

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH SITUS SENDANG SUROCOLO DAN GOA SUNAN MAS DI BANTUL

Guntur Agung Sadewa¹, Danu Widianoro, M.Sn²

¹ Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

² Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

E-mail: guntursadewa71@gmail.com¹

ARTICLE INFO

ABSTRAK

Article history:

Received:

Revised:

Accepted:

Keywords:

Illustration Book

History

Illustration

Children

Illustration plays an important role in history and education in human history. There are many historical sites in Indonesia each of these sites had historical stories or legends stories. In order to give awareness of concern for the history of local area sites to the younger generation, the role of an illustrated book about a history site is very important as an educational tool. Illustrated books are usually a medium to be able to reconstruct the past and history in visual form. Illustrations can also make complex verbals simple in visual form so that they are easy to understand especially for children. Illustrated books easy understanding for people of all ages and can attract attention to young generation as their target audience.

1. PENDAHULUAN

Di Indonesia ada banyak destinasi wisata situs bersejarah yang bisa menjadi pilihan untuk berwisata. Masing masing situs yang ada di Indonesia memiliki cerita sejarah atau legenda yang bisa menjadi daya tarik wisatawan. Legenda atau pun cerita rakyat sendiri biasanya waktu dan tempat tidak spesifik namu ceritanya tidak dianggap sebagai sesuatu yang suci dan dipercaya kebenarannya. Menurut (Prihantoro, 2013) Pengertian lain dari legenda adalah sebuah cerita yang berkaitan dengan suatu tempat dengan bukti otentik yang biasanya menjadi sebuah sumber cerita. Sementara mitos sendiri adalah sebuah cerita yang mengandung sebuah klenik dan dianggap memiliki sebuah kepercayaan. Di Yogyakarta banyak situs bersejarah yang memiliki cerita sejarah dibaliknya. Sebagai bagian dari sejarah dan budaya sudah sepatutnya cerita yang beredar atau sejarah yang pernah ada di dokumentasikan dengan sedemikian rupa agar terus lestari dan dapat diturunkan kepada generasi bangsa. Di Yogyakarta sendiri sudah banyak situs yang sudah diketahui asal muasal dan sejarah dibaliknya namun ada juga situs bersejarah di Jogja yang sampai saat ini masih luput dari perhatian dan masih simpang siur tentang sejarah bedirinya . Salah satu situs bersejarah tersebut adalah sebuah sendang dan goa yang letaknya bersebelahan. Goa Sunan

Mas adalah salah satu Goa yang terletak di Kecamatan Pundong, Bantul. Goa yang bersebelahan dengan situs Goa Jepang tersebut merupakan salah satu situs bersejarah yang ada di Yogyakarta.

Lebih dikenal dengan Situs Surocolo merupakan sebuah tempat yang terdiri dari 2 buah sendang dan Goa tentu menyimpan sejarah yang simpang siur dimasyarakat. Menurut legenda masyarakat sekitar dikisahkan zaman dulu seorang wanita bernama Nyi Rondho memiliki putra bernama Joko Umar yang terkenal sakti, pada suatu ketika kasultanan Keraton Mataram tiba di Ngerco Pundong Bantul sedang menggali tanah untuk berlindung, karena melihat mereka kesusahan lalu Joko Umar membantu para abdi menggali tanah yang konon katanya hanya menggunakan batok kelapa. Melihat kesaktian tersebut Joko Umar dan keturunannya dipercaya menjadi tumenggung dan demang di wilayah Mataram. Versi lain menyebutkan Goa tersebut merupakan peninggalan Sunan Mas (Amangkurat III) merupakan tempat berlindung Sunan Mas dikala serangan dari Kolonial Belanda. Dari hasil wawancara tidak formal penulis yang dilakukan saat berkunjung ke situs tersebut penulis bertemu dengan ketua pemuda dusun Ngerco Bernama Denis Surya, beliau mengatakan bahwa saat ini Goa tersebut masih aktif digunakan masyarakat sekitar untuk bertapa atau mencari *wangsit*, lalu disamping Goa terdapat sebuah pendapa yang menurut keterangannya pendopo tersebut masih digunakan untuk kegiatan atau acara desa seperti pertunjukan, dan syukuran.

Oleh karena itu dengan banyak nya cerita yang beredar dan juga objek wisata yang belum banyak diketahui masyarakat umum maka dari itu diperlukannya sebuah media informasi tentang sejarah atau cerita dari situs tersebut perancangan ini juga bertujuan untuk promosi dan juga memberi wawasan dan menumbuhkan rasa kepedulian terhadap sejarah situs daerah setempat kepada anak-anak generasi muda.



Gambar 1 .Tampak depan Goa Sunan Mas
Sumber:Dokumentasi Pribadi Penulis



Gambar 2 . Sendang Surocolo yang berada di depan Goa
Sumber:Dokumentasi Pribadi Penulis

2. METODE PERANCANGAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

Menurut (Suryana, 2010) Metode Kualitatif Deskriptif adalah sebuah metode yang digunakan untuk mencari unsur, ciri, sifat suatu objek. Metode ini dimulai dengan pengumpulan data yang biasanya dilakukan dengan Teknik survey, serta dokumentasi yang akan penulis lakukan dengan datang langsung ke lokasi Goa Sunan Mas dan melakukan pengambilan data dengan cara wawancara kepada pengurus situs tersebut atau dengan penduduk setempat untuk mengetahui cerita sejarah yang terjadi di situs tersebut.

