

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH
KERATON KOTAGEDE SEBAGAI MEDIA EDUKASI BUDAYA
UNTUK GENERASI MUDA**

TUGAS AKHIR



Disusun Oleh:

EKA RIZKY RAMADHANA

01221010

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
YOGYAKARTA**

2026

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH
KERATON KOTAGEDE SEBAGAI MEDIA EDUKASI BUDAYA
UNTUK GENERASI MUDA**

TUGAS AKHIR



Disusun Oleh:

EKA RIZKY RAMADHANA

01221010

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**

YOGYAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH
KERATON KOTAGEDE SEBAGAI MEDIA EDUKASI BUDAYA
UNTUK GENERASI MUDA



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

Pada tanggal ... di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

Pembimbing

Katrin Nur Nafi'ah Ismoyo, M. Pd.

NIDN. 0512029601

Ketua Penguji

M. Danang Syamsi, M. Sn

NIDN.

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI



Wahju Tri Widadijo, M. Sn.

NIDN. 0526047001

Ketua Jurusan

Dwisanto Sayogo, M. Ds.

NIDN. 0510128401

LEMBAR PERSETUJUAN
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH
KERATON KOTAGEDE SEBAGAI MEDIA EDUKASI BUDAYA
UNTUK GENERASI MUDA



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DIPLOMA III
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

Menyetujui

A handwritten signature in dark blue ink, reading 'Katrin' with a stylized flourish at the end.

Katrin Nur Nafi'ah Ismoyo, M. Pd.

NIDN. 0512029601

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga perancang dapat kesempatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH KERATON KOTAGEDE SEBAGAI MEDIA EDUKASI BUDAYA UNTUK GENERASI MUDA”. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Diploma Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV).

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini perancang menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan serta bimbingan baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, perancang ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

- ✧ Allah SWT yang telah memberikan penulis hidayah dan juga memberi kelancaran
- ✧ Mbak Katrin Nur Nafi’ah Ismoyo, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan dukungan yang banyak dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
- ✧ Bapak Nofria Doni Fitri, M. SN, selaku dosen wali saya
- ✧ Bapak Dwisanto Sayogo, M. Ds selaku ketua Jurusan.
- ✧ Kedua orang tua, dan keluarga besar penulis yang terus memberikan doa.

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Minat Utama	1
B. <i>Skill</i> Unggulan	2
C. Objek Perancangan.....	4
D. Kesimpulan	4
BAB II PENGANTAR OBJEK PERANCANGAN	5
A. Latar Belakang	5
B. Data Objek.....	6
1. Profil objek perancangan	6
2. Profil singkat target audiens	7
C. Analisis SWOT	8
1) Kekuatan.....	8
2) Kelemahan.....	8
3) Peluang.....	8
4) Ancaman.....	8
D. Kesimpulan	8
BAB III KONSEP DESAIN	9
A. Konsep Verbal	9
- Sinopsis cerita.....	10
B. Konsep Visual.....	10
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 . Poster kegiatan festival musik.....	2
Gambar 2 . Poster pasar Kotagede.	2
Gambar 3 . Karya ilustrasi digital figur manusia.	3
Gambar 4 . Karya vektor figur manusia.....	3
Gambar 5 . <i>Font Beardsons Normal</i>	10
Gambar 6 . <i>Font Anicon Slab</i>	10
Gambar 7 . Palet Warna <i>Earth Tone</i>	11
Gambar 8 . Referensi gaya ilustrasi 1. Gambar 9. Referensi gaya ilustrasi 2.	12
Gambar 10 . Referensi gaya ilustrasi kartun.	13
Gambar 11 . Sketsa & <i>line art</i> pada perancangan.	15
Gambar 12 . Sketsa & <i>line art</i> pada perancangan.	15
Gambar 13 . Sketsa & <i>line art</i> pada perancangan.	16
Gambar 14 . Sketsa & <i>line art</i> pada perancangan.	16
Gambar 15 . Sketsa & <i>line art</i> pada perancangan.	17
Gambar 16 . Sketsa & <i>line art</i> pada perancangan.	17
Gambar 17 . <i>Coloring</i> pada perancangan.....	18
Gambar 18 . <i>Coloring</i> pada perancangan.....	18
Gambar 19 . <i>Coloring</i> pada perancangan.....	18
Gambar 20 . Proses pemberian efek pada perancangan.....	18
Gambar 21 . Proses pemberian efek pada perancangan.....	18
Gambar 22 . Proses pemberian efek pada perancangan.....	18
Gambar 23 . Proses <i>finishing</i> pada perancangan.	19
Gambar 24 . Proses <i>finishing</i> pada perancangan.	19
Gambar 25 . Proses <i>finishing</i> pada perancangan.	19
Gambar 26 . Hasil perancangan, bagian <i>cover</i> depan.	20
Gambar 27 . Hasil perancangan, bagian kata pengantar.	21
Gambar 28 . Hasil perancangan, bagian daftar isi.	21
Gambar 29 . Hasil perancangan, bagian pengenalan tokoh Raka.....	22

Gambar 30 . Hasil perancangan, bagian halaman transisi.	22
Gambar 31 . Hasil perancangan, bagian halaman 1.	23
Gambar 32 . Hasil perancangan, bagian halaman 2.	23
Gambar 33 . Hasil perancangan, bagian halaman 3.	24
Gambar 34 . Hasil perancangan, bagian halaman 4.	24
Gambar 35 . Hasil perancangan, bagian halaman 5.	25
Gambar 36 . Hasil perancangan, bagian halaman 6.	25
Gambar 37 . Hasil perancangan, bagian halaman 7.	26
Gambar 38 . Hasil perancangan, bagian halaman 8.	26
Gambar 39 . Hasil perancangan, bagian halaman 9.	27
Gambar 40 . Hasil perancangan, bagian halaman 10.	27
Gambar 41 . Hasil perancangan, bagian halaman 11.	28
Gambar 42 . Hasil perancangan, bagian halaman 12.	28
Gambar 43 . Hasil perancangan, bagian halaman 13.	29
Gambar 44 . Hasil perancangan, bagian halaman 14.	29
Gambar 45 . Hasil perancangan, bagian halaman 15.	30
Gambar 46 . Hasil perancangan, bagian halaman 16.	30
Gambar 47 . Hasil perancangan, bagian halaman 17.	31
Gambar 48 . Hasil perancangan, bagian halaman 18.	31
Gambar 49 . Hasil perancangan, bagian halaman 19.	32
Gambar 50 . Hasil perancangan, bagian halaman 20.	32
Gambar 51 . Hasil perancangan, bagian halaman 21.	33
Gambar 52 . Hasil perancangan, bagian halaman 22.	33
Gambar 53 . Hasil perancangan, bagian halaman 23.	34
Gambar 54 . Hasil perancangan, bagian halaman 24.	34
Gambar 55 . Hasil perancangan, bagian halaman 25.	35
Gambar 56 . Hasil perancangan, bagian halaman 26.	35
Gambar 57 . Hasil perancangan, bagian halaman 27.	36
Gambar 58 . Hasil perancangan, bagian halaman 28.	36
Gambar 59 . Hasil perancangan, bagian halaman 29.	37

