

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH R.A. KARTINI UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN****ILLUSTRATED BOOK DESIGN OF R.A. KARTINI FOR 4-6 YEARS OLD CHILDREN**Ratu Zhada Kharisma Aulia<sup>1</sup>, Mohammad Isa Pramana Koesoemadinata<sup>2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom Bandung  
ratuzhada@gmail.com, dronacarya@yahoo.co.id**Abstrak**

Salah satu cerita sejarah yang dapat menginspirasi adalah pahlawan perempuan R.A. Kartini. Namun sayangnya, kesadaran sejarah masyarakat Indonesia makin berkurang seiring berjalannya waktu dan kurangnya media-media yang tersedia. Pengenalan terhadap sosok R.A. Kartini dianggap perlu, terlebih kepada anak usia dini agar mereka dapat terinspirasi oleh perjuangan maupun sifat dan sikap R.A. Kartini kemudian tidak lagi menyalah artikan peringatan hari Kartini. Tujuan dari perancangan ini adalah membuat buku ilustrasi sebagai media untuk menanamkan pesan moral yang baik dan kisah inspiratif pada usia *golden age*, sebagai bekal pembentukan karakter anak berdasarkan sejarah R.A. Kartini. Metode penelitian yang digunakan penulis adalah observasi, wawancara dengan para ahli dan studi pustaka untuk teori-teori yang dapat menunjang perancangan buku ilustrasi ini. Penulis juga menggunakan metode analisis matriks perbandingan dari tiga buku sejenis sebagai pedoman perancangan, sehingga disimpulkan bahwa pengayaan kartun dan penggunaan jenis sans serif untuk tipografi dapat menarik bagi anak usia 4-6 tahun. Buku ilustrasi yang dirancang berjudul "Trinil, Bikmi & Klientje" yang masing-masing merupakan panggilan dari Kartini, Roekmini dan Kardinah. Diharapkan perancangan buku ilustrasi ini dapat membantu anak usia 4-6 tahun lebih mengenal R.A. Kartini dan pesan moralnya menjadi bekal pembentukan karakter.

Kata kunci: Sejarah, Pahlawan Indonesia, R.A. Kartini, Anak usia 4-6, Buku ilustrasi.

**Abstract**

*One of history's inspiring story is the female hero R.A. Kartini. Unfortunately, the historical awareness of Indonesian society has diminished over time and lack of available media. An introduction to the figure of R.A. Kartini was considered necessary, especially to early childhood so that they could be inspired by the struggle or the nature and attitude of R.A. Kartini then no longer misinterpret the Kartini's Celebration Day. The purpose of this design is to make an illustration book as a medium to inculcate a good moral message and inspirational story for golden age, as stock of character formation of child based on R.A. Kartini history. The research methods used by the author are observation, interviews with experts and literature studies for theories that can support the design of this illustration book. The author also uses the method of comparison matrix analysis of three similar books as a design guideline, so it is concluded that cartooning and the use of sans serif types for typography can be interesting for children aged 4-6 years. The illustrated book entitled "Trinil, Bikmi & Klientje", each of which was a call from Kartini, Roekmini and Kardinah. It hoped that the design of this illustrated book can help children aged 4-6 years know R.A. Kartini and her moral message become a provision for their character building.*

**Keywords:** History, Indonesian's Hero, R.A. Kartini, Children ages 4-6, Illustrated book.

**1. Pendahuluan**

Saat ini kita sudah mulai menghadapi jaman dimana banyak budaya yang masuk ke Indonesia dan teknologi canggih yang merupakan pengaruh dari adanya globalisasi. Hal tersebut menjadikan munculnya faktor-faktor yang dapat lebih menarik perhatian masyarakat ketimbang mengenal dan mempelajari sejarah bangsa sendiri. Bukan hanya itu namun juga dikarenakan media pengenalan sejarah maupun budaya Indonesia yang kurang menarik saat dikenalkan atau diajarkan kepada generasi penerus bangsa (Soewarso: 2000)

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk melestarikan budaya sekaligus memperkuat karakter bangsa Indonesia adalah dengan mengenalkan sejarah Indonesia kepada generasi penerus bangsa sejak dini. Sehingga mereka akan tumbuh dengan bekal yang cukup untuk menghadapi globalisasi yang memiliki dampak yang beragam. Banyak sosok pahlawan yang dapat dikenalkan kepada mereka dari dini. Salah satu sosok pahlawan yang berpengaruh dan menginspirasi adalah Raden Ajeng Kartini.

