

BAB II

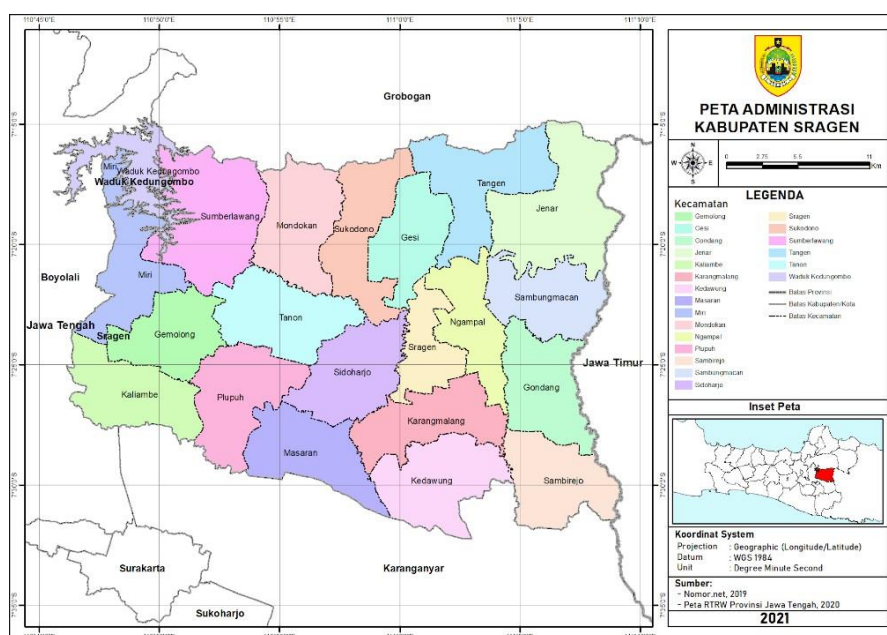
DATA DAN ANALISA

II.1 Data Objek

II.1.1 Tinjauan Kabupaten Sragen

Wilayah Administrasi

Kabupaten Sragen yang berbatasan dengan Jawa Tengah dan Jawa Timur merupakan salah satu daerah di Provinsi Jawa Tengah. Terletak di sebelah selatan Kabupaten Karanganyar, sebelah timur Kabupaten Ngawi (Provinsi Jawa Timur), sebelah barat Kabupaten Boyolali, dan sebelah utara Kabupaten Grobogan. Jawa. Kabupaten Sragen seluas 941,55 km² terbagi menjadi 20 Kecamatan, 12 Desa dan 196 Kota.



Gambar 2 1 Peta Kabupaten Sragen

(Sumber :<https://neededthing.blogspot.com/2021/03/>)

Dataran dimana Kabupaten Sragen berada memiliki ketinggian rata-rata 109 meter di atas permukaan laut. Iklim Sragen adalah tropis, dengan suhu tertinggi dan terendah harian berkisar antara 19 hingga 31 derajat Celcius. Sragen menerima curah hujan rata-rata kurang dari 3000mm per tahun, dengan curah hujan kurang dari 150 hari. Kabupaten ini terletak di

Sragen memiliki luas wilayah 941,55 km² dan terbagi menjadi 20 kecamatan, 12 kelurahan, dan 196 desa. Kabupaten Sragen dipisahkan menjadi tiga wilayah yang berbeda:

- 40.037,93 Ha(42,52%) Lahan basah(sawah)
- 54.117,88 Ha(57,48%) Lahan kering

Kabupaten Sragen terletak pada: 7 ° 15 LS dan 7 ° 30 LS - 110 ° 45 BT DAN 111 ° 10 BT.

dibagi menjadi 2 bagian, yaitu :

a. Sebelah selatan Bengawan Solo :

- Luas Wilayah : 32.760 ha (34,79 %)
- Tanah Sawah : 22.027 ha (54,85 %)

(9 Kecamatan 88 Desa/Kelurahan)

b. Sebelah utara Bengawan Solo :

- Luas Wilayah : 61.395 ha (65,21 %)
- Tanah Sawah : 18.102 ha (45,15 %)

(11 Kecamatan 120 Desa/Kelurahan)

Bengawan Solo adalah sungai terpanjang di pulau Jawa Indonesia, mengalir dari kabupaten Wonogiri ke wilayah Bojonegoro. Sungai yang menghubungkan Jawa Tengah dan Jawa Timur ini memiliki panjang kurang lebih 548,53 kilometer. Di antara kabupaten yang berhasil adalah Wonogiri, Pacitan, Sukoharjo, Klaten, Solo, Sragen, Ngawi, Blora, Bojonegoro, Tuban, Lamongan, dan Gresik (<https://www.sragenkab.go.id/>)

Sungai Bengawan Solo mengalir ke timur lembah tempat Sragen berada. Lereng utara adalah rumah bagi Sistem Pegunungan Kendeng. Lereng Gunung Lawu bergunung-gunung dan terletak di selatan.

Sragen terletak di jalur utama antara Solo dan Surabaya. Kabupaten yang berbatasan dengan Provinsi Jawa Timur ini merupakan pintu gerbang utama Provinsi Jawa Tengah dari arah timur. Ruas Sungai Bengawan Solo Sragen meliputi :

- Daerah Hulu : Daerah Hulu Sungai Tengar, Hulu Sungai Muning, Hulu Waduk Gajah Mungkur, dan wilayah Kabupaten Wonogiri memiliki penampang sungai berbentuk huruf V. vegetasi wilayah ini

Tumbuhan akasia mendominasi lanskap. Sebagian besar kegiatan di daerah ini adalah pertanian, seperti padi dan kacang tanah. Di lokasi ini, dinding sungai seringkali terjal dan tinggi. Karena banyak dimanfaatkan untuk pertanian, wilayah di sekitar sungai di bentangan ini mengalami erosi dan sedimentasi yang signifikan.

- Wilayah Tengah yang meliputi sebagian besar wilayah hilir Waduk Gajah Mungkur, sebagian Kabupaten Wonogiri, Pacitan, Sukoharjo, Klaten, Solo, dan Sragen, sebagian Kabupaten Ngawi, dan sebagian Sungai Tempuran (hilir) Madiun. Selain itu, ini adalah lingkungan yang padat penduduknya. Secara umum, kegiatan ekonomi di bagian sungai ini lebih tinggi daripada di zona hulu dan hilir, dan kegiatan industri mendominasi. Akibatnya, sejumlah besar limbah masuk ke sungai dan mencemari vegetasi di wilayah ini. Pertanian, pemanfaatan air sebagai kebutuhan sehari-hari, peternakan, dan industri merupakan kegiatan masyarakat yang paling menonjol di daerah ini. Daerah Hilir, Daerah ini mayoritas meliputi daerah sebagian Tempuran (hilir) Kali
- Madiun, Ngawi, Blora, Bojonegoro, Lamongan, Tuban, dan diakhiri di Desa Ujungpangkah, Gresik.