Gambar 60 . Hasil perancangan, bagian halaman 30.....	37
Gambar 61 . Hasil perancangan, bagian halaman 31.....	38
Gambar 62 .Hasil perancangan, bagian halaman 32.....	38
Gambar 63 . Hasil perancangan, bagian halaman 33.....	39
Gambar 64 . Hasil perancangan, bagian halaman 34.....	39
Gambar 65 . Hasil perancangan, bagian halaman 35.....	40
Gambar 66 . Hasil perancangan, bagian halaman 36.....	40
Gambar 67 . Hasil perancangan, bagian halaman 37.....	41
Gambar 68 . Hasil perancangan, bagian peta Kotagede.	41
Gambar 69 . Hasil perancangan, bagian ucapan terimakasih.	42
Gambar 70 . Hasil perancangan, bagian daftar referensi.	42
Gambar 71 . Hasil perancangan, bagian tentang penulis.	43
Gambar 72 . Hasil perancangan, bagian <i>cover</i> belakang.	43
Gambar 73 . Gambar <i>Mock Up</i> 1. Gambar 74. Gambar <i>Mock Up</i> 2	44

STSRD VISI

DAFTAR TABEL

Tabel 1 . Contoh karya perancang.	3
Tabel 2 . Sketsa, <i>line art</i> , dan <i>detailing</i> pada perancangan.....	17
Tabel 3 . <i>Coloring</i> , efek, <i>finishing</i> karya.....	19
Tabel 4 . Hasil perancangan.	43

BAB I PENDAHULUAN

A. Minat Utama

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah bidang yang memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan secara efektif melalui elemen visual. Di dalam DKV, terdapat berbagai disiplin ilmu, salah satunya adalah ilustrasi digital yang menjadi fokus utama dalam tugas akhir ini. Ketertarikan pada ilustrasi digital muncul dari keinginan untuk menggabungkan estetika visual dan komunikasi, sehingga mampu menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat luas.

Selain itu, minat dalam bidang sejarah lokal juga menjadi alasan pemilihan topik ini. Sejarah lokal yang dipilih adalah sejarah lokal Keraton Kotagede. Kotagede, sebagai salah satu kawasan bersejarah di Yogyakarta, memiliki nilai budaya dan historis yang kaya. Namun, informasi mengenai sejarah Keraton Kotagede belum banyak disajikan dalam format yang menarik bagi generasi muda. Oleh karena itu, perancangan buku cerita sejarah singkat ini diharapkan dapat menjadi media yang lebih komunikatif dan interaktif dalam menyampaikan sejarah Keraton Kotagede.

B. Skill Unggulan

Perancang memiliki *skill* unggulan pada bidang Ilustrasi Digital, dimana ilustrasi digital merupakan kemampuan menggambar ilustrasi menggunakan perangkat lunak seperti Adobe Illustrator, Photoshop dan Krita. Ilustrasi akan digunakan dalam buku untuk menghidupkan cerita.

No	Karya	Keterangan
1	 Gambar 1. Poster kegiatan festival musik.	Poster kegiatan festival musik, dibuat dengan menggunakan teknik berkarya ilustrasi digital.
2	 Gambar 2. Poster pasar Kotagede.	Poster pasar Kotagede, dibuat dengan menggunakan teknik berkarya ilustrasi digital.

No	Karya	Keterangan
3	 Gambar 3. Karya ilustrasi digital figur manusia.	Karya ilustrasi digital figur manusia untuk media kaos.
4	 Gambar 4. Karya vektor figur manusia.	Karya vektor figur manusia.

Tabel 1. Contoh karya perancang.

C. Objek Perancangan

Berisi objek-objek yang relevan dengan tema ilustrasi yang dibuat, diantaranya:

1. Keraton: Keraton Kotagede.
2. Masjid Gedhe Mataram.
3. Makam Raja -raja.
4. Rumah Joglo.
5. Benteng Batu.

D. Kesimpulan

Berdasarkan minat utama dalam ilustrasi digital dan sejarah lokal serta didukung dengan keterampilan yang relevan, pemilihan perancangan berupa buku cerita sejarah singkat tentang Keraton Kotagede merupakan keputusan yang tepat. Buku ini diharapkan dapat menjadi media edukatif yang menarik bagi masyarakat, terutama generasi muda, untuk mengenal lebih dalam tentang sejarah Kotagede dalam format visual yang menarik dan mudah dipahami.

STSRD VISI

BAB II PENGANTAR OBJEK PERANCANGAN

A. Latar Belakang

Keraton Kotagede Yogyakarta merupakan salah satu warisan sejarah berkategori penting dari Kesultanan Mataram Islam dengan nilai budayanya yang sangat tinggi. Sebagai ibukota Mataram Islam, Kotagede sebagai pusat pemerintah dan kebudayaan di ujung abad ke-16. Sejarahnya masih dapat ditemukan melalui berbagai situs sejarah seperti, Makam Raja Mataram, Masjid Gedhe Mataram, dan sisa-sisa reruntuhan benteng dan kompleks pemukiman tradisional. Adanya Kotagede menggambarkan perpaduan arsitektur Jawa khas dengan pengaruh Hindu Buddha dan Islam yang menerjemahkannya menjadi salah satu warisan budaya yang harus dilestarikan. Keraton Kotagede merupakan cikal bakal sekaligus asal-usul dari Keraton Yogyakarta, karena Kotagede adalah ibu kota pertama Kesultanan Mataram Islam yang didirikan Panembahan Senopati sekitar tahun 1586–1613 di bekas hutan Mentaok. Meskipun pusat pemerintahan Mataram kemudian berpindah beberapa kali (ke Kerta, Plered, Kartasura, hingga Surakarta), garis keturunan, legitimasi kekuasaan, serta tradisi budaya Mataram tetap dilanjutkan oleh Kesultanan Yogyakarta yang berdiri setelah Perjanjian Giyanti tahun 1755.

Namun, seiring dengan perkembangan zaman, kesadaran remaja terhadap sejarah dan budaya lokal semakin memudar. Banyak remaja, bahkan yang tinggal di daerah perkotaan seperti Jabodetabek, lebih terpapar pada budaya populer dari negara asing daripada sejarah lokal mereka sendiri. Hal ini sesuai dengan temuan bahwa generasi muda kesadarannya masih rendah mengenai warisan budaya, hal tersebut masih menjadi permasalahan utama (Pratiwi & Nugroho, 2022). Keterbatasan media edukasi yang menarik dan sesuai dengan minat remaja menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan kurangnya perhatian mereka terhadap sejarah Kotagede. Saat ini, informasi mengenai Keraton Kotagede lebih banyak tersedia dalam bentuk buku akademik dan artikel sejarah yang sering kali kurang menarik, seolah mencerminkan kesadaran remaja yang pula mulai pudar.

Untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, kita memerlukan pendekatan edukasi yang lebih menarik, salah satunya dengan memanfaatkan buku ilustrasi. Buku ilustrasi menawarkan keunggulan dalam menyampaikan informasi sejarah dengan cara yang visual dan interaktif, sehingga lebih mudah dicerna dan dinikmati oleh kalangan muda. Dengan menggabungkan narasi sejarah yang bersahabat dan ilustrasi yang memikat, buku ini berpotensi menjadi media edukasi yang efektif dalam mengenalkan sejarah dan kebudayaan Keraton Kotagede kepada generasi muda. Hal ini penting agar mereka dapat lebih mendalami dan menghargai warisan budaya yang ada.

Melalui buku ilustrasi ini, diharapkan generasi muda dapat lebih mendalami sejarah dan warisan budaya yang ada di Kotagede. Dengan meningkatnya kesadaran serta apresiasi terhadap sejarah lokal, diharapkan muncul rasa kepedulian yang lebih besar untuk melestarikan warisan budaya bangsa kita. Buku ini tidak hanya berfungsi sebagai media edukasi, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat identitas budaya generasi muda Indonesia di tengah gempuran budaya asing.

