

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH DANAU BANDUNG PURBA SEBAGAI PENGENALAN GEOLOGI LOKAL

Muhammad Ariby Abdul Aziz¹, Paku Kusuma² dan Dimas Krisna Aditya³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

aribyaziz@telkomuniversity.ac.id, masterpaku@telkomuniversity.ac.id,
deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Danau Bandung Purba merupakan salah satu fenomena geologi penting di Jawa Barat yang terbentuk akibat letusan besar Gunung Sunda ribuan tahun lalu. Letusan tersebut menghasilkan danau raksasa yang pada akhirnya mengering dan meninggalkan Cekungan Bandung seperti yang terlihat saat ini. Meski memiliki nilai sejarah, ilmiah, dan edukatif yang tinggi, penyampaian informasi tentang Danau Bandung Purba masih minim, terutama dalam bentuk media visual yang menarik bagi generasi muda. Penelitian ini merancang buku ilustrasi edukatif berjudul Alam Bercerita: Danau Bandung Purba sebagai upaya memperkenalkan sejarah geologi lokal dengan cara yang menyenangkan, komunikatif, dan mudah dipahami. Target pembaca adalah anak-anak usia 10 tahun ke atas, sehingga pendekatan visual yang digunakan menggabungkan gaya ilustrasi kartun dan realistis. Metode penelitian meliputi studi pustaka, observasi lapangan, serta wawancara dengan ahli geologi dan calon pembaca. Hasil akhir berupa buku ilustrasi yang memuat alur waktu pembentukan danau, fakta-fakta menarik, serta pesan kesadaran lingkungan. Karya ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang menghubungkan pengetahuan geografi, nilai budaya, dan identitas lokal secara kreatif dan interaktif.

Kata kunci: Danau bandung purba, sejarah, edukasi

Abstract : *The Ancient Bandung Lake is one of the significant geological phenomena in West Java, formed by the massive eruption of Mount Sunda thousands of years ago. This eruption created a vast lake that eventually dried up, leaving behind the Bandung Basin as seen today. Despite its high historical, scientific, and educational value, information about the Ancient Bandung Lake remains limited, particularly in the form of engaging visual media for younger generations. This study designs an*

educational illustrated book entitled Nature Tells: The Ancient Bandung Lake as an effort to introduce local geological history in an enjoyable, communicative, and easily understandable way. The target audience is children aged 10 years and above, with a visual approach combining cartoon and realistic illustration styles. The research methods include literature studies, field observations, and interviews with geologists and prospective readers. The final product is an illustrated book featuring a chronological timeline of the lake's formation, interesting facts, and environmental awareness messages. This work is expected to serve as an alternative learning medium that creatively and interactively connects geographical knowledge, cultural values, and local identity.

Keywords: Ancient bandung lake, history, education

PENDAHULUAN

Bandung merupakan ibu kota Provinsi Jawa Barat yang terletak di bagian barat Pulau Jawa. Secara geografis, Bandung berada pada koordinat 6°54' LS dan 107°36' BT dengan ketinggian rata-rata sekitar 700–750 meter di atas permukaan laut. Kota ini dikelilingi oleh pegunungan, sehingga membentuk cekungan Bandung yang memberikan karakteristik topografi unik dengan banyaknya perbukitan dan dataran tinggi. Dibalik itu, cekungan Bandung ternyata memiliki makna historis dibaliknya. Cekungan Bandung yang dahulu adalah Danau Bandung Purba, terbentuk akibat aktivitas vulkanik dari Gunung Sunda, yang merupakan gunung berapi purba raksasa di daerah tersebut. Danau Bandung Purba juga bagian penting dari sejarah geologi dan kebudayaan di wilayah Bandung. Keberadaannya yang membentuk lanskap kota ini memiliki pengaruh besar terhadap ekosistem, kehidupan masyarakat, serta perkembangan budaya di ratusan ribu tahun yang akan datang.

Seiring berjalannya waktu, air danau perlahan surut akibat proses alami seperti erosi dan perubahan aliran sungai, hingga akhirnya mengering dan menyisakan daratan yang kini menjadi Kota Bandung dan sekitarnya. Bekas keberadaan danau ini masih dapat dikenali melalui jejak topografi serta fenomena geologi yang ada, seperti dataran tinggi di sekitar Lembang dan daerah cekungan

Bandung. Keberadaan Danau Bandung Purba memiliki dampak besar terhadap kondisi lingkungan. Sisa-sisa endapan danau mempengaruhi kesuburan tanah, pola pemukiman, serta perkembangan ekosistem yang ada hingga saat ini. Memahami sejarah Danau Bandung Purba tidak hanya penting dalam konteks ilmu pengetahuan, tetapi juga dalam upaya pelestarian lingkungan. Perubahan lanskap yang terjadi memberikan wawasan mengenai bagaimana interaksi manusia dengan alam dapat mempengaruhi ekosistem secara keseluruhan. Dengan demikian, kesadaran akan sejarah geologi ini dapat menjadi dasar dalam menjaga keseimbangan lingkungan dan mencegah dampak negatif akibat eksploitasi alam yang berlebihan.