Kebudayaan.

Berdasarkan data dari DISPORA Kabupaten Sragen, Sragen memiliki cagar budaya sebagai ilmu pengetahuan dan arsip sebagai bukti asal usul terbentuknya daerah Kabupaten Sragen, dari Zaman Purba kala sebagai identitas evolusi penduduk yang bermukim di wilayah Kabupaten Sragen dan juga era kerajaan Mataram kuno hingga terjadinya konflik antara bangsawan Belanda yang mempengaruhi lahirnya wilayah Kabupaten, salah satunya adalah Kabupaten Sragen itu sendiri.

berikut adalah data yang saya ambil menjadi dua melalui situs budaya Kabupaten Sragen:

Situs peninggalan Makam era zaman kerajaan kuno

Pemanfaatan lokasi bersejarah di dalam kelas dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan interpretatif seseorang, yang secara bersama-sama akan membantu mereka membangun pola pikir holistik, jika dikaitkan dengan gagasan pengalaman belajar Edgar Dale.

Situs yang saya ambil sebagai data adalah berdasarkan data dari Pemerintah atau DISPORA Kabupaten Sragen selaku bagian pengelola dari situs warisan budaya yang berada di Sragen, situs-situs ini sekarang telah dijadikan objek wisata realigi di kabupaten sragen, Selain Makam Sukowati itu sendiri ada beberapa faktor pendukung terbentuknya Wilayah kabupaten Sragen Secara budaya masyarakat di era Kerajaan Mataram yakni di abad 16. Dan Wisata ini di karena situsnya adalah makam di jadikan tempat wisata realigi untuk menghormati dan berziarah ke makam-makam leluhur pendiri Kabupaten Sragen.

Wisata Realigi di Sragen memiliki berbagai destinasi objek, yakni berupa Makam dan juga bangunan petilasan yang sudah dikenal oleh masyarakat luas tidak hanya di dalam Sragen sendiri namun juga masyarakat luar daerah sragen juga, para wisatawan biasanya berwisata realigi untuk melakukan meditasi atau berziarah dan berdoa di sebuah objek wisata realigi di Sragen. Berikut wisata realigi yang berada di Kabupaten Sragen :

1. Makam Bupati Sragen yang Pertama

Inilah makam cucu Raja Brawijaya, K.R.T Karto Wiryo, yang menurunkan tokoh sakti seperti Bupati Pertama Sragen, R.T Wirjodiprodo. Makam yang juga dikenal dengan nama Pilang Payung ini merupakan tempat peristirahatan terakhir para kepala daerah/bupati pendahulu yang menjadi ujung tombak berdirinya pemerintahan Kabupaten Sragen. Ini adalah makam paling penting di Kabupaten Sragen, dan merupakan tujuan utama dari prosesi ziarah makam leluhur yang diadakan pada hari jadi Kabupaten Sragen. (<http://pariwisata.sragenkab.go.id/>)



Gambar 2 2 Makam Bupati Pertama Kabupaten Sragen

(Sumber : http://pariwisata.sragenkab.go.id/?page_id=279)

2. Makam Pangeran Sukowati

Makam ini terletak di dusun Pengkol, Desa Kecik, Kecamatan Tanon, Kabupaten Sragen ± 20 km dari Kota Sragen.

Makam R. Bagus Jambu atau Pangeran Adipati Mangkubumi Sukowati. Beliau adalah putera ke-9 dari Ki Ageng Pemanahan dan menantu dari Panembahan Ronggo Sukowati (Raja Islam Pertama di Pulau Madura sekarang Pamekasan), Makam ini diperbaharui dan diperbaiki oleh H. Agus Fatchurrahman, SH, MH pada tahun 2014 yang kini menjadi semakin bagus.

Daya Tarik : Di dalam kompleks makam ini terdapat Yoni yang terbuat dari batu andesit, ada kepercayaan dari masyarakat yang memohon kesembuhan dari suatu penyakit dengan mengambil air yang ada ditengah Yoni sebagai obatnya. Dan juga tempat untuk meditasi berdoa kepada sang maha kuasa melalui leluhur (<http://pariwisata.sragenkab.go.id/>)



Gambar 2 3 Makam Pangeran Sukowati Sragen
(Sumber : http://pariwisata.sragenkab.go.id/?page_id=279)

3. Kompleks Masjid dan Makam/Petilasan Joko Tingkir dan Ki Kebo Kenongko

Masjid ini merupakan salah satu yang tertua di Kabupaten Sragen dan terletak di wilayah milik Keraton Surakarta. Pada tanggal 10 Mei 1500 M, masjid ini pertama kali digunakan untuk sholat Jumat Legi, dengan Ki Kebo Kenongo (Kyai Ageng Butuh) sebagai khatib. Arsitektur masjid ini sangat mirip dengan masjid Demak. Masjid Agung Surakarta dan Masjid Agung Yogyakarta dibedakan oleh penyangga kayu yang sangat besar. Adipati Pengging, Ki Kebo Kenongo (Kyai Ageng Membutuhkan), mengasuh Joko Tingkir setelah ayahnya (Ki Ageng Penggin) meninggal dunia.

(<http://pariwisata.sragenkab.go.id/>)



Gambar 2 4 Kompleks Masjid dan Makam/Petilasan Joko Tingkir.
(Sumber : http://pariwisata.sragenkab.go.id/?page_id=279)

Bangunan dan peninggalan atau makam para leluhur, terutama pemakaman utama Kyai Ageng Kebutuhan Pasarean/Ki Kebo Kenongo/Kyai Ageng Handayaniingrat dan istrinya, menarik bagi para peziarah.

- Makam Joko Tingkir/Mas Karebet/Sultan Hadiwijoyo.
- Makam P. Tejowulan (adik Joko Tingkir), makam Ki Patih Monconegoro.
- Ki Tumenggung Wurai dan Ki Tumenggung Wilomarto, serta para pendukungnya.
- pecahan gethek (Kyai Gethek Tambak Boro) yang pernah ditunggangi Joko Tingkir menyusuri Bengawan Solo bersama Ki Ageng Biru dan Ki Ageng Majasta sebelum sampai di Butuh.