B. Data Objek

1. Profil objek perancangan

Keraton Kotagede adalah salah satu peninggalan Kesultanan Mataram Islam yang didirikan oleh Panembahan Senopati pada akhir abad ke-16. Secara arsitektural, keraton ini merupakan gabungan unsur budaya Hindu-Buddha dengan Islam yang terlihat pada tata letak kompleks bangunan, gapura, serta ukiran-ukiran yang menghiasi berbagai struktur di dalamnya. Beberapa bagian penting dari peninggalan Keraton Kotagede antara lain:

1. Makam Raja-Raja Mataram – Tempat peristirahatan terakhir Panembahan Senopati dan beberapa tokoh penting lainnya.

2. Masjid Gedhe Mataram – Masjid bersejarah yang memiliki desain arsitektur khas Jawa.

3. Benteng dan Sisa-Sisa Keraton – Struktur benteng dan gerbang batu yang menjadi saksi kejayaan Mataram Islam.

4. Permukiman Tradisional – Kawasan pemukiman yang masih mempertahankan rumah-rumah tradisional khas Kotagede.

Sebagai salah satu objek wisata sejarah dan budaya, Kotagede menjadi destinasi edukasi yang menarik bagi wisatawan lokal maupun mancanegara. Namun, karena kurangnya dokumentasi visual yang menarik bagi generasi muda, situs ini masih kurang dikenal di kalangan anak muda di luar Yogyakarta.

2. Profil singkat target audiens

Target utama dari buku ilustrasi ini adalah generasi muda, yang terdiri dari:

Pelajar SMP-SMA (usia 13-18 tahun) – Kelompok usia yang sedang dalam tahap belajar sejarah dan budaya nasional di sekolah.

Mahasiswa (usia 18-25 tahun) – Terutama mahasiswa jurusan sejarah, seni, dan desain yang memiliki ketertarikan pada budaya Nusantara.

Pecinta budaya dan sejarah – Komunitas atau individu yang memiliki ketertarikan terhadap sejarah dan arsitektur kuno.

Generasi muda saat ini cenderung lebih akrab dengan budaya populer yang disajikan dalam format visual seperti komik, animasi, atau infografis. Oleh karena itu, buku ilustrasi menjadi strategi yang tepat untuk memperkenalkan sejarah Kotagede kepada mereka.

C. Analisis SWOT

1) Kekuatan

- Keraton Kotagede memiliki nilai sejarah dan budaya tinggi.
- Masih terdapat banyak peninggalan fisik yang dapat dijadikan referensi visual.
- Potensi wisata edukasi yang menarik bagi berbagai kalangan.

2) Kelemahan

- Informasi tentang Keraton Kotagede masih kurang dikenal, terutama di luar Yogyakarta.
- Dokumentasi visual yang terbatas dan kurang menarik bagi generasi muda.
- Kurangnya sumber referensi yang dikemas dalam format yang menarik seperti ilustrasi.

3) Peluang

- Tren literasi visual semakin meningkat, terutama dalam bentuk buku ilustrasi.
- Dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif di sekolah-sekolah.

4) Ancaman

- Kurangnya minat generasi muda terhadap sejarah lokal.
- Dominasi budaya asing yang lebih menarik perhatian anak muda.
- Persaingan dengan media digital yang lebih dinamis dan mudah diakses.

D. Kesimpulan

Berdasarkan analisis SWOT, buku ilustrasi mengenai sejarah Keraton Kotagede menunjukkan potensi besar sebagai media edukasi budaya yang efektif bagi generasi muda terutama di wilayah perkotaan. Salah satu kekuatan inti dari proyek ini terletak pada nilai historis dan budaya Kotagede yang begitu signifikan, ditambah dengan adanya tren literasi visual yang semakin berkembang saat ini. Namun, tantangan paling besar yang dihadapi adalah kurangnya kesadaran di kalangan generasi muda tentang sejarah lokal, serta dominasi media digital yang lebih menarik perhatian. Oleh karena itu, penting bagi buku ilustrasi ini untuk dirancang dengan konsep visual yang kreatif, menarik, dan interaktif, sehingga dapat bersaing dengan berbagai bentuk media digital lainnya yang ada di pasaran.

BAB III KONSEP DESAIN

A. Konsep Verbal

Tema utama perancangan ini adalah “Membumikan Sejarah Kotagede untuk Generasi Masa Kini”. Tema ini dipilih untuk menjembatani kesenjangan antara kekayaan sejarah Keraton Kotagede (sebagai warisan Kesultanan Mataram Islam) dengan minat generasi muda di Jabodetabek yang lebih akrab dengan konten visual kekinian, seperti komik, infografis, atau cerita bergambar. Konsep verbal menekankan pendekatan naratif yang ringan, edukatif, dan menginspirasi, sehingga sejarah tidak terasa kaku atau akademis, melainkan seperti petualangan yang *relatable* bagi remaja dan mahasiswa.

Pemaparan tema “Membumikan Sejarah Kotagede untuk Generasi Masa Kini” diwujudkan melalui ilustrasi yang menggabungkan elemen sejarah autentik (arsitektur Jawa-Islam, ukiran tradisional, kehidupan masyarakat Mataram) dengan gaya visual kontemporer yang segar. Ilustrasi tidak hanya mendokumentasikan fakta sejarah, tetapi juga membangun emosi apresiasi terhadap budaya lokal di tengah pengaruh budaya global. Narasi dibuat dalam bentuk cerita pendek berurutan (*storytelling* visual) agar pembaca merasa “ikut serta” dalam perjalanan sejarah, sehingga meningkatkan retensi informasi dan minat untuk mengunjungi situs Kotagede secara langsung.

- Sinopsis cerita

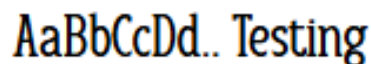
Buku ini mengisahkan seorang remaja bernama “Raka” dari Jakarta yang awalnya cuek dengan pelajaran sejarah di sekolah. Suatu hari, melalui mimpi, Raka “terlempar” ke era akhir abad ke-16 di Kotagede. Ia bertemu Panembahan Senopati, pendiri Keraton Mataram Islam, dan menyaksikan proses pendirian keraton pada 1582, pembangunan Masjid Gedhe Mataram (masjid tertua dengan arsitektur Jawa-Islam), pembuatan Makam Raja-raja, serta kehidupan masyarakat di permukiman tradisional dengan kerajinan perak dan rumah joglo. Sepanjang petualangan, Raka belajar tentang harmoni budaya (perpaduan Hindu-Buddha-Islam), nilai kebersamaan, dan pentingnya melestarikan warisan. Di akhir cerita, Raka kembali ke masa kini dengan semangat baru: Ia mengajak teman-temannya mengunjungi Kotagede dan membagikan pengalaman via media sosial.

B. Konsep Visual

- **Tipografi:** Judul bab menggunakan *font Beardsons Normal* (nuansa klasik tapi elegan); *body text* menggunakan *font slab-serif* seperti Anicon Slab (mudah dibaca, kekinian). Ukuran *font body* 12-18 pt, dan *leading* 1.5 untuk kenyamanan baca. Pemilihan tipografi *serif* dan *slab-serif* ini bertujuan untuk menyampaikan kesan elegan, klasik, elegan, dan mudah dibaca, sesuai dengan karakter *heritage* dan kekinian yang diusung dalam desain (Sihombing, 2023).



Gambar 5. *Font Beardsons Normal.*



Gambar 6. *Font Anicon Slab.*

Earthy tones merupakan palet warna alami yang terinspirasi dari elemen bumi seperti tanah, batu, dan tumbuhan, yang memberikan kesan hangat, harmonis, serta mendalam (Kuleng, 2023).

