (disediakan gambar tanpa warna dan diberikan gambar petunjuk warna sebagai referensi pewarnaan berukuran lebih kecil)

3.4 Gambar

Gambar 1 gambar cover tampak depan buku ilustrasi
[sumber: Eka Mulyasari]



Gambar 2 mockup
[sumber: Eka Mulyasari]



Gambar 3 mockup
[sumber: Eka Mulyasari]



Hasil lebih lengkapnya berada di e-book dengan link berikut:
<https://drive.google.com/file/d/1mUn4mbb08zXK3aip5ZAUhmPYqiLIEooM/view?usp=sharing>

3.7. Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada pembimbing yang membimbing dari awal dimulainya perancangan ini sehingga dapat menghasilkan sebuah buku ilustrasi serta dapat berjalan dengan lancar hingga terselesaikan tugas akhir ini. Serta kepada pihak-pihak terkait yang menjadi sumber observasi penulis sehingga ditemukan sebuah masalah dan solusinya dengan tepat. Semoga penulis dapat mengembangkan keahlian dimasa depan.

Terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Edi Noersasongko, M.Kom, selaku Rektor Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
2. Bapak Dr. Guruh Fajar Shidik, S.Kom M.CS selaku Dekan FIK Universitas Dian Nuswantoro Semarang
3. Ibu Siti Hadiati Nugraini, M.Kom, Ph.D, selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Dian Nuswantoro.
4. Bapak Toto Haryadi, M.Ds, selaku Pembimbing dalam penyusunan Tugas Akhir.
5. Orang tua yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik secara moral maupun materi, doa dan semangat dalam penyusunan laporan.
6. Ibu Erisa Adyanti Rahmasari S.Sn, M.kom selaku wali dosen yang membimbing penulis kuliah dari pertama masuk hingga tersusunya laporan Ta ini.
7. Serta teman-teman yang selalu terlibat dalam beberapa diskusi saat penulis mengalami masalah.

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Perancangan buku ilustrasi ini dirancang dengan tujuan untuk mengenalkan siapakah tokoh-arya penansang dan apa yang membuatnya menjadi sosok yang dikagumi oleh rakyat kabupaten Blora serta asal-usul kabupaten Blora. Berawal dari permasalahan kurangnya ketertarikan atau minat baca anak-anak tentang sejarah lokal yang cenderung lebih banyak sumber buku bacaan dengan cerita dari luar negeri. Media buku ilustrasi menjadi salah satu media yang cocok ditujukan kepada audience karena menampilkan gambaran dari adegan-diri cerita serta dalam segi cerita ditarik garis besarnya saja jadi lebih mudah diingat dan dipahami. Ilustrasi dalam buku tersebut menggunakan teknik digital flatdesign yang menjadikan buku ini menarik

4.2. Saran

Dengan adanya buku ini diharapkan dapat melestarikan sejarah lokal kabupaten Blora serta menambahkan wawasan yang sekarang sudah mulai tertinggal karena kemajuan jaman dan kecanggihan teknologi. Buku ini diharapkan dapat dikembangkan lagi oleh penulis lain dimasa yang akan datang menjadi media komunikasi visual lainnya seperti video animasi, videografi dan perancangan lainnya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Baya, M. S., Rahman, Y., & Prabawa, B. (2015). Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Keraton Cirebon. *eProceedings of Art & Design*, 2(3).
- Beskin, R., & Koesoemadinata, M. I. P. (2017). Perancangan Buku Ilustrasi Makhluk-makhluk Mitologis Nusantara „Tambo Maru“. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 5(2).
- <https://dkv.binus.ac.id/2016/07/20/tugas-akhir-perancangan-desain-komunikasi-visual-publikasi-buku-ilustrasi-bung-tomo-soerabaja-di-tahun-45/>
- https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/640/jbptunikompp-gdl-muhammadik-31971-11-unikom_mi.pdf
- <https://eriesyaadah.wordpress.com/2018/02/13/review-buku-komik-ini-wajib-dimiliki-anak-muslim/>
<https://journal.sociolla.com/lifestyle/rekomendasi-buku-ilustrasi/>
- <https://m.kaskus.co.id/thread/5a896dda925233413a8b456c/mengenal-sosok-arya-penangsang-sang-adipati-jipang-panolan/>
- <https://medium.com/@poerdiepew/pengertian-ilustrasi-menurut-para-ahli-e684642abd96>
- <http://penerbitombak.com/product/arya-penangsang-potret-sejarah-pertarungan-jawa-pesisir-vs-jawa-pedalaman>
- <https://prodidkvuntar.wordpress.com/2012/02/05/pameran-buku-dan-ilustrasi-anak-dari-belanda/>
- <https://www.brilio.net/ngakak/12-komik-strip-lucu-obrolan-anak-sekolah-ini-bikin-ketawa-181221f.html>
- <https://www.kompasiana.com/timmediasonykusumo/5d48fbc50d8230620e3bc9a2/raden-patah-raja-demak-keturunan-ibu-tionghoa?page=all>
- <https://www.kuwaluhan.com/2019/05/kisah-asal-usul-sunan-prawoto-raja.html>
- <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-novel.html>
- <https://www.sejarah-negara.com/2880/raja-demak/>
- <https://www.sejarah-negara.com/2880/raja-demak/>
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Dwi-Quantum.
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084-1096.
- Rustan, S. (2008). *LAYOUT dasar dan penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2009). *Layout, Dan Dasar Penerapan*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Rustan, S. (2013). *Layout*. Gramedia Pustaka Utama

- Savitri, F. A., & Setiawan, D. (2018). Pengembangan Buku Menggambar Ilustrasi. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1).
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam desain grafis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561-570.
- Soedarso, N. (2015). *Komik: Karya Sastra Bergambar*. Humaniora, 6(4), 496-506.