Seperti yang penulis sampaikan diatas metode yang pertama yang akan dilakukan adalah survei untuk mencari data sejarah dari Goa Sunan Mas terlebih dahulu dengan datang ke lokasi mencari informasi, setelah datang ke lokasi penulis mendapat data sejarah dari situs tersebut dari papan *sign system* yang terletak tidak jauh dari Goa Sunan Mas. Setelah dirasa mendapat informasi yang cukup penulis melanjutkan dengan menambah informasi tambahan guna menambah literasi dengan wawancara dengan ketua pemuda dari dusun Ngreco. Tahap selanjutnya penulis melakukan dokumentasi lokasi Goa Sunan Mas untuk mendapat acuan visual yang akan digunakan sebagai ilustrasi dari perancangan buku “Sejarah Goa Sunan Mas”. Dari data yang sudah dikumpulkan yang bersumber dari *sign system*, cerita sejarah Goa Sunan Mas berbeda dari cerita dalam pewayangan Jawa yang lebih terkenal, berikut adalah cerita versi lain tersebut :

“Dikisahkan pada zaman dahulu Sunan Amankurat III memang sengaja dalam perjalanannya berhenti di selatan sungai Opak dan memutuskan untuk membuat sebuah Goa untuk bertapa. Di dalam proses pembuatan tersebut tiba tiba datanglah seorang wanita Bernama Dewi Nawangsari yang menurut cerita tutur setemoat berasal dari Kerajaan Majapahit. Kedatangannya tersebut disertai oleh seorang putranya yang Bernama Kyai Semar. Kyai Semar ini konon katanya disebut sebut membantu pembuatan gua sehingga dapat terbangun dengan cepat, versi lain mengatakan saking cepatnya proses pembuatan goa ini terbentuk dalam semalam dan hanya menggunakan batok kelapa dalam proses penggaliannya. Kecepatan pembangunan tersebut tidak lepas dari peran kesaktian Kyai Semar. Setelah goa tersebut terbentuk dikatakan Dewi Nawangsari dan Kyai Semar tinggal di goa tersebut. Suatu hari Dewi Nawangsari di cari oleh Jagabiro, seorang utusan dari Kerajaan Majapahit yang mencarinya. Dalam utusannya tersebut Jagabiro menyampaikan bawasannya Dewi Nawangsari diminta untuk pulang ke Majapahit. Dewi Nawangsari menolak permintaan tersebut, Sunan Amankurat Mas pun tidak mengijinkannya pula. Mendengar hal tersebut akhirnya perdebatan tidak ter elakan dan terjadinya duel antara Sunan Amankurat Mas dan Jagabiro. Duel berlanjut dengan pertarungan lomba menyelam di

Sungai Opak yang terletak tepat di utara Goa tersebut, karena sama-sama sakti duel tersebut singkat cerita dimenangkan oleh Sunan Amangkurat Mas. Setelah kealahannya diceritakan Jagabiro lari kedad tinggal di Candi Gembira, Panggang, Girijati, Gunung Kidul yang lokasinya sangat berdekatan dengan Pantai Parangtritis. Kemenangan Sunan Amangkurat Mas ini menurut cerita juga tak lepas dari bantuan Kyai Semar. Setelah itu Sunan Amangkurat Mas pulang ke kasultannya dan memberikan mandate kepada Dewi Nawangsari dan Kyai Semar untuk menjadi juru Kunci sekaligus tempat tinggal di Goa yang sekarang di beri nama Goa Sunan Mas.”

Stilasi

Stilasi adalah penyederhanaan sebuah objek dalam ilustrasi tanpa menghilangkan makna asli atau bentuk aslinya. Dalam perancangan buku ini akan digunakan beberapa stilisasi dalam karakter yang Sebagian diambil dari beberapa foto tokoh dimasa lalu tanpa menghilangkan unsur aslinya. Berikut beberapa stilisasi objek/karakter yang dilakukan dalam perancangan :

a) Sunan Amangkurat Mas III (Sunan Mas)

Dikarenakan tidak ada foto asli Sultan Amangkurat Mas III maka diputuskan untuk mengambil foto Amangkurat I sebagai referensi yang diharapkan dapat mewakili dari segi pakaian dan ornament yang ada.



Gambar 3. Sunan Amangkurat I

(Sumber: <https://www.kompasiana.com/herulegowo> 11 November 2023)

b) Songsong



Gambar 4. Sunan Amangkurat I

(Sumber: <https://www.kompasiana.com/diahmustakaweni> 11 November 2023)

c) Dewi Nawang Sari

Referensi yang diambil dalam penggambaran Dewi Nawangsari adalah sesosok perempuan dengan pakaian adat khas Jawa dengan menggunakan mahkota. Dalam hal ini sosok Nyi Roro Kidul diharapkan bisa memvisualkan tidak terlalu jauh dengan Dewi Nawangsari.