Ia adalah seorang pahlawan emansipasi yang berasal dari kota Jepara, Jawa Tengah. R.A. Kartini adalah anak seorang Bupati Jepara yaitu R.M Adipati Ario Sosroningrat dengan M.A. Ngasirah. Pada masanya, meski R.A. Kartini pernah sangat terinspirasi dan menyerap banyak budaya luar namun dia tidak lupa akan ajaran-ajaran budaya dari negeri asalnya. Tak heran apabila Bung Karno akhirnya menobatkannya sebagai pahlawan, dan membuat peringatan di setiap tanggal 21 April yaitu hari lahirnya sebagai Hari Kartini.

Sayangnya masyarakat Indonesia, terlebih di Jepara sebagai kota kelahiran R.A. Kartini, kurang memahami betul perjuangan pahlawan wanita satu ini bahkan meskipun disetiap tanggal 21 April diperingati sebagai Hari Kartini, esensi peringatan hari tersebut ternyata mulai mengikis. Portal berita online [www.tribunnews.com](http://www.tribunnews.com) mengatakan bahwa “Akan tetapi sangat disayangkan hikmah yang sebenarnya terkadang kuranglah tersampaikan kepada masyarakat khususnya perempuan Indonesia. Padahal lebih dari itu semua, banyak sekali pelajaran yang bisa kita petik dari Kartini” (Perjuangan Kartini yang Dilupakan Penerus Bangsa, Hairul, 2010).

Tidak berhenti pada berita disurat kabar, namun kegelisahan akan perlunya mengingat dan menumbuhkan semangat R.A. Kartini ini juga dirasakan oleh sutradara kenamaan Indonesia, pertama ada Azhar Lubis yang akhirnya tergerak pada tahun 2016 untuk membuat film tentang sejarah R.A. Kartini berjudul Surat Cinta untuk Kartini. Yang kedua, ada Hanung Bramantyo yang juga memproduksi film berdasarkan sejarah biografi R.A. Kartini pada tahun 2017 dengan judul Kartini. ([style.tribunnews.com/2017/04/20/salut-selain-sebagai-estafet-sejarah-ternyata-ini-alasan-lain-hanung-bramantyo-buat-film-kartini](http://style.tribunnews.com/2017/04/20/salut-selain-sebagai-estafet-sejarah-ternyata-ini-alasan-lain-hanung-bramantyo-buat-film-kartini)).

Dampak yang akan terjadi apabila generasi penerus bangsa melupakan sejarah tentu saja akan kehilangan identitas dirinya, terlebih akan sangat susah menempatkan diri di jaman yang serba berkembang dan penuh dengan perubahan.

Sedangkan berdasarkan observasi penulis media-media yang selama ini hadir untuk membantu mengenalkan sejarah R.A. Kartini kebanyakan diperuntukkan kepada dewasa usia 30-50 tahun, sedangkan masih sangat minim pengenalannya kepada generasi yang lebih muda. Padahal pesan moral, semangat juang dan kisah inspiratifnya seharusnya dapat dijadikan contoh dan sangat baik untuk diajarkan sejak dini. Selain media, upaya pengenalan sejarah pahlawan R.A. Kartini juga dapat dibidang sangat minim pada anak. Padahal anak usia 4-6 tahun sudah dapat bermain dengan kata, dapat mengurus diri sendiri, gerakannya lebih terkontrol, sudah peka terhadap situasi sosial, perkembangan bahasa sudah cukup baik, bermain dan berkawan hingga melakukan inisiatif yaitu upaya, tindakan mula-mula yang dimunculkan oleh seseorang, dan sudah mengenal rasa bersalah dalam siklus hidupnya, hal ini disampaikan pada teori erikson. Sehingga dapat dikatakan pada usia ini sudah mampu menerima ajaran-ajaran mendasar yang diberikan oleh orang dewasa.

Sudah seharusnya semangat R.A. Kartini ditumbuhkan kembali pada generasi penerus bangsa. Tentunya guna menghadapi perkembangan arus global dan aturan serta ketentuan-ketentuan yang dibuat dan diubah disetiap perkembangan jaman. Sehingga generasi penerus bangsa tidak lupa akan identitas dan kodratnya. Maka dari itu diperlukanlah media yang tepat dan efektif untuk mengenalkan sejarah pahlawan R.A. Kartini kepada generasi penerus bangsa sejak dini.

