

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH KERATON CIREBON

Marjani Sabrina Baya¹, Yanuar Rahman², Bijaksana Prabawa³

^{1,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Industri Kreatif
Universitas Telkom

¹marjanidkv11@gmail.com, ²vidiyan@gmail.com, ³bijaksanaprabawa@gmail.com

ABSTRAK

Keraton Cirebon sebagai salah satu situs bersejarah merupakan aset berharga bagi masyarakat, terutama dalam fungsinya sebagai sarana pembelajaran sejarah oleh kalangan remaja. Hanya saja belakangan ini, fungsi tersebut kurang berjalan sebagaimana mestinya. Catatan dari Badan Pengelola Keraton Kasepuhan Cirebon menyatakan bahwa persentase pengunjung dengan level usia remaja pada bulan Juli 2014 sampai dengan Maret 2015 hanya berkisar 39% dari jumlah pengunjung dewasa. Salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah buku-buku tentang sejarah Keraton Cirebon yang beredar dipasaran cenderung bersifat monoton, yaitu dengan tampilan hitam-putih dan ilustrasi berupa foto-foto artefak. Buku-buku semacam ini tentunya tidak sesuai dengan karakter remaja sehingga mempengaruhi turunnya minat mereka terhadap Keraton Cirebon. Atas dasar itu, dirancanglah Buku Ilustrasi Sejarah Keraton Cirebon yang sesuai dan menarik bagi kalangan remaja. Guna memenuhi kebutuhan tersebut, penulis berusaha mengumpulkan data melalui studi pustaka, membagikan kuesioner pada responden yang mewakili khalayak sasaran, melakukan observasi pada objek penelitian, serta melakukan wawancara kepada narasumber ahli yang sesuai dengan bidang perancangan. Setelah data yang dibutuhkan terpenuhi, penulis melakukan analisis dengan menggunakan matriks perbandingan visual untuk dijadikan pijakan pada perancangan. Diharapkan dengan adanya perancangan ini, maka minat remaja di Kota Cirebon terhadap Sejarah Keraton Cirebon dapat meningkat.

Kata kunci : buku, ilustrasi, sejarah, keraton, cirebon

ILLUSTRATED HISTORY BOOK DESIGN OF CIREBON PALACE

Marjani Sabrina Baya¹, Yanuar Rahman², Bijaksana Prabawa³

^{1,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Industri Kreatif

Universitas Telkom

¹marjanidkv11@gmail.com, ²vidiyan@gmail.com, ³bijaksanaprabawa@gmail.com

ABSTRACT

Cirebon palace as one of the historical site is a valuable asset to the community, especially in its function as a medium for teaching history by teenagers. But recently, the function is not running as it should. Data from Badan Pengelola Keraton Kasepuhan Cirebon stated that the percentage of teen visitors on July 2014 to March 2015 only about 39% of the adult visitor. One of the factors that influence it is the history book of Cirebon palace in the market tend to be monotonous. This kind of books is certainly not in suitable with teenage characters that cause the decline of their interest in Cirebon palace. Therefore, the author designs an appropriate and appealing Illustrated History Book of Cirebon Palace for teenagers. In order to meet the above requirements, the author tried to collect data through literature, distributed questionnaires to the respondents, did observation on the object of research, and interviewed the experts in accordance with the design field. Once the required data is met, the author conducted an analysis using visual comparison matrix to be used as base of the design. Hopefully this illustrated book design will increase the teenagers interest to the history of Cirebon Palace.

Keywords : book, illustration, historical, palace, cirebon

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah dalam sudut pandang pendidikan merupakan komponen yang sangat lekat pada proses pembelajaran menuju pengembangan generasi muda. Sejarah nasional Indonesia sendiri terdiri dari beberapa pembabakan zaman, diantaranya; Kerajaan Hindu-Budha, Kerajaan Islam, Kolonialisme, dan yang lainnya. Salah satu zaman yang sangat dirasakan pengaruhnya adalah masa munculnya Kerajaan Islam yang menyebarkan ajaran Islam sehingga menjadi agama mayoritas di Indonesia. Selain itu para *da'i* juga berperan pada perjuangan melawan penjajah yang melalui tangan mereka lahirlah kemerdekaan di Indonesia.