Gambar 5. Nyiroro kidul sebagai referensi

(Sumber: <https://www.bengkulutoday.com/kanjeng-ratu-pantai-selatan-kidul> 11 November 2023)

- d) Goa Sunan Mas dan Sendang Surocolo Referensi penggambaran sekaligus tujuan utama pengenalan situs bersejarah Goa Sunan Mas dan Sendang Surocolo akan mengambil dari foto asli dari lokasi situs tersebut



Gambar 6. Keseluruhan Sendang Surocolo

(Sumber: Dokumentasi Penulis 02 Oktober 2023)

Selain itu juga penulis menerapkan analisis SWOT untuk melihat potensi dan kelemahan dari situs Goa Sunan Mas. Dari data yang didapat Goa Sunan Mas memiliki

2.2 Analisis Data

Analisa Matrik SWOT

<p>Internal</p> <p>Eksternal</p>	<p>Strength (S)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memiliki cerita sejarah yang menarik. - Sendang Surocolo sebagai daya Tarik tambahan 	<p>Weakness (W)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tidak banyak media yang mengulas.
<p>Opportunity (O)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Belum adanya media buku yang mengulas sejarah situs. - Menurut (Sarah Febrianti, 2023) Anak – anak cenderung menyukai gaya ilustrasi kartun. 	<p>(SO)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dengan cerita sejarah yang menarik dan belum adanya media buku yang mengulas Situs tersebut sehingga menjadi daya tarik tersendiri. - Dengan buku yang bergambar kartun disukai anak – anak, jika ingin berkunjung maka ada objek wisata lain selain Goa Sunan Mas itu sendiri. 	<p>(WO)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dengan tidak adanya media buku ilustrasi anak yang mengulas situs tersebut, perancangan ini bisa menjadi sebuah peluang yang bagus karena menjadi media pertama yang mengangkat sejarah Goa Sunan Mas.
<p>Threats (T)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adanya situs lain yang lebih terkenal disekitar Goa Sunan Mas. - Sudah banyak buku ilustrasi anak yang berisi tentang sejarah. 	<p>(ST)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dengan situs yang belum banyak diketahui masyarakat umum dan dengan adanya situs lain yang lebih terkenal di sekitar Goa Sunan Mas, hal ini dapat menjadi sebuah peluang untuk ikut mengangkat Goa Sunan Mas secara tidak langsung sebagai bagian dari kompleks wisata. 	<p>(WT)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selain belum ada media buku ilustrasi yang mengulas tentang Goa Sunan Mas maka dalam hal ini sejarah Goa Sunan Mas yang menarik dapat menjadi nilai plus tersendiri.

Dari analisis dan data tersebut dapat disimpulkan bahwa menarik karena memiliki nilai sejarah untuk disampaikan kepada anak – anak karena belum banyak media yang mengulas Goa Tersebut, dan hal ini akan menambah referensi tentang destinasi wisata yang menyajikan tentang nilai

historikal Sejarah Sunan Mas mengingat Goa tersebut tidak terbentuk unsur alam yang membuat menjadi nilai keunikan tersendiri untuk dikenal dan dikunjungi.

3. PEMBAHASAN

3.1 Format Karya

Perancangan ini hanya akan menggambarkan cerita dan latar suasana yang pernah terjadi dalam sejarah dari situs Sendang Surocolo dan Goa Sunan yang akan di cetak dalam bentuk buku berukuran 20x20cm dengan kertas Aster 200gsm yang berjumlah 20 halaman dan finishing hardcover. Perancangan ini ditujukan untuk anak – anak usia 6-12 tahun dalam bentuk buku yang berjudul “*Sejarah Goa Sunan Mas*” yang di adaptasi dari cerita sejarah dari situ Goa Sunan Mas yang ada di Kecamatan Pundong Yogyakarta.

3.2 Referensi Perancangan

Dalam perancangan buku ini perlu memerlukan beberapa referensi buku lain yang kurang lebih serupa sebagai bagian untuk referensi seperti visual karakter, warna, dan tata letak panel halaman. Buku ilustrasi anak Opredo Cerita Asli Indonesia Vol.1 yang ditulis oleh Dian Aprilia Dewi diterbitkan Elex Media Komputindo pada tahun 2018 pada gambar 6. menjadi salah satu referensi yang serupa untuk perancangan ini. Referensi lain yang penulis gunakan sebagai acuan adalah buku ilustrasi anak Buku 100 Cerita Rakyat Nusantara yang ditulis oleh Dian K yang diterbitkan oleh Bhuana Ilmu Populer pada tahun 2023 pada gambar 7



Gambar 7. Opredo Cerita Asli Indonesia Vol.1
(Sumber: Dokumentasi Penulis 24 Oktober 2023)



Gambar 8. 1000 Cerita Rakyat Nusantara
(Sumber: Dokumentasi Penulis 24 Oktober 2023)

3.3 Target Audiens

Penulis juga melakukan Analisa target audiens demi dicapainya target yang tepat dan maksimal Analisa target audiens berperan penting dalam tercapainya tujuan tersebut. Maka target

audiens akan di klasifikasikan adalah sebagai berikut : 1. Segmentasi Geografis, Secara geografis target audiens dari buku ilustrasi Goa Sunan Mas dan Sendang Surocolo menargetkan kepada anak-anak di pulau jawa, jika ditarik lebih dalam akan lebih spesifik di Yogyakarta. 2. Segmentasi Demografis, Target Audiens anak – anak berusia 6 – 12 tahun, berjenis kelamin laki – laki dan perempuan, Pendidikan SD (Sekolah Dasar). Untuk Target Market adalah Orang tua, berusia 27 – 35 tahun, berjenis kelamin Perempuan dan laki – laki, strata ekonomi menengah keatas, pendidikan SMA sederajat keatas, bekerja dengan penghasilan 3 juta keatas.