Kompleks Masjid dan Makam Ki Kebo Kenongo (Kyai Ageng Butuh) terletak di DukuhButuh, Desa Gedongan, Kec. Plupuh, Kab. Sragensekitar± 25 km sebelah barat daya dari pusat pemerintahan Kabupaten Sragen. (<http://pariwisata.sragenkab.go.id/>)

II.1.2 Sejarah Berdirinya Kabupaten Sragen

Kronologi dan Proses

Adik Sunan Pakubuwono II di Mataram, Pangeran Mangkubumi, sangat tidak menyukai penjajah Belanda. terutama ketika Belanda sangat campur tangan di Mataram sebagai negara merdeka. Bangsawan muda itu kemudian melarikan diri dari istana dengan semangat membara dan menyatakan perang terhadap Belanda. Nama konflik ini dalam sejarahnya adalah Perang Mangkubumen (1746–1757).

Pangeran Muda melakukan perjalanan melalui desa Cemara, Tingkir, Wonosari, Karang Sari, Ngerang, Butuh, dan Guyang sambil berperang dengan pasukannya dari Keraton. selanjutnya menuju Desa Pandak, dimana Karangnongko akan masuk ke wilayah Sukowati.

Pangeran Mangkubumi mendirikan Pemerintah Pemberontak di desa ini. Projo Sukowati mendirikan Kampung Pandak di Karangnongko sebagai pusat pemerintahannya, berganti nama menjadi Pangeran Sukowati, dan memilih sejumlah pejabat.

Pusat pemerintahan dipindahkan ke Desa Gebang yang terletak di sebelah tenggara Desa Pandak Karangnongko pada tahun 1746 karena dianggap labil karena letak geografisnya yang berada di tepi Jalan Lintas Tentara Kompeni Surakarta Madiun.

Sejak saat itu, Pangeran Sukowati memperluas wilayah kekuasaannya hingga mencakup beberapa desa tambahan, antara lain Kragilan, Pakis, Jati, Prampalan, Mojoroto, Celep, Jurangjero, Grompol, Kaliwuluh, Jumbeng, dan Lajersari.

Bersama saudaranya, Raden Mas Said, Pangeran Sukowati terus melawan Kompeni Belanda dengan pasukan yang lebih besar dan wilayah yang lebih luas. Perjanjian Giyanti, juga dikenal sebagai Perjanjian Palih Negari, menghentikan konflik mereka pada tahun 1755. Kasunanan Surakarta dan Kesultanan Yogyakarta, di mana Pangeran Sukowati menggantikan Hamengku Buwono sebagai Sultan pertama, diakui oleh perjanjian tersebut. Selain itu, Raden Mas Said diangkat menjadi Adipati Mangkunegara I melalui Perjanjian Salatiga tahun 1757, dengan wilayah kekuasaan meliputi seluruh wilayah Kasunanan Surakarta.

Selanjutnya sejak tanggal 12 Oktober 1840 dengan Surat Keputusan Sunan Paku Buwono VII yaitu serat Angger – angger Gunung, daerah yang lokasinya setrategis ditunjuk menjadi Pos Tundan, yaitu tempat untuk menjaga ketertiban dan keamanan Lalu Lintas Barang dan surat serta perbaikan jalan dan jembatan, termasuk salah satunya adalah Pos Tundan Sragen.

Kemudian, pada tanggal 12 Oktober 1840, tempat yang letaknya strategis itu diakui sebagai Pos Tundan dengan titah Sunan Paku Buwono VII yang dikenal dengan Serat Angger - Angger Gunung. Tugasnya termasuk menjaga keamanan, memastikan arus surat dan perdagangan, serta memperbaiki jalan dan jembatan. Posko Tunda Sragen merupakan salah satu posko tunda yang tercakup dalam peruntukannya.

Sejak tanggal 5 Juni 1847, Sunan Paku Buwono VIII memperoleh kekuasaan baru atas persetujuan Residen Surakarta Baron de Geer, sehingga terbentuklah Kabupaten Gunung Pulisi Sragen. Kemudian dibentuk Pengadilan Negeri di setiap Kabupaten Gunung Pulisi berdasarkan Staatsblaad No. 32 Tahun 1854, dengan Bupati Pulisi sebagai Ketua dan dibantu oleh Kliwon, Panewu, Ranga, dan Kaum.

Kecamatan Sragen, Kecamatan Grompol, Kecamatan Kontakman, dan Kecamatan Majenang merupakan 4 (empat) kecamatan yang membentuk Kabupaten Pulisi Sragen yang berdiri sejak tahun 1869. Selain itu, reformasi yang terus berlangsung di bidang pemerintahan dimulai sejak Sunan Paku Buwono VIII, dan akhirnya Kabupaten Gunung Pulisi Sragen dimekarkan menjadi Kabupaten Pangreh Praja. Pada masa pemerintahan Paku Buwono X, Rijkblaad No. 23 Tahun 1918, yang menetapkan Kabupaten Pangreh Praja sebagai daerah otonom dengan pemerintahan sendiri, perubahan ini dilakukan.

Akhirnya ketika Indonesia memasuki Zaman Kemerdekaan, Pemerintah Daerah Kabupaten Pangreh Praja Sragen berganti nama menjadi Pemerintah Daerah Kabupaten Sragen.

II.2. Analisa Objek.

II.2.1 Analisa SWOT

Strength / kekuatan

- Buku ini berisi tentang informasi seputar sejarah Leluhur Pendiri Kabupaten Sragen yang mengajak si pembaca untuk menyelami masa lampau terjadinya proses atau kronologi yang terjadi terhadap berdirinya Kabupaten Sragen
- Buku ini merupakan terbitan pertama yang akan disajikan melalui seni visual berdasarkan data yang didapat agar dapat membawakan cerita yang membuat si pembaca berfikir fiktif secara individual akan kejadian di masa lampau melalui ilustrasi visual yang disajikan
- Penekanan tokoh Pangeran Mangkubumi atau Pangeran Sukowati sebagai tokoh utama dalam cerita.

Wekness / kelemahan

- Baru di *Extract* melalui buku fisik belum menjadi buku digital karena informasi dan akurasi data belum sepenuhnya lengkap.

Opportunity / peluang

- Bisa sebagai awal pengkajian ulang dan pengembangan Buku Visual Sejarah Kabupaten Sragen.
- Peminat Pembaca para usia muda dan dewasa atau usia produktif yang mau mendalami atau mengkaji sejarah berdirinya Kabupaten Sragen.
- Masih belum adanya Peredaran tentang Buku sejarah berdirinya Kabupaten Sragen itu Sendiri.

Threat / ancaman

- Masih tertinggal dengan pembawaan cerita sejarah asal daerah yang sudah dianimasikan dan lebih modern.