## 2. Dasar Teori Perancangan

Dalam perancangan buku ilustrasi ini, penulis menggunakan beberapa teori sebagai pedoman. Diantaranya adalah teori ilustrasi menurut (Salam, 2017:12) adalah mengkomunikasikan secara visual dalam bentuk “gambaran grafis” suatu (fakta atau opini) dengan maksud menjelaskan, mendidik, menceritakan, mempromosikan, mengajak menyadarkan, menghibur, menyampaikan pandangan, memperingati, memuliakan, mencatat peristiwa, menyampaikan rasa simpati atau empati serta berbagai kemungkinan maksud lainnya. Ilustrasi adalah cara lain untuk memberi tahu dan mendidik kita, memberikan kita hiburan dan cerita.

Untuk merancang medianya, penulis juga menggunakan teori *visual storytelling* (Tony Capputo dalam jurnal perancangan *visual storytelling* untuk visual novel Manarah, Sari: 2015) mendefinisikan visual storytelling sebagai seni bercerita untuk hiburan, pendidikan atau komersialisme, melalui penggunaan citra sekuensial. *Visual storytelling* juga dapat dikatakan sebagai informasi yang diproyeksikan ke dalam bingkai.

Menurut (Kusrianto,2007:10) desain komunikasi visual adalah komunikasi menggunakan visual dimana unsur bahasa visual (yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan) adalah sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna atau pesan. Ada beberapa elemen dalam desain komunikasi visual yang harus diperhatikan untuk merancang diantaranya adalah warna, *layout* dan tipografi. Warna merupakan salah satu elemen yang mempengaruhi hasil perancangan sebuah desain komunikasi visual. Warna merupakan elemen yang sangat tajam dalam menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merancang munculnya rasa, baik itu haru, sedih, gembira, hingga semangat. Kemudian ada *layout* yang menurut (Rustan, 2008) dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu dalam mendukung konsep/pesan yang dimaksud. Desain dan *layout* yang kita lihat pada saat ini adalah sebuah hasil dari proses eksplorasi kreatif manusia yang terus berkembang tanpa henti. Dan elemen terakhir yang perlu diperhatikan adalah tipografi, menurut (Salam: 2017:191) tipografi adalah rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat yang bukan hanya berarti suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek ataupun gagasan, tetapi

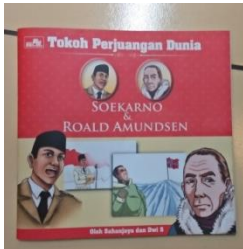
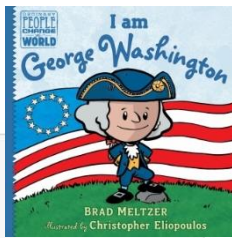
juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu vitra ataupun kesan secara visual.

Dalam menyatukan lembar-lembar atau bundel kertas menjadi buku disusun, dijadikan satu, dan ditahan keadaannya dengan sesuatu yang disebut dengan jilid. Menurut KBBI, jilid memiliki arti sebagai jahitan bagi buku.

### 3. Data dan Analisis

Untuk membuat perancangan buku ilustrasi sejarah R.A. Kartini, penulis melakukan beberapa metode yang dilakukan yaitu Observasi dengan cara mengamati cara belajar dan bermain anak usia 4-6 tahun di 3 taman kanak-kanak di kota Jepara dan juga mengamati buku bacaan yang disediakan oleh taman kanak-kanak tersebut. Selain itu menunjang data sejarah R.A. Kartini penulis juga mengamati dan melakukan dokumentasi saat berada di Museum Kartini Jepara. Kemudian penulis juga melakukan wawancara kepada beberapa narasumber yang diantaranya Ibu Siti Saroh Kepala Himpunan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Anak Usia Dini (HIMPAUDI) Kab. Jepara, Bapak Prasetya Aris sebagai admin Dinas Pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak, Kependudukan dan Keluarga Berencana (DP3AKKB), Ibu Ati Guru Taman Kanak – Kanak atau pengajar, Ibu Susi dari Rumah Kartini. Selain melakukan metode penelitian Observasi dan wawancara, penulis melakukan metode analisis matriks perbandingan dengan buku-buku sejenis sebagai bahan pertimbangan dan acuan untuk membuat buku sejarah R.A. Kartini.