Dalam memahami sejarah Danau Bandung Purba menjadi hal penting untuk mengetahui bagaimana perubahan alam membentuk lanskap yang kita kenal sekarang. Sebagai upaya memperkenalkan sejarah dan fenomena geologi ini dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, diperlukan media edukatif yang sesuai. Salah satu bentuk yang efektif adalah buku ilustrasi. Dengan pendekatan visual yang menarik, buku ilustrasi dapat membantu anak sekolah hingga kalangan umum memahami bagaimana Danau Bandung Purba terbentuk, bagaimana proses menghilang, serta dampaknya terhadap lingkungan dan kehidupan masyarakat. Buku ilustrasi ini dibuat memberikan Pendidikan lewat visual bergambar yang menyenangkan kepada siswa sekolah maupun kalangan umum soal pembelajaran geologi terkait proses jejak aktivitas alam prasejarah yang masih sedikit diketahui oleh kebanyakan orang.

Pemahaman geologi yang lebih baik melalui ilustrasi interaktif diharapkan akan membantu pembaca berbagai kalangan usia memahami kepekaan geografis sekitar. Dengan menyadari bagaimana aktivitas manusia dapat memengaruhi alam, pembaca dapat menanamkan nilai-nilai kepedulian lingkungan sejak dini. Pengetahuan tentang sejarah geologi lokal seperti Danau Bandung Purba juga memberikan identitas sejarah lokal kepada pembaca. Dengan pendekatan yang

lebih relevan dan menarik, pembelajaran geologi melalui buku ilustrasi ini diharapkan dapat mengurangi pandangan orang terhadap ilmu geologi yang cenderung berat dan membosankan. Pembaca akan merasa bahwa belajar geologi bisa menyenangkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan. Pertama, data yang diperoleh dari studi literatur dengan mendapatkan informasi melalui jurnal, observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis untuk memahami keseluruhan aspek geologi dan sejarah Danau Bandung Purba. Selanjutnya, informasi tersebut disederhanakan dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak sekolah hingga umum. Kemudian, konsep visual dikembangkan dengan mengolah data menjadi bentuk visual yaitu sentuhan ilustrasi yang menarik dan informatif. Terakhir, hasil rancangan ilustrasi dan materi yang telah disusun dievaluasi untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan edukatif dan ketertarikan target pembaca.

Kestudipustaka

Pada bagian ini akan dilakukan pengkajian data informasi terkait sejarah dan fenomena Danau Bandung Purba melalui jurnal serta beberapa buku untuk keakuratan informasi yang akan disampaikan dalam perancangan buku ilustrasi. Selain itu, untuk menciptakan media yang menarik dan sesuai untuk kalangan usia, perlu dilakukan pengkajian ulang terhadap berbagai aspek desain grafis melalui jurnal dan bahan referensi yang ada. Setelah menemukan teori-teori yang relevan mengenai geologi dan geografi, langkah berikutnya adalah melakukan observasi langsung di lapangan.

Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan mengamati langsung daerah bekas Danau Bandung Purba, termasuk wilayah yang sering banjir. Observasi juga mencakup elemen visual seperti lanskap, kondisi lingkungan, dan kemungkinan peninggalan geologis yang bisa dijadikan referensi ilustrasi dalam buku. Selain itu dilakukan observasi di Museum Geologi untuk melihat minat pengunjung untuk memberi gambaran tema cerita yang akan dibuat.

Wawancara

Pada bagian wawancara akan mendapatkan informasi data secara langsung dengan narasumber yang berkaitan dengan sejarah Danau Bandung Purba. Kegiatan wawancara akan melibatkan dua narasumber, yang pertama seorang seorang yang bekerja di bidang geologi dan seorang target pembaca.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

Berdasarkan hasil analisis data dari observasi, wawancara, dan studi pustaka, dapat disimpulkan bahwa pemahaman masyarakat terhadap sejarah geologi lokal seperti Danau Bandung Purba masih sangat terbatas. Minimnya media informasi visual yang menarik, serta dominasi pendekatan ilmiah yang kaku menjadi penghambat penyampaian pengetahuan geologi kepada masyarakat luas. Oleh karena itu, perancangan buku ilustrasi edukatif ini muncul sebagai solusi yang relevan dan dibutuhkan. Dukungan dari lembaga resmi seperti Museum Geologi dan pendapat dari target audiens memperkuat pentingnya pendekatan visual dan bahasa ringan dalam media edukasi. Dengan menekankan visualisasi, *timeline*, dan *fun facts*, buku ini dirancang tidak hanya sebagai sarana informasi, tetapi juga sebagai media membangun

kesadaran lingkungan dan identitas lokal masyarakat Bandung, terutama bagi generasi muda.

