



**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
CERITA LEGENDA CANDI PARI DAN CANDI SUMUR DI SIDOARJO
SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA LOKAL**



TUGAS AKHIR

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

Arfiansyah Adhy Laksono

17420100059

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
CERITA LEGENDA CANDI PARI DAN CANDI SUMUR DI SIDOARJO
SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA LOKAL**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain**



**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

**Nama : Arfiansyah Adhy Laksono
NIM : 17420100059
Program Studi : Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

Tugas Akhir

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA LEGENDA CANDI PARI DAN CANDI SUMUR DI SIDOARJO SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA LOKAL

Dipersiapkan dan disusun oleh

Arfiansyah Adhy Laksono

NIM: 17420100059

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: 29 Juli 2021

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing:

- I. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA
NIDN: 0720028701
- II. Karsam, MA., Ph.D.
NIDN: 0705076802

Pembahas:

Siswo Martono, S.Kom., M.M.
NIDN: 0726027101



Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2021.08.05
20:07:59 +07'00'




Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2021.08.05
19:51:36 +07'00'



Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2021.08.06
09:46:10 +07'00'

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



Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2021.08.09
07:44:26 +07'00'

Karsam, M.A, Ph.D

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



Sebarkan energi positif dengan berfikir positif dalam segala hal

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



**Karya ini kupersembahkan kepada diri saya sendiri, kedua orang tua
tercinta, teman, serta kepada semua pihak yang telah membantu selama ini**

UNIVERSITAS
Dinamika

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

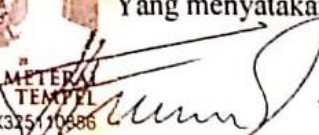
Nama : Arfiansyah Adhy Laksono
NIM : 17420100059
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA
LEGENDA CANDI PARI DAN CANDI SUMUR DI
SIDOARJO SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN
BUDAYA LOKAL**

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 Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas 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 dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik 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 keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 3 Agustus 2021

Yang menyatakan

Arfiansyah Adhy Laksono

NIM : 17420100059

ABSTRAK

Di kota Sidoarjo terdapat bangunan candi Pari dan candi Sumur. Kedua candi ini memiliki cerita legenda yang saling berhubungan. Namun pengetahuan remaja terhadap cerita legenda tersebut masih minim, padahal dari cerita legenda tersebut mengandung nilai moral yang dapat dijadikan pembelajaran untuk generasi penerus bangsa. Dibuatnya buku ilustrasi ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang nilai moral yang terdapat dalam cerita legenda candi Pari dan candi Sumur sebagai upaya melestarikan budaya lokal untuk remaja usia 12-15 tahun melalui media buku ilustrasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Data yang diperoleh berasal dari wawancara, studi literatur, observasi, dan dokumentasi. Kata kunci atau *keyword* dari penelitian ini adalah *Cultured*, *Cultured* memiliki arti segala cakupan budaya secara turun temurun yang meliputi bidang seni, pengetahuan, hukum, kepercayaan, adat istiadat, pola kebiasaan masyarakat. Semua penerapan elemen karya diambil dari *keyword* hingga menghasilkan buku ilustrasi dengan judul “Cerita Legenda Candi Pari & Candi Sumur” berukuran 14,8x21 cm. Isi buku terdiri dari 34 halaman yang berisikan cerita legenda candi Pari dan candi Sumur beserta pesan moral yang terkandung dalam cerita legenda tersebut. Selain itu media pendukung meliputi pin, t-shirt, stiker, feed instagram dan x-banner.

Kata kunci: legenda, *digital painting*, buku ilustrasi, candi Pari, candi Sumur



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa karena kasih-Nya peneliti bisa membuat Tugas Akhir. Penelitian ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Dinamika.