II.2.2 Target Audience

Demografis

Jenis Kelamin :	Laki-laki dan Perempuan
Usia :	16-30 tahun
Strata Sosial :	B - B+
Pendidikan :	SMP - Perguruan Tinggi
Pekerjaan :	Pelajar, Mahasiswa, Pekerja, Orang Dewasa.

Geografis

Kabupaten Sragen , di khususnkan masyarakat kabupaten itu sendiri.

Psikografis

1. Tingkah laku :

- Minat baca tentang Sejarah.
- Tertarik terhadap unsur Visual.
- Menerima dan Memahami Informasi yang dikemas dalam media kreatif.

2. Kebiasaan :

- Suka membaca buku terutama topic pembahasan Sejarah.

- Suka terhadap pembawaan informasi yang visual.
- Dapat menikmati dan berasumsi terhadap visual.

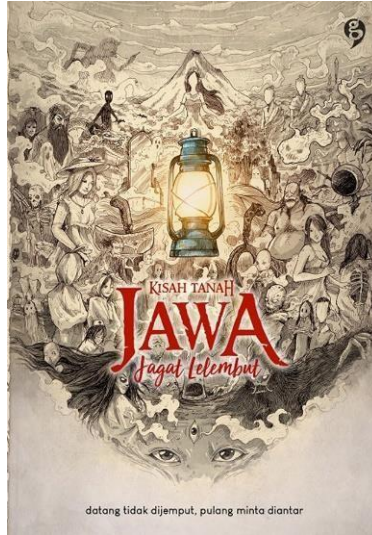
3. Emosi :

- Memiliki rasa empati dan prihatin terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar
- Rasa cinta terhadap tanah kelahirannya sendiri
- Peka akan nilai kebudayaan dan Peninggalan situs sejarah
- Rasa peduli tentang masa depan yang membangun daerah asal.

Berdasarkan analisis yang dilakukan penulis terhadap aspek target yang ingin dicapai, alasan yang dipilih berdasarkan fakta lapangan yang ada di masyarakat sekitar terhadap asal-usul daerah yang minim akan informasi yang kompleks. faktor minimnya informasi menjadi masyarakat sekitar menjadi tidak terlalu memperdulikan tentang asal-usul daerah yang menyebabkan popularitas yang bertujuan perkembangannya kota agar dilirik oleh masyarakat luas yakni kota Sragen itu sendiri, baik mereka yang menngenyam pendidikan tinggi atau tidak, hanya beberapa orang yang paham dan mau menelusuri ketertarikan akan suatu sejarah yang berpengaruh terhadap evolusi perkembangan daerah tersebut. Maka dari itu Perancangan buku visual Bumi Sukowati ini penting untuk masyarakat khususnya kabupaten sragen agar bisa mengetahui bagaimana alur sejarah berdirinya kabupaten sragen dengan media cerita visual yang baik dan bisa dinikmati dan dicermati oleh pembaca.

II.3 Referensi Perancangan.

II.3.1 Kisah Tanah Jawa - Jagat Lelembut.



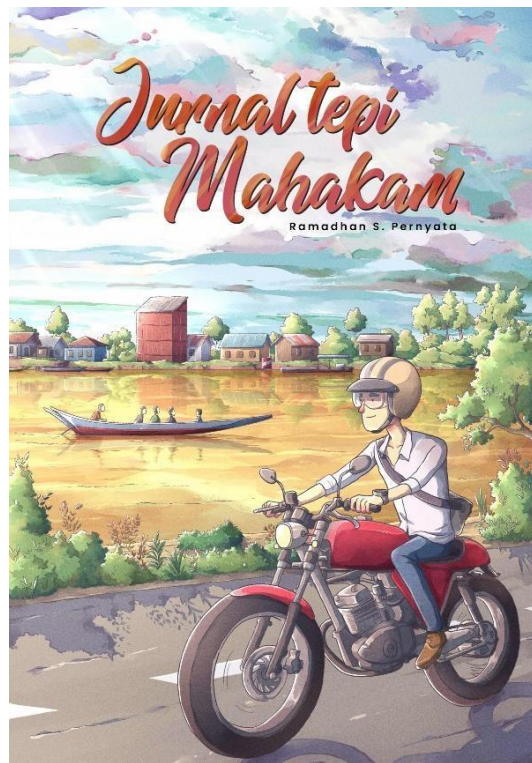
Gambar 2 5Cover Buku Kisah Tanah Jawa Jagat Lelembut
(Sumber : <https://www.gramedia.com/products/kisah-tanah-jawa-jagat-lelembut?>)

Judul : Kisah Tanah Jawa – Jagat
Pengarang : Bonaventura D. Genta, Mada Zidan
Penerbit : GagasMedia.
Ukuran : 20 - 14 cm
Halaman 201

Isi Buku :

Buku ini menceritakan kisah leluhur makhluk astral/ghaib yang mendiami seluruh wilayah tanah jawa khususnya pada daerah yang di anggap sakral,bersejarah, maupun tempat-tempat yang jarang di jamak oleh manuisa, bentuk visual makhluk yang berbagai macam bentuk dan menggambarkan visual yang menyesuaikan tempat atau karakter pada makhluk tersebut. Refrensi yang saya ambil ini karena memiliki visual ilustrasi yang menjelaskan akan sejarah, atau menampilkan sosok tokoh dan juga latar , saya terinspirasi dari segi visual dan juga warna yang digunakan.

II.3.2 Jurnal Tepi Mahakam.



Gambar 2 6 Buku Jurnal Tepi Mahakam

(Sumber : <https://diskominfo.kaltimprov.go.id/hiburan/berawal-dari-kegelisahan-jadi-jurnal-tepi-mahakam>)

Detail Buku

Judul : Jurnal Tepi Mahakam
Pengarang : Ramdhan S. Pernyata, Hilvan Maulana, Fasih Maulana,
Yusuf Nur Ahad, Trianta Palephy
Penerbit : Penerbit Kalika
Ukuran : 17 - 24 cm
Halaman : 90

Isi Buku :

Jurnal Pinggiran Mahakam mendokumentasikan perjalanan seorang pemuda bernama Bagas di sekitar wilayah Kalimantan Timur di sekitar pusat Sungai Mahakam untuk menggambarkan keindahan pemandangan, keanekaragaman hayati, dan potensi pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan di wilayah tersebut. Wilayah yang sebagian besar dihuni oleh nelayan dan pembudidaya ikan air tawar ini berpotensi menjadi permata baru dalam upaya memahami lingkungan. Refrensi ini saya ambil sebagai bentuk merancang alur cerita visual cerita terhadap peristiwa atau latar yang terjadi.