Munculnya Kerajaan Islam tak lepas dari peranan para Wali Songo. Sunan Gunung Jati sebagai salah satu dari mereka melakukan *syi'ar* Islam di wilayah Jawa Barat yang kemudian mendirikan Kerajaan Islam di Cirebon. Saat ini kerajaan tersebut meninggalkan empat buah keraton yang masih terjaga keberadaannya, yaitu Keraton Kasepuhan, Keraton Kanoman, Keraton Kacirebonan, dan Keraton Keprabonan. Tentunya akan terdapat banyak kisah perjuangan jika menggali secara mendalam pada sejarah keraton-keraton di Cirebon.

Adanya esensi tersebut ternyata kurang diapresiasi oleh banyak remaja sebagai generasi muda, khususnya di wilayah Cirebon. Badan Pengelola Keraton Kasepuhan Cirebon menyebutkan bahwa jumlah pengunjung berkategori pelajar hanya sebesar 28% dari total pengunjung yang dibagi menjadi dua kategori, yaitu pelajar dan dewasa. Disamping rendahnya apresiasi, media informasi mengenai sejarah Keraton

Cirebon juga cenderung bersifat monoton dan kurang komprehensif.

1.2 Tujuan

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.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya minat remaja untuk mempelajari sejarah Keraton Cirebon.
2. Kurang tersedianya media informasi yang dapat menarik minat remaja mengenai sejarah Keraton Cirebon.
3. Adanya kebutuhan akan media informasi berupa buku ilustrasi.

1.4 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

Pengumpulan data untuk memperoleh informasi mengenai sejarah Keraton Cirebon dilakukan melalui metode observasi[13], wawancara tidak terstruktur[2] yang dilakukan kepada *abdi dalem* Keraton Kasepuhan Cirebon, serta studi pustaka[15] pada buku elektronik maupun buku cetak. Sedangkan wawancara terstruktur[2] untuk mendapatkan data mengenai perancangan agar mencapai tujuan penelitian yang dilakukan kepada bapak Indiria Maharsi sebagai penulis *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*, bapak Rendra M. Ridwan sebagai ilustrator dan komikus, serta bapak M.

Iskandar sebagai dosen DKV Universitas Telkom. Metode kuesioner[7] dilakukan untuk mengetahui pandangan sasaran khalayak mengenai sejarah Keraton Cirebon dan media informasi seperti apa yang disukainya. Kuesioner disebarakan kepada 150 pelajar SMA pada dua sekolah negeri di Kota Cirebon. Studi pustaka[15] dilakukan selain untuk mendapatkan informasi mengenai sejarah Keraton Cirebon, juga sebagai acuan teori yang digunakan untuk menganalisis pesaing dan landasan perancangan. Analisis data menggunakan metode analisis perbandingan visual[15] terhadap proyek sejenis.

2. TINJAUAN TEORI

Jika dipandang dari sisi fungsionalnya, buku didefinisikan sebagai suatu kumpulan bentuk komunikasi grafis yang isinya dibagi-bagi ke dalam beberapa unit dengan tujuan agar tampil sistematis dan menjaga isinya tetap terpelihara dalam waktu lama[17]. Perancangan untuk produk buku merupakan proses penggunaan berbagai prinsip dan teknik secara struktural untuk tujuan-tujuan pendefinisian ide seni grafika hingga tingkat detail tertentu yang memungkinkan realisasi bentuk fisiknya agar dapat menarik pembaca[11][12].

Layout bertujuan untuk membantu proses komunikasi dalam buku secara visual dengan mempertimbangkan keharmonisan penempatan elemen-elemen seperti teks dan gambar, sehingga membantu kemudahan dan kenyamanan bagi pembacanya[1][5].

Tipografi mengacu pada cara agar ide yang tertulis diberikan wujud visual, dan secara mendasar dapat mempengaruhi bagaimana sebuah

desain dirasakan. Jenis huruf memiliki kepribadian dan makna yang dalam dari pengomunikasian emosi[1]. Beberapa pertimbangan untuk pemilihan jenis huruf meliputi wujud fisik media cetak dan jenis kertas yang akan digunakan[5].

Pengertian ilustrasi secara umum adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik[16]. Ilustrasi secara fungsional terbagi dalam empat jenis, yaitu informatif, sugestif, dekoratif, dan representatif[9].

Gaya visual kartun merujuk pada bentuk abstrak dan sederhana sehingga semakin jauh dari citra foto yang asli. Gambar realis merupakan ikon yang paling mirip dengan manusia atau objek aslinya. Sehingga seniman yang hendak melukiskan keindahan dan kerumitan dunia fisik akan menggunakan aliran realis, sedangkan kartun sederhana untuk memerintahkan identifikasi serta keterlibatan dari para pembacanya[10].