**Tabel 3.1 Analisis Matrix Perbandingan**

Produk			
<b>Judul</b>	Wangari Trees of Peace	Tokoh Perjuangan Dunia Edisi : Soekarno & Roald Amundsen	Ordinary People Change The World : I am George Washington
<b>Terbitan</b>	HMH Books for Young Readers	Elex Media Komputindo	Dial Books
<b>Penulis</b>	Jeanette Winter	Dwi Suputra, Sahanjaya	Brad Meltzer
<b>Media &amp; Sampul</b>	Buku cetak, sampul hard cover. Menggunakan kertas daur ulang	Buku cetak, sampul soft cover	Buku cetak, sampul hard cover
<b>Jumlah halaman</b>	29 halaman	32 halaman	40 halaman
<b>Bahasa</b>	Bahasa Inggris	Bahasa Indonesia	Bahasa Inggris
<b>Harga</b>	Rp 253.526 (bookdepository.com)	Rp 22.500 (bukukita.com)	Rp 175.325 (bookdepository.com)
<b>Ilustrasi</b>	<b>Ilustrasi sampul:</b> Memperlihatkan sosok Wangari yang sedang menanam. Dibuat dengan	<b>Ilustrasi sampul:</b> Memperlihatkan karakter Soekarno dan Roald Amundsen secara portrait. Karakter dibuat dengan	<b>Ilustrasi sampul:</b> memperlihatkan karakter yang telah dideformasi menjadi lebih pendek (kerdil) dan