II.3.3 Asisi Chanel.



Gambar 2 7Asisi Chanel
(Sumber : <https://www.youtube.com/@ASISChannel>)

Merupakan Chanel Youtube yang memberikan penyampian narasi berupa cerita visual terhadap bangunan/tempat bersejarah ataupun cerita Lagenda, Asisi Chanel di buat oleh Asisi Suharianto warga Malang Jawa Timur, Penyampian Visual yang menjadi daya tarik bagi penonton chanelnya yang memberikan sebuah ilustrasi yang dapat di imajinasikan kondisi atau kronologi yang dapat di prediksi sendiri oleh personal.

II.3.4 Perancangan Komunikasi Visual Publikasi Buku Cerita Ilustrasi Ramayana.



Gambar 2 8Perancangan Komunikasi Visual Publikasi Buku Cerita Ilustrasi Ramayana.



Gambar 2 9Perancangan Komunikasi Visual Publikasi Buku Cerita Ilustrasi Ramayana.

(Sumber : <https://dkv.binus.ac.id/2014/10/03/perancangan-komunikasi-visual-publikasi-buku-cerita-ilustrasi-ramayana/>)

Spesifikasi Buku

Judul : Buku Cerita Ilustrasi Ramayana.
 Publisher : Universitas Binus School Of Design
 Tahun terbit : 2014
 Warna : Full Ilustrasi
 Des. Fisik : Digital

Isi Buku.

Perancangan Komunikasi Visual Publikasi Buku Cerita Ramayana Bergambar yang mengilustrasikan kronologi kisah epik Hindu tentang kisah Rama dan Shinta dalam kisah Ramayana, disajikan sebagai ilustrasi dan bacaan yang menarik untuk anak-anak dan remaja. Proyek ini berupaya untuk menerbitkan buku cerita dari mitologi Hindu, termasuk Ramayana,

Refrensi diatas yang dipilih segi layout visual pembawaan cerita pada halaman buku bumi sukowati yang terfokus pada bagaimana penulis membuat visual berdasarkan refrensi di atas.

II.4 Landasan Teori

II.4.1 Buku

Sebuah buku lebih tebal daripada buklet karena memiliki lebih banyak halaman menurut definisi, yang merupakan jumlah yang signifikan. (Hidayat & Lakoro, 2012).

(Menurut Hoeve, 1980 dalam Hidayat & Lakoro, 2012). Informasi dikomunikasikan melalui buku dalam bentuk cerita, pengetahuan, laporan, dll. Bergantung pada berapa banyak halaman yang dimiliki sebuah buku, buku tersebut dapat menampung banyak informasi. Faktor penting dalam menentukan biaya pembuatan dan efektivitas proses pencetakan adalah ukuran buku. Isi buku dan ukuran terbesar yang dapat didukung secara efektif harus diperhitungkan dalam hal ini. sebagian besar komponen tata letak buku. Bodytext membuat sebagian besar elemen, oleh karena itu memilih tipografi yang tepat dan mengaturnya nanti memerlukan pertimbangan khusus. Alhasil, buku menjadi media komunikasi jangka panjang dan mungkin yang paling signifikan bagi kemajuan kebudayaan manusia. lebih banyak ide dan informasi tentang pengalaman manusia yang terkonsentrasi dan dikumpulkan dalam buku ini daripada dalam bentuk komunikasi lainnya.

Ilustrasi

Ada banyak teori yang mendefinisikan sebuah ilustrasi. Setiap pakar atau aktivis contohnya memiliki definisi unik yang dikaitkan dengan bidang spesialisasi mereka dalam penggarapan masing-masing. Meski begitu, benang merah tetap bisa dijadikan model atau acuan untuk menentukan hakikat karya seni.

Ilustrasi adalah istilah yang berasal dari bahasa Belanda *illustrasi*, yang berarti "ornamen dengan gambar". Dalam istilah teknis, ilustrasi adalah visual yang berfungsi sebagai cara untuk menjelaskan suatu peristiwa. Para ahli (Soedarso, 1990) mendefinisikan ilustrasi sebagai visual yang melukiskan suatu tujuan tertentu, misalnya dalam cerita pendek.

Ilustrasi, menurut beberapa ahli, adalah gambar seni rupa. Grafik ini dapat membantu pembaca memahami makna teks dengan menjelaskan makna teks tersebut (Rohidi, 1984).

Peran Ilustrasi

Ilustrasi didefinisikan sebagai bentuk seni dengan peran atau tujuan Untuk menyampaikan pesan tertentu untuk menjelaskan peristiwa. Berikut ini adalah contohnya:

1. Tarik perhatian pembaca ke diri Anda sendiri. Ilustrasi dapat digunakan untuk menawarkan gambaran keseluruhan dari isi karya. Di buku atau majalah, misalnya. Gambar sangat bagus untuk menarik perhatian pembaca dan membujuk mereka untuk membaca lebih lanjut.
2. Membantu pemahaman tulisan. Kehadiran visual sebuah karya sastra yang kita baca secara keseluruhan membantu kita dalam menetapkan maknanya.
3. Sebagai metode penyampaian pikiran atau konsep melalui gambar.
4. Banyak dari mereka yang senang menggambar untuk mengekspresikan diri, mendiskusikan hobinya, menyampaikan perasaannya, dan sebagainya.
5. Artikel atau sinopsis cerita.
6. Meningkatkan nilai estetika sebuah foto atau karya sastra. Proses ini dibantu oleh gambar.

Fungsi Ilustrasi

Selain fungsi terperinci yang dijelaskan di atas, fungsi berikut akan diilustrasikan:

- Fungsi deskriptif, yaitu menggunakan gambar untuk menyampaikan panjang makna paragraf sebuah cerita atau narasi yang disampaikan.
- Fungsi ekspresif, yaitu menggunakan grafik untuk menyampaikan ide atau konsep.
- Fungsi kualitatif, yang biasa digunakan dalam pembuatan tabel, grafik, gambar, simbol, dan grafis.