- **Warna:** Palet warna yang digunakan adalah palet warna hangat dan *earthy*. *Earthy tones* merupakan palet warna alami yang terinspirasi dari elemen bumi seperti misalnya tanah, batu, dan tumbuhan, yang memberikan kesan hangat, harmonis, serta mendalam (Kuleng, 2023), merah bata & cokelat tua (simbol kejayaan Mataram), hijau daun & keemasan (harmoni alam dan Islam), biru langit & krem (nuansa damai dan tradisional). Warna kontras tinggi untuk elemen penting agar mudah menarik perhatian.



Gambar 7. Palet Warna *Earth Tone*.

- **Gaya ilustrasi:** Kartun dikombinasikan dengan gaya *flat*/minimalis, demikian juga untuk ilustrasi *background* dan aksesorisnya, sehingga terasa segar dan mudah dibaca.



Gambar 8. Referensi gaya ilustrasi 1.



Gambar 9. Referensi gaya ilustrasi 2.

BAB IV PROSES DESAIN

Perancang telah melakukan proses analisis SWOT, dengan hasil buku ilustrasi mengenai sejarah Keraton Kotagede menunjukkan potensi besar sebagai media edukasi budaya yang efektif bagi generasi muda terutama di wilayah perkotaan. Selanjutnya, perancang melakukan proses desain dimulai dari mengumpulkan referensi dan melanjutkan proses perancangan hingga penerapannya.

A. Referensi Desain

Pada perancangan ini, perancang memiliki referensi desain atau gaya ilustrasi yang terinspirasi dari kartun. Kartun itu sendiri merupakan salah satu bentuk ilustrasi mengenai orang, gagasan, ataupun situasi dalam bentuk sebuah lukisan maupun gambar (Ratnaningsih & Jatibaru, 2021). Berikut adalah referensi gaya kartun yang menjadi acuan perancang.



Gambar 10. Referensi gaya ilustrasi kartun.

B. Proses Desain

Proses desain merupakan langkah lanjutan setelah menemukan referensi acuan untuk perancangan. Pada tahap awal proses desain, perancang melakukan proses sketsa sekaligus membuat *line art* nya sehingga kemudian mampu membuat detail ilustrasinya. Perancang membuat sketsa dan *line art* pada aplikasi *Krita*. Sketsa merupakan gambar rancangan yang memiliki wujud sederhana sebagai kerangka awal dalam proses penciptaan karya seni rupa dan desain (Fikri, 2015). *Line art* itu sendiri merupakan gambar atau ilustrasi yang pembuatannya menggunakan garis sebagai komponen utama, terdiri dari garis lurus atau melengkung pada *background* polos tanpa gradasi warna untuk merepresentasikan bentuk gambar 2D atau 3D (Kimberly & Yanuar, 2022). Berdasarkan pengertian dari sketsa dan *line art* itu sendiri maka dapat disimpulkan bahwa sketsa merupakan susunan kerangka visual, dilanjutkan dengan proses *line art* untuk mempertegas bentuk dan kontur objek menggunakan seni garis. Perancang kemudian menyatukan proses sketsa dan *line art* dilanjutkan dengan proses detail. Proses *detailing* dilakukan oleh perancang pada bagian-bagian seperti bangunan Gapura Mataram, Masjid Mataram, figur manusia, dan objek-objek pendukung lainnya.

Foto Sketsa & <i>Line Art</i>	Keterangan Detail
 Gambar 11. Sketsa & <i>line art</i> pada perancangan.	Cover : Halaman ini adalah bagian <i>cover</i> buku, pada bagian ini perancang memberikan detail di bagian gapura dan membuat sketsa tokoh Raka di depan gapura.
 Gambar 12. Sketsa & <i>line art</i> pada perancangan.	Perkenalan karakter. Halaman ini adalah bagian pengenalan karakter (Raka), selain sketsa karakter, pada bagian ini perancang memberikan detail pada bagian <i>background</i> (rumah-rumah tradisional).



Gambar 13. Sketsa & *line art* pada perancangan.

Bab 1 . Ilustrasi Lahirnya Keraton

Gambar ini merupakan bagian Bab 1, perancang membuat sketsa tokoh Panembahan Senopati yang sedang melihat para warga yang sedang membangun benteng.

Gambar 14. Sketsa & *line art* pada



perancangan.

Panembahan Senopati.

Sketsa ini adalah bagian halaman untuk memperkenalkan Panembahan Senopati (Danang Sutawijaya).

Gambar 15. Sketsa & <i>line art</i> pada perancangan. 	Pengrajin Perak. Perancang membuat sketsa pengrajin perak untuk menggambarkan banyaknya para pengrajin perak di Kotagede.
Gambar 16. Sketsa & <i>line art</i> pada perancangan. 	Suasana Pasar. Halaman ini menggambarkan sketsa suasana di pasar kotagede, pada bagian ini perancang memberikan detail pada objek - objek yang dijual di pasar.

Tabel 2. Sketsa, *line art*, dan *detailing* pada perancangan

Perancang kemudian melanjutkan proses perancangan dimulai dari *coloring*, pemberian efek, dan yang terakhir adalah *finishing*. Berikut adalah proses *coloring*, pemberian efek, dan *finishing*.

COLORING		
1	2	3
		
Gambar 17. <i>coloring</i> pada perancangan.	Gambar 18. <i>coloring</i> pada perancangan.	Gambar 19. <i>coloring</i> pada perancangan.
Perancang memakai warna - warna <i>earth tone</i> karena identik dengan suasana Kotagede yang kaya akan historinya, unsur tradisional, dan dekat dengan unsur budaya Jawa. Perancang menggunakan teknik pewarnaan <i>flat color</i> dengan <i>cel shading</i> untuk menciptakan visual yang sederhana, serta mendukung gaya ilustrasi semi-kartun pada media cerita digital.		
EFEK		
1	2	3
		
Gambar 20. Proses pemberian efek pada perancangan.	Gambar 21. Proses pemberian efek pada perancangan.	Gambar 22. Proses pemberian efek pada perancangan.

Perancang menggunakan efek visual secukupnya agar tidak mengurangi fokus terhadap penyampaian informasi. Efek yang digunakan berupa bayangan. Ada bagian yang tidak di warna seperti karya 1 untuk memberi kesan transisi, untuk karya 2 dan 3 perancang menciptakan kesan *blur* agar terfokus pada objek.

FINISHING

1	2	3
 Gambar 23. Proses <i>finishing</i> pada perancangan.	 Gambar 24. Proses <i>finishing</i> pada perancangan.	 Gambar 25. Proses <i>finishing</i> pada perancangan.
Pada perancangan buku “<i>Legacy Kotagede</i>” ini perancang melakukan <i>finishing</i> dengan teknik ilustrasi digital vektor bergaya <i>flat</i> semi-kartun dengan pendekatan visual <i>storybook</i> dan nuansa budaya Jawa.		

Tabel 3. *coloring*, efek, *finishing* karya.

C. Final Desain

Setelah perancang melakukan proses-proses desain yang telah dijelaskan dan ditampilkan pada tabel diatas, berikut adalah detail keseluruhan hasil karya perancangan buku ilustrasi “*Legacy Kotagede*”.

Detail buku adalah sebagai berikut:

- a) Ukuran buku : 15 cm X 15 cm.
- b) Bahan kertas isi buku : *Art Paper* 150 gsm.
- c) *Finishing cover* buku : *Hard cover* laminasi *doff*.
- d) *Finishing* buku : Jilid lem.