Segmentasi Psikografis, Secara psikografis buku ini ditujukan kepada anak – anak yang gemar dengan cerita petualangan dan rasa tahu yang tinggi, menyukai hal – hal berbau sejarah terutama sejarah yang ada di Indonesia. Untuk target audiens buku ini akan ditujukan kepada orang tua yang memiliki jiwa muda atau sering disebut dengan orang tua Millennial dengan gaya hidup kekinian dan mengutamakan bacaan yang berpendidikan dan berbudaya untuk anaknya.

Segmentasi Behavioral ,Perancangan buku ini ditujukan kepada orang tua dan anaknya yang memiliki kebiasaan bercerita sebelum tidur. Selain untuk mengeratkan hubungan antara anak dan orang tua, buku ini menjadi salah satu media untuk edukasi kepada anak sejak dini tentang sejarah dan budaya.

3.4 Alur Cerita

Daftar Isi

Halaman	Deskripsi
Cover Depan	Judul dan nama penulis
Sub Cover	Tipografi dari judul sampul depan
Identitas Buku	Berisi identitas dari buku dan penulis
Kata Pengantar	Sinopsis buku
Hal 1-2	Dibuka dengan siang itu 2 orang anak kecil Baskara dan Damar yang sudah berteman dari lama yang sedang bermain disekitaran situs Goa Sunan Mas jaman sekarang.
Hal 3-4	Tanpa sadar mereke bermain kejar kejaran Baskara dan Damar sampai di depan situs Goa Sunan mas dan berhenti sejenak.

Hal 5-6	Scene berpindah seperti flashback ke jaman dulu sebelum terbentuknya Goa Sunan Mas
Hal 7 - 8	Sunan Mas memmberi mandate kepada para pengawalnya untuk memutuskan tinggal beberapa lama di Surocolo guna untuk bertapa di dalam batu yang akan di keruk oleh beliau
Hal 9	Dewi Nawangsari yang datang Bersama putranya bertemu dengan Sunan Mas dan menyampaikan maksud kedatangannya
Hal 10	Karena sudah diberi ijin untuk tinggal Bersama, Kyai Semar yang memiliki fisik yang kuat dan kesaktian yang mumpuni ikut membantu dalam proses pembuatan Goa yang kelak akan dikenal dengan Goa Sunan Mas.
Hal 11 - 12	Sunan Mas yang terkenal sangat sakti dan Kyai Semar yang kuat Bersama sama mengeruk batuan besar tersebut dengan sebuah batok kelapa.
Hal 13	Keesokan harinya datanglah seorang pria Bernama Jagabiro yang mengaku utusan dari kerajaan Majapahit untuk menjemput pulang Dewi Nawangsari Kembali ke Kerajaan Majapahit.
Hal 14	Mendengar hal tersebut Dewi Nawangsari menolak untuk Kembali ke Majapahit. Sunan Mas pun juga tidak mengijinkan Dewi Nawangsari untuk pergi
Hal 15 – 16	Tidak terima dengan penolakan itu perdebatan pun berakhir dengan duel antara Jagabiro dan Sunan Mas.
Hal 17	Singkat cerita Jagabiro kalah dalam duel tersebut dan pergi melarikan diri.
Hal 18	Setelah kejadian tersebut akhirnya tiba di masa dimana Sunan Mas untuk Kembali ke Kasultanan dan meninggalkan Goa Sunan Mas dan Sendang tersebut untuk di tempati Dewi Nawangsari dan putranya Kyai Semar
Hal 19 – 20	Halaman interaktif untuk anak – anak yang membaca
Hal 21	Profil penulis

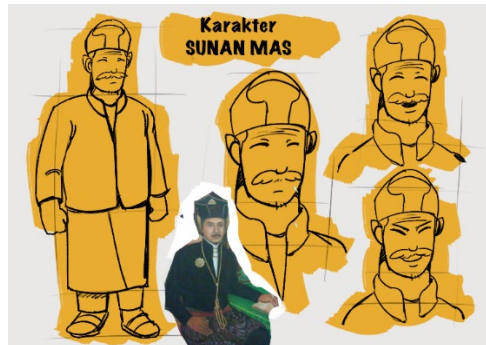
3.5 Proses Desain Karakter

Setelah selesai menyusun naskah yang akan digunakan di dalam perancangan maka tahap selanjutnya penulis melakukan desain karakter menggunakan software Procreate (Ipad – OS) dengan menggunakan referensi data dalam stilisasi karakter sebelumnya. Diharapkan dengan

penggunaan referensi tersebut agar terciptanya sebuah karakter yang tidak terlalu jauh dari gambaran asli yang diyakini.

1. Sunan Mas

Karakter Sunan Mas digambarkan tua dengan tujuan memberi kesan berwibawa atau berumur, bijak, dan baik hati. Menggunakan atribut yang sama dengan referensi yaitu sosok Sunan Amangkurat I.



Gambar 9. Sketsa Karakter Sunan Mas
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2. Dewi Nawangsari

Karakter Dewi Nawangsari digambarkan Wanita paruh baya dengan menggunakan kebaya dan aksesoris, penggambaran yang masih paruh baya berdasar referensi dari studi stilisasi menggunakan referensi sosok Nyi Roro Kidul diharapkan paling mendekati dengan sosok asli dari Dewi Nawangsari.