	<p>penggayaan kartun (digital painting) memperlihatkan gambaran perjuangan tokoh tersebut.</p> <p><b>Ilustrasi isi buku:</b> Menggunakan bentuk karakter yang sangat sederhana dan cukup merepresentasikan tokoh asli. Bagian ilustrasi dipisah dengan bagian teks di setiap halaman. Ilustrasi tidak memenuhi muka halaman. Setiap halaman terdapat ilustrasi dan teks narasi.</p>	<p>gaya semi realis (digital painting), tidak sederhana.</p> <p>Memperlihatkan bendera Negara asal pada masing-masing tokoh. Terdapat 2 karakter yang sama dengan ukuran yang berbeda.</p> <p><b>Ilustrasi isi buku :</b> Ilustrasi sangat terfokus pada karakter-karakter, background hanya berupa gradasi dari satu warna ke warna yang lain. ilustrasi bergantian dengan narasi disetiap halaman.</p>	<p>terkesan akrab dengan anak. Terdapat bendera Amerika Serikat dibelakang karakter George. Langit digambarkan cerah dan rumput hijau.</p> <p><b>Ilustrasi isi buku :</b> hanya karakter George yang dideformasi. ilustrasi yang cukup detail untuk background dan karakter. Terdapat bubble di setiap percakapan antar tokoh. Setiap halaman terdapat dan dipenuhi oleh ilustrasi.</p>
<b>Warna</b>	<p><b>Warna sampul:</b> menggunakan warna yang terang dan <i>eye catching</i> dengan pemilihan warna kuning untuk baju karakter dan warna biru keunguan untuk gunung ditambah dengan background putih yang semakin terkesan terang.</p> <p><b>Warna isi buku:</b> Didalam isi buku cenderung menggunakan pemilihan warna yang gelap, meskipun banyak warna yang digunakan, namun warna-warna tersebut seperti dicampur dengan warna abu sehingga terkesan tone warnanya redup.</p>	<p><b>Warna sampul:</b> menggunakan warna yang dominan merah dan warna baju karakter yang tidak terlalu mencolok.</p> <p><b>Warna isi buku:</b> Didalam isi buku cenderung tidak menggunakan banyak warna. Warna yang digunakan disetiap halaman pada ilustrasi karakter harmonis dengan background.</p>	<p><b>Warna sampul:</b> menggunakan warna yang terang dan dominan biru. Rumput berwarna hijau dan langit putih kebiruan.</p> <p><b>Warna isi buku:</b> Didalam isi buku menggunakan warna yang sangat kompleks, beberapa halaman menggunakan warna yang cenderung gelap, dan beberapa juga menggunakan full color yang terang.</p>
<b>Tipografi</b>	<p><b>Tipografi sampul:</b> Menggunakan typeface decorative dengan ukuran yang cukup besar dan terdapat perpaduan kata yang dilengkungkan dan tidak.</p> <p><b>Tipografi isi buku :</b> Menggunakan typeface <i>sans serif</i>, ukurannya tidak terlalu kecil dan tidak juga besar. Setiap halaman terdapat teks minimal 2baris maksimal 5baris. Cenderung banyak narasi namun ada beberapa dialog antar karakter yang juga ditulis di bagian yang sama dengan bagian narasi.</p>	<p><b>Tipografi sampul:</b> Menggunakan 2 typeface yaitu <i>serif</i> dan <i>sans serif</i>. Nama penulis berukuran lebih kecil dibanding headline.</p> <p><b>Tipografi isi buku :</b> Menggunakan typeface <i>serif</i>. Dalam setiap satu halaman narasi terdapat 2 hingga 3 paragraf. Tidak ada percakapan dan hanya narasi saja.</p>	<p><b>Tipografi sampul:</b> Menggunakan typeface decorative berukuran lumayan besar dan tebal. Ada bagian yang dibuat melengkung ada juga yang tidak.</p> <p>Nama penulis dan ilustrator ditulis menggunakan typeface decorative.</p> <p><b>Tipografi isi buku :</b> Menggunakan typeface <i>sans serif</i>. Terdapat bubble yang cukup banyak disetiap halamannya dipercakapan antar karakter.</p>
<b>Layout</b>	<p><b>Layout sampul:</b> Headline atau judul ada pada bagian atas tengah dan sisanya dipenuhi oleh ilustrasi. Terdapat informasi nama penulis yang sekaligus ilustrator dibagian bawah tengah.</p> <p><b>Layout isi buku:</b> Penataan elemen ilustrasi dan teks adalah seimbang karena diletakkan pada sisi tengah halaman. Ilustrasi pada setiap halaman berada didalam kotak dan teks berada dibawahnya. Tidak ada nomor halaman.</p>	<p><b>Layout sampul:</b> Headline atau judul ada pada bagian tengah. Setengah dari halaman sampul dipenuhi dengan gambar kedua karakter. Terdapat informasi nama penulis dibagian bawah tengah.</p> <p><b>Layout isi buku:</b> penataan ilustrasi dan teks diatur bergantian setiap halaman. Pada halaman teks atau narasi, paragraph diatur dengan format justify, dibagian atas lalu kebawah. Terdapat nomor halaman diujung bawah kanan kiri sisi halaman.</p>	<p><b>Layout sampul:</b> Headline atau judul berada diatas tengah. Ilustrasi memenuhi muka sampul. Nama penulis dan ilustrator diletakkan dibagian bawah.</p> <p><b>Layout isi buku:</b> penataan ilustrasi memenuhi setiap halaman, terdapat framing di beberapa halaman. Narasi dan bubble percakapan diletakkan secara bebas namun tidak menutupi karakter. tidak terdapat nomor halaman.</p>

#### 4. Hasil Penelitian

Dari hasil analisis-analisis yang sudah dilakukan, penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan yang diantaranya sebagai berikut: a. buku yang akan dirancang akan banyak menggunakan ilustrasi dari halaman sampul hingga akhir. b. menggunakan jenis cover softcover atau hardcover. c. menggunakan *layout* yang terkesan bebas dan menyesuaikan. d. ilustrasi dan warna yang digunakan menyesuaikan pada target audience dan mengikuti salah satu acuan produk yang sudah dihasilkan, jenis ilustrasi yang digunakan adalah bukan ilustrasi realis. Dapat menggunakan jenis font *Sans serif* maupun *serif*.

## 5. Pembahasan Hasil Perancangan

### Konsep Pesan

Gagasan utama dari perancangan media ini adalah bentuk upaya mengenalkan sejarah R.A. Kartini kepada generasi muda sedini mungkin. Yang akan dikenalkan kepada anak melalui tiga buku. Adapun konsep yang akan ditonjolkan dimasing-masing bukunya adalah: 1. Sifat yang dimiliki Kartini sejak dini yaitu penyayang saudara-saudaranya, senang mencari dan mengenal hal-hal baru(kreatif), juga bertanggung jawab (berjiwa pemimpin). 2. Perjuangan Kartini untuk bersekolah di negeri Belanda yang gagal. 3. Akhir perjuangan Kartini hingga akhirnya menerima untuk dinikahkan dan memiliki keluarga, sampai akhirnya meninggal dan di beri gelar sebagai pahlawan kemerdekaan nasional. Akan tetapi penulis akan berfokus pada buku pertama saja yang dijadikan sebagai *focal project* mengingat keterbatasan waktu yang dimiliki untuk menyelesaikannya.