Hasil dari pemaparan isi dari setiap bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa sebagai upaya mengenalkan sejarah geologi lokal secara menarik dan edukatif kepada anak sekolah hingga kalangan umum. Minimnya media edukatif visual mengenai Danau Bandung Purba menjadi latar belakang penting proyek ini. Melalui observasi lapangan, wawancara dengan ahli geologi dan target pembaca, serta analisis proyek sejenis, ditemukan bahwa pendekatan visual ilustratif mampu menyederhanakan konsep geologi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami.

Kata Kunci yang akan digunakan antara lain:

1. Sejarah
2. Edukasi
3. Eksplorasi

Konsep Kreatif

Buku ilustrasi umum ini akan menjadi media utama dari perancangan untuk target berusia 10 tahun keatas sebagai pembacanya. Buku ilustrasi ini menggunakan pendekatan timeline dan cerita dari awal dengan ilustrasi kolase dengan sentuhan kartun dan realistis, menciptakan sebuah alur dan suasana cerita yang ringan namun pembaca bisa ikut merasakan suasana zaman prasejarah Danau Bandung purba, dengan visualisasi yang tidak membosankan untuk kalangan usia.

Strategi Komunikasi

Perancangan buku ilustrasi ini tentunya perlu adanya strategi komunikasi untuk menjalankan keberhasilan proyek perancangan yang akan dari awal tujuan. Sehingga diperlukan metode analisis sebagai mode pendekatan yang akan diperlukan untuk mengamati perubahan apa yang

akan terjadi pada tema buku yang dijabarkan yaitu dengan metode analisis AISAS. Berikut tampilan dan strategi analisis AISAS:

Strategi	Media	Lokasi	Tujuan
Attention/ Awareness	Totebag, gelas, <i>notebook</i> , pulpen	Media cetak	Merchandise yang digunakan bisa digunakan Kembali secara berulang oleh konsumen dalam keseharian sehingga mendapatkan tingkatan <i>awareness</i> public dari keberadaan buku ilustrasi.

Interest	Gantungan kunci, kaos, topi, pin, puzzle	Media cetak	Pada media pendukung tersebut terdapat nama brand buku untuk menarik minat pasar konsumen karena digunakan sebagai keseharian maupun koleksi.
Search	Instagram feeds	Media digital	Instagram menjadi media pendukung dalam menyebarkan dan memeluas mengenai edukasi sejarah Danau Bandung Purba.

Action	Buku	Acara pemberi proyek/ daring	Setelah mendapatkan informasi yang didapat dari sosial media, konsumen bisa mendapatkan buku dengan membeli dan mendatangi acara yang digelar oleh pemberi proyek, atau bisa mendatangi langsung ke toko buku terdekat
Share	Unggahan media sosial	Media sosial	Konsumen bisa mengunggah ulang dan membagikan terkait informatif dari buku ke sosial media hingga konten fakta menarik, terdapat <i>link code</i> yang membuat orang akan penasaran dan tertarik untuk membeli ataupun membaca.

sumber: pribadi

Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan disesuaikan dengan target usia dari pembaca dengan penambahan visual ilustrasi dan tulisan yang tidak begitu meberatkan, membuat pembaca lebih nyaman dan dapat mudah menyerap pemahaman terkair buku ilustrasi tersebut.

Layout

Perancangan buku ini berfokus pada pesan sejarah yang disampaikan yang dikemas dalam bentuk ilustrasi sejarah lokal, sehingga pemilihan tata letak yang mudah dibaca dan tidak memberatkan.

Warna

Warna yang digunakan pada penrangan buku ini adalah warna yang mendominasi dari warna hijau, biru, dan coklat yang memberikan kesan sejarah alam di masa lampau.