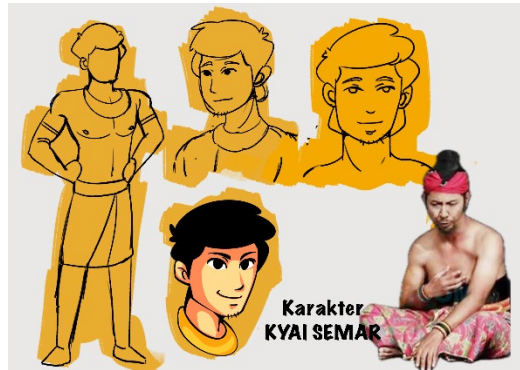


Gambar 10. Sketsa Karakter Dewi Nawangsari
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3. Kyai Semar

Karakter Kyai semar digambarkan sebagai sosok pemuda dewasa berkarakter ramah dan baik hati serta terlihat kuat karena merupakan tokoh yang berbeda dari Kyai

Semar yang kerap dikenal sebagai *Soko Guru* dalam pewayangan Jawa. Dengan menggunakan referensi dari foto lakon – lakon cerita tradisional (Ketoprak) diharapkan penggambaran tersebut dapat menarik minat anak – anak yang gemar dengan kisah kesatria/superhero kuat.



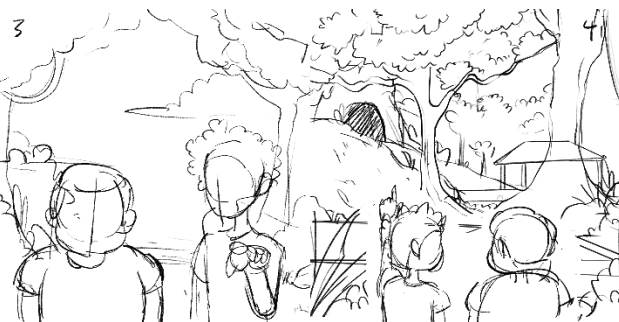
Gambar 11. Sketsa Karakter Kyai Semar
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.6 Proses Ilustrasi Sketsa

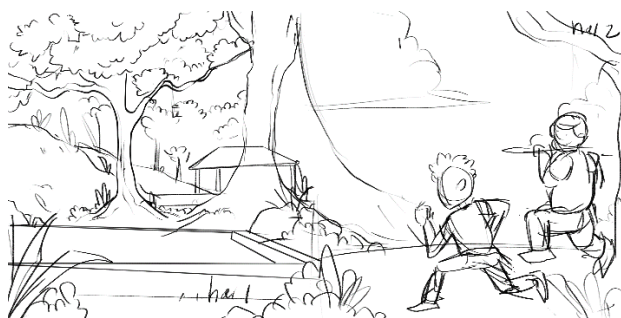
Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Ilustrasi sendiri adalah hasil dari sebuah pemikiran ide dan konsep yang di sampaikan melalui gambar (Witabora, 2012). Ilustrasi juga dapat menjadi sebuah media atau alat untuk bercerita, hal ini dapat kita jumpai di salah satunya di buku anak dengan kaya kartun. Hal tersebut berhubungan dengan kemampuan si anak yang belum sepenuhnya mengerti tentang gambar yang kompleks seperti komik dan dan buku ensiklopedia sejarah lainnya (Sarah Febrianti, 2023). Seorang ilustrator harus dapat memvisualisasikan sebuah bentuk cerita bergambar baik berupa cerita kedalam sebuah visual yang mampu mengkomunikasikan sebuah pesan yang ingin disampaikan kepada audiens (Maharsi, 2016). Dengan begitu sebagai seorang ilustrator harus mampu memahami sebuah makna dari cerita dan mampu mem-visualisasikannya dengan baik agar anak – anak tidak kesulitan menangkap arti dari sebuah cerita atau gambar yang disampaikan. Berikut merupakan proses pembuatan ilustrasi yang diawali dengan sketsa oleh penulis.



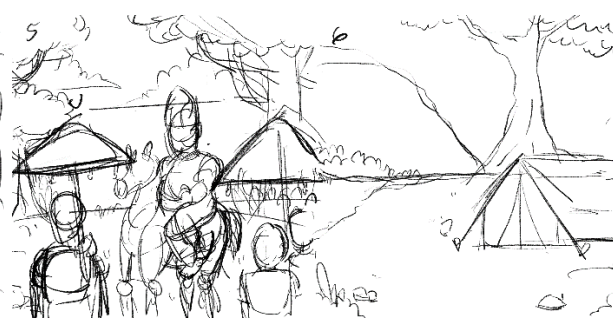
Gambar 12 .Sketsa Sampul depan dan belakang
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis



Gambar 13 .Sketsa halaman 1 - 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis



Gambar 14 .Halaman 3 - 4
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis



Gambar 15 .Sketsa halaman 5 - 6
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis



Gambar 16 .Halaman 7 - 8
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis



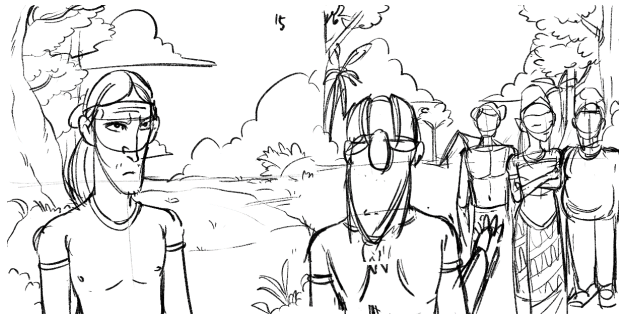
Gambar 17 .Sketsa halaman 9 - 10
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis



Gambar 18 .Halaman 11 - 12
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis



Gambar 19 .Sketsa halaman 13 - 14
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis



