



**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA KAYANGAN API DI
BOJONEGORO SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA LOKAL**

TUGAS AKHIR



**Program Studi
S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Oleh:

Daghastaniy Fairuzza Arfa

16420100071

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA KAYANGAN API DI
BOJONEGORO SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA LOKAL**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Desain Komunikasi Visual



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Daghastaniy Fairuzza Arfa

NIM : 16420100071

Program : S1 Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

Tugas Akhir

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA KAYANGAN API DI BOJONEGORO SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA LOKAL

Dipersiapkan dan disusun oleh

Daghastaniy Fairuzza Arfa

NIM: 16420100071

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Februari 2020

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing:

I. Florens Debora Patricia, M. Pd

NIDN: 0720048905

II. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA

NIDN: 0720028701

Pembahas:

Siswo Martono, S. Kom., M.M

NIDN: 0726027101

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana



Fakultas Teknologi dan Informatika
UNIVERSITAS

Dinamika

Dr. Jusak

NIDN: 0708017101

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

-When you don't know what to do, Pray-

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

*~Saya persembahkan kepada kedua orang tua
dan saudara-saudara saya yang terkasih~*

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya:

Nama : Daghastaniy Fairuzza Arfa

NIM : 16420100071

Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Jenis Karya : Laporan Tugas Akhir

Judul Karya : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA

KAYANGAN API DI BOJONEGORO SEBAGAI UPAYA
MELESTARIKAN BUDAYA LOKAL

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Fee Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta sebagai pemilik Hak Cipta.
 2. Karya tersebut diatas adalah karya asli Saya, bukan plagiat bagi sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
 3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.
- Dengan surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, Februari 2020



Daghastaniy Fairuzza Arfa

NIM. 16420100071

ABSTRAK

Kayangan Api merupakan nama sebuah destinasi wisata yang menyajikan peristiwa geologi berupa keluarnya gas alam dari dalam tanah sehingga memicu keluarnya api yang tidak pernah padam. Berada di desa Sendangharjo Kecamatan Ngasem Kabupaten Bojonegoro Provinsi Jawa Timur. Berlokasi di tengah hutan lindung yang masih asri Kayangan Api ini menjadi salah satu destinasi wisata favorit bagi masyarakat Bojonegoro dan sekitarnya. Selain memiliki keunikan api abadi Kayangan Api juga menyimpan kisah legenda yang menceritakan awal mula terbentuknya sumber api di Bojonegoro yang sudah ada sejak dulu dan saat ini diabadikan pada sebuah tugu yang ada di lokasi Kayangan Api. Akan tetapi tidak sedikit masyarakat yang belum mengetahui cerita tersebut terutama remaja yang sudah seharusnya menjaga dan melestarikan peninggalan masa lalu sebagai warisan budaya lokal. Sangat disayangkan apabila peninggalan-peninggalan tersebut terlupakan oleh zaman yang terus berkembang ini karena sejatinya hal tersebut pasti memiliki makna yang dapat dijadikan pelajaran bagi generasi selanjutnya. Sehingga, penelitian ini dilakukan demi melestarikan budaya lokal tersebut dengan merancang sebuah media informasi tentang cerita Kayangan Api di Bojonegoro. Hasil akhir penelitian ini berupa buku ilustrasi dengan teknik *digital painting* yang ditujukan kepada remaja usia 15-18 tahun.

Kata Kunci: *Kayangan Api, Ilustrasi, Digital Painting, Remaja usia 15-18 tahun*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala, Tuhan seluruh alam semesta. Karena limpahan hidayah dan rahmat-Nya penelitian ini yang berjudul *“Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Kayangan Api di Bojonegoro Sebagai Upaya Melestarikan Budaya Lokal”* ini bisa terselesaikan.

Laporan ini disusun sebagai untuk menyelesaikan Tugas Akhir yang merupakan salah satu persyaratan dalam menempuh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menulis laporan Tugas Akhir ini sehingga bisa terselesaikan, terutama kepada:

1. Yang terhormat **Prof. Dr. Budi Djatmiko, M.Pd.** selaku Rektor Universitas Dinamika.
2. Yang terhormat **Florens Debora Patricia, M.Pd.** dan **Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA.** selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengajaran dan bimbingannya kepada penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
3. Seluruh pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, Dinas Sosial dan Badan Pembangunan dan Pemberdayaan Bojonegoro yang telah memberikan kesempatan serta dukungannya kepada penulis dalam penelitian ini.
4. Seluruh keluarga dan sahabat-sahabat Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan doa tulus dan semangat untuk terus berjuang dalam menyelesaikan laporan ini.

Semoga apa yang telah kita lakukan bisa menjadi berkah bagi kita semua. Pastilah ada sebuah kesalahan dalam penulisan ini dan penulis berharap adanya kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dimasa mendatang.

Surabaya, Februari 2020

Daghastaniy Fairuzza Arfa

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR MOTTO.....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	3
1.5.2 Manfaat Praktis	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Budaya.....	6
2.3 Kayangan Api.....	7
2.3.1 Cerita Kayangan Api	7
2.4 Ilustrasi	8
2.4.1 Jenis-Jenis Ilustrasi	9
2.5 Buku	10

2.5.1 Buku Ilustrasi	10
2.6 Layout.....	11
2.7 Warna	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1 Perancangan Penelitian.....	16
3.1.1 Jenis Penelitian.....	16
3.1.2 Lokasi Penelitian	17
3.2 Teknik Pengumpulan Data	18
3.2.1 Observasi (Pengamatan).....	18
3.2.2 Wawancara (<i>Interview</i>)	18
3.2.3 Dokumentasi.....	21
3.3 Teknik Analisis Data	21
BAB IV PEMBAHASAN.....	24
4.1 Hasil Analisis Data.....	24
4.1.1 Hasil Observasi (Pengamatan)	24
4.1.2 Hasil Wawancara (<i>Interview</i>).....	27
4.1.3 Hasil Dokumentasi	29
4.2 Reduksi Data	32
4.3 Penyajian Data.....	32
4.4 Penarikan Kesimpulan.....	32
4.5 Konsep (<i>Keyword</i>).....	33
4.5.1 Segmentasi, Targeting, dan Positioning (STP)	33
4.5.2 <i>Unique Selling Proposition</i> (USP)	35
4.5.3 Analisis SWOT	36
4.5.4 <i>Keyword</i>	37
4.5.5 Deskripsi Konsep	40

4.6 Perancangan Kreatif	40
4.6.1 Tujuan Kreatif	40
4.6.2 Strategi Kreatif	41
4.7 Perancangan Media	45
4.7.1 Tujuan Media	45
4.7.2 Strategi Media	46
4.8 Perancangan Karya	49
4.8.1 Sketsa Ilustrasi	49
4.8.1 Sketsa Media	51
4.9 Implementasi Desain	52
4.9.1 Media Utama	52
4.9.2 Media Pendukung	53
BAB V PENUTUP	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59
BIODATA	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 penerimaan sertifikat geopark	28
Gambar 4.2 wawancara dengan Mbah. Juli (kiri) dan Pak. Murtadhlo (kanan)	30
Gambar 4.3 wawancara dengan Ibu. Ninik (kiri) dan Pak. Risa Anoraga (kanan)	30
Gambar 4.4 survey kayangan api	31
Gambar 4.5 jalan dan pintu masuk kayangan api di bojonegoro	32
Gambar 4.6 prasasti adan-adan	32
Gambar 4.7 perayaan hari bhayangkara (kiri) dan pengambilan api (kanan)	33
Gambar 4.8 acara peresmian kange dan yune Bojonegoro	33
Gambar 4.9 analisis keyword	39
Gambar 4.10 font Times New Roman	43
Gambar 4.11 font Almendra	43
Gambar 4.12 warna Energetic	44
Gambar 4.13 sketsa ilustrasi	49
Gambar 4.14 sketsa karakter	50
Gambar 4.15 sketsa cover dan brosur	51
Gambar 4.16 sketsa x-banner dan pembatas buku	51
Gambar 4.17 sampul buku	52
Gambar 4.18 ilustrasi kayangan api	53
Gambar 4.19 brosur	54
Gambar 4.20 pembatas buku	54
Gambar 4.21 stiker dan gantungan kunci	55
Gambar 4.22 x-banner	56

DAFTAR TABEL

Tabel 4.2 Survey Kayangan Api	26
Tabel 4.3 Analisis Keyword	36
Tabel 4.4 Survey Teknik Visual	42
Tabel 4.5 Estimasi Biaya Produksi	48
Tabel 4.6 Estimasi Biaya Produksi Media Utama	49



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki beragam budaya dan tradisi yang tidak bisa dilepaskan dari jati diri bangsa. Oleh karena itu budaya dan tradisi begitu berharga bagi bangsa ini, warisan leluhur yang sudah sepatutnya untuk dilestarikan agar tetap terjaga dan tidak terlupakan, di Provinsi Jawa Timur, tepatnya di Bojonegoro terdapat tempat yang memiliki banyak nilai-nilai budaya, yaitu Kayangan Api tempat keluarnya gas alam dari dalam tanah dan memunculkan semburan api, meskipun di guyur hujan api tersebut tidak pernah mati sejak berdirinya Kerajaan Majapahit. Kayangan Api berada di kawasan hutan lindung, di Desa Sendangharjo, Kecamatan Ngasem, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur.

Terdapat sebuah cerita tentang asal-usul munculnya Kayangan Api di Bojonegoro ini, dan telah diyakini oleh masyarakat sejak dulu yakni merupakan tempat pembuatan pusaka oleh seorang Empu atau ahli dari Kerajaan Majapahit, yaitu Empu Supo, di sekitar tempat tersebut juga dibangun beberapa tempat pertapaan dan rumah, yang saat ini telah hancur dan hanya menyisakan batu-batuan saja. Ditemukannya 17 prasasti berbentuk lempengan disekitar daerah Kayangan Api membuat cerita tentang Mpu Supa semakin kuat, prasasti tersebut dinamakan Prasasti Adan–Adan, ditemukan pada tahun 1992 di Kalitidu, Bojonegoro. Berisi sebuah tulisan menggunakan Bahasa Jawa Kuno yang menyebutkan bahwa atas jasa dan pengabdian dari seorang rajarsi kepada Kerajaan Majapahit, sehingga desa yang bernama Adan-Adan terbebas dari

pungutan pajak. Dan rajarsi tersebut ialah Mpu Supa. Saat ini prasasti aslinya tersimpan di museum nasional Mpu Tantular Sidoarjo, Jawa Timur.

Pembangunan di Kabupaten Bojonegoro terutama kebudayaan memiliki tujuan untuk mempertahankan jati diri dan nilai-nilai budaya, mengembangkan kebudayaan serta melestarikan budaya daerah di tengah-tengah zaman modern saat ini. Hal itu dibutuhkan agar kearifan lokal tetap terjaga dan untuk menggali serta mengembalikan kebudayaan dalam kehidupan masyarakat, khususnya bagi para remaja yang memiliki jumlah terbanyak di Bojonegoro, yang saat ini tengah menghadapi dampak negatif budaya global yang masuk akibatnya kian lama pengetahuan terhadap sejarah dan budaya lokal semakin memudar.

Pengetahuan remaja tentang budaya lokal yang cenderung minim, khususnya tentang cerita Kayangan Api, maka upaya yang akan dilakukan peneliti untuk melestarikan budaya lokal cerita Kayangan Api di Bojonegoro adalah mengemas cerita tersebut menjadi sebuah buku cerita ilustrasi yang memiliki visual menarik dan disukai remaja, sehingga dapat menarik perhatian pembaca khususnya remajayang menginjak usia 15 sampai 18 tahun. Karena pada masa remaja hingga dewasa seseorang akan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan rasa untuk mencari ilmu, dapat membedakan hal-hal yang lebih penting daripada hal-hal lainnya (Piaget dalam Santrock, 2001:27).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana merancang buku ilustrasi cerita Kayangan Api di Bojonegoro sebagai upaya melestarikan budaya lokal?”.

1.3 Batasan Masalah

1. Mengangkat cerita Kayangan Api di Bojonegoro menjadi sebuah buku ilustrasi.
2. Memvisualisasikan cerita Kayangan Api di Bojonegoro agar terlihat lebih menarik dan unik.
3. Memberikan gambar ilustrasi pada cerita Kayangan Api di Bojonegoro menggunakan teknik visual yang disukai remaja.