Hasil Karya	Keterangan
	Cover Depan Pada bagian <i>cover</i> depan, perancang membuat gambar gapura makam raja mataram dan figur karakter (Raka) di tengahnya, menggunakan warna - warna <i>Earth Tone</i>, dan terdapat tulisan “<i>Legacy Kotagede: petualangan menemukan sejarah Jawa</i>” sebagai judul buku.

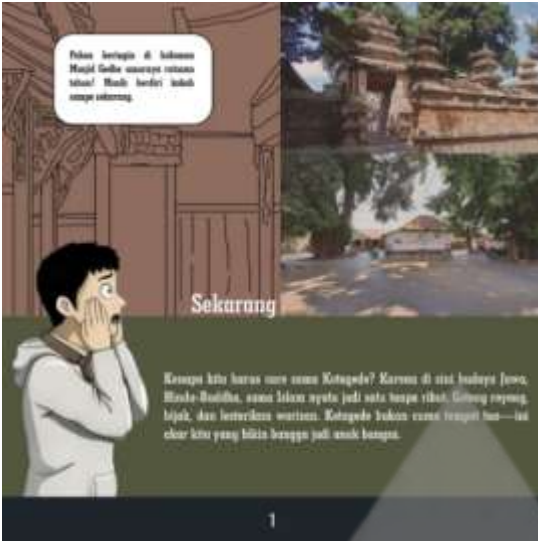
Gambar 26. Hasil perancangan, bagian *cover* depan.

 Gambar 27. Hasil perancangan, bagian kata pengantar.	Kata Pengantar Perancang membuat bagian kata pengantar untuk menyambut para pembaca dan menjelaskan kenapa buku ini di buat.
 Gambar 28. Hasil perancangan, bagian daftar isi.	Daftar Isi Daftar Isi menyajikan ringkasan struktur buku secara urut dan lengkap. Bagian ini membantu pembaca mengetahui bab-bab yang ada, serta nomor halaman setiap bab sehingga memudahkan navigasi saat membaca buku tentang Raka.

 Wow! Kaudin, gua Raka, anak Jakarta yang biasa cuman meses-mesesan aja tiap harinya. Tapi suatu hari, gua mimpi aneh banget. Didalem mimpi itu-tlu gua nyamar ke Kotagede tahun 1500-an! Di sana gua ketemu Pura Luhur Segaspati dan itu sendiri gimana kalo ini jadi pusat kegiatan Mataram Islam. Sekarang gua mau ajak kalian menjelajah ke sana. Seru dah pokoknya!	Perkenalan Tokoh Raka Perancang membuat ilustrasi serta penjelasan singkat, pembaca diajak mengenal siapa Raka, latar belakang, kepribadian, serta nilai-nilai yang ingin disampaikan melalui karakter tersebut.
 Ayo kita mulai petualangannya!	Halaman Transisi Halaman transisi berfungsi sebagai jembatan antar bab atau bagian buku. Biasanya berisi ilustrasi menarik dan kalimat pendek sebelum memasuki bab baru.

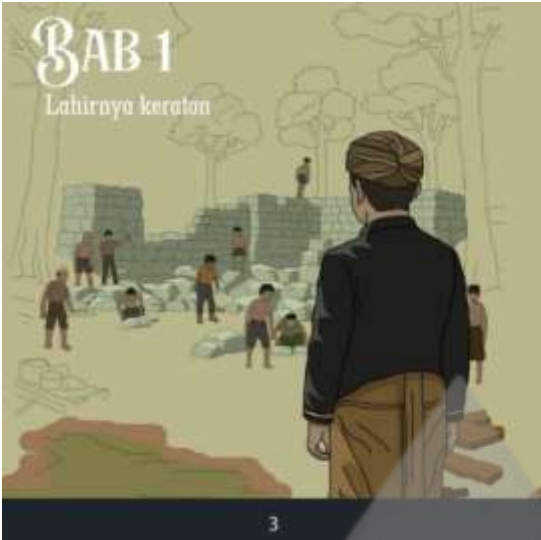
Gambar 29. Hasil perancangan, bagian perkenalan tokoh Raka.

Gambar 30. Hasil perancangan, bagian halaman transisi.

 Pada awalnya di kawasan Masjid Gedhe suasana ramai sekali! Banyak berdirinya rumah-rumah sekarang. Sekarang Kotagede kita harus cari nama Kotagede? Karena di sini banyak Jawa, Hindu-Buddha, sama Islam nyata jadi satu tempat ritual. Gunung rayung, lepak, dan berdirinya warisan. Kotagede bukan cuma tempat tua—ini char kita yang bikin sejarah jadi anak bangsa. 1	Halaman 1 Halaman pembuka yang memperlihatkan gambaran perbedaan Kotagede zaman dulu dan zaman sekarang. Dengan tambahan kalimat yang memperlihatkan rasa ketertarikan Raka pada situasi zaman dulu.
 Sebelumnya apa, dulu Kotagede adalah kota lama yang penuh kehidupan: pasar ramai, pengrajin perak, dan orang-orang bilang beramannya sangat luar biasa. Sekarang, banyak rumah-rumah yang lupa hal-hal kuno, seperti ini ada di depan mata kita. Gue pengen lihat rumah-lah itu, bukan bisa ngamain sendiri tanpa beres-beres warisan kita, dan malah belajar buat apa itu rumah? Waktu waktu beres-beres banget gitu. Karena kalau kita ngak peduli, nanti generasi selanjutnya juga bakal bingung dan bingung. Dan itu sayang banget, kan? Dulu Gue pengen kalian ngamain sendiri video Kotagede yang banget dan penuh makna. Makanya gue ceritain lewat petualangannya gue sebagai Raka yang "nyasar" ke masa lalu. Stay ready vide adventure barung gue! 2	Halaman 2 Halaman pembuka kedua yang memperlihatkan gambaran perbedaan Kotagede zaman dulu dan zaman sekarang, dengan tambahan kalimat yang memperlihatkan rasa ketertarikan Raka pada situasi zaman dulu.

Gambar 31. Hasil perancangan, bagian halaman 1.

Gambar 32. Hasil perancangan, bagian halaman 2.

 Gambar 33. Hasil perancangan, bagian halaman 3.	Halaman 3: Bab 1 Bab 1, Bagian ini memperkenalkan setting dan suasana awal petualangan Raka yang memperlihatkan sosok Panembahan Senopati yang sedang memperhatikan rakyatnya membangun benteng.
 Gambar 34. Hasil perancangan, bagian halaman 4.	Halaman 4 Halaman lanjutan Bab 1 yang memperkenalkan tokoh Senopati dengan penjelasan singkat tokoh sejarah “Danang Sutawijaya” beserta perannya.

 Gambar 35. Hasil perancangan, bagian halaman 5.	Halaman 5 Halaman ini merupakan penggambaran tokoh Panembahan Senopati (Danang Sutawijaya).
 Gambar 36. Hasil perancangan, bagian halaman 6.	Halaman 6 Halaman ini merupakan penjelasan perajalanan Senopati membangun keraton serta menjelaskan kenapa sosok Senopati bisa menjadi sosok yang sangat di hormati rakyatnya.



Gambar 37. Hasil perancangan, bagian halaman 7.

Halaman 7

Halaman ini memperlihatkan Raka yang sedang berbincang dengan Senopati di masa lalu.



Gambar 38. Hasil perancangan, bagian halaman 8.

Halaman 8

Halaman ini merupakan lanjutan dari halaman ke-7, menjelaskan bagaimana Panembahan Senopati memimpin rakyatnya.



Gambar 39. Hasil perancangan, bagian halaman 9.

Halaman 9

Halaman ini terdapat gambar makam Panembahan Senopati di Kotagede.