Tipografi

Pada perancangan buku ini pemilihan tipografi menjadi hal yang cukup penting untuk keberhasilan dan kenyamanan dalam keterbcaan isi buku. Buku ini menggunakan dua jenis font yaitu The Bomb dan Playtime With Hot Toddies. Berikut pemaparan lebih lanjut dari kedua jenis font dalam perancangan buku:

Jenis font	Visual Font	Penjelasan
The Bomb	Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz	Peggunann font ini sebagai sub judul pada isi buku, dipilihnya font ini karena dapat memberikan kesan memberi gairah

		ilmu yang kuat, berkelana, sederhana, dan santai sangat cocok dengan tema buku ilustrasi sejarah lokal.
Playtime With Hot Toddlies	Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0	Penggunaan font ini sebagai <i>body text</i> pada isi buku. Pemilihan font ini memberikan kesan sederhana, hangat, dan nyaman dibaca dengan paduan bersama ilustrasi

sumber: pribadi

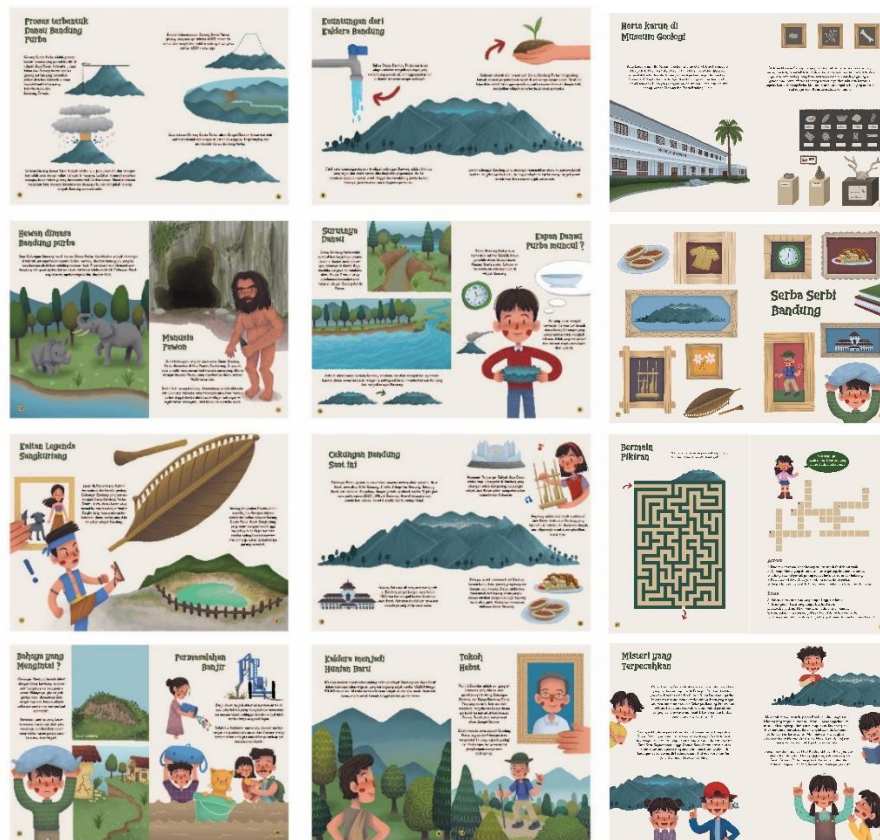
Hasil Perancangan

Sketsa

Pada perancangan buku berlangsung, proses sketsa diperlukan untuk mengatur dalam perencanaan gaya ilustrasi pada layout antar halaman. Rancangan sketsa sangat diperlukan untuk memberikan gambaran kasar dari gambar final sebelum masuk proses pewarnaan, sehingga sketsa menjadi penentu dan patokan penting dalam media buku ilustrasi yang digarap.

warisan budaya lokal seperti batagor dan surabi, bangunan bersejarah seperti Gedung Sate, hingga alat musik tradisional angklung yang menjadi kebanggaan Jawa Barat. tidak hanya itu, buku ini juga menyoroti potensi bencana yang tersembunyi, seperti ancaman dari Sesar Lembang yang berpotensi menyebabkan gempa besar, memberikan kesadaran akan pentingnya kesiapsiagaan bencana.