Penelitian Tugas Akhir ini tidak akan berhasil tanpa bantuan beberapa pihak, maka dari itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Budi Djatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika.
2. Siswo Martono, S.Kom., M.M selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual dan sebagai Dosen Penguji yang sudah memberi saran dan masukan untuk efisiensi dalam pengumpulan data penelitian Tugas Akhir.
3. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku Dosen Pembimbing I yang sudah memberi saran dan masukan sehingga topik lebih spesifik dan pengkayaan lebih baik lagi.
4. Karsam, MA., Ph.D selaku Dosen Pembimbing II yang sudah memberi saran, arahan dan masukan terutama pada aspek tata tulis yang baik.
5. Pengelola candi Pari dan candi Sumur sebagai tempat penelitian.
6. Keluarga tercinta peneliti yang selalu mendukung peneliti baik secara moril maupun materiil, dengan doa yang tulus sehingga peneliti dapat menempuh studi dengan baik.
7. Teruntuk Saskia, terima kasih telah sabar menemani, mendukung, dan selalu memberikan semangat agar segera menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman penulis, Royan, Bella, Satya, Amel, dan Iin yang senantiasa mendukung dan memberi semangat kepada penulis.

Surabaya, 29 Juli 2021

Arfiansyah Adhy Laksono

17420100059

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat Perancangan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Budaya	5
2.3 Candi Pari dan Candi Sumur	6
2.3.1 Cerita Legenda Candi Pari dan Candi Sumur.....	6
2.4 Ilustrasi	7
2.5 Buku Ilustrasi	8
2.6 Layout.....	8
2.7 Warna	8
2.8 Tipografi	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	10
3.1 Metodologi Penelitian	10
3.2 Unit Analisis	10
3.2.1 Objek Penelitian.....	10
3.2.2 Subjek Penelitian	10
3.2.3 Lokasi Penelitian	10
3.3 Teknik Pengumpulan Data	11
3.3.1 Wawancara	11
3.3.2 Observasi	11

3.3.3 Studi Literatur	12
3.3.4 Dokumentasi	12
3.4 Analisis Data	12
3.4.1 Reduksi Data	12
3.4.2 Penyajian Data	12
3.4.3 Kesimpulan	13
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	14
4.1 Hasil Pengumpulan Data	14
4.1.1 Wawancara	14
4.1.2 Observasi	16
4.1.3 Studi Literatur	18
4.1.4 Dokumentasi	18
4.2 Hasil Analisis Data	19
4.2.1 Reduksi Data	19
4.2.2 Penyajian Data	20
4.2.3 Kesimpulan	21
4.3 Konsep dan <i>Keyword</i>	21
4.3.1 Analisis Segmentasi, <i>Targeting, Positioning</i> (STP)	22
4.3.2 <i>Unique Selling Preposition</i> (USP)	23
4.3.3 Analisis SWOT	24
4.3.4 <i>Keyword</i>	25
4.3.5 Deskripsi <i>Keyword</i>	26
4.4 Konsep Perancangan Karya	26
4.4.1 Konsep Perancangan	26
4.4.2 Tujuan Kreatif	26
4.4.3 Strategi Kreatif	26
4.4.4 Sinopsis	28
4.5 Perencanaan Media	29
4.5.1 Strategi Media	29
4.5.2 Perancangan Desain	29
4.5.3 Implementasi Media	31
BAB V PENUTUP	35
5.1 Kesimpulan	35
5.2 Saran	35

DAFTAR PUSTAKA	36
LAMPIRAN	39
PLAGIASI LAPORAN	41
BIODATA PENULIS	48



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Buku Tentang Candi dan Sejarah Candi Pari.....	18
Gambar 4. 2 Bangunan Candi Pari dan Candi Sumur.....	18
Gambar 4. 3 Buku dongeng sejarah Joko Pandelegan	19
Gambar 4. 4 Keyword.....	25
Gambar 4. 5 Font Headline	27
Gambar 4. 6 Font Isi	27
Gambar 4. 7 Skema Warna Refined.....	28
Gambar 4. 8 Sketsa Karakter	29
Gambar 4. 9 Sketsa Ilustrasi	30
Gambar 4. 10 Sketsa Media Pendukung	30
Gambar 4. 11 Digitalisasi Karakter.....	31
Gambar 4. 12 Cover Buku	31
Gambar 4. 13 Ilustrasi Cerita Legenda Candi Pari dan Candi Sumur	32
Gambar 4. 14 X-Banner	32
Gambar 4. 15 Stiker	33
Gambar 4. 16 T-Shirt	33
Gambar 4. 17 Pin	34
Gambar 4. 18 Feed Instagram.....	34