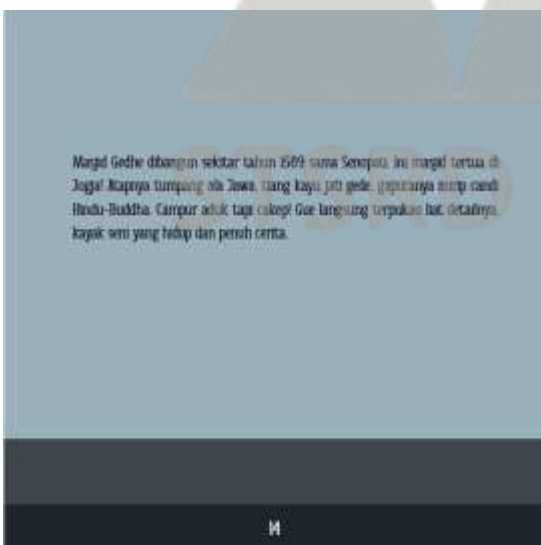


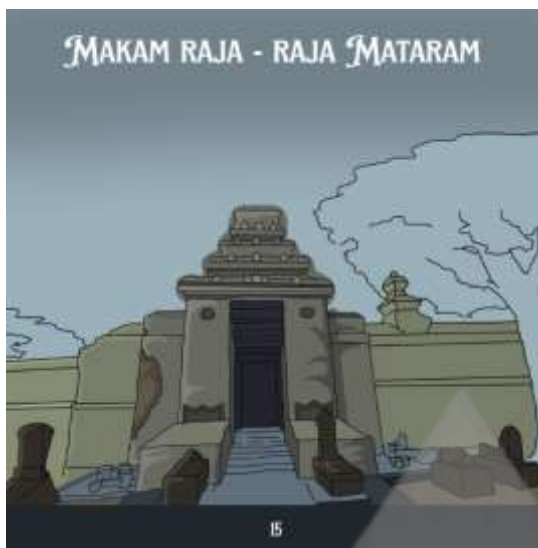
Gambar 40. Hasil perancangan, bagian halaman 10.

Halaman 10

Halaman ini merupakan lanjutan dari halaman ke-9, yang menjelaskan dan mendeskripsikan tempat pemakaman Panembahan Senopati.

 Gambar 41. Hasil perancangan, bagian halaman 11.	Halaman 11 Halaman ini merupakan transisi sebagai jembatan untuk masuk ke Bab 2.
 Gambar 42. Hasil perancangan, bagian halaman 12.	Halaman 12: Bab 2 Halaman Bab 2, halaman pembuka Bab 2 tentang arsitektur yang ada di Kotagede.

 Gambar 43. Hasil perancangan, bagian halaman 13.	Halaman 13 Halaman ini merupakan gambar Masjid Gedhe Mataram di Kotagede dari bagian depan.
 Gambar 44. Hasil perancangan, bagian halaman 14.	Halaman 14 Halaman ini merupakan lanjutan dari halaman ke-13, mendeskripsikan sedikit tentang Masjid Gedhe Mataram.



Gambar 45. Hasil perancangan, bagian halaman 15.

Halaman 15

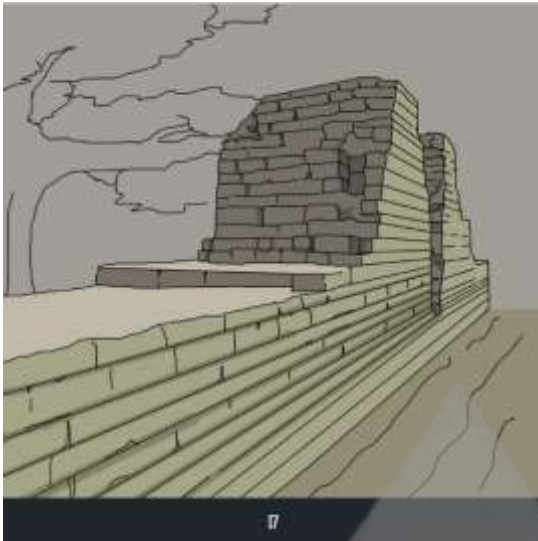
Halaman ini merupakan gambar makam beberapa Raja Mataram dengan gapura yang menjadi pintu ke sisi sebelahnya.

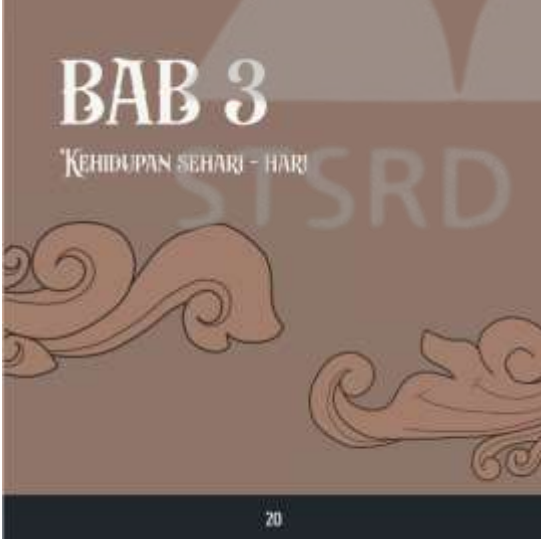


Gambar 46. Hasil perancangan, bagian halaman 16.

Halaman 16

Halaman ini merupakan lanjutan dari halaman ke-15, menjelaskan dan mendeskripsikan sedikit tentang makam para Raja di belakang Masjid Gedhe Mataram.

 17 Gambar 47. Hasil perancangan, bagian halaman 17.	Halaman 17 Halaman ini merupakan gambar benteng Cepuri.
 18 Gambar 48. Hasil perancangan, bagian halaman 18.	Halaman 18 Halaman ini merupakan lanjutan dari halaman ke-17, menjelaskan tentang apa itu benteng Cepuri serta kegunaannya.

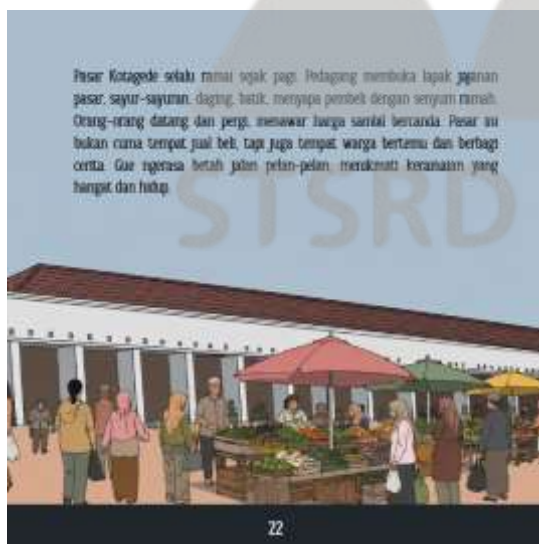
 Gambar 49. Hasil perancangan, bagian halaman 19.	Halaman 19 Halaman ini merupakan transisi sebagai jembatan untuk masuk ke Bab 3.
 Gambar 50. Hasil perancangan, bagian halaman 20.	Halaman 20 Halaman Bab 3, halaman pembuka Bab 3 tentang kehidupan sehari - hari yang ada di Kotagede.



Gambar 51. Hasil perancangan, bagian halaman 21.