Gambar 20 .Halaman15 – 16
Sumber:Dokumentasi Pribadi Penulis



Gambar 21 .Sketsa halaman 17 - 18
Sumber:Dokumentasi Pribadi Penulis

3.7 Proses Tipografi

Selain peranan sebuah warna dan ilustrasi, tipografi juga turut andil dalam peranan penting dalam proses pembelajaran anak. Terlihat degan kita belajar mengenal huruf bahkan sebelum memasuki bangku sekolah. Hal tersebut merupakan bukti bahwa manusia mulai mempelajari huruf dari masa anak – anak. Ada banyak teori mengenai tipografi dan huruf dalam sebuah penerapannya, termasuk dalam buku cerita anak. Umumnya buku cerita anak haruslah memiliki huruf yang mudah dibaca dan dimengerti mengingat daya tangkap mereka belum sebaik orang dewasa, mulai dari keterbacaan font, jarak antar tulisan, dan jenis font atau tulisan yang akan dipakai yang menyesuaikan karakteristik dari anak – anak. Dalam perancangan ini akan menggunakan jenis huruf diantaranya:

Script, huruf script adalah jenis huruf yang memiliki ciri khas seperti tulisan tangan. Huruf ini biasanya memiliki nilai artistic dan terlihat menyambung. Penggunaan huruf pada perancangan ini akan cocok untuk bagian pembuka buku atau bisa sebagai ornament tambahan bagian sampul depan.

Oleh : Guntur Agung S

Gambar 22. font Kids Note(Personal Use) untuk sub judul
(Sumber: Dokumentasi Penulis 26 Oktober 2023)

Decorative, huruf dekoratif adalah jenis huruf yang memiliki keunikan pada bentuk yang tidak tentu tergantung karakter atau kesan apa yang ingin disampaikan melalui huruf tersebut seperti kesan seram, lucu, ceria dan masih banyak lagi. Penggunaan huruf pada perancangan ini cocok untuk desain sampul.

SEJARAH GOA SUNAN MAS

Gambar 23. huruf Dekoratif untuk judul sampul
(Sumber: Dokumentasi Penulis 26 Oktober 2023)

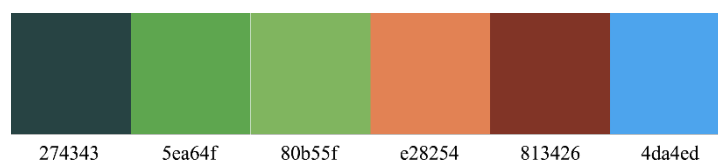
Sans Serif, huruf Sans Serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki pengait di tiap ujung hurufnya atau lebih sering dikenal huruf tanpa kaki. Penggunaan huruf pada perancangan ini cocok sebagai text untuk isi buku karena timbul kesan santai dan tidak formal dan tingkat keterbacaan yang mudah.



Gambar 24. Font Helvetica untuk Isi
(Sumber: Dokumentasi Penulis 26 Oktober 2023)

3.8 Proses Warna

Warna sangat berpengaruh dalam sebuah ilustrasi. Sebuah buku ilustrasi yang baik dapat memberikan kesan suasana ,latar dan waktu secara mendalam melalui pemilihan warna yang benar. (Rustan, WARNA, 2019) mengatakan warna mempunyai kemampuan untuk membangkitkan perasaan, mood, emosi tertentu. Dalam hal ini buku cerita anak harus memperhatikan dalam pemilihan warna yang akan dipakai di karakter dan latar belakang. Warna dapat memberikan dampak psikologis terhadap seseorang yang melihat dan memberikan efek sugesti yang mendalam. Kesan warna juga mempengaruhi tingkat kesukaan terhadap seseorang terutama pada anak. Anak-anak usia 4 hingga 6 tahun cenderung menyukai warna-warna cerah daripada warna kusam atau gelap.



Gambar 25. Pallette warna yang digunakan
(Sumber: Dokumentasi Penulis 26 Oktober 2023)

Dalam perancangan buku ini diambil beberapa sample warna cerah yang sesuai dengan tema Goa Sunan Mas yang identik dengan warna alam seperti hijau biru dan coklat, serta mengambil dari beberapa sample warna yang ada di dalam objek stilisasi. Dan berikut merupakan hasil proses pewarnaan yang sudah selesai.



Gambar 26 .Pewarnaan Sampul Belakang
Sumber:Dokumentasi Pribadi Penulis

Pada gambar 26 merupakan sampul belakang yang sudah diwarnai yang berisi synopsis dari cerita buku tersebut setelah dari proses sketsa.



Gambar 27 . Pewarnaan Sampul Depan
Sumber:Dokumentasi Pribadi Penulis

Pada gambar 27 merupakan sampul depan yang sudah diwarnai yang berisi ilustrasi karakter Sunan Mas (Tengah), Kyai Semar (Kanan), dan Dewi Nawangsari (kiri) sebagai karakter penting dalam cerita tersebut.



Gambar 28 .Pewarnaan Halaman 1 - 2
Sumber:Dokumentasi Pribadi Penulis

Pada gambar 28 merupakan halaman 1 dan 2 dimana halaman 1 menggambarkan dua orang anak kecil yang bernama Baskara



Gambar 29 . Halaman 3 – 4
Sumber:Dokumentasi Pribadi Penulis

dan Damar yang sedang bermain kejar kejaran sebagai cerita pembuka.