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 <i>Analisis SWOT</i>	24
---------------------------------------	----



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lampiran kartu Bimbingan Tugas Akhir.....	39
Lampiran 2. Lampiran Kartu Seminar Tugas Akhir	40
Lampiran 3. Biodata Penulis	48
Lampiran 4. Plagiasi Laporan	41



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jati diri sebuah bangsa tidak terlepas dari budaya dan tradisi, begitupun dengan Indonesia. Sehingga sebagai generasi penerus sudah seharusnya bergotong-royong melestarikan budaya dan tradisi yang ada agar selalu terjaga dan tidak dilupakan seiring berjalannya waktu. Seperti yang diketahui di Provinsi Jawa Timur, tepatnya berada di Kota Sidoarjo terdapat peninggalan sejarah yang kaya akan nilai budaya, yaitu candi Pari dan candi Sumur yang ternyata memiliki kisah legenda yang saling berhubungan satu sama lain. Lokasi candi Pari dan candi Sumur berada di Desa Candipari, Kecamatan Porong, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Candi Pari dan candi Sumur di bangun pada tahun 1293 Saka atau 1371 Masehi. Kedua candi tersebut bercorak Hindu, namun memiliki ciri khas lain karena masih memiliki hubungan dengan kerajaan Campa yang sekarang dikenal sebagai Vietnam. Terdapat sebuah cerita legenda yang saling berhubungan antar candi Pari dan candi Sumur yang mengandung nilai moral sehingga dapat kita jadikan pembelajaran dalam kehidupan sebagai generasi penerus bangsa, khususnya bagi para remaja. Namun kenyataannya pengetahuan remaja, khususnya remaja Sidoarjo terhadap warisan budaya masih minim, terutama pengetahuan tentang cerita legenda candi Pari dan candi Sumur yang saling berhubungan.

Untuk membuktikan rendahnya pengetahuan remaja Sidoarjo terhadap cerita legenda candi Pari dan candi Sumur, peneliti telah melakukan survei kepada remaja usia 12-15 tahun di Sidoarjo sebanyak 100 orang. Menurut Monks (2006) fase remaja awal dimulai dari usia 12 hingga 15 tahun. Pemilihan jumlah sampel yang baik menurut Hair et al (2010) sebanyak 100-200 orang. Hasil survei diperoleh bahwa sebanyak 69% remaja Sidoarjo usia 12-15 tahun mengetahui keberadaan candi Pari dan candi Sumur di Sidoarjo, namun sebesar 64% remaja Sidoarjo tidak mengetahui cerita legenda dibalik berdirinya kedua candi tersebut. Sehingga dapat dikatakan pengetahuan remaja usia 12-15 tahun di Sidoarjo akan cerita legenda candi Pari dan candi Sumur masih rendah.

Rendahnya pengetahuan remaja akan budaya lokal ada kaitannya dengan era globalisasi, menurut www.kompasiana.com terjadinya globalisasi berdampak pada sektor kebudayaan, hal tersebut ditunjukkan dengan semakin hilangnya budaya khas suatu daerah, rasa gotong royong dan kekeluargaan yang semakin memudar, menurunnya rasa nasionalisme dan patriotisme, dan juga kultur yang semakin banyak berkiblat pada budaya barat hal tersebut menjadikan adat istiadat yang berlaku di Indonesia semakin ditinggalkan. Sistem sosial dan budaya lokal sangat dipengaruhi dengan adanya globalisasi. Dengan penyebaran budaya barat yang semakin pesat akan menimbulkan kondisi bahwasanya masyarakat tidak siap atau tidak mampu menerima pengaruh budaya luar yang masuk ke Indonesia atau biasa disebut dengan goncangan sosial atau *culture shock*. Seiring dengan perkembangan zaman diharapkan budaya lokal juga dapat beradaptasi, selagi tidak menghilangkan ciri khasnya. Maka dari itu, edukasi tentang budaya harus ditanamkan sejak dini. Namun, menurut wartakota.tribunnews.com upaya pemerintah dalam mewujudkan kecintaan masyarakat terhadap sejarah dan budaya amat minim. Dalam hal ini, pemerintah lebih sibuk mengurus pembangunan fisik dari pada pembangunan jiwa masyarakat.