Halaman 21

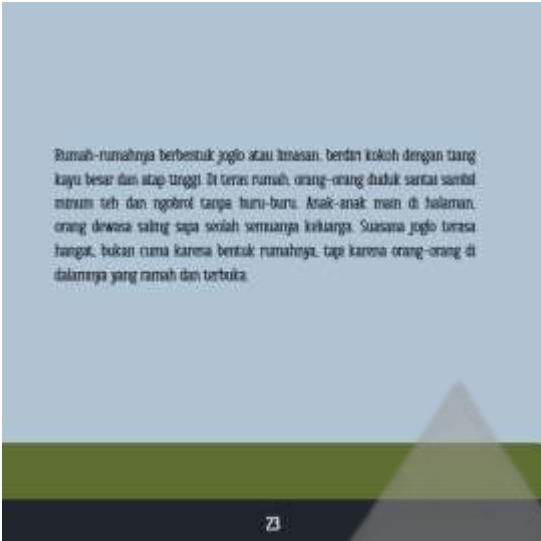
Pada halaman ini merupakan gambar Pasar Kotagede dengan orang - orang setempat untuk menggambarkan suasana yang ramai.



Gambar 52. Hasil perancangan, bagian halaman 22.

Halaman 22

Halaman ini merupakan lanjutan dari halaman ke-21, menjelaskan tentang suasana yang terdapat di Pasar Kotagede.

 Rumah-rumahnya berbentuk joglo atau limasan, berdaun ikukoh dengan tiang kayu besar dan atap tinggi. Di teras rumah, orang-orang duduk santai sambil minum teh dan ngobrol tanpa huru-hara. Anak-anak main di halaman, orang dewasa saling sapa seolah semuanya keluarga. Suasana joglo terasa hangat, bukan cuma karena bentuk rumahnya, tapi karena orang-orang di dalamnya yang ramah dan terbuka.	Halaman 23 Halaman ini mendeskripsikan suasana yang ada pada kawasan rumah - rumah di Kotagede.
	Halaman 24 Halaman ini merupakan gambar rumah joglo untuk mendukung deskripsi pada halaman ke-23.

Gambar 53. Hasil perancangan, bagian halaman 23.

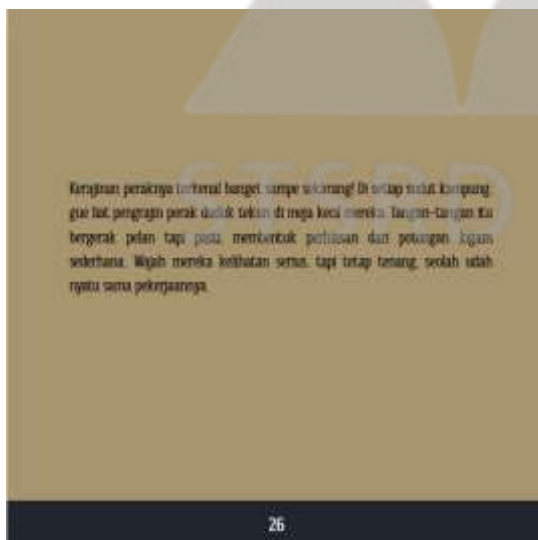
Gambar 54. Hasil perancangan, bagian halaman 24.



Gambar 55. Hasil perancangan, bagian halaman 25.

Halaman 25

Halaman ini merupakan gambar pengrajin perak yang ada di Kotagede, di sebelahny ada tokoh (Raka) yang sedang memperhatikan proses pembuatannya.



Gambar 56. Hasil perancangan, bagian halaman 26.

Halaman 26

Halaman ini merupakan lanjutan dari halaman ke-25, menjelaskan tentang para pengrajin perak di Kotagede.



Gambar 57. Hasil perancangan, bagian halaman 27.

Halaman 27

Halaman ini merupakan gambar Pasar Kotagede dengan detail para penjual yang ada di depan pasar.



Gambar 58. Hasil perancangan, bagian halaman 28.

Halaman 28

Halaman ini merupakan lanjutan dari halaman ke-27, menjelaskan tentang suasana ramai di setiap sudut Kotagede.



Gambar 59. Hasil perancangan, bagian halaman 29.

Halaman 29

Halaman ini merupakan gambar tokoh (Raka) yang sedang melihat suasana ramai yang penuh dengan canda tawa para warga.



Gambar 60. Hasil perancangan, bagian halaman 30.

Halaman 30

Halaman ini merupakan transisi sebagai jembatan untuk masuk ke Bab 4.

 Gambar 61. Hasil perancangan, bagian halaman 31.	Halaman 31 Halaman Bab 4, halaman pembuka Bab 4 tentang pelajaran yang bisa diambil dari masa lalu.
 Gambar 62. Hasil perancangan, bagian halaman 32.	Halaman 32 Halaman ini berisi tokoh (Raka) yang mendapat pelajaran tentang toleransi setelah berjalan - jalan di masa lalu Kotagede.



Gambar 63. Hasil perancangan, bagian halaman 33.

Halaman 33

Halaman ini merupakan gambar rumah Joglo yang merupakan rumah tradisional Jawa.



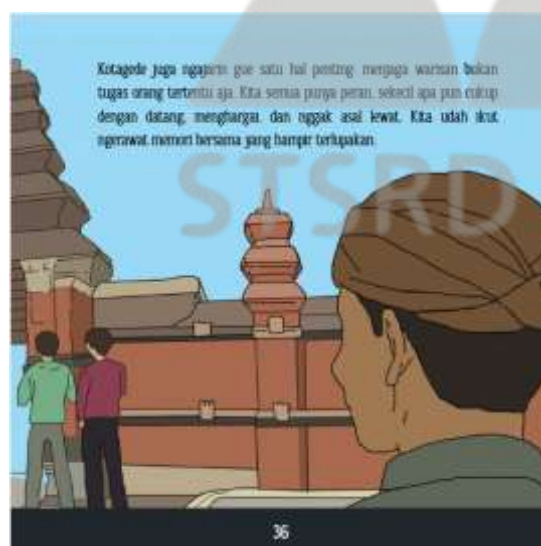
Gambar 64. Hasil perancangan, bagian halaman 34.

Halaman 34

Halaman ini berisi si tokoh (Raka) yang sedang memfoto rumah Joglo pada halaman sebelumnya, dengan teks si tokoh (Raka) yang mengajak para pembaca untuk saling gotong royong dan menjaga warisan.



Gambar 65. Hasil perancangan, bagian halaman 35.



Gambar 66. Hasil perancangan, bagian halaman 36.

Halaman 35

Halaman ini terdapat gambar gapura di Makam Raja Mataram yang di sedang dikunjungi oleh orang - orang. Ada juga teks berisi pelajaran bagi si tokoh (Raka) tentang warisan budaya.

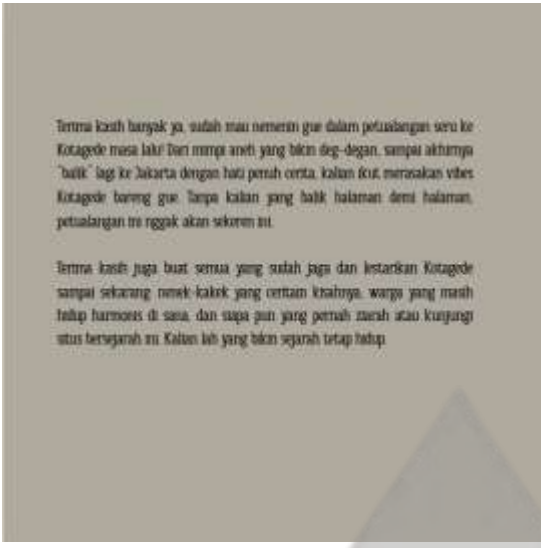
Halaman 36

Halaman ini terdapat gambar gapura di Makam Raja Mataram yang di sedang dikunjungi oleh orang - orang, dan merupakan kesatuan dari halaman sebelumnya. Ada teks berisi pelajaran yang di dapat oleh si tokoh (Raka) tentang warisan budaya.