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari perancangan buku ini adalah:

1. Merancang buku ilustrasi cerita Kayangan Api di Bojonegoro untuk melestarikan budaya lokal.
2. Untuk menjaga kelestarian budaya tentang cerita Kayangan Api Bojonegoro.
3. Memberikan informasi kepada remaja usia 15-18 tahun tentang cerita Kayangan Api di Bojonegoro.

1.5 Manfaat

Peneliti berharap pada perancangan ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Menambah pengetahuan tentang cerita Kayangan Api di Bojonegoro.
2. Menjadi sumber informasi dan referensi bagi masyarakat tentang cerita Kayangan Api di Bojonegoro.

3. Memberikan apresiasi terhadap cerita Kayangan Api di Bojonegoro yang tersebar di masyarakat Bojonegoro melalui perancangan buku ilustrasi.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Menjadi pengalaman berharga bagi peneliti.
2. Menarik perhatian remaja terhadap cerita Kayangan Api di Bojonegoro.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

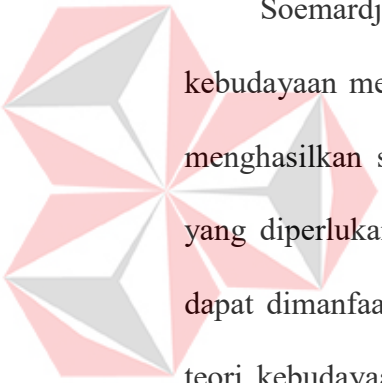
Terdapat penelitian terdahulu yang masih bersangkutan dengan permasalahan yang akan diteliti dalam perancangan buku ilustrasi cerita Kayangan Api di Bojonegoro sebagai upaya melestarikan budaya lokal. Oleh Irwanda Dwi Reinan (2019) dalam jurnalnya “Perancangan Buku Sawunggaling Untuk Mengenalkan Sejarah Kepahlawanan Bagi Anak 9-11 Tahun Di Kota Surabaya” yang menjelaskan cerita rakyat tentang sejarah kepahlawanan Sawunggaling, dan telah diyakini oleh masyarakat secara turun-temurun oleh penerusnya. Namun dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi ini membuat minat baca dari masyarakat khususnya anak-anak di Kota Surabaya menjadi menurun. Oleh sebab itu perlu dilakukan sebuah upaya untuk meningkatkan minat baca dan dalam penelitian ini menyediakan buku cerita Sawunggaling, selain untuk meningkatkan minat baca anak-anak juga untuk mengenalkan cerita sejarah tentang Sawunggaling.

Perbedaan pada perancangan oleh Irwanda Dwi Reinan dengan penelitian kali ini adalah merancang buku cerita kepahlawanan Sawunggaling, sedangkan penelitian kali ini yakni merancang buku ilustrasi cerita Kayangan Api di Bojonegoro sebagai upaya untuk melestarikan budaya lokal, yang bertujuan untuk merancang sebuah buku ilustrasi tentang cerita Kayangan Api di Bojonegoro yang dapat dinikmati masyarakat terutama remaja usia 15-18 tahun.

2.2 Budaya

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, budaya merupakan bentuk pikiran, akal budi yang dihasilkan oleh ada istiadat berkenaan dengan kebiasaan yang sudah berkembang dan sukar untuk diubah.

Menurut Koentjaraningrat, (2002:203-204) dalam bukunya Pengantar Ilmu Antropologi menyebutkan bahwa terdapat 7 (tujuh) unsur kebudayaan yang bisa didapatkan pada semua bangsa, yaitu: Bahasa, Sistem pengetahuan, sistem organisasi sosial kemasyarakatan, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencarian, religi, dan kesenian.



Soemardjan dan Soemardi (dalam Soekanto, 2007) menjelaskan bahwa kebudayaan merupakan semua hasil karya, rasa dan cipta masyarakat. Sehingga menghasilkan sebuah teknologi dan kebudayaan mengenai benda atau jasmani yang diperlukan manusia untuk menguasai lingkungan alam sekitarnya, supaya dapat dimanfaatkan untuk kepentingan masyarakat. Sehingga berdasarkan teori-teori kebudayaan diatas, kebudayaan merupakan hasil olah pikir manusia yang dapat berwujud abstrak ataupun konkrit yang termasuk kreatifitas manusia sebagai anggota kemasyarakatan. Melalui perancangan buku ilustrasi ini budaya yang diangkat adalah tentang ilmu pengetahuan mengenai cerita Kayangan Api di Bojonegoro sebagai warisan budaya lokal daerah Bojonegoro yang sudah sepatutnya untuk dilestarikan agar tidak termakan waktu, khususnya untuk remaja sebagai bentuk untuk melestarikan budaya yang ada.

2.3 Kayangan Api

2.3.1 Cerita Kayangan Api

Menurut keterangan dari juru kunci Kayangan Api di Bojonegoro, Mbah. Juli, dan telah dikonfirmasi oleh Ibu. Ninik dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bojonegoro. Ketika kerajaan Majapahit masih berkuasa, terdapat sebuah desa (yang sekarang bernama Desa Sendangharjo), disana terkenal sebagai desa pengrajin besi atau pandai besi yang terbaik. Disana tinggal seorang ahli pembuat pusaka yang bekerja untuk Kerajaan Majapahit, dia adalah Empu Supo. Ketika Empu Supo berada di desa, terdapat seorang prajurit dari Majapahit yang mengetahuinya dan melaporkannya kepada raja yang pada saat itu sedang berkuasa. Saat itu sang raja memerintahkan utusannya untuk bertemu dengan Empu Supo yang berada di desa.

Diutuslah seseorang dari kerajaan yaitu Sunan Ampel, ketika sesampainya di sebuah desa tempat dimana Empu Supo saat itu tinggal, Sunan Ampel memberikan pengumuman kepada seluruh pengerajin besi untuk berkumpul disuatu tempat. Tempat tersebut ditandai dengan sebuah pohon bambu yang diberi nama pohon bambu ampel, dikarenakan Sunan Ampel sendirilah yang membuat tanda tersebut. Mendengar hal tersebut Empu Supo menyamar menjadi pengerajin besi dengan nama Kriya Kusuma. Pada saat pertemuan yang dihadiri oleh seluruh pengerajin besi dari desa tersebut. Mengetahui Empu Supo yang tidak hadir Sunan Ampel mengatakan sebuah kalimat, “kalau begitu, Empu Supo itu penyendiri”.

Kriya Kusuma yang tidak lain adalah Empu Supo merasa tersinggung dan bersumpah bahwa, “Semua keturunanku jangan sampai ada yang menjadi pengerajin besi lagi di wilayah desa tersebut”. Sampai suatu waktu Empu Supo

pergi meninggalkan desa dengan membawa api dari pertungkuannya diatas bongkahan kayu menuju suatu tempat ditengah hutan. Perjalanan itu tepat pada pukul 1 malam, pada hari jum'at, ditengah hutan ia tetap melanjutkan pekerjaannya untuk membuat pusaka yang belum selesai dikerjakan untuk Kerajaan Majapahit. Sembari membuat pusaka Empu Supo juga membangun beberapa tempat untuk ditinggalinya dan bekerja seperti rumah, tempat penyepuhan (yang saat ini disebut sebagai sumur blekutuk) dan gerbang utama yang terbuat dari sebuah pohon bernama Nagasari, serta pertungkuan untuk memanaskan pusaka yang terbuat dari api yang dibawanya ketika meninggalkan desa, diletakkannya diatas tumpukan batu dan dipercaya menjadi cikal bakal api abadi Kayangan Api yang tidak pernah padam sejak dahulu kala. Setelah penyerahan pusaka kepada Kerajaan Majapahit, Empu Supo kembali bertapa hingga mencapai muksa atau berpindah alam (sehingga sampai saat ini tidak pernah ditemukan makam Empu Supo).

2.4 Ilustrasi

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atau suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatur, dan akhir-akhir ini banyak dipakai image bitmap hingga karya foto. Ilustrasi sangat dekat sekali dengan komik. Jika ilustrasi hanya terdiri dari beberapa gambar yang melukiskan isi cerita, maka komik adalah gambar-gambar yang memvisualkan keseluruhan cerita. Dari sisi style atau gaya gambar ilustrasi

juga memiliki kecenderungan untuk bebas. Pada awalnya gambar-gambarnya dibuat secara natural seperti seni foto. Namun seiring berkembangnya, para ilustrator pun mewarnai ilustrasi cerita sesuai karakter maupun *style* dari cerita atau artikel tersebut (Kusrianto Adi, 2007:140-144).

2.4.1 Jenis-Jenis Ilustrasi

Menurut Soedarso dalam Kusrianto Adi, gambar ilustrasi dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan penampilannya, yaitu:

1. Naturalis, yaitu gambar ilustrasi yang mempunyai warna dan bentuk yang sama dengan aslinya (nyata), tanpa adanya pengurangan atau penambahan dalam gambar ilustrasinya.
2. Dekoratif, yaitu gambar ilustrasi yang memiliki fungsi untuk menghiasi atau mengisi ruang kosong dengan wujud yang dibuat menggunakan gaya dan teknik tertentu atau dibuat dengan bentuk yang telah disederhanakan.
3. Kartun, merupakan gambar ilustrasi dengan bentuk lucu dan mempunyai ciri khas tertentu. Dan biasanya gambar ilustrasi kartun ini banyak digunakan pada majalah anak-anak, cerita bergambar dan komik.
4. Karikatur, merupakan jenis ilustrasi yang diartikan sebagai bentuk kritik atau sindiran dengan teknik pembuatannya memiliki proporsi yang menyimpang. Biasanya seringkali menghiasi artikel-artikel dalam majalah atau koran.
5. Cerita Bergambar, merupakan bentuk gambar ilustrasi yang memiliki cerita dengan diberi teks, sehingga dapat dibaca dan biasanya memiliki keunikan tersendiri dari penggambarannya.

6. Ilustrasi Buku Pelajaran, berfungsi sebagai sarana untuk memberikan penjelasan lebih terhadap suatu keterangan yang berbentuk teks, wujud dari ilustrasi buku pelajaran dapat berupa gambar natural atau foto, dan bagan.
7. Khayalan, ilustrasi khayalan merupakan hasil daya cipta imajinasi dari hasil olah fikir pembuat. Gambar ilustrasi seperti ini biasanya digunakan pada ilustrasi novel, cerita dan komik.

2.5 Buku

Secara bahasa, buku ialah lembaran kertas yang dijilid, yang berisi tulisan atau gambar, bahkan kertas kosong yang berjilid dapat disebut sebagai buku. Buku sendiri bisa diartikan sebagai kumpulan tulisan atau gambar yang disusun dan dijadikan satu sehingga membentuk lembaran kertas yang dijilid. Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan dan/atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman. Buku merupakan sebuah karya publikasi yang mempunyai bentuk fisik dan daya tarik tersendiri. Buku mempunyai format yang dapat menarik perhatian orang untuk membacanya (Kusrianto, Adi, 2007:1).

2.5.1 Buku Ilustrasi

Menurut Huck dalam Kusrianto buku bergambar (*picture books*) menunjuk pada pengertian buku yang menyampaikan pesan lewat dua cara, yaitu lewat ilustrasi dan tulisan. Buku bacaan cerita yang menampilkan teks narasi secara verbal dan disertai gambar-gambar ilustrasi itu disebut sebagai buku bergambar atau buku cerita bergambar. Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat

disimpulkan bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang menampilkan teks narasi dan ilustrasi yang saling terkait serta saling melengkapi untuk menyampaikan pesan agar lebih jelas dan mudah untuk diterima.

2.6 Layout

Prinsip layout yang tepat adalah yang selalu memuat 5 (lima) prinsip utama dalam desain, yaitu proporsi, kontras, keseimbangan, irama dan kesatuan (Tom Lincy dalam buku Kusrianto, 2007:277). Berikut merupakan jenis-jenis *layout* dalam media cetak yang dapat diterapkan dalam perancangan buku cerita Kayangan Api di Bojonegoro sesuai dengan kesesuaian yang diinginkan:

1. *Mondrian Layout*. Menyajikan *layout* yang mengarah pada bentuk-bentuk *square*, *landscape*, *potrait*, dimana masing-masing bidangnya sejajar dengan bidang penyajian yang memuat gambar yang membentuk sebuah komposisi konseptual yang padu.
2. *Multi Panel Layout*. Terdapat satu bidang penyajian *layout* yang dibagi menjadi beberapa bagian tema visual dalam ukuran yang sama.
3. *Picture Window Layout*. Letak iklan pada produk atau model (*public figure*) yang diiklankan ditampilkan secara *close-up*.
4. *Copy Heavy Layout*. Lebih mengutamakan tata letak *copywriting* atau tampilannya didominasi oleh tulisan teks.
5. *Frame Layout*. Tampilan *layout* yang memiliki bingkai, *border* atau *framenya* membentuk suatu cerita (naratif).
6. *Silhouette Layout*. Menampilkan iklan dalam bentuk bayangan, yang bisa berupa gambar ilustrasi maupun dengan teknik fotografi.