Hal ini dibuktikan dengan program yang dimiliki oleh pemerintah, terkait dengan sosial budaya masih jarang bahkan hampir tidak terlihat. Padahal melalui pembelajaran budaya, kita dapat menilai bahwa budaya lokal memiliki peranan penting untuk membangun budaya bangsa (Sedyawati, 2006: 28).

Terdapat dua cara yang bisa dilakukan dalam menjaga budaya lokal dan melestarikan budaya masyarakat khususnya generasi muda (Sendjaja, 1994: 286). yaitu:

1. *Culture Experience*

Sebuah pengalaman kultural yang hanya bisa di rasakan dengan cara terjun secara langsung disebut dengan *Culture Experience*. Dengan berlatih dan belajar tarian daerah termasuk ke dalam contoh *culture experience*.

2. *Culture Knowledge*

Culture Knowledge merupakan pusat media informasi yang membahas tentang kebudayaan yang diterapkan dalam banyak bentuk. Dengan tujuan

untuk mengetahui potensi pariwisata daerah, kepentingan pengembangan kebudayaan dan edukasi. Hal tersebut dapat mempermudah Generasi Muda dalam memperkaya pengetahuan tentang budayanya sendiri.

Berdasarkan permasalahan di atas, dalam penelitian ini penggunaan media berupa buku ilustrasi dengan teknik *digital painting* dipilih oleh peneliti. Menurut Rustan (2009) buku termasuk kedalam media yang berfungsi sebagai penyampaian informasi dalam bentuk laporan, cerita dan pengetahuan. Tujuan dari ilustrasi dalam buku menurut Rohidi (1984) untuk menjelaskan sebuah tulisan agar membantu pembaca memahami makna dari sebuah tulisan dapat menggunakan media ilustrasi. Menurut Kusmiati (1999: 46) ilustrasi berfungsi memberikan gambaran singkat suatu alur cerita dari salah satu adegan. Dalam buku ilustrasi ini menggunakan Teknik *digital painting*. Menurut Jurnal yang ditulis Fery Andri Asmawan tahun 2019 Dengan Judul Perancangan Buku Ilustrasi *Digital Painting “Culinary Experience of Malang”* Sebagai Upaya Mendukung Potensi Kuliner Legendaris Di Kota Malang mengatakan ada beberapa kelebihan dari *digital painting*, dalam segi warna terlihat lebih jelas dan rata, mudah menentukan pilihan warna, dan kemudahan proses editing apabila terjadi kesalahan.

Pemilihan remaja sebagai subjek penelitian didasari oleh pendapat Kristiawan (2015: 15-20) yang menyatakan bahwa momen penting dalam membentuk karakter seseorang terjadi pada usia remaja. Sehingga diharapkan pembuatan buku ilustrasi cerita legenda candi Pari dan candi Sumur bisa menjadi daya tarik remaja untuk mempelajari dan melestarikan budaya lokal di Indonesia khususnya Sidoarjo. Peneliti berharap dengan penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran akan budaya lokal bagi remaja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang didapat yaitu “Bagaimana Merancang Buku Ilustrasi Cerita Legenda Candi Pari dan Candi Sumur di Sidoarjo Sebagai Upaya Melestarikan Budaya Lokal?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan batasan masalah yaitu:

1. Mengangkat cerita legenda candi Pari dan candi Sumur untuk masyarakat umum khususnya kalangan remaja di Sidoarjo
2. Penggunaan media buku ilustrasi sebagai wadah informasi tentang cerita legenda candi Pari dan candi Sumur di Sidoarjo
3. Memberikan gambar ilustrasi pada cerita legenda candi Pari dan candi Sumur di Sidoarjo menggunakan teknik digital painting.
4. Buku ilustrasi ini menargetkan remaja usia 12-15 tahun.
5. Pembuatan buku ilustrasi dengan teknik *digital painting*
6. Media pendukung meliputi pin, t-shirt, stiker, instagram dan x-banner.