3. DATA DAN ANALISIS

3.1 DATA

Institusi Pemberi Proyek



Gambar 1. Logo Kota Cirebon
Sumber : www.google.com

Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kota Cirebon memiliki tugas pokok sebagai pelaksana urusan Pemerintah Daerah berdasarkan asas otonomi dan tugas pembantuan bidang

pemuda dan olahraga serta bidang kebudayaan dan bidang pariwisata. Visi dan Misi dari institusi ini adalah “Menyejahterakan Masyarakat Kota Cirebon Melalui Pemberdayaan Pemuda, Olahraga, Budaya dan Pariwisata”.

Data Khalayak Sasaran

Secara geografis khalayak sasaran adalah warga Kota Cirebon khususnya, dan masyarakat Indonesia umumnya.

Secara demografis fokus khalayak sasaran adalah pria dan wanita, usia 13 – 18 tahun yang mengenyam pendidikan di tingkat SMP dan SMA/ sederajat. Sedangkan segmentasi demografis sekunder adalah kalangan dewasa yang berprofesi sebagai orang tua dan pengajar.

Psikografi dari khalayak utama adalah individu yang kurang peduli dengan rekreasi sejarah atau budaya. Mereka juga memiliki minat untuk mempelajari hal-hal yang dianggap baru dengan cara yang turut melibatkan kemampuan berfikir dan imajinasi. Sedangkan untuk khalayak sekunder yaitu yang memiliki kepedulian terhadap sejarah dan budaya lokal. Hal ini bertujuan agar khalayak sekunder menjadi mediator bagi khalayak utama. Berdasarkan hasil kuesioner, responden merupakan remaja yang kurang berminat dan berwawasan tentang sejarah Keraton Cirebon. Mereka dapat tertarik dengan sejarah Keraton Cirebon jika media informasi yang digunakannya menarik, termasuk didalamnya buku ilustrasi dengan gaya visual kartun. Oleh karena itu, pada perancangan buku ilustrasi ini akan diaplikasikan gaya ilustrasi kartun agar sesuai dengan harapan khalayak sehingga dapat menarik minat mereka.

3.2 ANALISIS

Analisis proyek sejenis yang dilakukan adalah dengan membandingkan dengan buku-buku ilustrasi bertema sejarah dan buku referensi yang berkaitan dengan sejarah Keraton Cirebon, diantaranya *Book of Mormon Stories, An Illustrated History of Scientology, Negara Gheng Islam Pakungwati Cirebon, dan Runtuhnya Majapahit dan Berdirinya Kerajaan-Kerajaan Islam di Bumi Jawa.*

Setelah melakukan perbandingan visual maka dapat disimpulkan beberapa hal, diantaranya:

1. Buku ilustrasi dapat berbentuk *portrait* atau sama sisi.
2. Buku tentang sejarah yang beredar di Indonesia cenderung bersifat formal. Hal itu terindikasi dari penggunaan *layout* jenis *manuscript*, jenis *font* pada *body text* berjenis *serif*, dan ilustrasi berupa fotografi berwarna hitam-putih.
3. Buku ilustrasi dapat menggunakan semua jenis *layout* yang sesuai dengan kebutuhan.
4. Pada buku bernuansa formal, digunakan ilustrasi informatif dengan gaya visual realis dan jenis *font serif*. Sedangkan buku yang bernuansa *non* formal menggunakan gaya visual kartun dan jenis *font san serif*.

4. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1 Konsep Perancangan

Konsep Pesan

Tujuan dari perancangan konsep pesan ini adalah sebagai berikut.

1. Menginformasikan esensi dari sejarah Keraton Cirebon sebagai jati diri masyarakat Kota Cirebon.
2. Mempengaruhi remaja Kota Cirebon untuk mengunjungi Keraton Cirebon.
3. Mengajak remaja Kota Cirebon agar dapat berkontribusi demi kemajuan masyarakatnya yang terinspirasi dari sejarah dan aset Keraton Cirebon.

Konsep Kreatif

Hasil survey memperlihatkan bahwa target sasaran merupakan kalangan remaja di Kota Cirebon yang kurang berminat dan berwawasan tentang sejarah Keraton Cirebon, serta memiliki minat baca yang rendah karena lebih menyukai elemen gambar dari pada teks. Selain itu gaya visual yang disukainya adalah kartun.

Melalui analisis target sasaran di atas, maka digunakanlah pendekatan kepada ciri khas remaja dan kebudayaan lokal. Hal tersebut diaplikasikan melalui konsep sebagai berikut.