7. *Type Specimen Layout*. Memiliki tata letak *layout* yang menekankan tampilan huruf saja dengan ukuran yang besar.
8. *Sircus Layout*. Memiliki susunan komposisi visual yang tidak beraturan, dan tidak mengacu pada ketetapan buku.
9. *Jumble Layout*. Kebalikan dari *sircus layout*, posisi dan letak dalam penyajiannya secara teratur dan terstruktur.
10. *Grid Layout*. Mengacu pada desain iklan dengan konsep *grid*, yang seolah-olah tampilannya berada pada skala *grid*.
11. *Bleed Layout*. Menampilkan *layout* yang memiliki *frame* disetiap sisinya, sehingga terlihat sisi-sisinya belum dipotong dan menyisakan bagian *frame*.
12. *Vertical Panel Layout*. Menampilkan *layout* iklan dengan memisah bagiannya menggunakan garis secara vertikal.
13. *Alphabet Inspired Layout*. Menampilkan iklan dengan tata letak yang tersusun dari angka atau huruf yang membentuk suatu kata, sehingga memiliki kesan narasi (cerita).
14. *Angular Layout*. Menampilkan iklan dengan menyusun unsur visual sehingga membentuk sudut kemiringan antara 40-70°.
15. *Infomal Balance Layout*. Tata letak yang menampilkan perbandingan tidak seimbang antara elemen-elemen visualnya.
16. *Brace Layout*. Susunan unsur-unsurnya membentuk *letter L* (*L-Shape*). Biasanya dengan posisi L yang bisa terbalik dan bagian bentuk L itu sengaja dikosongkan.

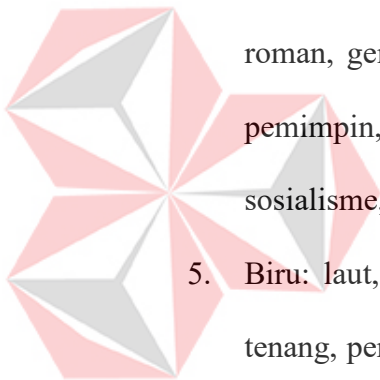
17. *Two Mortises Layout*. Menghadirkan dua bagian yang menjelaskan dengan visual tentang deskripsi produk, penggunaan atau detail informasi yang ingin disampaikan.
18. *Quadran Layout*. Memiliki bentuk visual yang dibagi menjadi 4 bagian yang mempunyai perbedaan isi yang berbeda-beda.
19. *Comic Script Layout*. Dibuat secara kreatif sehingga memiliki bentuk menyerupai komik, beserta *captionnya*.
20. *Rebus Layout*. Menampilkan perpaduan antara teks dan gambar sehingga membentuk sebuah cerita.

2.7 Warna

Warna merupakan salah satu bagian dari kehidupan. Hampir seluruh makhluk hidup maupun benda mati memiliki warna yang dapat kita lihat. Dengan warna kita mampu membedakan beberapa objek yang kita lihat, walaupun memiliki karakteristik yang sama. Seperti warna biru pada laut dan biru pada langit, keduanya sama-sama memiliki warna biru akan tetapi kita dapat membedakannya karena warna. Langit yang cerah memiliki warna dasar biru agak keputih-putihan sedangkan biru pada air laut cenderung lebih gelap. Begitulah gambaran bagaimana kita dapat belajar dari warna yang memiliki berbagai variasi. Beberapa makna warna menurut Surianto Rustan (2017:73), yaitu sebagai berikut:

1. Abu-Abu: dapat diandalkan, keamanan, elegan, rendah hati, rasa hormat, stabil, kehalusan, bijaksana, masa lalu, bosan, kebusukan, renta, polusi, urban, emosi yang kuat, netral, seimbang, perkabungan, formal, bulan maret.

2. Putih: rendah hati, suci, netral, tidak kreatif, masa muda, bersih, cahaya, penghormatan, kebenaran, salju, damai, *innocence*, simpel, aman, dingin, penyerahan, takut, tanpa imajinasi, udara, kematian (tradisi timur), kehidupan, perkawinan, lemah lembut, kosong, bulan januari.
3. Hitam: klasik, baru, ketakutan, depresi, kemarahan, kematian (tradisi barat), kecerdasan, pemberontakan, misteri, ketiadaan, modern, kekuatan, hal-hal duniawi, formal, elegan, kaya, gaya, kejahatan, serius, mengikuti kecenderungan sosial, anarki, kesatuan, dukacita, professional.
4. Merah: perayaan, kekayaan, nasib baik (Cina), suci, tulus, perkawinan (India), perkabungan (Afrika Selatan), setan (tradisi modern Barat), cinta, roman, gembira, kuat, gairah, *energy*, api, cepat, panans, sombong, ambisi, pemimpin, maskulin, tenaga, bahaya, menonjol, darah, perang, radikal, sosialisme, komunisme, agresi, penghormatan, martir, roh kudus.
5. Biru: laut, manusia, produktif, isi dalam, langit, damai, kesatuan, harmoni, tenang, percaya, sejuk, tenang, air, es, percaya, kolot, setia, bersih, teknologi, musim dingin, depresi, dingin, idealism, udara, bijaksana, kerajaan, bangsawan, bumi, kuat, tabah, cahaya, ramah, perkabungan (Iran), kebenaran, cinta, keagamaan, mencegah roh jahta, kebodohan dan kesialan.
6. Hijau: kecerdasan tinggi, alam, musim semi, kesuburan, masa muda, lingkungan hidup, kekayaan, uang (Amerika), nasib baik, murah hati, giat, pergi, rumput, agresi, dingin, cemburu, malu (Cina), sakit, rakus, narkoba, korupsi (Afrika Utara), abadi, udara, tanah, tulus, kesehatan, pertumbuhan, pembaruan, keseimbangan, harmoni, stabil, tenang, kreatif, Islam.



7. Kuning: Sinar matahari, gembira, bahagia, tanah, optimis, cerdas, idealism, kaya (emas), musim panas, harapan, udara, liberalism, pengecut, sakit (karantina), takut, bahaya, tidak jujur, serakah, lemah, feminim, bergaul, persahabatan, kematian (abad pertengahan), perkabungan (Mesir), berani (Jepang), Tuhan (kuning emas).
8. Ungu: bangsawan, iri, sensual, spiritual, kreativitas, kaya, kerajaan, upacara, misteri, bijaksana, pencerahan, sombong, *flamboyant*, menonjol, perkabungan, berlebihan, tidak sononoh, biseksual, kebingungan, harga diri, bulan Mei, November, romantis, kehalusan, penebusan dosa.
9. Jingga: Hinduisme, Buddhisme, kebahagiaan, *energy*, keseimbangan, panas, api, antusiasme, *flamboyant*, kesenangan, agres, sombong, menonjol, emosi, berlebihan, peringatan, bahaya, musim gugur, hasrat, bulan September, kerajaan (Belanda), Protestanisme (Irlandia).
10. Cokelat: tenang, berani, kedalaman, makhluk hidup, alam, kesuburan, desa, stabil, tradisi, ketidaktepatan, fasisme, tidak sopan, bosan, cemar, berat, miskin, kasar, tanah, bulan Oktober, membumi, selera makan, menyehatkan, tabah, simpel, persahabatan, ketergantungan.
11. Merah Muda: musim semi, rasa syukur atau terima kasih, penghargaan, kagum, simpati, feminism, kesehatan, cinta, roman, bulan Juni, perkawinan, sukacita, *innocence*, kekanak-kanakan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Perancangan Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Sebuah penelitian harusnya memiliki metode dalam pelaksanaannya, perancangan buku ini disusun dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Hal ini karena data yang dikumpulkan bukan berupa nominal atau angka-angka, melainkan sebuah data yang berasal dari teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, catatan memo, catatan lapangan, dokumentasi pribadi, dan dokumen resmi lainnya.

Menurut Moleong dalam bukunya yang berjudul Metodologi Penelitian Kualitatif menyebutkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian, misalnya, perilaku, persepsi, pandangan, motivasi, tindakan sehari-hari, secara holistik dan dengan metode deskripsi dalam bentuk kata-kata dan Bahasa atau naratif pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Dipilihnya pendekatan kualitatif karena cerita sejarah Kayangan Api di Bojonegoro sudah sepatutnya untuk dilestarikan sebagai bentuk apresiasi terhadap kearifan dan budaya lokal, menceritakan kembali sejarah yang kian pudar merupakan bentuk untuk mempertahankan citra bangsa yang berbudaya.

3.1.2 Lokasi Penelitian

Menurut Moleong (2005:128), lokasi penelitian adalah tempat dilakukannya penelitian untuk mendapatkan data-data akurat tentang peristiwa atau fenomena yang terjadi pada objek yang diteliti. Diperlukan pertimbangan dalam memilih lokasi penelitian, antara lain: keterbatasan georafi, tenaga, biaya serta waktu yang praktis. Dalam proses penelitian penting untuk menentukan berbagai sumber guna menggali informasi dan data-data penting yang dibutuhkan sehingga pemilihan sumber data sangatlah penting, lokasi penelitian ini menyesuaikan dengan situasi dan kondisi dari sumber data.

Dengan mempertimbangkan hal-hal diatas dan untuk memberikan batasan penelitian maka lokasi penelitian dan unit analisis ditentukan dengan sengaja. Unit analisis merupakan sesuatu yang berhubungan dengan fokus yang diteliti, yang dapat berupa organisasi, kelompok, individu dan bahkan waktu tertentu yang disesuaikan dengan fokus permasalahan. Unit analisi penelitian ini yaitu Cerita Kayangan Api di Bojonegoro. Beberapa alasan yang mendasari pemilihan lokasi ini adalah sebagai berikut:

1. Bojonegoro merupakan kampung halaman sekaligus tanah kelahiran dari penulis atau peneliti sendiri.
2. Kayangan Api di Bojonegoro merupakan salah satu ikon kota Bojonegoro.
3. Kayangan Api merupakan tempat bersejarah yang perlu untuk dilestarikan cerita sejarah dan budayanya.
4. Kayangan Api termasuk dalam tempat yang telah memiliki sertifikat Geopark Nasional, dan sebagai Kawasan Cagar Alam Geologi (KCAG).

5. Kayangan Api merupakan tempat yang sakral dan unik bagi Bojonegoro, berbagai kegiatan dan *event-event* penting di gelar disana.
6. Adanya dukungan dari pemerintah kota Bojonegoro untuk melestarikan budaya dan pembangunan Kayangan Api.

Sehingga lokasi penelitian dan unit analisis dalam penelitian ini adalah cerita Kayangan Api di Bojonegoro sebagai Objek penelitian, dan subjek analisisnya adalah juru kunci Kayangan Api, di dukung oleh sejarawan dan budayawan, serta Disbudpar Bojonegoro.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

3.2.1 Observasi (Pengamatan)

Observasi merupakan dasar dari semua ilmu pengetahuan, para peneliti hanya dapat melakukan analisis dan bekerja berdasarkan data, yaitu fakta tentang kenyataan dunia yang diperoleh melalui observasi. Observasi juga termasuk proses pengamatan dengan sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan. Observasi dilakukan untuk mendalami informasi atau data terkait dengan peristiwa cerita sejarah Kayangan Api di Bojonegoro, yaitu melalui pengamatan dan pengkajian berdasarkan sumber-sumber data dari hasil wawancara dan pengamatan secara langsung di lokasi.

3.2.2 Wawancara (*Interview*)

Beberapa macam wawancara yang dapat dilakukan dalam penelitian yaitu wawancara terstruktur, semiterstruktur, dan tidak terstruktur.

1. Wawancara Terstruktur (*Structured Interview*)

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, pengumpul data telah menyiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternative jawabannya pun telah disiapkan. Dengan wawancara ini pula, peneliti data dapat menggunakan beberapa pewawancara sebagai pengumpul data. Supaya setiap pewawancara mempunyai keterampilan yang sama, maka diperlukan pelatihan kepada calon pewawancara.