1.4 Tujuan

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita legenda candi Pari dan candi Sumur sebagai upaya melestarikan dan menumbuhkan rasa cinta akan budaya lokal terutama untuk remaja usia 12-15 tahun di Sidoarjo.

1.5 Manfaat Perancangan

Manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah:

1. Menjadi sumber informasi dan referensi bagi masyarakat tentang cerita legenda candi Pari dan candi Sumur.
2. Memberikan apresiasi terhadap cerita legenda candi Pari dan candi Sumur agar semakin dikenal di masyarakat Sidoarjo melalui perancangan buku ilustrasi.
3. Menarik perhatian remaja terhadap cerita legenda candi Pari dan candi Sumur di Sidoarjo.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang ada sebelumnya dirancang oleh mahasiswa Universitas Maarif Hasyim Latif yang bernama Merlyn Novarindiawati pada tahun 2020 dengan judul Perancangan Buku *Essay* Fotografi Candi Pari Sidoarjo. Adapun tujuan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya adalah menciptakan buku *Essay* melalui teknik fotografi diharap mampu mengenalkan dan memajukan wisata di Sidoarjo. Media ini juga bisa digunakan untuk referensi bagi masyarakat sebagai fasilitator sarana dan prasarana di sekitar wisata alam tersebut, sehingga masyarakat di wilayah tersebut juga akan mengalami peningkatan kesejahteraan.

Kelebihan pada penelitian ini adalah latar belakang masalah dan data sudah dijabarkan dengan jelas, target yang dituju jelas yaitu remaja usia 15-21 tahun, selain itu kategori yang dipilih yakni keluarga dan aktifis akademis dengan usia 24-50 tahun yang tergolong warga lokal maupun wisatawan lokal yang memiliki rasa ingin tahu, dan keinginan untuk mengunjungi tempat wisata cagar budaya. Lalu kekurangannya adalah penggunaan warna pada *layout* buku terlalu gelap dan *monotone*. Sebaiknya menggunakan warna dasar dapat dikembangkan lagi dengan pemilihan warna yang lebih cerah agar *layout* buku lebih bervariasi.

2.2 Budaya

Menurut Soekanto (1982: 150) kebudayaan diambil dari kata budi dan daya. Budi berhubungan dengan rohani dan akal, sedangkan daya berhubungan dengan jasmani dan perbuatan atau ikhtiar sehingga hasil dari gabungan akal dan ikhtiar manusia bisa disebut dengan kebudayaan. Menurut Kim dalam Santrock (1998: 298) sekelompok manusia tertentu yang mempelajari suatu pola-pola kehidupan dari kehidupan sebelumnya yang bertujuan untuk diteruskan kepada generasi selanjutnya dapat disebut dengan kebudayaan.

2.3 Candi Pari dan Candi Sumur

2.3.1 Cerita Legenda Candi Pari dan Candi Sumur

Menurut laporan J. Knebel selaku anggota komisi purbakala Hindia Belanda pada tahun 1905-1906 menuturkan, ada legenda terkait pembangunan candi Pari dan candi Sumur. Konon pada masa itu hiduplah seorang pertapa bernama Kyai Gede Penanggungan. Ia tinggal bersama adiknya, Nyai Ijingan, yang seorang janda. Kyai tersebut memiliki dua orang putri, bernama Nyai Lara Walang Sangit dan Nyai Lara Walang Angin. Sedangkan Nyai Ijingan memiliki satu orang putra, Jaka Walang Tinunu.