Gaya Kartun

Kartun adalah gambar yang menggambarkan suatu peristiwa dengan cara yang lucu. Kartun saat ini diklasifikasikan menjadi tiga jenis: kartun editorial, kartun lucu, dan komik strip. Kartun editorial atau politik sering digunakan untuk mengolok-olok sudut pandang politik atau sosial. Sementara itu, gambar lelucon dimaksudkan untuk menghibur tanpa menyindir. Komik strip adalah gambar kartun yang ditampilkan dalam bentuk komik strip pendek. Kartun juga dapat digunakan dalam buku anak-anak, majalah, dan kartu ucapan. Kartun juga dapat ditemukan dalam bentuk media lain, seperti film, dan dikenal sebagai animasi. Gaya ini biasanya digunakan untuk cerita humor. Manga adalah gaya

menggambar kartun yang populer di Jepang. (ちび, juga bisa ditulis 禿び) adalah istilah Jepang yang berarti "anak kecil" atau "orang pendek". Istilah ini terkenal di kalangan pecinta manga dan anime. Istilah ini merujuk pada orang atau hewan pendek/kecil. *Shōnen manga* (少年漫画) atau *shōnen* (少年, diucapkanshounen) adalah Jenis manga atau anime yang berfokus secara eksklusif pada pria remaja. Gaya komik ini cukup populer di pasaran karena diadopsi oleh banyak komik, termasuk komik Naruto, One Piece, Bleach, dan banyak lagi. Mereka menggunakan gaya kreatif ini karena audiens yang dituju komik ini adalah komik shonen, atau remaja dalam bahasa Indonesia. *Seinen* (青年漫画) adalah komik berorientasi laki-laki yang ditujukan untuk orang dewasa muda. Meskipun istilah "seinen" secara teknis berarti "pemuda" dalam bahasa Jepang, frasa "seinen manga" sering digunakan untuk mendeskripsikan target demografis komik seperti Weekly Manga Times dan Weekly Manga Goraku, yang ditujukan untuk pria berusia 20 hingga 50 tahun.



Gambar 2 10 Gaya Gambar Kartun
(Sumber : Chibi Reiko, One Piece, Weekly Manga Times)

Gaya Realis

Gaya ini biasanya digunakan dalam drama, fantasi petualangan, sejarah, atau sastra dewasa.



Gambar 2 11 Gaya Gambar Realis
(Sumber : Marvel Comic)

Gaya Ekspresif

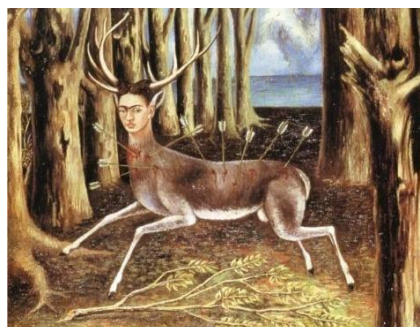
Citra ekspresif adalah citra yang dihasilkan secara bebas berdasarkan pengamatan, pengamatan, dan penggambaran objek. Bentuk yang dibesar-besarkan (dramatisasi) atau diperkecil (hanya inti), penerapan warna bebas (tidak sama dengan objek aslinya), komposisi gambar bebas, penerapan prinsip menggambar bebas (terkadang tidak mengikuti kaidah perspektif, arsiran, skala), dan banyak gambar ekspresif yang objeknya tidak jelas (abstrak) adalah ciri-ciri gambar ekspresif..image Ada berbagai keuntungan menjadi blak-blakan. Baik sebagai cara berekspresi, bebas menggambar, memperkaya cerita agar lebih hidup, menangkap pengalaman dengan cepat, mengkritisi atau menyindir masalah sosial, atau bahkan sebagai sarana komunikasi.



Gambar 2 12 Gaya Gambar Ekspresif
(Sumber : Senibudayaku.com)

Gaya Surealistik

Gaya yang biasa digunakan untuk menggambarkan peristiwa yang dekat, seperti alam mimpi atau alam bawah sadar.



Gambar 2 13 Gaya Gambar Surealistik
(Sumber : Frida Kal)

II.4.2 Tipografi

Dalam konteks ini, tipografi mengacu pada penggunaan huruf alfabet untuk berkomunikasi secara grafis. Media memiliki dampak terhadap pola komunikasi publik. Komunikasi yang berkembang dari simbol objek tunggal menjadi simbol yang menggambarkan alat ukur yang semakin rumit dan gagasan abstrak lainnya (ideograf). Itu kemudian diubah menjadi bahasa yang dapat dicetak dan menyenangkan secara estetika (fonograf - sinyal atau surat tertulis apa pun). Bentuk/jenis huruf yang menunjukkan bunyi suatu benda. Gunakan bentuk/jenis huruf untuk menyampaikan realisme dalam suara.

Bentuk/bentuk huruf pada kombinasi huruf dapat menimbulkan kesan tersendiri yang dapat membantu khalayak memahami pesan atau gagasan yang terkandung dalam suatu frase atau kalimat. Selain itu, setiap huruf memiliki makna tersirat (pesan/ide) serta makna tersirat (efek). Selain itu, pengaruh kemajuan pesat teknologi digital saat ini telah memperluas makna tipografi lebih jauh lagi. Tipografi telah didefinisikan sebagai “semua disiplin ilmu yang berkaitan dengan huruf” (Sriwitari dan I Gusti Nyoman, 2014, hlm. 71).

Surianto Rustan (2017:46) mengklasifikasikan jenis huruf yang ada sekarang. Tujuan klasifikasi, seperti dikemukakan Surianto Rustan, adalah untuk mempermudah proses pencarian dan pemilihan tipografi untuk digunakan dalam portofolio desain.

Berikut adalah klasifikasi dari typeface / jenis huruf

Calligraphic



Gambar 2 14 contoh calligraphic font
(Sumber : dokumentasi penulis, 2021)

Meski tidak semua huruf kaligrafi harus seperti way, jarak antar huruf yang sempit adalah ciri khas gaya ini. Font yang terlihat seperti kaligrafi ditulis dengan elegan. Tipografi ini bahkan dapat menyertakan tetesan, bintik, bercak, dan ketidaksempurnaan yang khas dari huruf yang digambar dengan tangan, memberi kesan bahwa itu dibuat dengan pena atau kuas berujung datar.

Serif

Aa Bb
Cc

Gambar 2 15 contoh serif font
(Sumber : dokumentasi penulis, 2021)

Font serif, sering dikenal sebagai feet/feet, adalah bentuk tipografi yang berisi goresan horizontal ekstra di setiap ujung huruf. Font serif juga sering disebut sebagai font terkait.

Sans Serif

Aa Bb
Cc

Gambar 2 16 Contoh sans serif font
(Sumber : dokumentasi penulis, 2021)

Font serif, sering dikenal sebagai kaki, menyertakan guratan horizontal tambahan di kedua ujung huruf. Jenis huruf serif sering disebut sebagai font terkait

Script



Gambar 2 17 Contoh script font
(Sumber : dokumentasi penulis, 2021)

Font skrip, juga dikenal sebagai font kaligrafi dan font tulisan tangan, adalah jenis grafik dengan pesan pribadi yang menyempurnakan tulisan tangan. Font skrip formal dan font skrip kasual adalah dua kategori font skrip utama. Karena memiliki lekukan, lekukan, dan beberapa hiasan yang berbeda dengan serif, jenis font ini sangat mudah dikenali.