Buku pertama dipilih menjadi *focal project* karena cerita dan usia yang ada didalamnya memiliki kedekatan mental dan psikis dengan target audiens utama, hal ini menjadi pertimbangan penulis agar pada akhirnya perancangan buku ini menasar target audiens utama dengan tepat dan dapat menjadi contoh yang baik bagi mereka. Judul buku ilustrasi yang sedang dirancang ini adalah “Trinil, Bikmi dan Klientje”, judul tersebut diangkat dari nama panggilan kecil dari masing-masing karakter.

### Konsep Kreatif

Konsep kreatif merupakan konsep perancangan media yang ditambah dengan strategi kreatif agar pesan dapat disampaikan dengan tepat dan diterima dengan baik kepada target audiens. Pendekatan yang digunakan oleh penulis berbentuk perancangan buku ilustrasi. Yang merupakan media yang sangat akrab kepada anak baik saat dirumah atau terlebih saat berada di taman kanak-kanak. Buku ini akan disajikan dengan menggunakan narasi yang sesederhana mungkin disetiap halaman, begitu pula dengan ilustrasi atau gaya yang akan digunakan pada karakter yaitu pengayaan lucu dan menyenangkan. Terdapat percakapan antar tokoh. Buku akan dibuat lebih interaktif yaitu bersifat saling melakukan aksi atau antarmubungan atau saling aktif (KBBI) yaitu adanya bagian memotong dan menempel stiker diakhir cerita dan foto asli Kartini agar anak mengenal betul gambaran atau sosok karakter Kartini. Bagian ini akan memacu anak untuk lebih mengenal karakter dan cerita.

### Konsep Media

Pada tugas akhir ini, penulis menggunakan media utama berupa buku ilustrasi berukuran 23x23cm berisikan 34halaman menggunakan artpaper 150gr dengan jilid *soft cover* dan terdapat pembatas halaman didalamnya. Didukung dengan media yang lain yaitu kotak pensil, botol minum atau *tumbler*, kaos, poster dan x-banner untuk menunjang keperluan promosi.

### Konsep Visual

#### a. Gaya Visual

karakter hasil perancangan penulis, menggunakan *brush go gritty* dan gaya yang lucu, dan menggemaskan. Dalam pengayaan karakter maupun background digunakan aksan-aksan yang menunjukkan kesan jawa seperti batik dan interior jawa yang didapat dari hasil observasi.



Gambar 4.1 Hasil perancangan karakter-karakter

(Sumber: rancangan penulis)

b. Warna

Warna yang akan digunakan pada perancangan buku ilustrasi “Trinil, Bikmi dan Klientje” adalah warna yang cerah namun tetap nyaman untuk dilihat oleh anak usia 4-6 tahun. Untuk *setting* menggunakan warna yang hangat dan dominan coklat dan hijau.



Gambar 4.2 Palet warna untuk perancangan

(Sumber: rancangan penulis)

c. Tipografi

Yang akan digunakan pada perancangan ini menggunakan jenis typeface *sans serif*. Headline akan menggunakan karakter yang tebal agar dapat dibaca dengan jelas meski dari kejauhan yaitu KBLOVEITDOWN. Untuk narasi atau sebagai *bodytext* menggunakan typeface yang tidak terlalu tebal ataupun tipis yaitu Schoolbell.



Gambar 4.3 Tipografi yang digunakan dalam perancangan

(Sumber: www.pinterest.com)

d. Setting dan Layout

Beberapa *setting* menggunakan referensi tempat tinggal asli Kartini, ada juga yang menggunakan referensi dari film dan literature lain demi menunjang suasana yang ada dalam sebuah cerita. *Layout* menggunakan referensi dari hasil kesimpulan matriks perbandingan tiga buku sejenis dan ditambah buku *Princess Poppy* yang memiliki *layout* bebas dan menarik memiliki karakteristik yang sama dengan hasil kesimpulan matriks perbandingan.