1. Sistem Buku Berseri

Karakteristik remaja yang mulai membatasi aktivitasnya akibat bertambahnya beban belajar di sekolah membutuhkan sistem serial ini. Pembahasan dibagi menjadi 3 seri yaitu, *Kisah Pengembara*

Ulung Penerus Kerajaan, Asal Usul Desa Cirebon, dan Dulu Sekarang dan Suatu Saat Nanti.

2. Pendekatan Gaya Visual *Game*

Melakukan inovasi melalui penggayaan visual *game* ini bertujuan agar cerita dapat disajikan dengan cara baru yang menarik pembaca dalam berimajinasi. Pendekatan ini dilakukan dengan menerapkan sistem dialog oleh dua tokoh atau lebih, serta menggunakan kotak dialog sebagaimana banyak digunakan dalam *game* berjenis *RPG*.



Gambar 3. Kotak dialog pada *game* *Monster Rancher 2*

Sumber : www.google.com

Selain itu diterapkan pula pada karakter atau tokoh yang digambar dengan gaya visual kartun *chibi*.



Gambar 4. Gaya visual *chibi* pada karakter *game* *Ragnarok*

Sumber : www.ragnarokhq.com

3. Referensi Visual Kedaerahan

Referensi visual kedaerahan digunakan untuk memperkuat jati diri pembaca sebagai masyarakat lokal. Motif Mega Mendung merupakan salah satu ciri khas warga Kota Cirebon. Unsur-unsur dalam motif inilah yang diterapkan pada perancangan.



Gambar 5. Motif Mega Mendung
Sumber : www.google.com

Konsep Visual

Layout

Pada perancangan ini menggunakan layout berjenis *hierarchical grid* yang dimodifikasi dengan jenis *modular grid*.

Tipografi

Tipografi yang digunakan pada judul utama berjenis *serif*, yaitu Gabriola dan Marathon II *bold*.

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

The quick brown fox jumps over the lazy dog

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

! # \$ % & () ?

Gambar 6. Font Gabriola

Sumber : dokumentasi penulis

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

1 · 2 · 3 · 4 · 5 · 6 · 7 · 8 · 9 · 0 ·

! · # · \$ · % · & · (·) · ? ·

Gambar 7. Font Marathon II

Sumber : dokumentasi penulis

Sedangkan pada sub judul dan *body text* menggunakan jenis *san serif*, yaitu Elizabeth Handwriting.

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

The quick brown fox jumps over the lazy dog

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

! # \$ % & () ?

Gambar 8. Font Elizabeth Handwriting

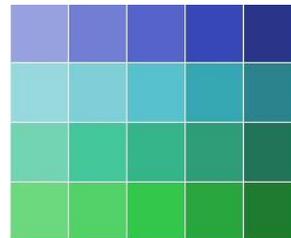
Sumber : dokumentasi penulis

Ilustrasi

Ilustrasi pada perancangan ini menggunakan ilustrasi informatif sebagai konten utama pada perancangan, dan ilustrasi dekoratif yang terinspirasi dari ciri khas lokal seperti motif batik Mega Mendung.

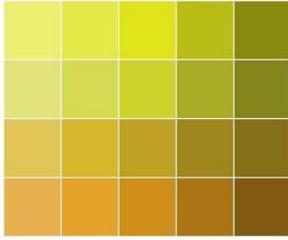
Warna

Skema warna yang digunakan terinspirasi dari bangunan dan artefak yang ada di keraton. Skema tersebut adalah palet warna biru-hijau dan kuning-coklat.



Gambar 9. Palet warna biru-hijau

Sumber : dokumentasi penulis



Gambar 10. Palet warna kuning-coklat

Sumber : dokumentasi penulis

Konsep Media

Perancangan buku ilustrasi sejarah Keraton Cirebon akan diterapkan pada media buku dengan spesifikasi sebagai berikut.

- Judul Buku : Cirebon Palace Kisah Pengembara Ulung Penerus Kerajaan
- Ukuran Buku : 17,5 x 22,5 cm Jenis
- Kertas Isi : Art Paper 120gr Teknik
- Jilid : *Softcover, Saddle Stitching*
- Jumlah Halaman : 20 halaman
- Teknik Cetak : *Digital Printing, Full Color*

Konsep Bisnis

Produk hasil perancangan ini direncanakan untuk didistribusikan oleh Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kota Cirebon kepada pelajar tingkat SMP dan SMA Kota Cirebon.