Decorative / Display



Gambar 2 18 Contoh decorative font
(Sumber : dokumentasi penulis, 2021)

Jenis tampilan mengacu pada font hias yang biasa digunakan untuk judul dan header. Karena tipografi hias dimaksudkan untuk dekorasi, mereka memiliki tampilan yang indah. ornamen atau embellishment. Gunakan font ini untuk bahan tubuh yang tidak cocok juga.

II.4.3 Warna

Menurut Hazhari, Magdalena, dan Warsih (2021), warna adalah hal pertama yang dilihat mata tentang suatu barang. Kementerian Pendidikan Nasional mendefinisikan warna sebagai “kesan yang diterima mata dari cahaya yang dipantulkan oleh objek yang terkena”. Objek yang akan menarik perhatian karena pantulan cahaya objek merupakan komponen penting dari warna.

Warna suatu objek adalah hal pertama yang dilihat mata. Depdiknas mendefinisikan warna sebagai "kesan yang diterima mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda yang mengenyainya". Komponen penting dari sebuah warna adalah suatu benda yang akan tertangkap oleh mata akibat pantulan cahaya pada benda tersebut. Menurut Hazhari, Magdalena, dan Warsih (2021), warna adalah spektrum tertentu yang terdapat pada cahaya ideal (putih).

Putih, misalnya, meningkatkan kemurnian dan dingin karena sangat erat hubungannya dengan salju dan dingin. Sementara itu, di bagian selatan, terdapat rumah yang berantakan akibat kufan. Menurut pengamatan di planet ini, ada tiga warna primer: merah, kuning, dan biru. Saat peringatan utama terganggu, mereka menemukan peringatan baru yang lebih potensial. Oranye, hijau, dan ungu rona sekunder membentuk rona sekunder. Warna tersier dibuat dengan menggabungkan satu warna primer dan satu warna sekunder. Peringatan difokuskan pada merah-oranye, kuning-oranye, kuning-hijau, biru-hijau, biru-hijau, biru-ungu, dan merah-ungu. Warna kuartir merupakan hasil perpaduan dua warna tersier, jingga coklat yang merupakan perpaduan kuning tersier dan merah tersier. Menurut Hidayati (2020), warna memiliki banyak klasifikasi, antara lain:

Warna netral

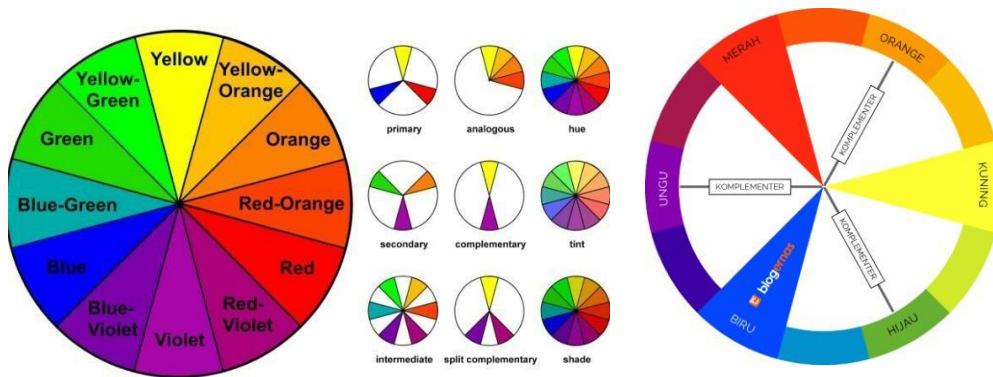
Adalah warna yang telah kehilangan kemurniannya atau bisa juga disebut sebagai warna yang bukan merupakan anggota dari warna primer atau sekunder melainkan merupakan campuran dari ketiga komponen warna sekaligus dengan komposisi yang berbeda.



Gambar 2 19 Contoh Warna Netral
(Sumber : <https://www.dictio.id/t/>)

Warna kontras atau komplementer

Learn the Color Wheel



Gambar 2 20 Contoh Warna Kontras

(Sumber : <https://www.blogernas.com/2016/07/pengertian-warna-kontras-dan-contohnya.html>)

Warna dengan efek berlawanan dibuat dengan memadukan warna dari spektrum sekunder dan utama. Beberapa contohnya adalah kuning dan ungu, hijau dan merah, serta biru dan jingga.

Warna panas

Warna memiliki warna pada roda warna yang bervariasi dari merah ke kuning dan dapat menandakan kesenangan, kegembiraan, kemarahan, dan emosi lainnya. Warna ini membangkitkan rasa keintiman.

Warna dingin

Ini adalah rona setengah lingkaran yang kontras dengan nada panas mulai dari hijau hingga ungu; itu mentransmisikan kelembutan, kesejukan, kenyamanan, dan sebagainya; dan itu memberikan perasaan jarak yang sangat jauh bila dibandingkan dengan warna-warna panas.



Gambar 2 21 Contoh Warna Panas dan Dingin

(Sumber : <https://www.arsitur.com/2019/06/perbedaan-warna-hangat-dan-warna-dingin.html>)

II.4.4 Layout

Layout adalah sarana penyampaian komunikasi visual yang komunikatif dan menarik dengan penataan dan perpaduan komponen komunikasi seperti garis, huruf, teks, garis, tabel, warna, dan sebagainya. Tata letak dimaksudkan untuk menyediakan audiens dengan desain atau media yang efektif dan efisien untuk menyampaikan pesan (Rakhmat, 2010). Ide dasar tata letak adalah penataan prinsip-prinsip dasar dalam desain grafis, terutama urutan, penekanan, keseimbangan, dan kesatuan, dengan tujuan agar setiap gambar dan teks menarik sehingga pembaca dapat dengan mudah menangkap informasi yang ditawarkan dalam materi. Akibatnya, saya sekarang merasa bahwa buku komik memiliki tata letak yang memungkinkan gambar dan teks ditampilkan tanpa menggunakan mouse di setiap panel, menjamin setiap halaman tidak monoton atau membosankan. Tata letak, bagaimanapun, mengikuti konsep tata letak dasar.