Gambar 4.4 Hasil perancangan *setting* dan *layout*

(Sumber: rancangan penulis)

## Hasil Perancangan



Gambar 4.2 Hasil perancangan buku (*mock up*)

(Sumber: rancangan penulis)

## 6. Kesimpulan dan Saran

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan sampai dengan perancangan tugas akhir yang telah dibuat oleh penulis, dapat diambil beberapa kesimpulan, bahwa dengan mengangkat sejarah R.A. Kartini, kita dapat mengenalkan sejarah R.A. Kartini yang perlahan mulai dilupakan oleh masyarakat di kota Jepara. Media informasi mengenai sejarah R.A. Kartini dapat ditambah dan menyasar berbagai usia dan kelas sosial, tidak melulu ditujukan oleh orang dewasa. Dengan begitu penulis merancang buku ilustrasi yang merupakan media yang efektif karena media tersebut berguna untuk menceritakan kejadian dan mengenalkan kembali sosok R.A. Kartini untuk anak usia 4-6 tahun. Buku yang dirancang merupakan buku *early book*.

Agar lebih efektif, media buku ilustrasi yang disuguhkan pada anak usia tersebut dominan dengan ilustrasi yang warnanya disesuaikan dengan psikologi anak yaitu warna-warna terang dan untuk karakter menggunakan warna primer dan sekunder. Pada perancangan buku ini menggunakan tipografi *sans serif* agar berkesan *fun* dan menggemaskan. *Layout*-nya juga bebas atau tidak baku pada satu *template*.

Usia 4-6 tahun dipilih karena usia tersebut merupakan usia *golden age* sehingga anak dapat menyerap informasi dengan mudah. Selain itu buku ilustrasi juga dapat menjadi media untuk memahami sebuah kejadian sekaligus sebagai awal belajar membaca dan juga mengasah kreatifitas anak. Perancangan juga didukung oleh media pendukung berupa: tempat pensil, botol minum/*tumbler*, *sticker*, dan untuk kepentingan promosi didukung dengan poster dan *x-banner*. Konsep bisnis yang telah dirancang untuk buku ini adalah seharga Rp 58.800,- per buku.

### Saran

Penulis berharap ke depannya sejarah pahlawan nasional secara umum, dan khususnya sejarah R.A. Kartini ini dapat dikembangkan melalui media lain seperti board game, atau animasi. Isi cerita juga bisa dikembangkan lebih menarik lagi agar tidak membosankan dan dapat mendapatkan informasi yang lebih, mengingat banyak sekali babak hidup dari sejarah R.A. Kartini yang dapat diceritakan. Seperti halnya pembabakan cerita dari sisi berkesenian yang dimiliki R.A. Kartini atau perjuangan R.A. Kartini untuk menyejahterakan masyarakat Jepara melalui ukiran kayu dan meubel. Akan lebih menarik lagi apabila nantinya ditambahkan *gimmick* yang sesuai dengan jaman dan teknologi tentunya dengan menyesuaikan target audiensnya seperti card game yang menggunakan teknologi AR (*augmented reality*).

## 7. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Bapak Patra Aditia dan Bapak I Dewa Alit Dwija Putra selaku dosen penguji atas kritik dan sarannya, para narasumber yaitu Ibu Siti Saroh (Ketua HIMPAUDI Kabupaten Jepara) yang telah bersedia menjadi narasumber, bapak Prasetya Aris (bagian pencatatan DP3AKKB), Ibu Ati (pengajar Rumah Semai) dan Ibu Susi (Rumah Kartini) atas informasi, kerjasama dan dukungannya.

**Daftar Pustaka****Sumber Buku**

- [1] Kusrianto, Adi, (2007), *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Penerbit Andi, (Yogyakarta).
- [2] Pane, Armijn, (1972), *R.A. Kartini Habis Gelap Terbitlah Terang*, P.N. Balai Pustaka, (Jakarta).
- [3] Priyanto, Hadi, (2010), *Kartini pembaharu peradaban*, Tim Penggerak PKK Kabupaten Jepara, (Jepara).
- [4] Rustan, Suriyanto, (2009), *Layout, Dasar & Penerapannya*, PT Gramedia Pustaka Utama.
- [5] Salam, Sofyan, (2017), *SENI ILUSTRASI ESENSI – SANG ILUSTRATOR – LINTASAN – PENILAIAN*, Universitas Negeri Makasar, (Makasar).
- [6] Sihombing, Danton, (2015), *Tipografi dalam Desain Grafis*. PT Gramedia Pustaka Utama, (Jakarta).
- [7] Soeroto, Sitisioemandari, (1982), *KARTINI SEBUAH BIOGRAFI*, PT Gunung Agung, (Jakarta)
- [8] Soewardikoen, Didit W, (2015), *Visualisasi Iklan Indonesia Era 1950-1957 Edisi 2*. Yogyakarta : Calpulis.
- [9] Soewarso, (2000), *Cara-cara Penyampaian Pendidikan Sejarah Untuk Membangkitkan Minat Peserta Didik Mempelajari Bangsaanya*. DEPDIKNAS
- [10] Supriyono, Rakhmat, (2010), *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL – Teori dan Aplikasi*. Penerbit Andi, (Yogyakarta).
- [11] Zaman, Badru & Hernawan, Asep Hery, (2010), *MEDIA dan SUMBER BELAJAR TK*, Universitas Terbuka, (Jakarta).