Dalam melakukan wawancara, selain harus membawa instrument sebagai pedoman untuk wawancara, maka pengumpul data juga dapat menggunakan alat bantu seperti tape recorder, gambar, brosur dan material lain yang dapat membantu pelaksanaan wawancara menjadi lancar.

2. Wawancara Semiterstruktur (*Semistructured Interview*)

Jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori *in-dept interview*, di mana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, di mana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, dan ide-idenya. Dalam melakukan wawancara, peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan.

3. Wawancara Tak Terstruktur (*Unstructured Interview*)

Wawancara tidak terstruktur, adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis

dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Wawancara tidak terstruktur atau terbuka, sering digunakan dalam penelitian pendahuluan atau malahan untuk penelitian yang lebih mendalam tentang suatu objek yang diteliti. Pada penelitian pendahuluan, peneliti berusaha mendapatkan informasi sejak awal tentang berbagai isu atau permasalahan yang ada pada objek, sehingga peneliti dapat menentukan secara pasti permasalahan atau variabel apa yang harus diteliti. Untuk mendapatkan gambaran permasalahan yang lebih lengkap, maka peneliti perlu melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang mewakili berbagai tingkatan yang ada dalam objek (Rulam, Ahmadi. 2014:231-234).

Pada penelitian ini menggunakan metode wawancara semi-terstruktur, yaitu dengan bertanya secara langsung kepada narasumber terkait Kayangan Api, seperti mendengarkan cerita sejarah Kayangan Api dari beberapa narasumber, serta pendapat mereka tentang hal tersebut. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dan keterangan langsung dari sumber, yaitu melakukan kegiatan tanya jawab kepada informan, dalam perancangan buku ini informan yang akan dipilih adalah informan yang memiliki pemahaman dan pengetahuan tentang cerita sejarah Kayangan Api di Bojonegoro seperti akademisi ilmu sejarah dan juru kunci di lokasi.

Beberapa informan atau narasumber yang akan di wawancarai untuk penelitian kali ini adalah sebagai berikut:

1. Mbah. Juli selaku juru kunci Kayangan Api di Bojonegoro saat ini.
2. Drs. Ec. Mokhamad Anwar Mukhtadlo, M.Si selaku Sekretaris Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah Bojonegoro (Bappeda).
3. Drs. Imam Wahyu Santoso, M.M selaku Dinas Sosial Bojonegoro yang juga mantan budayawan dan sejarawan.
4. Ibu. Ninik selaku Bidang Kebudayaan dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bojonegoro (Disbudpar).
5. Pak. Tio selaku bidang Kebudayaan dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bojonegoro (Disbudpar).
6. Risa Anoraga, A.Md selaku bidang Pemberdayaan.
7. Achmad Romi Butapea selaku Dokumentasi Publik, Bagian Pemasaran dari Dinas Pemberdayaan Bojonegoro.

3.2.3 Dokumentasi

Dokumentasi sendiri merupakan metode dalam mengumpulkan data dan bukti-bukti yang berhubungan dengan cerita Kayangan Api di Bojonegoro. Dokumentasi dalam penelitian ini berwujud gambar atau foto, serta dokumen atau artikel-artikel tertulis yang berkenaan dengan topik penelitian sehingga dapat menjadi bahan untuk memperkuat data tentang perancangan buku ilustrasi cerita Kayangan Api di Bojonegoro.

3.3 Teknik Analisis Data

Pengertian data di sini adalah mengacu pada pengolahan material (bahan) seperti fotografi, video, film, memo, surat, diari, rekaman kasus klinis, dan sejenisnya yang dapat digunakan sebagai informasi suplemen sebagai bagian dari

kajian kasus yang sumber data utamanya adalah observasi partisipan atau wawancara.

Analisis data merupakan proses sistematis pencarian dan pengaturan transkrip wawancara, observasi atau survei, studi eksisting dan materi-materi lain yang telah dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman mengenai materi-materi tersebut dan memungkinkan penyajian data yang sudah ditemukan. Berikut ini disajikan langkah-langkah analisis data yang dilakukan Lexy J Moloeng (2006:248) menyatakan bahwa upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensistematiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat dikelola kepada orang lain.

Analisis data dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus hingga datanya jenuh. Aktivitas dalam analisis data kualitatif pada penelitian ini meliputi:

1. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Mengumpulkan semua data-data yang telah diperoleh dari berbagai hasil melalui proses pengumpulan data sebelumnya sehingga akan dimiliki sekumpulan data yang kompleks dengan hasil tersebut memudahkan peneliti untuk mengkaji lebih lanjut tentang berbagai sumber dan informasi-informasi yang telah diperolehnya, mencari dan mengamati hubungan-hubungan antara data satu dengan data lainnya.

2. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak dan kompleks dan rumit. Oleh karena itu maka diperlukan sebuah tindakan untuk mencatat seara teliti dan rinci serta segera dilakukan analisis data melalui reduksi data, yakni merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema atau pokok pembahasan dan polanya sehingga diperoleh gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan tahapan selanjutnya.

3. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah selesai dalam proses data reduksi dilakukan tahapan untuk mendisplay data atau menyajikan data, maka data menjadi lebih terorganisir, tersusun dalam pola hubungan dan untuk mudah dipahami oleh pengamat atau pembaca.

4. *Conclusions: drawing/verifying* (Kesimpulan)

Setelah melalui langkah-langkah dalam analisa data kualitatif sebelumnya akan di dapat sebuah jalan keluar atau kesimpulan dari berbagai data terkait sehingga muncul sebuah gagasan yang meliputi semua data tersebut, hal ini tentu menjadi patokan untuk melakukan eksekusi dalam menganalisa data berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian ini.

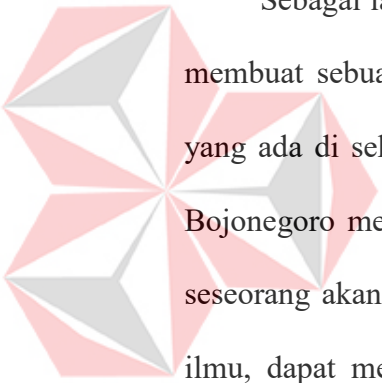
BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Hasil Analisis Data

Hasil analisis data merupakan pengumpulan data yang telah dilakukan sebelumnya melalui beberapa cara, yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian akan diolah untuk mendapatkan kesimpulan yang bisa dipahami dengan mudah dalam penyajian data selanjutnya.

4.1.1 Hasil Observasi (Pengamatan)



Sebagai langkah awal sebelum melakukan observasi peneliti terlebih dahulu membuat sebuah *survey* atau kuisioner yang diberikan kepada beberapa remaja yang ada di sekolah-sekolah di Bojonegoro, mengingat bahwa jumlah remaja di Bojonegoro menempati posisi terbanyak serta pada masa remaja hingga dewasa seseorang akan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan rasa untuk mencari ilmu, dapat membedakan hal-hal yang lebih penting daripada hal-hal lainnya. Mereka juga mampu dengan mudah membayangkan suatu hal berdasarkan perspektif mereka sendiri. *Survey* ini bertujuan untuk mencari seberapa tahu mereka tentang cerita Kayangan Api ini.

Tabel 4.1 Jumlah Penduduk Menurut Golongan Umur di Bojonegoro

Kelompok Umur/ Age Classification	Jumlah/ Total
0-5	94 175
6-10	100 324
11-18	174 287
19-25	155 719
26-30	124 294
31-35	136 387
36-40	124 694
41-45	117 444
46-50	109 147
51-55	96 270
56-59	57 630
≥60	160 518
Jumlah/ Total	1 450 889

(Sumber: Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil Bojonegoro)

Tabel 4.2 Survey Kayangan Api

Sekolah	Jumlah Responden	Pernah Berkunjung	Tahu Cerita
SMAN 1 Baureno	62	36	15
SMAN 1 Sumberrejo	34	24	34
SMAN 1 Balen	34	13	6
SMAN 1 Bojonegoro	36	33	9
SMAN 2 Bojonegoro	34	25	12
TOTAL	200	131	76

(Sumber: olahan peneliti, 2019)

Dari hasil *survey* tersebut diperoleh kesimpulan dari 200 responden 131 pernah berkunjung ke lokasi dan hanya 76 saja yang mengetahui tentang cerita Kayangan Api di Bojonegoro yang berarti kurang dari 50% dari total responden belum mengetahui cerita yang bersejarah tersebut. Tentu hal ini menjadi *problem* untuk dikembangkan menjadi sebuah perancangan ini sebagai upaya untuk menjaga kelestarian budaya dan kearifan lokal.

Selanjutnya observasi dilakukan dengan datang dan mengamati secara langsung ke lokasi Kayangan Api, namun sebelumnya dilakukan pencarian data terkait objek yang akan diteliti dengan mendatangi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bojonegoro, disana peneliti mencatat beberapa informasi penting yang berhubungan dengan penelitian kali ini, yaitu seperti kondisi dan keadaan Kayangan Api dan beberapa informasi mengenai cerita Kayangan Api di Bojonegoro. Sehingga dari hasil observasi di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bojonegoro didapat beberapa kontak orang yang dianggap sesuai, di antaranya adalah Mbah Juli juru kunci Kayangan Api, Pak Imam wahyu sejarah dan budayawan dari Dinas Sosial, Ibu Ninik dan Pak Tio selaku bidang Kebudayaan dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bojonegoro. Hasil wawancara dari beberapa sumber tersebut akan dijelaskan pada pembahasan hasil wawancara selanjutnya.

Dari hasil data yang diperoleh dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bojonegoro, Kayangan Api merupakan tempat wisata di Bojonegoro yang memiliki pengunjung cukup banyak dibanding objek wisata lainnya, pengunjung disini pun juga beragam mulai dari anak kecil sampai dengan orang dewasa, namun apabila berkunjung seringkali kita akan menjumpai anak-anak kecil yang melakukan kunjungan bersama rombongan sekolahnya dan juga para remaja yang kerap kali datang, umumnya pengunjung akan lebih ramai ketika hari-hari libur atau *weekend*. Kayangan Api sendiri telah menjadi ikon Kota Bojonegoro yang diambil filosofinya yaitu semangat yang membara dan tak pernah padam, tempat ini sudah sangat dikenal oleh masyarakat khususnya masyarakat di Bojonegoro dan sekitarnya. Beberapa acara-acara penting juga seringkali dilaksanakan di

Kayangan Api ini yang dianggap tempat sakral dan unik karena merupakan sumber api yang tidak pernah padam walaupun diguyur hujan.

Selain itu berdasarkan keterangan dari Pak Risa Anoraga Kayangan Api di Bojonegoro ini juga dikatakan sebagai tempat munculnya api akibat kandungan gas didalam tanah yang terbesar se-asia tenggara, serta telah mendapat sertifikat Geopark dari Unesco bersama dengan objek-objek geologi lainnya yang ada di Bojonegoro.



Gambar 4.1 penerimaan sertifikat geopark
(Sumber: data Dinas Bojonegoro)

4.1.2 Hasil Wawancara (*Interview*)

Berdasarkan hasil wawancara dengan Mbah Juli yang saat ini menjadi juru kunci di Kayangan Api Bojonegoro, diperoleh cerita yang didalamnya menceritakan asal-usul Kayangan Api ini. Menurut Pak Imam Wahyu dari Dinas Sosial dan juga mantan sejarawan ini Kayangan Api merupakan tempat yang spesial karena pernah dijadikan sebagai tempat untuk mengambil api untuk acara Pekan Olahraga Nasional, dan juga pernah diambil apinya ketika pengesahan raja keraton solo yang baru, dan hingga saat ini porsesi pengambilan api dari keraton solo inilah yang diadopsi oleh Bojonegoro yang dianggap sakral. Selain itu menurut beliau cerita Kayangan Api ini memang saat ini jarang diketahui oleh

masyarakat, khususnya para remaja. Padahal hal tersebut merupakan salah satu kearifan dan budaya lokal yang harus tetap dilestarikan agar tidak hilang tertinggal zaman. Berdasarkan keterangan dari Ibu Ninik bidang kebudayaan dari Disbudpar Bojonegoro menegaskan bahwa penting untuk menjaga eksistensi dari Kayangan Api ini sebagai salah satu ikon kota Bojonegoro, sehingga perlu adanya berbagai langkah untuk tetap menjaga kelestariannya.