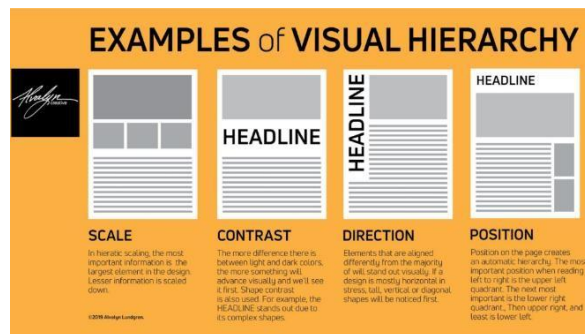
Akibatnya, estetika seluruh buku terus merosot. Ciri-ciri komposisi tata letak yang baik berikut ini harus dapat dipenuhi:

- Kesatuan dan komposisinya menyenangkan secara estetika.
- Variasi desain dari tata letak dinamis menjaga agar tata letak tidak monoton; Keseimbangan dalam tata letak harus tampak seimbang, selaras, dan selaras.
- Jika dilihat secara kasat mata, keharmonisan interaksi antar elemen menimbulkan kesan nyaman dan indah.
- Rasionalnya harus tepat dan sesuai, tidak lebih atau lebih.

Prinsip Layout

Prinsip tata letak digambarkan sebagai formula yang berfungsi sebagai peta jalan untuk membuat tata letak yang efektif. Berikut ini adalah prinsip-prinsip desain:

hierarchy / flow / Sequence



Gambar 2 22 Contoh Layout Hierarchy

(Sumber : <https://www.peppercontent.io/blog/what-is-visual-hierarchy/>)

Yakni membuat Prioritaskan dengan membuat daftar bagian yang harus dibaca terlebih dahulu atau yang ingin Anda sorot terlebih dahulu, diikuti dengan bagian yang mungkin menunggu untuk dibaca. Kehadiran sequence dapat memudahkan pembaca untuk nyaman membaca urutan bacaan bagi matanya.

Emphasis / Penekanan

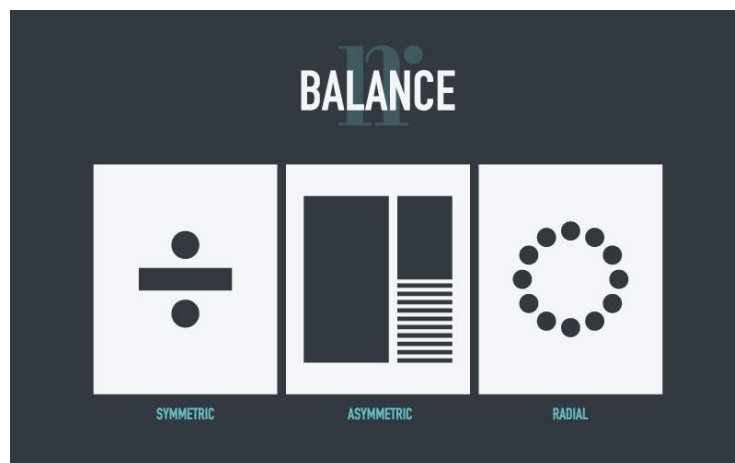


Gambar 2.23 Contoh Layout Emphasis

(Sumber : <https://dianisa.com/pengertian-layout-desain/>)

adalah metode tata letak yang menyoroti elemen atau item tertentu dalam tata letak. Hal ini dapat dilakukan dengan membuatnya jauh lebih besar daripada elemen tata letak lainnya, dengan menggunakan warna yang kontras dengan latar belakang desain, menempatkannya di lokasi yang menonjol untuk menarik perhatian, atau dengan menggunakan bentuk atau gaya yang berbeda dari elemen tata letak lainnya. sekitarnya.

Balance



Gambar 2.24 Contoh Layout Balance

(Sumber : <https://nicholasromanakis.com/blog/the-principles-and-elements-of-graphic-design/>)

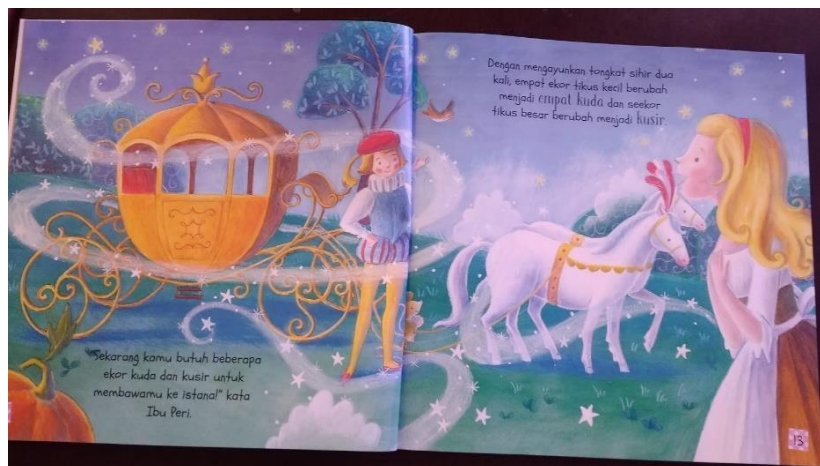
Ini adalah prinsip garis putus-putus yang digunakan untuk mengatur keseimbangan pada tata letak desain. Untuk lebih efektif mencapai efek seimbang dengan menggunakan elemen sesuai dengan yang dibutuhkan,

distribusi yang merata tidak dimaksudkan untuk menyiratkan bahwa setiap aspek tata letak harus kompatibel dengan elemen. Sebaliknya, ini dimaksudkan untuk menekankan hal ini. Keseimbangan yang dimaksud di sini adalah unsur yang tidak selalu tumpang tindih satu sama lain untuk membentuk proporsi yang tepat. Ada dua jenis keseimbangan:

- Keseimbangan simetris, juga dikenal sebagai keseimbangan cermin, dicirikan oleh fakta bahwa sisi yang berhadapan satu sama lain identik.

- Keseimbangan asimetris, juga dikenal sebagai keseimbangan optik, adalah ketika dua hal ditempatkan berlawanan satu sama lain tetapi tidak persis sama atau seimbang; ini mungkin terjadi jika satu sisi berisi objek yang lebih kecil dari sisi lainnya.

Unity / Kesatuan



Gambar 2 25 Contoh Layout Unity
(Sumber <http://resensibukuseru.blogspot.com>)

Gagasan kesatuan digunakan untuk menyatukan semua komponen karya seni secara harmonis. Pendekatan ini digunakan untuk memastikan bahwa desain yang dibuat tampil kohesif dan konsisten sehingga menghasilkan keselarasan antar aspek desain. Setiap bagian desain harus terhubung dengan benar ke setiap elemen desain lainnya. Ini mencakup kesatuan aspek fisik yang dapat dilihat serta kesatuan elemen non-fisik yang terkandung dalam ide desain sebagai pesan atau komunikasi (Rustan, 2008: 74–84).