Alkisah, Jaka Walang Tinunu sedang memancing bersama dua sahabatnya, Satim dan Sabalong. Lama menunggu ikan memakan kail, tiba-tiba muncul ikan Deleg. Tak disangka, ikan tersebut adalah jelmaan manusia. Ikan Deleg pun menunjukkan wujud aslinya, seorang pemuda tampan. Jaka Walang Tinunu terkesima. Karena pemuda itu sangat ramah, keduanya akhirnya berteman. “Kepada pemuda itu, karena menjelma menjadi ikan Deleg, ia dipanggil Jaka Pandelegan,” Singkat cerita, Jaka Walang Tinunu dan Jaka Pandelegan bergotong royong membuka sawah di sekitar pertapaan Kyai Gede Penanggungan. Keduanya bekerja sangat keras. Tidak ada waktu untuk bermalas-malasan. Nyai Lara Walang Sangit dan Nyai Lara Walang Angin sering memperhatikan keduanya. Meski pemalu, ternyata Jaka Walang Tinunu dan Jaka Pandelegan sama-sama menaruh hati.

Mengetahui hal tersebut, Kyai Gede Penanggungan berusaha mencegah ikatan cinta antara dua pasang pemuda dan pemudi tersebut. Sementara itu, Jaka Walang Tinunu telah jatuh cinta pada Nyai Lara Walang Sangit. Begitu pula Jaka Pandelegan yang jatuh cinta pada Nyai Lara Walang Angin. Apa daya, cinta di antara mereka tumbuh. Semakin dilarang, semakin kuat. Hingga akhirnya kedua kekasih tersebut memutuskan untuk melanjutkan hubungan mereka ke pelaminan.

Sontak Kyai Gede Penanggungan tidak menyetujui hal ini. Tapi pernikahan itu tetap berjalan. Setelah menikah, mereka terus bekerja keras. Alhasil, ladang yang ditanami tumbuh subur. Hasil panen melimpah. Kabar tentang sawah yang melimpah itu sampai ke telinga Maharaja Sri Rajasanagara alias Hayam Wuruk. Saat itu masyarakat sedang dalam kesulitan. Petani menghadapi kelaparan.

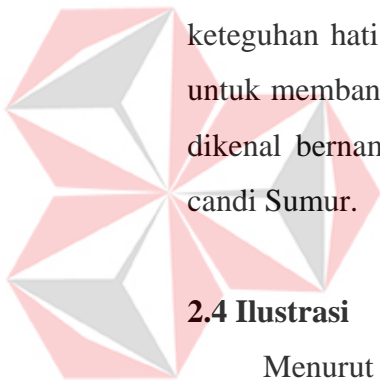
Raja kemudian mengirim utusan ke Jaka Walang Tinunu dan Jaka Pandelegan. Pesannya, agar hasil panen dibagikan kepada orang-orang yang membutuhkan. Jaka Walang Tinunu dan Jaka Pandelegan tidak keberatan. Hasil panen tersebut kemudian mereka bagikan kepada warga lainnya.

Raja keempat Majapahit pun turut berbahagia. Sebagai hadiah, keduanya dipanggil ke istana. Tujuannya adalah untuk diangkat sebagai keluarga kerajaan. Sayangnya, permintaan itu ditolak. Berbagai bujuk rayu pun dilancarkan oleh raja. Keduanya tetap pada pendirian. Hingga akhirnya sang raja sendiri turun ke kediaman Jaka Pandelegan. Tanpa diduga, Jaka Pandelegan mengelak dan menghilang di lumbung padi miliknya. Sementara itu, Nyai Lara Walang Angin menghilang di dalam sumur, dekat lumbung. Ternyata mereka berdua memilih moksa.

Melihat kenyataan itu, raja sedih. Namun di sisi lain, ia kagum dengan keteguhan hati Jaka Pandelegan dan istrinya. Oleh raja, kemudian diperintahkan untuk membangun sebuah candi. Candi tempat menghilang Jaka Pandelegan kini dikenal bernama candi Pari. Sementara tempat sang istri dikenal dengan nama candi Sumur.