Pada gambar 29 setelah saling kejar kejaran dua anak tersebut sampai disebuah lokasi yang saat ini dikenal dengan Goa

Sunan Mas dan Baskara akan menjadi karakter yang membuka cerita sejarah dari Goa tersebut.



Gambar 30 .Pewarnaan Halaman 5 - 6
Sumber:Dokumentasi Pribadi Penulis

Pada gambar 30 masuk kedalam cerita masa lalu dimana Sunan Mas dan prajuritnya sedang mencari tempat bertapa dan sampai di Surocolo.



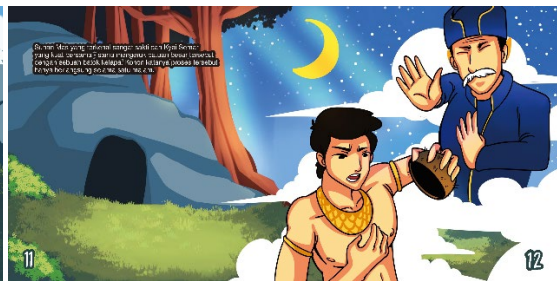
Gambar 31 . Halaman 7 – 8
Sumber:Dokumentasi Pribadi Penulis

Pada gambar 31 halaman 8 singkat cerita datang Dewi Nawangsari dan putranya Kyai Semar dari kejauhan.



Gambar 32 .Pewarnaan Halaman 9 - 10
Sumber:Dokumentasi Pribadi Penulis

Pada gambar 32 berisi ilustrasi Dewi Nawangsari yang mengutarakan keinginannya untuk ikut tinggal sementara waktu karena sedang melarikan diri dari kerajaan Majapahit.



Gambar 33 . Halaman 11 – 12
Sumber:Dokumentasi Pribadi Penulis

Pada gambar 33 berisi ilustrasi Kyai Semar yang ikut membantu Sunan Mas dalam mengeruk batu besar yang kelak akan digunakan sebagai tempat bertapa Sunan Mas.



Gambar 34 .Pewarnaan Halaman 13 - 14
 Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

Pada gambar 34 singkat cerita datang utusan dari Majapahit yang bernama Jagabiro untuk menjemput Dewi Nawangsari dan putranya pulang, namun ditolak oleh Dewi Nawangsari dan Sunan Mas.



Gambar 35 . Halaman 15 – 16
 Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

Pada gambar gambar 35 karena penolakan tersebut Jagabiro menantang Sunan Mas untuk berduel menyelam di Sungai Opak yang dekat dengan lokasi tersebut.



Gambar 37. Mockup finalisasi Karya
 (Sumber: Dokumentasi Penulis 12 Desember 2023)

Pada gambar 37 merupakan contoh aplikasi desain pada mockup buku, pada bagian kanan atas merupakan sampul depan yang akan di finishing dengan hardcover laminasi doff kemudian di bagian atas sebelah kiri merupakan bagian sampul belakang dengan finishing yang sama. Sementara pada bagian bawah merupakan aplikasi isi jika sudah menjadi sebuah buku dengan menggunakan kertas Aster 200gsm sebagai isi buku.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasar perancangan yang sudah melalui metode dan pembahasan yang penulis sampaikan, buku Ilustrasi sejarah Goa Sunan Mas tersebut bisa menyelesaikan masalah yang ada pada latar belakang. Perancangan ini ditujukan sebagai media pelestarian budaya dan pengenalan sejarah salah satu situs bersejarah yang ada di Yogyakarta yang belum banyak diketahui generasi muda. Selain itu juga dari perancangan ini dapat menjadi sebagai media promosi secara tidak langsung dengan mengenalkan Goa Sunan Mas sehingga pembaca penasaran dari tempat yang ada dicerita dan muncul rasa penasaran untuk datang langsung ke situs tersebut. Dengan penyelesaian tersebut diharapkan salah satu situs bersejarah ini tidak terlupakan oleh generasi yang akan mendatang dan akan tetap lestari dengan adanya buku ini. Jika suatu saat dimasa mendatang ada calon mahasiswa yang ingin mengangkat Kembali situs tersebut maka perancangan ini dapat menjadi salah satu rujukan untuk informasi secara cerita sejarah maupun secara data.

Data yang diambil merupakan data yang di dapat dari survei langsung ke lokasi Goa Sunan Mas serta data sejarah yang diperoleh merupakan data yang tertera secara resmi di sekitar Goa Sunan Mas yang mencakup dua versi Bahasa yaitu Bahasa Indonesia dan versi Bahasa Inggris. Untuk data pendukung penulis mewawancarai secara langsung ketua pemuda yang ada di desa Ngerco.

4.2 Saran

Untuk perancang buku ilustrasi dimasa mendatang ada baiknya untuk mempersiapkan data dari jauh hari serta jika memungkinkan sudah memiliki gambaran besar akan kearah mana buku ilustrasi ini di targetkan kepada audien, seperti gaya ilustrasi dan konsep penyampaian cerita.