Keterangan tersebut selaras dengan tujuan dan rencana pembangunan kota Bojonegoro, Pak Murtadhlo sekretaris Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah Bojonegoro yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk bertanya secara langsung menjelaskan bahwa sudah ada program pembangunan untuk kedepannya agar Kayangan Api menjadi objek wisata yang semakin baik, mulai dari pembangunan infrastruktur yang tiap tahun dilakukan secara bertahap dan juga adanya dukungan dari elemen-elemen pemerintah untuk menyukseskan program tersebut agar memiliki standar fasilitas yang memadai, apalagi Kayangan Api merupakan salah satu tempat yang unik bagi masyarakat Bojonegoro.



Gambar 4.2 wawancara dengan Mbah Juli (kiri) dan Pak Murtadhlo (kanan)

(Sumber: olahan peneliti, 2019)



Gambar 4.3 wawancara dengan Ibu Ninik (kiri) dan Pak Risa Anoraga (kanan)

(Sumber: olahan peneliti, 2019)

4.1.3 Hasil Dokumentasi

Proses dokumentasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kondisi dan keadaan yang ada di lokasi Kayangan Api, mulai dari struktur jalan dan fasilitas yang ada, dan mengambil beberapa *view* gambar untuk dijadikan sebagai referensi dalam proses perancangan buku ilustrasi cerita Kayangan Api ini. Adapun beberapa foto-foto dan gambar peneliti ambil dari data Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Bojonegoro, melalui Mas. Romi Butapea selaku bagian pemasaran dan dokumentasi publik. Dimana terdapat beberapa foto kegiatan-kegiatan yang telah diselenggarakan di Kayangan Api sebelum peneliti datang.



Gambar 4.4 survey kayangan api
(Sumber: olahan peneliti, 2019)



Gambar 4.5 jalan dan pintu masuk kayangan api di bojonegoro
(Sumber: olahan peneliti, 2019)



Gambar 4.6 prasasti adan-adan
(Sumber: olahan peneliti, 2019)

Selain dokumentasi dilakukan di Kayangan Api dan Dinas kebudayaan dan Pariwisata Bojonegoro, peneliti juga mencari data yang berkaitan dengan cerita Kayangan Api, yaitu adanya penemuan prasasti berbentuk lempengan tembaga,

yang saat ini disimpan di Museum Nasional Mpu Tantular, Sidoarjo, Jawa Timur. Isi prasasti tersebut adalah adanya suatu desa yang diberikan hak dan wewenang khusus dari Kerajaan Majapahit atas pengabdianya dan juga atas jasa dari seorang rajarsi yang termashur namanya, yaitu Mpu Supa, sehingga desa tersebut terbebas dari pungutan pajak.



Gambar 4.7 perayaan hari bhayangkara (kiri) dan pengambilan api (kanan)
(Sumber: data Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bojonegoro)



Gambar 4.8 acara peresmian kange dan yune Bojonegoro
(Sumber: data Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bojonegoro)

4.2 Reduksi Data

Reduksi data dari hasil pengumpulan data melalui beberapa tahapan sebelumnya yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan studi literatur adalah pengetahuan remaja terhadap cerita Kayangan Api di Bojonegoro yang cenderung minim akibatnya saat ini masih banyak yang mengetahui tentang cerita Kayangan Api di Bojonegoro ini padahal cerita tersebut merupakan salah satu peninggalan budaya lokal yang amat berharga, khususnya bagi Bojonegoro sendiri.

4.3 Penyajian Data

Dari reduksi data sebelumnya maka di dapat beberapa poin dalam penyajian data, yaitu sebagai berikut :

1. Memberikan gambaran atau ilustrasi tentang cerita Kayangan Api di Bojonegoro dalam bentuk buku ilustrasi.
2. Menggunakan teknik visual yang disukai remaja agar menarik minat mereka untuk membaca.
3. Memberikan informasi mengenai Kayangan Api dan cerita tentang Kayangan Api di Bojonegoro ini agar memudahkan remaja dalam mendapatkan informasi.
4. Dalam perancangan buku ilustrasi cerita Kayangan Api di Bojonegoro ini ditargetkan untuk remaja usia 15 sampai 18 tahun.

4.4 Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan analisis dari keseluruhan analisis data, reduksi data dan penyajian data ini bahwa Kayangan Api merupakan salah satu tempat yang memiliki nilai-nilai budaya di dalamnya dan juga termasuk salah satu destinasi yang menjadi

ikon Bojonegoro. Terdapat sebuah cerita yang sudah ada sejak lama tentang Kayangan Api di Bojonegoro ini akan tetapi remaja saat ini masih banyak yang belum mengetahui tentang cerita tersebut, padahal cerita itu merupakan sebuah warisan budaya lokal dari Bojonegoro yang harus dilestarikan agar tidak hilang yang sesuai dengan harapan dan pembangunan Bojonegoro dalam segi kebudayaan. Maka, dengan adanya media informasi berupa buku ilustrasi cerita Kayangan Api di Bojonegoro yang ditargetkan untuk remaja usia 15-18 tahun ini bertujuan untuk melestarikan budaya lokal tersebut serta memberikan visualisasi yang disukai oleh remaja agar menarik minat dan perhatian mereka.

4.5 Konsep (*Keyword*)

4.5.1 Segmentasi, Targeting, dan Positioning (STP)

1. Segmentasi

Berikut merupakan penjabaran tentang segmentasi dari buku cerita ilustrasi Kayangan Api di Bojonegoro ini yaitu:

a. Geografis

Wilayah : Jawa Timur, Indonesia

Lokasi : Bojonegoro dan sekitarnya

Kepadatan : Kota sampai pinggir kota (menyeluruh)

b. Demografis

Usia : 15 sampai 18 tahun

Jenis kelamin : Laki – laki dan perempuan

Siklus hidup : belum menikah

Pendidikan : SMA

c. Psikografis

Gaya hidup : Sering membaca buku, aktif dan dinamis.

Kepribadian : Rasa ingin tahu dan penasaran yang tinggi, menyukai buku bergambar dan visual.

2. *Targeting*

Segmen dari perancangan ini adalah remaja usia 15-18 tahun yang saat ini masih duduk di bangku sekolah menengah atas, sehingga *target market* dari perancangan buku ilustrasi cerita Kayangan Api di Bojonegoro ini adalah para orang tua yang memiliki anak remaja usia 15-18 tahun karena merekalah yang memberikan uang saku kepada anak-anak mereka untuk membeli suatu barang yang diperlukan seperti buku dan lainnya. Berikut adalah *target market* dan *target audience* dari perancangan buku ilustrasi ini:

a. *Target Audience*

Usia : 15 – 18 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Status Keluarga : Belum menikah

b. *Target Market*

Usia : 25 – 60 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Status Keluarga : Menikah

Pendapatan : Rp. 10.000.000-, atau lebih

Pendidikan : SMA - Sarjana

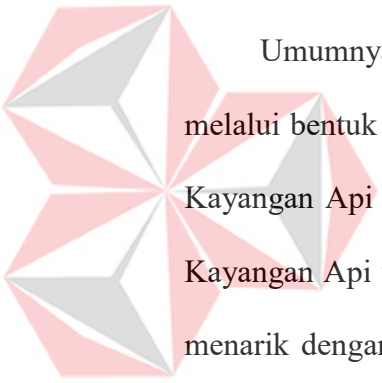
Kelas Sosial : Menengah keatas

Besaran Keluarga: 3 – 5 anggota keluarga

3. Positioning

Buku ilustrasi cerita Kayangan Api di Bojonegoro ini memposisikan sebagai salah satu buku yang dapat menjadi sumber pengetahuan tentang cerita sejarah yang menarik. Karena dalam buku ini tidak hanya diceritakan menggunakan teks narasi saja, namun di sertai dengan penggambaran visual atau ilustrasi. Selain itu saat ini masih belum ada buku yang membahas tentang Kayangan Api di Bojonegoro, sehingga buku ini menjadi buku pertama yang akan membahas hal tersebut ke dalam buku ilustrasi dengan teknik *digital painting* yang disukai oleh sebagian besar remaja.

4.5.2 Unique Selling Proposition (USP)



Umumnya buku cerita yang mengandung unsur sejarah hanya di tampilkan melalui bentuk naskah atau teks saja, namun berbeda dengan buku ilustrasi cerita Kayangan Api di Bojonegoro ini yang di dalamnya menceritakan kembali cerita Kayangan Api yang telah ada sejak lama melalui bentuk dan tampilan yang lebih menarik dengan penggambaran visual atau ilustrasi pembaca dapat lebih mudah memahami isi dan makna moral yang terkandung dalam cerita Kayangan Api di Bojonegoro, selain itu buku ilustrasi juga akan memicu imajinasi pembaca sehingga mereka dapat merasakan bagaimana latar dan suasana yang terjadi pada cerita tersebut. Kepada pembaca khususnya para remaja usia 15-18 tahun, diharapkan mampu menambah wawasan dan pengetahuan mereka terhadap warisan budaya lokal yang ada di daerah mereka. Serta menumbuhkan kesan bangga terhadap budaya karena adanya buku ilustrasi cerita Kayangan Api pertama ini.

4.5.3 Analisis SWOT

Berikut adalah analisis SWOT (*strenght, weakness, opportunity, threats*) dari buku ilustrasi cerita Kayangan Api di Bojonegoro. Sehingga berdasarkan analisis SWOT diatas, perlu dirancang sebuah strategi dalam menghadapi kelemahan dan ancaman yang ada dengan memanfaatkan kekuatan dan peluang yang dimiliki. Hal tersebut dirangkum dalam tabel analisis berikut ini:

Tabel 4.3 Analisis SWOT

<div><div>Internal</div><div>Eksternal</div></div>	Strenght (Kekuatan)	Weakness (Kelemahan)
	<div><div>1. Memiliki cerita yang sudah ada sejak dulu.</div><div>2. Terdapat penemuan 17 prasasti yang menguatkan cerita tersebut.</div><div>3. Lokasi yang nyaman dan rindang.</div><div>4. Tempat yang di anggap sakral oleh masyarakat.</div><div>5. Tempat yang menjadi ikon di Bojonegoro.</div><div>6. Menjadi lokasi di selenggarakan acara penting.</div></div>	<div><div>1. Media informasi tentang cerita Kayangan Api yang masih minim.</div><div>2. Belum ada buku yang menginformasikan tentang cerita Kayangan Api di Bojonegoro.</div><div>3. Kurangnya apresiasi remaja terhadap budaya.</div><div>4. Masih banyak remaja yang belum mengetahui cerita Kayangan Api.</div></div>
Opportuniy (Peluang)	Strenght - Opportuniy	Weakness - Opportunity
<div><div>1. Remaja memiliki rasa ingin tahu dan penasaran yang tinggi.</div><div>2. Imajinasi remaja yang luar biasa.</div><div>3. Adanya dukungan dari pemerintah Kota Bojonegoro dalam perancangan buku ilustrasi ini.</div><div>4. Pentingnya untuk melestarikan budaya lokal agar tidak terlupakan.</div><div>5. Objek yang di angkat memiliki reputasi yang baik dan sudah dikenal banyak orang.</div><div>6. Kayangan Api terkenal dengan tempat yang penuh cerita magis.</div></div>	<div><div>1. Merancang buku ilustrasi cerita Kayangan Api di Bojonegoro sebagai upaya melestarikan budaya lokal.</div><div>2. Memberikan gambaran tentang cerita Kayangan Api melalui bentuk visual yang dapat menarik perhatian remaja.</div><div>3. Menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya lokal di daerah melalui perancangan buku cerita ilustrasi Kayangan Api di Bojonegoro.</div></div>	<div><div>1. Mengemas cerita Kayangan Api di Bojonegoro melalui bentuk ilustrasi agar menarik perhatian remaja.</div><div>2. Membuat desain ilustrasi untuk meningkatkan minat baca para remaja.</div><div>3. Menggunakan teknik visual yang disukai remaja.</div></div>
Threats (Ancaman)	Strenght - Threats	Weakness - Threats
<div><div>1. Budaya kurang diminati oleh para remaja saat ini.</div><div>2. Cerita yang di disampaikan melalui teks saja kurang disukai remaja.</div></div>	<div><div>1. Membuat media pendukung untuk mengenalkan buku cerita ilustrasi Kayangan Api.</div><div>2. Menceritakan kembali cerita Kayangan Api di Bojonegoro dengan viusal yang menarik.</div></div>	<div><div>1. Merancang buku ilustrasi cerita Kayangan Api di Bojonegoro dengan sajian cerita disertai ilustrasi yang menarik dan keren.</div></div>
Strategi Utama		
<div>Merancang buku ilustrasi cerita Kayangan Api di Bojonegoro sebagai upaya melestarikan budaya lokal.</div>		

(Sumber: hasil olahan peneliti, 2020)

Kesimpulan dari analisis SWOT diatas adalah perancangan buku ilustrasi yang mengangkat cerita Kayangan Api di Bojonegoro melalui gambar ilustrasi yang menarik, Kayangan Api adalah tempat atau destinasi yang menjadi ikon di Bojonegoro (*strenght*). Kesadaran dan dukungan dari pemerintah melalui pembangunan bertahap menjadi bukti bahwa penting untuk tetap menjaga kelestarian budaya lokal, dengan menargetkan remaja yang memiliki rasa penasaran dan imajinasi yang tinggi, mereka berperan penting dalam proses tersebut sebagai generasi selanjutnya (*opportunity*). Akan tetapi para remaja saat ini banyak yang belum mengetahui tentang cerita Kayangan Api ini sehingga berdampak pada kurangnya apresiasi terhadap budaya (*weakness*), serta ketertarikan remaja terhadap budaya kurang di minati karena pada umumnya media tentang sejarah dan cerita masa lampau hanya disajikan dalam bentuk narasi atau teks saja (*threats*).