**Sumber Jurnal**

- [1] Devianinda, Cyntiara Harlie, (2014), *PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR DENGAN TEKNIK POP-UP SEJARAH PAHLAWAN WANITA “R.A. KARTINI”*, [openlibrary.telkomuniversity.ac.id](http://openlibrary.telkomuniversity.ac.id).
- [2] Restiandari, Indira, (2017), *PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAKYAT BATAK UNTUK ANAK*, [openlibrary.telkomuniversity.ac.id](http://openlibrary.telkomuniversity.ac.id).
- [3] Sari, — Sinta, — (2015), *Perancangan Visual Storytelling untuk — Visual — Novel — Manarah*, [openlibrary.telkomuniversity.ac.id](http://openlibrary.telkomuniversity.ac.id).
- [4] Y. Wiranda, (2013), *ILUSTRASI MULTI-EDUKASI PADA BUKU CERITA ANAK-ANAK “SEKOLAH SAYUR-SAYURAN”*, [repository.widyatama.ac.id](http://repository.widyatama.ac.id), Bab 2 Kajian Masalah.
- [5] [eprints.uny.ac.id/9706/2/Bab%202%20-%202009111247004.pdf](http://eprints.uny.ac.id/9706/2/Bab%202%20-%202009111247004.pdf)

**Sumber Website**

- [1] Agroteknologi, *Pengertian, Fungsi, Tujuan, Contoh dan Jenis Ilustrasi*, [www.agroteknologi.web.id](http://www.agroteknologi.web.id), (19 Februari 2018 01.14 WIB)
- [2] Alkasya, Mustofa, *Kartini : Pahlawan Emansipasi Yang Terlupakan di Jepara*, [www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com), (17 Februari 2018 15:37 WIB)
- [3] Amanah, Fathul, *Salut!selain sebagai estafet sejarah ternyata ini alasan lain hanung bramantyo bikin film kartini*, [www.tribunstyle.com](http://www.tribunstyle.com), (13Agustus 2018 19.00 WIB)
- [4] Cepot, Koprul, *Membaca Kembali Jejak Sejarah R.A. Kartini*, [www.serbasejarah.wordpress.com](http://www.serbasejarah.wordpress.com)
- [5] Dini, *Usia Berapa Anak Boleh Diberi Dongeng?*, [www.kompas.com](http://www.kompas.com), (17 Februari 2018 13.35 WIB)
- [6] Faisal, *Pengumpulan data dan instrument penelitian*, [www.afidburhanuddin.wordpress.com](http://www.afidburhanuddin.wordpress.com)
- [7] Kliever, Janie, *Teori Warna*, [www.canva.com](http://www.canva.com), (18 Februari 2018 14.49 WIB)
- [8] Pradiati, Diah, *Aplikasi tehnik pengumpulan data riset kuantitatif dan kualitatif dalam metode eksperimen*, [www.diahpradiati.wordpress.com](http://www.diahpradiati.wordpress.com).
- [9] Republiku News, *Apakah Benar Pembelajaran CALISTUNG Tidak Harus Diberlakukan di Usia Dini?*, [www.infokemendikbud.com](http://www.infokemendikbud.com), (18 Februari 2018 20.06 WIB)
- [10] Tim riset 1001 buku, *Mengenal berbagai jenis buku bergambar*, [www.1001buku.org](http://www.1001buku.org), (18 Februari 2018 22.48 WIB)
- [11] [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)
- [12] Kamus Besar Bahasa Indonesia online. [www.kbbi.com](http://www.kbbi.com)