Daftar Pustaka

- Ida Bagus Brata, R. I. (2021). Situs Sejarah Perekat Kerukunan dan Maknanya Dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara. *Santiaji Pendidikan*, 3-9.
- Janottama, I. P. (2017). Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh. *Segara Widya*, 1-7.
- Kurniasih, I. (2014). *Panduan Membuat Bahan Ajar Buku Teks Pelajaran Sesuai Dengan Kurikulum 2013*. Surabaya: Kata Pena.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Muktiono, J. D. (2003). *Aku Cinta Buku (Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak)*. Jakarta: Elex Media Compuntindo.
- Oktafiana, S. (2021). *Sejarah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Pertiwi, J. H. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Falsafah Pada Bangunan Masjid Menara Kudus. *Digilib ISI Yogyakarta*, 15-20.
- Prihantoro, I. (2013). Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Roro Jonggrang. *Digilib ISI Yogyakarta*, 1-30.
- Putra, Y. K. (2022). Perancangan Media Sosialisasi Pola Asuh Anak Usia Pra Sekolah Dengan Media Utama Buku Ilustrasi. *Aksa Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5-15.
- Rustan, S. (2019). *WARNA* (Buku 1 ed.). Jakarta: PT Lintas Kreasi Imaji.
- Rustan, S. (2020). *LAYOUT Mengenal Layout Cetak*. Jakarta: Nulisbuku.
- Sarah Febrianti, B. O. (2023). Perancangan Buku Cerita Interaktif Mengenal dan Mengelola Sampah Untuk Anak Golden Age. *Desainpedia Universitas Pembangunan Jaya*, 3.
- Suryana. (2010). *Metodologi Peneletian (Model Prakatis penelitian kuantitatif dan kualitatif)*. Jakarta: Udayana.
- Wakik, A. (2019). Gaya Ilustrasi Semi Realis Dalam Perancangan Buku Ilustrasi dan Promosi Sejarah Gerbong Maut Bondowoso. *ISI Surakarta*, 1-250.
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustras. *Binus*, 2-9.

LAMPIRAN

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH SITUS SENDANG
SUROCOLO DAN GOA SUNAN MAS DI BANTUL**



Disusun Oleh

Guntur Agung Sadewa

11191039

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DIPLOMA III/STRATA 1
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**

Menyetujui
Dosen Pembimbing
Tanggal: 23 Januari 2024

A stylized, handwritten signature in black ink, consisting of a large, sweeping loop followed by several vertical strokes.

Danu Widiatoro, M. Sn

NIDN. 0521057002

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH SITUS SENDANG SUROCOLO DAN GOA SUNAN MAS DI BANTUL



Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Pada tanggal 19 Januari 2024 di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

Pembimbing



Danu Widiatoro, M.Sn

NIDN. 0521057002

Ketua Penguji



Nofria Doni Fitri, M.Sn

NIDN. 0525117201

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI



Wahyu Tri W., M.Sn

NIDN. 0526047001

Ketua Jurusan



Dwisanto Savogo, M.Ds

NIDN. 0510128401

a. Dokumentasi Sidang



b. Lembar Konsultasi



F.STSRD VISI/B.5

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : GUNTUR AGUNG SADEWA NIM 11191039
SEMESTER : 9 TAHUN AKADEMIK : 2023/2024
JUDUL SKRIPSI: PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH
SITUA.SENDANG.SUROLOLO DAN GOA SUNAN MAS
PEMBIMBING : DANU WIDIANTORO, M.Si

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
5/10/2023	- KONSULTASI JUDUL - BAB II	- JUDUL SAMA TEORI SPESIFIK PADA OBJEK PERANCANGAN	
12/10/2023	- MILESTONE BULAN OCT BAB 2-3 - KARAKTER	- SKEMA DI SEREK HAWAKA	
02/11/2023	- REVISI SKEMA PERANCANG MECENKAPKI DATA LITERATUR	-	
	- BAB II REVISI PERBANYAK DATA LITERATUR	- PERBANYAK DATA	
09/11/2023	- KONSUL REVISI BAB II		

Ketua Jurusan :








(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

(DANU WIDIANTORO, M.Si)

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI 1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : GUNTUR AGUNG SADEWA NIM 11101039
SEMESTER : 9 TAHUN AKADEMIK : 2023/2024
JUDUL SKRIPSI : PERANCANGAN BUKU ILLUSTRASI SEJARAH SITUS
SENDANG SURCULO DAN 60A SUNAN MAS
PEMBIMBING : DANU WIDIANTORO, M.Si

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
16/11/2023	BAB III STUDI STILISASI	PERBANYAK REF KARAKTER/OBJEK	
23/11/2023	KONSUL SKETSA KESELURUHAN		
30/11/2023	KONSUL SKETSA 2 DAN LAYOUT	VARIASI BG DAN POSE	
07/12/2023	KONSULTASI KESELURUHAN ILUSTRASI KARYA		
11/12/2023	KONSULTASI KESELURUHAN BUKU KARYA	PERBAIKI TYPO TEKS	
14/12/2023	KONSULTASI SAMPLE PRINT BUKU		
20/12/2023	KONSULTASI SAMPLE BUKU FINAL	TYPO DIPERBAIKI LANGSUNG CETAK	

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)



Pembimbing,



(DANU WIDIANTORO, M.Si)

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI 1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : GUNTUR AGUNG SADEWA NIM 11191039
SEMESTER : 9 TAHUN AKADEMIK : 2023/2024
JUDUL SKRIPSI: PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH
SITUS SENDANG SURUCOLO DAN GOA SUNAN MAS
PEMBIMBING : DANU WIDIANTORO, M.SI

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
29/12/2023	KONSUL PERANCANGAN FINAL JURNAL FINAL	MEMBENAH TATA TULIS JURNAL	
02/01/2024	KONSUL PENULISAN JURNAL		
09/01/2024	<i>Ace</i> <i>Moji sidang</i>		

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,


(DANU WIDIANTORO, M.SI)