 Petualanganku melewati masa lalu di Kotagede sudah selesai, semoga kita bisa lanjut kembali mengelajahi petualangan di tempat lain untuk kembali memberi cerita seru lainnya! 37	Halaman 37 Halaman ini merupakan halaman akhir dari perjalanan si tokoh (Raka) dalam perjalanan ke masa lalu Kotagede.
 PETA KOTAGEDE	Halaman 38 Halaman ini berisi peta daerah Kotagede.

Gambar 67. Hasil perancangan, bagian halaman 37.

Gambar 68. Hasil perancangan, bagian peta Kotagede.

 Terima kasih banyak ya, sudah mau nemenin gue dalam petualangan seru ke Kota Gede masa lalu! Dari mimpi aneh yang bikin deg-degan, sampai akhirnya "bukti" lagi ke Jakarta dengan hati penuh cerita, kalian ikut merasakan vibes Kota Gede boring gue. Tanpa kalian yang balik halaman demi halaman, petualangan tre nggak akan sekenyal ini. Terima kasih juga buat semua yang sudah jaga dan lestarikan Kota Gede sampai sekarang, nenek-kakek yang certain knaltrya, warga yang masih hidup harmonis di sana, dan siapa pun yang pernah zalesh atau kumpang nitus bersejarah ini. Kalian lah yang bikin sejarah tetap hidup.	Halaman 39 Halaman ini berisi ucapan terimakasih kepada pembaca buku.
 DAFTAR REFERENSI Lombardi, D. (1996). Nusa Jawa: Silang Budaya - Batas-batas Pembarratan (Vol. 3). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. https://mocopat.com/kegiatan-kota-gede-pusaka-sejarah-yogyakarta/ https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ https://budaya.jogjaprov.go.id/ https://id.wikipedia.org/wiki/Kotagede https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/kotagede-kota-pusaka-mataram-islam/ https://www.joglosemar.co.id/kotagede.html	Dafter Referensi Halaman ini berisi daftar referensi dari isi buku.

Gambar 69. Hasil perancangan, bagian ucapan terimakasih.

Gambar 70. Hasil perancangan, bagian daftar referensi.

 Gambar 71. Hasil perancangan, bagian tentang penulis.	Tentang penulis Halaman ini berisi tentang data diri, dan penjelasan pembuatan buku dari si penulis.
 Gambar 72. Hasil perancangan, bagian cover belakang.	Cover Belakang Cover Belakang, pada bagian cover belakang perancang membuat gambar gapura makam raja yang tertutupi oleh kabut hitam.

Tabel 4. Hasil perancangan.

D. Penerapan Desain (*MOCK UP*)



Gambar 73. Gambar *Mock Up* 1.



Gambar 74. Gambar *Mock Up* 2

STSRD VISI

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

- Fikri, H. R. (2015). *Analisis Karya Sketsa M. Tholib Prasodjo Tahun 1983 Sampai 2008*. Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Volume 03 Nomor 03, hal. 052-060. Universitas Negeri Surabaya.
- Kimberly, K., & Yanuar, N. (2022). *Analisis Kualitas Line Art dari Desain Karakter dalam Role-Playing Game Granblue Fantasy*. Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual. Universitas Pelita Harapan.
- Kuleng, et al. (2023). *The symbolic meaning of the tunis motif of the tanimbar weaving at aesthetic value applied to clothing in learning fashion design at Ciputra University*. Jurnal Konseling dan Pendidikan (JKP).
- Mulyadi, S. (2018). *Arsitektur dan Tata Ruang Kotagede Sebagai Warisan Budaya*. Jakarta: Gramedia.
- Pratiwi, D. E., & Nugroho, A. (2022). *Kesadaran Generasi Muda terhadap Warisan Budaya Lokal di Era Digital*. Jurnal Pendidikan Sejarah dan Budaya, Volume 10 Nomor 2, hal. 145-158. Universitas Negeri Yogyakarta (atau jurnal serupa bidang pendidikan sejarah dan pelestarian budaya).
- Ratnaningsih, D., & Jatibaru, A. S. (2021). *Efektivitas Penggunaan Media Animasi Kartun Edukasi Terhadap Minat Belajar Anak Usia Sekolah Dasar*. Jurnal Vicidi, Universitas Ciputra.
- Sihombing, et al. *Tipografi dan Branding dalam Komunikasi Visual*. Jurnal Seni Desain dan Komunikasi Visual (atau jurnal terkait seperti JUKIM: The Role of Typography in Branding Strategy).
- Wicaksono, A. (2021). *Mengenal Ilustrasi sebagai Media Pembelajaran Sejarah*. Surabaya: Pustaka Kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

Link Web

<https://mocopat.com/keraton-kotagede-pusaka-sejarah-yogyakarta/>

<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/>

<https://budaya.jogjaprovo.go.id/>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Kotagede>

<https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/kotagede-kota-pusaka-mataram-islam/>

<https://www.joglosemar.co.id/kotagede.html>

STSRD VISI

LAMPIRAN

- Lembar konsultasi



SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

F.STSRD VISI/B.S

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN TUGAS AKHIR D3
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Eka Rizky Ramadhana NIM 01221010
SEMESTER : 9 TAHUN AKADEMIK : 2025/2026
JUDUL TA : Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Keraton Kotagede
Sebagai Media Edukasi Budaya Untuk Generasi Muda
PEMBIMBING : Katrin Nur Nafiah Ismayo, M.Pd.

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
Kamis, 2 April 2026	urutan penulisan TA, Di TA	memperbaiki penulisan urutan TA, serta isi isi nya konsul selanjutnya membawa foto-foto utt mengerjakan karya	<u>Katrin</u>
Jumat 17 April 2026	Karya.	Uraian cerita pd ilustrasi pd buku perlu di tambahkan agar lbh interaktif.	<u>Katrin</u>
Selasa, 5 Mei 2026	Karya.	Canjut hengkarya	<u>Katrin</u>
Selasa, 19 Mei 2026	-Karya -Penulisan	Memperpanjang bagian ilustrasi Memperpanjang bagian ilustrasi Masuk penulisan bab 4, Proses desain	<u>Katrin</u>
Jumat, 12 Juni 2026	-Karya -Penulisan	Memperpanjang bag. ilustrasi. Memperpanjang bab 4.	<u>Katrin</u>

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing

Katrin

(Katrin Nur N.I, M.Pd)



F.STSRD VISI/B.5

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN TUGAS AKHIR D3
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Ela Rizky Ramadhana NIM 01221010
SEMESTER : 6 TAHUN AKADEMIK : 2025/2026
JUDUL TA : Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah keraton kotagede
Sebagai Media Edukasi Budaya Untuk Generasi Muda
PEMBIMBING : Katrin Nur Nafizah Ismayanti, M. Pd

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
19 Juni 2026	- koreksi di buku ilustrasi bagian penulisan - menambahkan BAB 3 b4.	- tambah kembali isi penulisan buku - lanjut bab 3 ke 4	<u>Katrin</u>
3 Juli 2026	- koreksi hasil print buku ilustrasi - koreksi penulisan BAB 4	- print ulang uti penyempurnaan buku ilustrasi - lanjutkan penulisan 3 usutttan referensi jurnal	<u>Katrin</u>
10 Juli 2026	- TA b karyo	ACC. SIAP DUBIKAN	<u>Katrin</u>

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

Katrin
(Katrin Nur Nt. MPd.)

- Dokumentasi Sidang



- Dokumentasi Penelitian