Sehingga diperlukan langkah awal untuk menumbuhkan rasa bangga dan pengetahuan terhadap budaya lokal melalui pembuatan buku ilustrasi cerita Kayangan Api di Bojonegoro sebagai upaya melestarikan budaya lokal.

4.5.4 Keyword

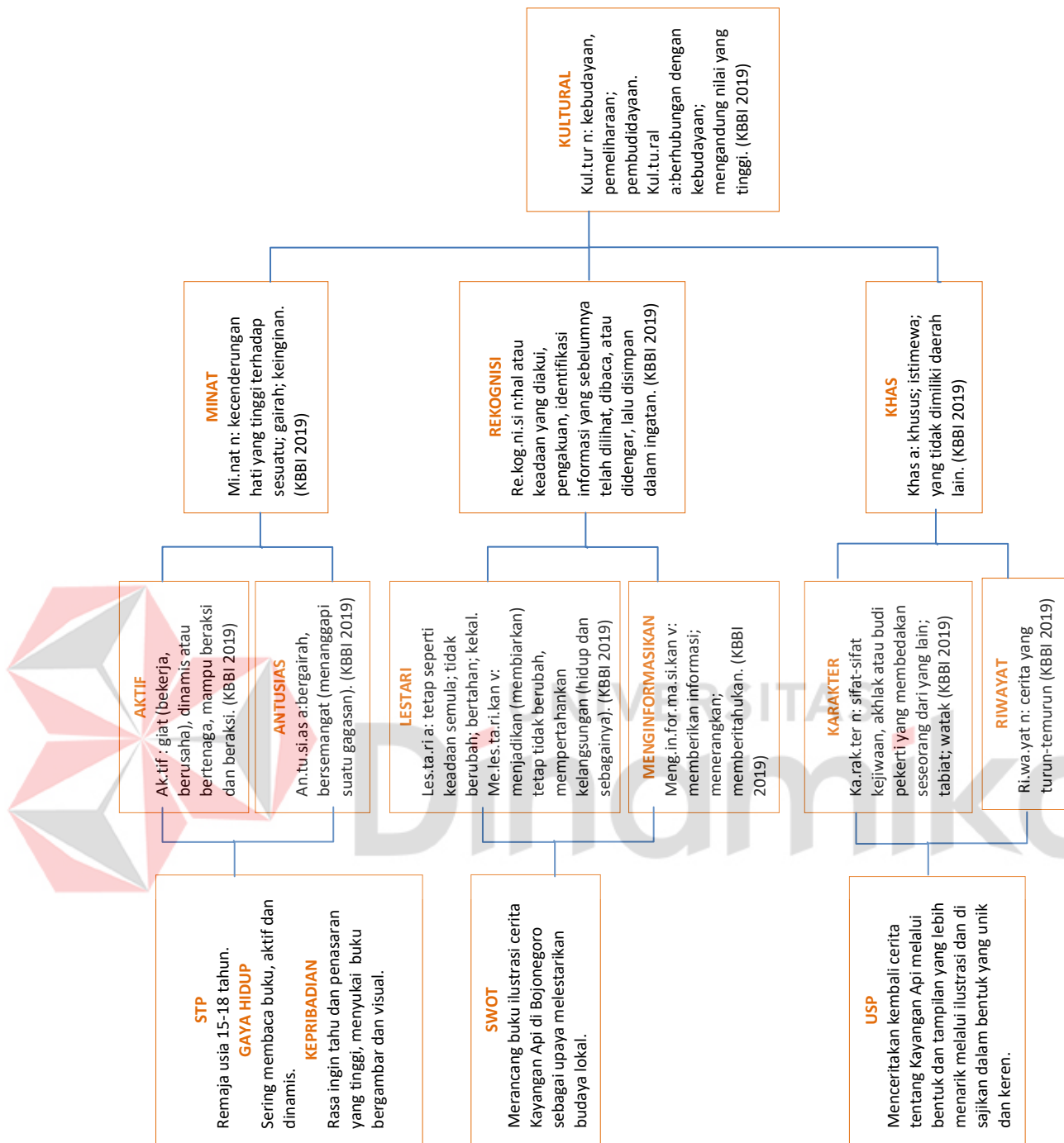
Melalui data yang telah diperoleh dari proses observasi, wawancara, dokumentasi serta analisis STP, USP dan SWOT, yang selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam pembuatan konsep dan *keyword*. Dalam memilih *keyword* pada perancangan buku ilustrasi cerita Kayangan Api di Bojonegoro sebagai upaya untuk melestarikan budaya lokal, sebagai salah satu media informasi dalam bentuk buku untuk menceritakan kembali cerita tentang Kayangan Api di Bojonegoro kepada remaja usia 15 sampai 18 tahun, menggunakan gambar visual

dengan *digital painting* melalui data analisis yang telah diperoleh sebelumnya, yang akan dijadikan sebagai dasar strategi dalam perancangan buku ilustrasi ini.

Berdasarkan analisis dari data yang telah diperoleh, menghasilkan sebuah kesimpulan yang dijadikan sebagai kata kunci atau *keyword* dalam perancangan buku ilustrasi cerita Kayangan Api di Bojonegoro sebagai upaya untuk mengenalkan budaya lokal, yaitu “kultural (*cultural*)” yang berarti suatu hal yang memiliki unsur-unsur khas, adat atau tradisi yang berhubungan dengan kebudayaan, berikut ini gambar analisis SWOT yang telah dilakukan peneliti:



UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 4.9 analisis keyword
(Sumber: olahan peneliti, 2020)

4.5.5 Deskripsi Konsep

Berdasarkan analisis *keyword* diatas, diperoleh kesimpulan bahwa konsep yang akan digunakan sebagai acuan desain dalam perancangan buku ilustrasi cerita Kayangan Api di Bojonegoro sebagai upaya untuk melestarikan budaya lokal.

Penjelasan konsep kultural dalam perancangan ini adalah merancang sebuah buku ilustrasi yang memiliki nilai kebudayaan didalamnya, kebudayaan tersebut mencakup budaya lokal cerita tentang Kayangan Api, sebagai upaya untuk membudidayakan, melestarikannya agar tetap terjaga. Selain itu konsep kultural ini juga bertujuan untuk menumbuhkan rasa bangga kepada para remaja saat ini dengan budaya lokal yang dimiliki daerahnya sendiri, serta sebagai generasi muda yang memiliki peran utama dalam melestarikan dan menjaga budaya lokal sehingga penting untuk menginformasikan atau mengangkat kembali budaya tersebut agar tidak terlupakan, tentu dengan wujud yang disajikan lebih menarik dan disukai oleh remaja sesuai dengan target STP perancangan ini.

4.6 Perancangan Kreatif

4.6.1 Tujuan Kreatif

Perancangan buku ilustrasi cerita Kayangan Api di Bojonegoro sebagai upaya untuk melestarikan budaya lokal, bertujuan untuk menginformasikan dan menceritakan kembali cerita yang sudah sejak lama ada agar tidak terlupakan, khususnya kepada remaja. Diharapkan mampu menjadi buku ilustrasi yang mudah dipahami dan dinikmati sehingga dapat dipetik nilai-nilai yang terkandung dalam cerita Kayangan Api ini. Serta menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya lokal kepada para remaja, bahwa daerah yang mereka tinggali memiliki sebuah

keistimewaan yang patut untuk dibanggakan dan dijaga kelestariannya agar dapat dinikmati sampai generasi-generasi selanjutnya.

4.6.2 Strategi Kreatif

Dalam strategi kreatif pada perancangan buku ilustrasi ini, buku ini dilengkapi dengan sajian yang menarik dan unik karena disertai gambar-gambar ilustrasi agar dapat dibaca dengan nyaman sehingga memudahkan pembaca khususnya remaja dalam memetik nilai-nilai yang terkandung. Menggunakan *style* ilustrasi yang disukai oleh remaja dan memiliki tampilan tokoh-tokoh yang ada pada cerita Kayangan Api dengan visual yang keren. Buku ilustrasi ini menceritakan kembali cerita Kayangan Api yang ada di Bojonegoro dengan bentuk buku yang praktis dan mudah dibawa.

1. Konsep Buku

Pada perancangan buku ilustrasi cerita Kayangan Api di Bojonegoro ini memiliki 3 bagian utama, yaitu yang pertama adalah penjelasan dan pengenalan umum tentang Kayangan Api yang ada di Bojonegoro, dan kedua adalah cerita asal-usul terbentuknya Kayangan Api ini berdasarkan cerita yang telah didapatkan melalui berbagai sumber. Kemudian pada bagian ketiga adalah pesan moral dan makna yang dapat kita petik dari cerita tersebut sehingga pembaca juga dapat memahami isi cerita lebih dalam. Buku ilustrasi ini memiliki bentuk *potrait* ukuran A5 (21 cm x 14,85 cm) dan menggunakan jilid *hard cover* dengan jenis kertas *Copen*.

2. Bahasa

Penggunaan bahasa pada perancangan buku ini adalah menggunakan Bahasa Indonesia, karena menyesuaikan dengan segmentasi pembaca dari perancangan

buku ini yaitu untuk para remaja usia 15-18 tahun yang berdomisili di Indonesia, khususnya wilayah Bojonegoro. Sehingga penggunaan Bahasa Indonesia ini dapat lebih mudah mereka pahami.

3. Teknik Visual

Pada perancangan buku ilustrasi cerita Kayangan Api di Bojonegoro ini menggunakan teknik *digital painting*, dimana dalam proses pembuatan gambar ilustrasinya dilakukan menggunakan bantuan alat-alat digital, seperti komputer atau laptop dan *software* untuk mengolah grafis. Proses penggambarannya pun dilakukan secara digital mulai dari porses sketsa sampai dengan pewarnaan dan tata letaknya.

Tabel 4.4 Survey Teknik Visual

Teknik Ilustrasi	Vektor	Digital Painting
Pemilih	23	77
Total Responden	100	

(Sumber: hasil olahan peneliti, 2019)

Dalam pemilihan teknik ilustrasi yang akan digunakan dalam perancangan ini peneliti menggunakan 2 (dua) jenis yang berbeda, dimana keduanya diambil dari tolak ukur kemampuan yang dikuasai oleh peneliti sendiri. Kesimpulan dari hasil survey pada tabel 4.5 diatas adalah dari 100 responden 77 memilih teknik *digital painting* dan 23 sisanya memilih ilustrasi dengan vektor, sehingga dengan hasil tersebut peneliti memutuskan untuk menggunakan teknik *digital painting*.

4. Tipografi

Terdapat beberapa jenis *font* yang digunakan pada perancangan buku ilustrasi ini, yaitu *Times New Roman*, dan *Almendra*. Untuk judul *tagline* dan

cerita Kayangan Api menggunakan *fontAlmendra*, karena memiliki struktur bentuk yang berkarakteristik kultural atau budaya dengan tampilan yang *historical* atau mudah di ingat. *Times New Roman* sendiri digunakan pada penomoran halaman pada buku karena memiliki bentuk yang jelas dan formal sehingga cocok digunakan sebagai penomoran.