Kemudian, Buku ini juga memperkenalkan sosok T. Bachtiar, seorang peneliti yang berdedikasi dalam mengungkap sejarah geologi Cekungan Bandung. Melalui ilustrasi dan penjelasan yang edukatif, pembaca tidak hanya mendapatkan pengetahuan tentang sejarah alam Bandung, tetapi juga diajak untuk mencintai lingkungan, menghargai warisan budaya, dan menjadi lebih sadar akan potensi alam sekitar. Buku ini diharapkan dapat menjadi bekal pengetahuan lintas generasi serta menumbuhkan rasa ingin tahu dan kepedulian terhadap sejarah dan geografi lokal. Buku ilustrasi ini ditutup dengan sesi mini games, seperti Bermain Bahasa, mencangkup tiga bahasa yaitu bahasa Indonesia, Sunda, dan Inggris, kemudian ada Bermain Pikiran yang terdapat dua permainan yaitu sebuah maze panjang untuk mencari jalan keluar dan *crossword* kosong yang telah diberi angka dan pertanyaan yang telah dibahas semua dalam buku



Gambar 2 Hasil Akhir
Sumber: Dokumen Pribadi

Media Promosi

Media Pendukung

Untuk mencapai keberhasilan akhir dalam perancangan buku ini, media pendukung menjadi salah satu cara dan dorongan untuk meningkatkan pemahaman ilmu sejarah alam untuk mengetahui buku ilustrasi ini, terdapat media pendukung yang menyenangkan dan berguna, seperti pulpen, gelas, topi, kaos, gantungan kunci, totebag, notebook, puzzle, dan pin.

1. Totebag
2. Kaos
3. Gantungan Kunci
4. Pulpen

5. Gelas
6. Notebook
7. Topi
8. Puzzle
9. Pin

KESIMPULAN

Hasil dari pemaparan isi dari setiap bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa sebagai upaya mengenalkan sejarah geologi lokal secara menarik dan edukatif kepada anak sekolah hingga kalangan umum. Minimnya media edukatif visual mengenai Danau Bandung Purba menjadi latar belakang penting proyek ini. Melalui observasi lapangan, wawancara dengan ahli geologi dan target pembaca, serta analisis proyek sejenis, ditemukan bahwa pendekatan visual ilustratif mampu menyederhanakan konsep geologi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami.

Buku ini memanfaatkan ilustrasi kartun dan realistis, gaya bahasa ringan, serta format timeline untuk membangun narasi sejarah dan transformasi wilayah Bandung dari danau purba menjadi cekungan modern. Selain memberikan edukasi geologi, buku ini juga berperan dalam menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan, membangun identitas lokal, dan meningkatkan minat literasi visual di kalangan pembaca usia muda.

DAFTAR PUSTAKA

Rahmat, F., Zainy, A., Nasution, H. N., Hastini, F., & Simanjuntak, F. A. (2023). Perancangan Aplikasi Pariwisata Berbasis Android di Kota Padang Sidempuan. *Jurnal Education and development*, 437-442.

- Labib, A., Hudallah, N., & Purbawanto, S. (2017). Efektifitas Implementasi Media Pembelajaran Edmodo pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 2 Tegal. *Edu Elekrika Journal*, 16.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Tinarbuko, S. (2015). *Dekave: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS.
- Aditya, D. K. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN PENGENALAN PELAJARAN SEJARAH. *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)*, 3, 147.
- Kamil, A., (2015). Industri Kreatif Indonesia: Pendekatan Analisis Kerja Industri. *Media Trend*, 35, 165-166.
- Kusuma, P., Dharsono, Marianto, D. & Guntur (2020). Maskot Kota Yogyakarta. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 10, 253-254.
- Rudi. (2024). *Pengantar Desain Grafis*. Bogor: Guepedia.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Wahyuningsih, S. (2015). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*. Madura: UTM PRESS.
- Apsari, D., & Putra, W.T.G (2021). Memahami Ekspresi Emosional melalui Bahasa Visual dalam Buku Cergam Anak "Little Grey". *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*, 6, 7.
- Kristiyono, J. (2020). *KOMUNIKASI GRAFIS: Dilengkapi Paduan Teknis Desain Layout dengan Aplikasi Software grafis InDesign*. Jakarta: KENCANA.
- Laili, N. (2022). Jejak Tinggalan Peralatan Obsidian Temuan Terbaru di Kawasan Danau Bandung Purba. *Jurnal Panalungtik*, 5(2), 122-134.
- Setiawan, A. Y. (2018). Nilai-nilai Interaksi Budaya Masyarakat Sekitar Bumi Alit Batukarut Kabupaten Bandung. *GEOAREA*, 1(1), 8-14.

Apsari, D., & Putra, W.T.G (2021). Memahami Ekspresi Emosional melalui Bahasa Visual dalam Buku Cergam Anak "Little Grey". *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*, 6, 7.

Nugroho, S. (2015). *MANAJEMEN WARNA DAN DESAIN*. Yogyakarta: ANDI.

Kristiyono, J. (2020). *KOMUNIKASI GRAFIS: Dilengkapi Paduan Teknis Desain Layout dengan Aplikasi Software grafis InDesign*. Jakarta: KENCANA.