4.2 Hasil Perancangan



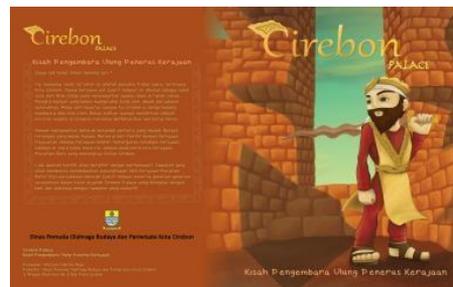
Gambar 11. Desain Karakter Syarif Hidayat

Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 12. Desain Karakter Pangeran Wangsakerta

Sumber: Dokumentasi penulis



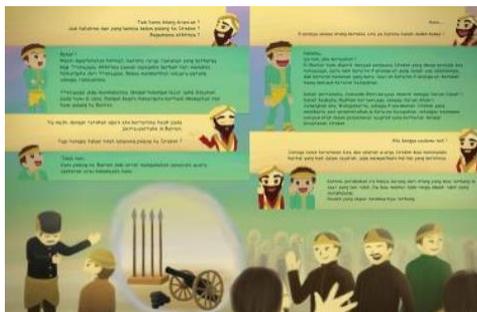
Gambar 13. Cover Buku Cirebon Palace seri pertama

Sumber : dokumentasi penulis



Gambar 21. Isi cerita halaman 10 dan 11

Sumber : dokumentasi penulis



Gambar 22. Isi cerita halaman 12 dan 13

Sumber : dokumentasi penulis

5. KESIMPULAN

Perancangan buku ilustrasi sejarah Keraton Cirebon ini ditujukan untuk memberikan informasi secara menarik bagi remaja Kota Cirebon. Diharapkan dengan perancangan ini minat remaja Kota Cirebon dapat meningkat untuk mempelajari lebih lanjut mengenai sejarah Keraton Cirebon. Selain itu juga diharapkan setelah mempelajarinya remaja tersebut dapat lebih mengenal jati dirinya di tengah masyarakat dan memberikan kontribusi nyata bagi kemajuan lingkungannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bhaskaran, Lakshmi. What Is Publication Design? Essential Design Handbooks. Kaki Bukit Techpark II: Page One Publishing PLt; 2007
- [2] Bungin, Burhan. Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu-Ilmu Sosial lainnya. Jakarta: Kencana; 2011
- [3] Damera, Anne. Basic Printing Panduan Dasar Cetak Untuk Desainer dan Industri Grafika. Jakarta: Link & Match Graphic; 2008
- [4] Estrada, Sylvie. A Graphic Design Project From Start to Finish. Barcelona: Index Book S.L.; 2010
- [5] Hembree, Ryan. The Complete Graphic Designer. Beverly: Rockport Publishers; 2008
- [6] Hurlock, Elizabeth B. Psikologi Perkembangan Anak, Jilid 1. Jakarta: Erlangga; 1992
- [7] Koentjaraningrat. Metode-Metode Penelitian Masyarakat : edisi ketiga. Jakarta: Grafindo Pustaka Utama; 1997
- [8] Kusrianto, Adi. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: CV. Andi Offset; 2007
- [9] Lee, Marshall. Book Making Editing/Design/Production. New York: Rockport; 2004
- [10] Maharsi, Indiria. Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas. Yogyakarta: Kata Buku; 2011
- [11] Mardjuki, Sentot. Kalkulasi Produksi Grafika & Penerbitan

- Panduan Instansi Pemerintah & Swasta. Bandung: Humaniora Utama Press; 2000
- [12]Prahasta, Eddy. Konsep-Konsep Dasar Sistem Informasi Geografis. Bandung: CV. Informatika; 2005
- [13]Rohidi, Tjetjep Rohedi. Metodologi Penelitian Seni. Jakarta: Cipta Prima Nusantara; 2011
- [14]Samara, Timothy. Making and Breaking the Grid : a layout design workshop. United States of America: Rockport Publishers, Inc; 2002
- [15]Soewardikoen, Didit Widiatmoko. Metodologi Penelitian Visual. Bandung: Dinamika Komunika;2013
- [16]Supriyono, Rakhmat. Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: ANDI; 2010
- [17]Suwarno, Wiji. PERPUSTAKAAN & BUKU: Wacana Penulisan & Penerbitan. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA; 2011

Sumber lain :

- [18]www.designersinsights.com
- [19]www.google.com
- [20]www.kasepuhan.com
- [21]www.primary.Ofees.net
- [22]www.ragnarokhq.com
- [23]www.VisualArtTrader.co.uk