Times New Roman
 A a B b C c D d E e F f G g H h I i
 J j K k L l M m N n O o P p Q q R r
 S s T t U u V v W w X x Y y Z z
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gambar 4.10 font Times New Roman

(Sumber: olahan peneliti, 2019)



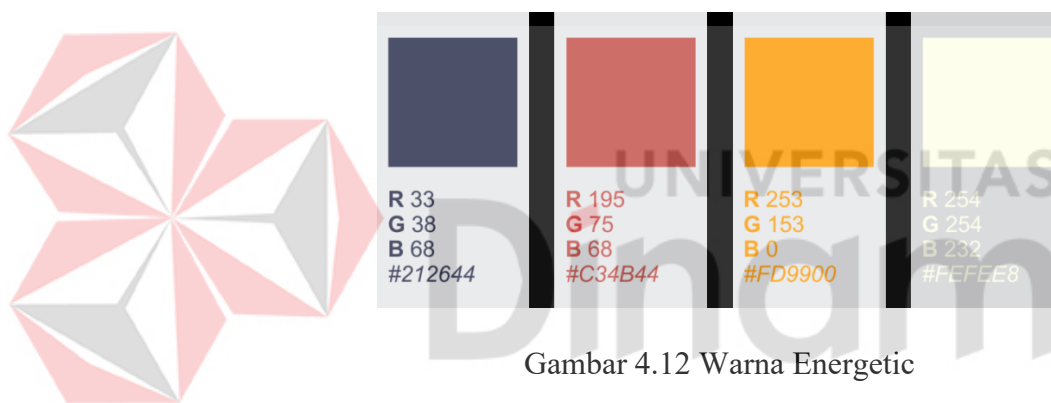
Almendra
 A a B b C c D d E e F f G g H h I i
 J j K k L l M m N n O o P p Q q R r
 S s T t U u V v W w X x Y y Z z
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gambar 4.11 font Almendra
 (Sumber: fontsquirrel.com)

5. Warna

Pemilihan warna di sesuaikan dengan target atau sasaran dari perancangan buku ilustrasi ini yakni remaja usia 15-18 tahun, yang memiliki karaktersistik aktif, menyukai hal-hal baru dan rasa penasaran yang tinggi. Sehingga berdasarkan teori warna dari Rockport dalam buku yang berjudul *Color Harmony Workbook* warna yang cocok untuk digunakan adalah *Energetic*, dimana pada tema ini sesuai dengan sifat alami dari target *audience* yang aktif dan kultural dari analisis *keyword* sebelumnya.

Kombinasi warna bertemakan *energetic* ini didominasi oleh warna yang merah kekuningan (oranye) dan disertai warna biru keunguan menggabungkan sifat alami dari warna oranye dan inspirasi dari warna ungu, menghasilkan rona yang nampak istimewa, terutama ketika bersentuhan dengan warna cerah seperti kuning-hijau akan menonjolkan skema warna yang berani, dan antusias. Selain itu kombinasi warna *energetic* ini memiliki kesan yang menunjukkan semangat tinggi dan aktivitas muda, hal ini tentu cocok dengan sifat alami remaja yang penuh semangat dan penasaran yang tinggi berpadu dengan kultural budaya yang memberikan inspirasi kehidupan.



Gambar 4.12 Warna Energetic

(Sumber: rockport color harmony workbook, 2019)

Selain warna cerah yang didominasi oleh warna kuning-oranye, terdapat juga warna hijau yang lebih *soft* dan lembut, dimana warna hijau tersebut menyeimbangkan kecerahan dari kombinasi warna kuning-oranye. Selain itu warna hijau sendiri juga membawa kesan yang lebih alami dan natural, seperti konsep *keyword* yaitu kultural yang lebih menyatu dan berbaur dengan lingkungan, baik itu alam maupun lingkungan sosial bagi seorang remaja yang memiliki sifat alami penuh dengan semangat.

6. Jenis Layout

Jenis *layout* yang akan digunakan pada perancangan buku ini adalah *picture window layout* yaitu jenis layout dengan gambar atau ilustrasi yang memiliki proporsi lebih banyak dan mendominasi sebagian besar bidang *layout*. Hal tersebut tentu akan membuat *audience* lebih mudah dalam memahami dan menikmati isi buku karena tidak hanya disajikan cerita dalam bentuk teks saja namun di sertai dengan gambar ilustrasi yang menarik.

7. Sinopsis Cerita

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber dan berbagai sumber yang terkait. Terdapat sebuah desa di pelosok yang sebagian besar masyarakatnya bekerja sebagai pengrajin besi (pande), desa tersebut sudah sangat terkenal akan hasil olahan besinya menjadi barang-barang siap pakai seperti alat pertanian sampai senjata. Seorang prajurit dari Kerajaan Majapahit mengetahui jika ada seseorang dari desa tersebut yang dianggap sangat hebat dalam membuat barang-barang dan benda-benda pusaka, dia adalah Mpu Supa. Setelah mendapat laporan tersebut Raja memerintahkan seorang utusan untuk menemui Mpu Supa secara langsung, berangkatlah utusan tersebut beserta para pengawalnya. Siapakah utusan tersebut? Dan bagaimana kelanjutan kisah itu?

4.7 Perancangan Media

4.7.1 Tujuan Media

Dibutuhkan sebuah media dalam mempromosikan cerita Kayangan Api di Bojonegoro sebagai upaya untuk melestarikan budaya lokal kepada remaja usia 15-18 tahun, sehingga tujuan dari media ini adalah untuk menentukan media yang cocok agar tujuan perancangan ini bisa tersampaikan dan terealisasi dengan

tepat kepada sasaran tau target yang telah ditentukan. Selain itu dalam memilih suatu media juga dipertimbangkan ke-efektifannya agar biaya yang dikeluarkan tidak terbung sia-sia, oleh sebab itu diperlukan perencanaan dalam menentukan media apa saja yang akan digunakan sebagai bentuk promosi.

4.7.2 Strategi Media

Agar pesan yang ingin disampaikan kepada target dapat diterima secara baik dan menarik, perlu dilakukan pemilihan media yang tepat dan media tersebut haruslah efektif dan efisien sehingga dapat mempermudah dalam penyampaian. Dalam strategi media ini dibagi menjadi dua macam, yaitu media utama adalah Buku ilustrasi cerita Kayangan Api di Bojonegoro dan media pendukung yang digunakan untuk membantu publikasi dari media utama.

1. Media Utama

Media utama pada perancangan ini adalah buku ilustrasi cerita Kayangan Api sebagai media untuk melestarikan budaya lokal yang ada di Bojonegoro. Dalam buku ilustrasi sendiri pendekatannya bersifat lebih emosional karena selain membaca cerita melalui teks juga disertai dengan gambar ilustrasi yang dapat memberikan kesan tersendiri dan juga pesan moral yang terkandung dalam cerita tersebut lebih mudah diterima. Ukuran buku ini adalah sebesar A5 dengan posisi *potrait* dan menggunakan bahan kertas *copen* 210gram laminasi *doff* pada bagian sampul dengan sistem *digital printing* dan jilid *hard cover*.

2. Media Pendukung

a. Brosur

Brosur merupakan salah satu media yang umum digunakan sebagai bentuk untuk mempromosikan atau mengenalkan suatu produk karena penempatannya

yang fleksibel dan terlihat lebih menarik, brosur sendiri juga sangat mudah dibawa dan di simpan. Pada pembuatan brosur kali ini menggunakan ukuran sebesar A4 (21cm x 29,7cm) berbahan *art paper* 150gram dengan sistem *digital printing*.

b. Pembatas Buku

Pembatas buku dan buku merupakan media yang saling berkaitan, pembatas buku berguna sebagai penanda atau pengingat bagian mana yang hendak dibaca. Selain pemilihan pembatas buku ini sebagai alat penanda juga proses pembuatannya yang dirasa mudah dan praktis sehingga tidak perlu mengeluarkan biaya yang berlebih. Pembatas buku ini di desain dengan ukuran 21 cm x 5 cm dengan bahan *art paper* 210gram menggunakan sistem *digital printing*.

c. Stiker

Stiker merupakan media yang memiliki fleksibilitas cukup tinggi karena dapat ditempatkan hampir diseluruh tempat, baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Stiker juga memiliki kesan unik karena bentuknya yang menarik dengan kemudahan dalam pengaplikasiannya, selain itu biaya yang diperlukan untuk mencetak stiker juga terbilang relatif terjangkau.

d. Gantungan Kunci

Gantungan kunci ini memiliki posisi yang sangat cocok untuk segala jenis media, terutama media yang seringkali kita gunakan dan dianggap penting. Contohnya tas, dompet, kunci dan alat lainnya yang dapat menjadi media penerapan gantungan kunci sehingga akan lebih mudah diingat dan dilihat.

e. X-Banner

Media satu ini merupakan media paling menonjol dibandingkan dengan media-media pendukung sebelumnya karena ukurannya yang cukup besar, pemilihan menggunakan *x-banner* sendiri di dasari oleh penempatan media utama buku yang membutuhkan media pendukung agar lebih mudah dilihat dan ditemukan. Terlebih penggunaan *x-banner* akan sangat bermanfaat apabila sedang melakukan pameran dan *launching* buku sebagai media utama, menggunakan *photopaper* ukuran 60 x 160cm.

3. Produksi Media

Diperlukan rincian harga atau pengeluaran yang jelas agar dalam proses produksi medianya dapat berjalan dengan baik, serta estimasi penjualan media tersebut harus diketahui sehingga semua biaya yang harus dikeluarkan dalam proses produksi dapat terukur dengan tepat. Berikut merupakan estimasi biaya produksi dan harga jual media yang telah di rancang pada perancangan buku ilustrasi ini:

Tabel 4.5 Estimasi Biaya Produksi

No.	Jenis Media	Ukuran	Jumlah	Harga @	Estimasi Biaya
1.	Brosur	29,7 x 42 cm (1 A3 = 2 lbr)	1	4.000	4.000
2.	Pembatas Buku	21 x 5 cm (1 A3 = 12 pcs)	1	4.000	4.000
3.	Stiker	29,7 x 42 cm	1	5.000	5.000
4.	Gantungan Kunci	5x5 cm	5	13.000	13.000x5=60.000
5.	X-Banner	60x160 cm	1	60.000	60.000
6.	Cover buku	14,8 x 21 cm	2	7.000	7.000x2=14.000
7.	Isi buku	14,8 x 21 cm (1 A3 = 4 lbr)	12 (50)	7.000	7.000x12=84.000
TOTAL					231.000

(Sumber: olahan peneliti, 2020)

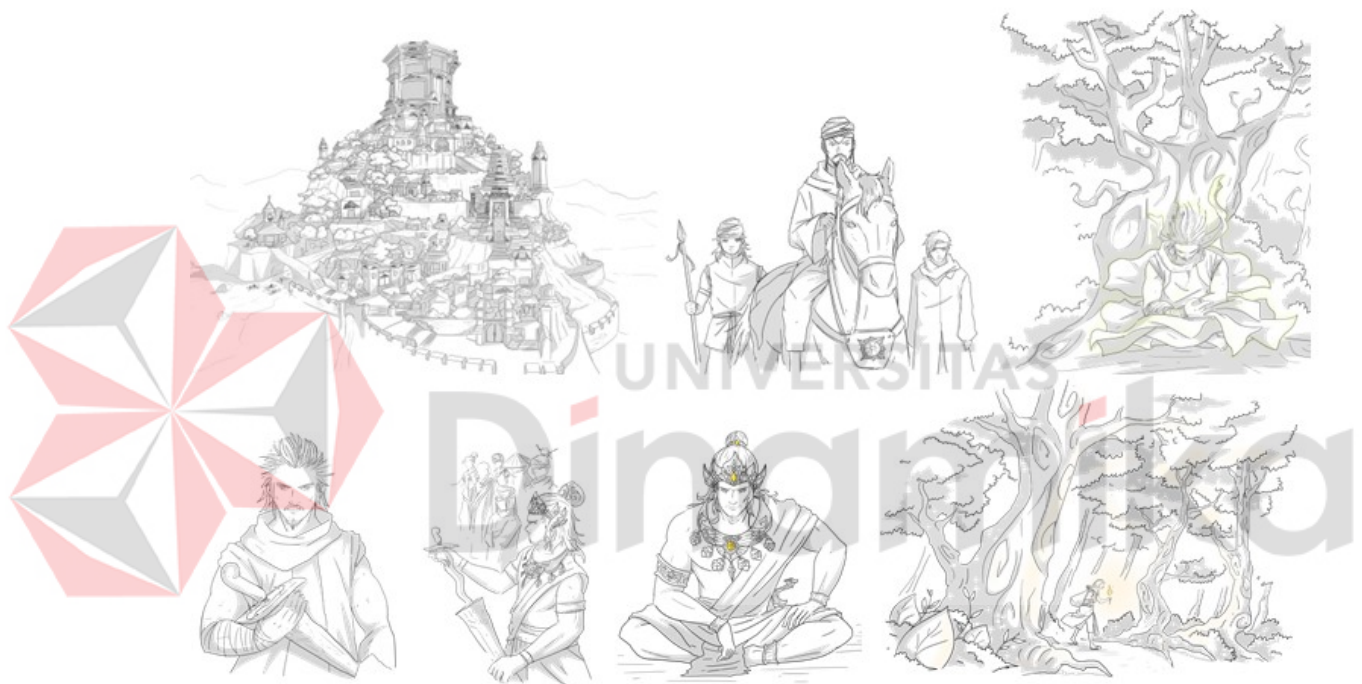
Tabel 4.6 Estimasi Biaya Produksi Media Utama

No.	Jenis Media	Ukuran	Jumlah	Harga @	Estimasi Biaya
1.	Buku	14,8 x 21 cm	1	98.000	98.000
2.	Jilid	14,8 x 21 cm	1	25.000	25.000
TOTAL					123.000

(Sumber: olahan peneliti, 2020)

4.8 Perancangan Karya

4.8.1 Sketsa Ilustrasi

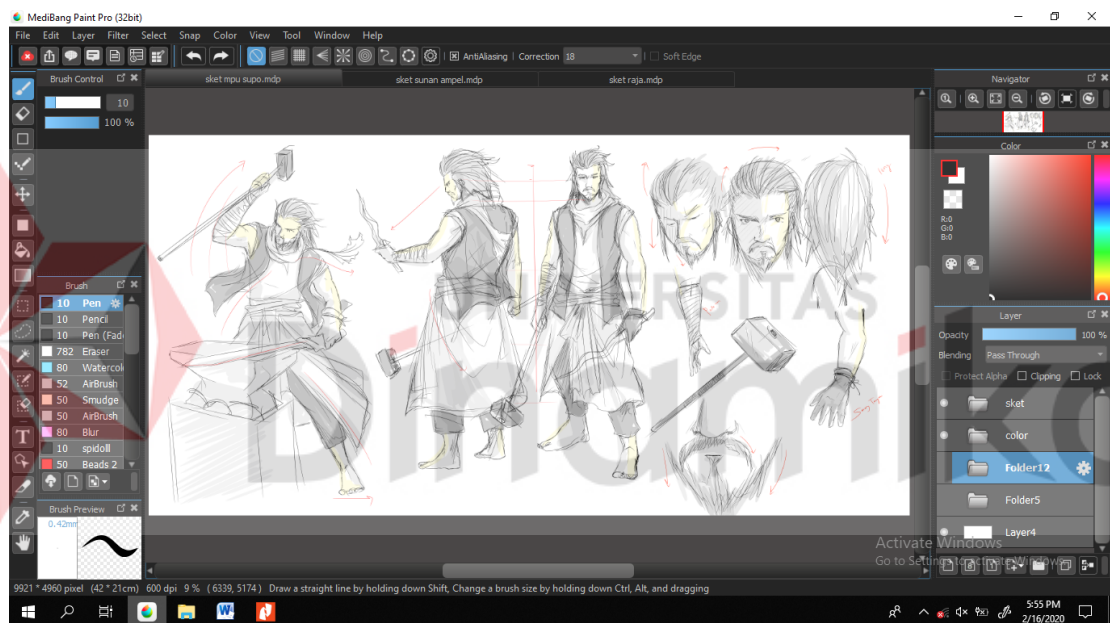


Gambar 4.13 sketsa ilustrasi

(Sumber: olahan peneliti, 2020)

Beberapa gambar sketsa pada pembuatan buku ilustrasi cerita Kayangan Api ini dibuat menggunakan salah satu aplikasi digital (*medibang*) dengan alat bantu seperti *pen tablet*, dengan memberikan ilustrasi mengenai lokasi dan tokoh-tokoh yang ada pada cerita agar tampak lebih menarik dan unik sehingga setiap *scene* memiliki tampilan yang berbeda-beda sesuai dengan karakteristik suasana yang ada. Selain itu unsur kultural dalam ilustrasi ini masuk kedalam latar suasana yang

masih alami dengan dipenuhi oleh pohon-pohon dan bentuk visual setiap karakternya yang wujudnya sederhana namun tetap memiliki karakteristik atau kekhasannya sendiri.



Gambar 4.14 sketsa karakter
(Sumber: olahan peneliti, 2020)

Sketsa awal dari desain karakter atau tokoh yang ada pada cerita Kayangan Api di Bojonegoro, contoh gambar diatas adalah tiga tokoh utama yang dibuat melalui aplikasi pengolah grafis yaitu Medibang Paint Pro, serta dibuat beberapa tambahan item atau perlengkapan khusus yang dimiliki tiap tokoh agar terlihat berbeda dan untuk menonjolkan setiap sisi keunikan mereka.

4.9 Implementasi Desain

4.9.1 Media Utama

Pembuatan karya buku ilustrasi ini menggunakan media digital berupa laptop atau komputer, dan dengan menggunakan alat bantu *pen tablet* agar mempermudah dan mempercepat waktu pengerjaannya.



Gambar 4.17 sampul buku
(Sumber: olahan peneliti, 2020)

Gambar diatas merupakan desain dari sampul buku Kayangan Api ini, menggunakan beberapa objek didalamnya yaitu gambar ilustrasi sumber api sendiri berada di tengah sebagai *point of interest* dari sampul utama, dan beberapa ornamen seperti pohon dibagian kanan-kiri. Pohon pada samping kanan dan kiri menunjukkan bahwa lokasi Kayangan Api ini berada di tengah-tengah hutan, warna cerah seperti oranye-kuning menunjukkan bahwa suasana di dekat api yang terasa panas.



Gambar 4.18 ilustrasi kayangan api
(Sumber: olahan peneliti, 2020)

Contoh penerapan ilustrasi yang telah di desain pada lembar buku, gambar diletakkan *full page* dengan disertai tulisan teks di beberapa sisi, dengan menyesuaikan ukuran buku yaitu A4 *potrait* sehingga gambar dibagi menjadi 2 halaman agar terlihat lebih besar dan jelas.

4.9.2 Media Pendukung

a. Brosur

Pembuatan brosur ini di desain tiga konten utama yaitu judul, gambar ilustrasi dan deskripsi tentang objek yang diangkat pada buku ilustrasi ini, dengan ukuran A4 bolak-balik ini diharapkan mampu menjadi media pendukung yang dapat membantu *audience* dalam mendapatkan informasi dasar seputar buku ilustrasi ini.



Gambar 4.19 brosur

(Sumber: olahan peneliti, 2020)

b. Pembatas Buku

Pembuatan pembatas buku ini di desain dengan dua tipe, yakni tipe dengan dasar warna cerah dan tipe yang lebih gelap. Hal ini memungkinkan pembaca untuk menandai 2 hal berbeda pada bagian buku secara bersamaan sehingga mempermudah mereka untuk mengingatnya karena memiliki tampilan dan warna yang berbeda.



Gambar 4.20 pembatas buku

(Sumber: olahan peneliti, 2020)

c. Stiker dan gantungan kunci

Stiker di desain dengan lebih variatif menggunakan bentuk persegi panjang sehingga dapat diaplikasikan di berbagai tempat berbeda-beda dengan mudah. Bentuk dan desain stiker ini memiliki tampilan dari objek utama yaitu Kayangan

Api yang ditempatkan pada sisi tengah sehingga terlihat menarik. Desain gantungan kunci memiliki bentuk dan warna seperti pada stiker, selain memudahkan dalam proses pembuatannya gantungan kunci ini juga lebih efisien penempatannya karena berbentuk lingkaran yang tidak mudah patah ataupun terselip.



Gambar 4.21 stiker dan gantungan kunci
(Sumber: olahan peneliti, 2020)

d. X-Banner

Desain pada *x-banner* ini disesuaikan dengan desain brosur dan stiker agar tampilan dari media-media pendukung lainnya bisa sesuai dan serasi sehingga tampilannya tidak menyimpang terlalu jauh. Selain itu terdapat beberapa tambahan ornamen sebagai penghias media *x-banner* ini seperti *silhoutte* pohon, daun, dan rerumputan.



Gambar 4.22 x-banner

(Sumber: olahan peneliti, 2020)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penciptaan buku ilustrasi cerita Kayangan Api di Bojonegoro yang telah dirancang sebelumnya bertujuan sebagai upaya mengenalkan budaya lokal. Cerita yang disertai gambar ilustrasi akan menarik perhatian dan menumbuhkan minat baca terhadap budaya lokal terutama tentang cerita Kayangan Api yang ada di Bojonegoro ini. Maka dari pembahasan tersebut dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Buku ilustrasi cerita Kayangan Api di Bojonegoro ini merupakan penciptaan buku yang pertama kali, sehingga dapat dijadikan sebagai sumber pengembangan untuk buku-buku selanjutnya. Serta sebagai media utama untuk mengenalkan budaya lokal kepada remaja.
2. Tujuan dari perancangan buku ilustrasi ini adalah mengenalkan kembali cerita Kayangan Api kepada target *audience* yaitu remaja usia 15-18 tahun sebagai upaya melestarikan budaya lokal.
3. Teknik visual yang digunakan pada perancangan buku ilustrasi ini adalah *digital painting*.
4. Berdasarkan perancangan *keyword* yang dilakukan maka konsep yang dapat dirumuskan dalam perancangan ini adalah berkaitan dengan kata kunci kultural, sehingga dapat menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya lokal.

5. Media pendukung yang digunakan dalam perancangan ini adalah brosur, pembatas buku, stiker, gantungan kunci, dan *x-banner*.

5.2 Saran

Perancangan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara merancang buku ilustrasi cerita Kayangan Api di Bojonegoro sebagai upaya mengenalkan budaya lokal. Adapun saran yang dapat diberikan dari perancangan ini agar penciptaan buku selanjutnya bisa lebih baik dari yang sekarang, yaitu:

1. Menambahkan keterangan yang lebih kompleks yang bisa saja bersumber dari berbagai buku lainnya, tidak hanya membahas tentang satu objek saja melainkan juga bisa membandingkan dengan objek-objek serupa yang berada di daerah lain.
2. Memberikan media-media lainnya yang lebih interaktif, baik media pendukung maupun pada buku sendiri sehingga pembaca bisa lebih menikmati konten buku tidak hanya membaca, melihat saja namun mereka juga bisa mencoba beberapa hal baru yang menarik seperti menebak pertanyaan dan lain sebagainya.
3. Menggunakan bahasa inggris sehingga cerita tentang Kayangan Api di Bojonegoro ini bisa dikenal oleh seluruh masyarakat baik dari dalam negeri maupun luar negeri karena menggunakan bahasa internasional.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber buku:

- Koentjaraningrat. 2002. *Pengantar Ilmu Antropologi*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Kusrianto Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Andi Offset
- Moleong, J. Lexy. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Rosdakarya
- Rakhmat, Supriyono. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Rockport. 1999. *Color Harmony Workbook*, America: Rockport Publishers
- Rulam, Ahmadi. 2014. *Metodologi penelitian kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout: Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Safanayoung, Yongky. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta Barat: Arte Intermedia
- Soekanto, Soerjono. 2007. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Sumber artikel dalam internet:

- Apriliya Oktavianti. 2018. *Internet*. Prasasti Adan-Adan Bojonegoro. <https://situsbudaya.id/prasasti-adan-adan-bojonegoro/>. Diakses 27 Oktober 2019, 19:53 WIB.
- Balai Pelestarian Cagar Budaya Jawa Timur. 2016. *Internet*. Situs Khayangan Api. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbjatim/situs-khayangan-api/>. Diakses 27 Oktober 2019, 19:43 WIB.
- Novianto Aji. 2017. *Internet*. Warisan Dunia, Bojonegoro Resmi Jadi Geopark Nasional. <https://nusantara.news/warisan-dunia-bojonegoro-resmi-jadi-geopark-nasional/>. Diakses 27 Oktober 2019, 20:08 WIB.

Sumber Jurnal:

Reinar Irwanda D, & Marsudi. 2019. “Perancangan Buku Sawunggaling Untuk Mengenalkan Sejarah Kepahlawanan Bagi Anak 9-11 Tahun di Kota Surabaya”. *Jurnal Seni Rupa*. Volume 7 No 02: 44-54

Marjani S.B, Rahman Yanuar & Prabawa Bijaksana. 2015. “Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Keraton Cirebon”. *E-Proceeding of Art & Design*. Volume 2 No 03:1088



UNIVERSITAS
Dinamika