2.4 Ilustrasi

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) untuk membantu memperjelas suatu bacaan seperti buku, karangan dan sebagainya menggunakan media ilustrasi berupa gambar (foto, lukisan). Dalam bahasa belanda, kata *illustratie* dapat diterjemahkan sebagai hiasan dengan gambar. Menurut Fariz (2009: 14) bentuk ilustrasi tumbuh dari angan-angan atau suatu ekspektasi dari ketidakmungkinan, memiliki sifat maya atau virtual. Menurut Sutanto dalam Augia (2017) ilustrasi adalah media gambar yang memberikan penjelasan dari suatu maksud atau tujuan tertentu. Ilustrasi sendiri memiliki berbagai macam bentuk, seperti karya seni lukis, karikatur, grafis, sketsa bahkan hingga karya foto (Soedarso, 2014: 566).



2.5 Buku Ilustrasi

Dalam pendidikan visual buku ilustrasi memiliki peran formatif yang disampaikan melalui pesan. Makna dalam buku ilustrasi terpisah menjadi dua bagian yang terdiri dari buku dan ilustrasi. Buku ilustrasi sendiri merupakan kumpulan lembar kertas yang disusun menjadi satu dengan disertai sampul, sedangkan ilustrasi berarti sebuah coretan dengan beberapa teknik seperti menggambar, lukisan, fotografi maupun teknik seni rupa lainnya (Lawrence Zeegen, 2009: 24). Menurut Putra dan Lakoro (2012: 2) tujuan dari ilustrasi yang ada dalam sebuah buku adalah untuk menjelaskan sebuah suatu cerita, puisi, tulisan, atau informasi tertulis lainnya. Sehingga diharapkan mudah di pahami melalui bantuan visual.

2.6 Layout

Menurut Rustan (2009: 13) *layout* adalah penempatan sebuah elemen desain terhadap suatu media tertentu yang bertujuan untuk mendukung konsep atau pesan yang ingin disampaikan. Kemudian menurut Susanto (2011: 237) *Layout* adalah huruf teks, bidang, garis, gambar, serta bentuk pada konteks tertentu yang diatur dengan sebuah komposisi dalam desain.

2.7 Warna

Dalam buku *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*, menurut Sanyoto (2005) secara fisik warna diartikan sebagai sifat pancaran cahaya, atau jika secara psikologis diartikan pengalaman dari indera penglihatan. Warna memiliki peranan yang sangat penting, setiap warna mampu berdampak secara psikologis kepada *audience* karena setiap warna memiliki karakter yang berbeda-beda. Menurut Lia & Nathalia (2016) warna adalah salah satu elemen yang dapat menaikkan mood, menggambarkan citra dari suatu objek, menarik perhatian, dan lainnya. Pemilihan warna yang efektif dapat menjadi pilihan dalam menciptakan sebuah desain.

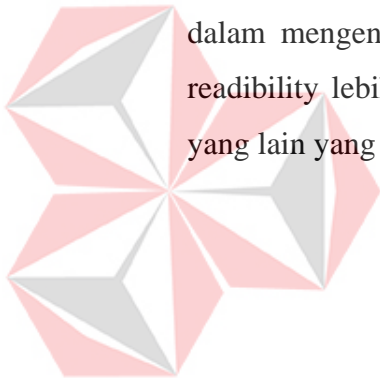
Fase remaja sendiri merupakan masa transisi dari fase anak-anak, dimana pada fase remaja tidak jauh beda dengan fase anak-anak yang menyukai warna bernuansa ceria seperti merah, orange, kuning, biru dan hijau. Namun dalam hal ini pada usia remaja biasanya sudah dapat menentukan warna kesukaannya

sendiri. Dalam penerapan warna-warna dapat menyesuaikan dengan warna yang mereka sukai. Kebanyakan warna yang dipilih berdasarkan gaya, tokoh atau karakter yang bisa menjadi panutan mereka (Omahalit, 2020).

2.8 Tipografi

Menurut Lia & Nathalia (2016) dalam bukunya yang berjudul *Desain komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula* mengatakan, tipografi menjadi salah satu elemen desain yang dapat mempengaruhi sekaligus dipengaruhi oleh elemen desain lainnya, serta dapat mempengaruhi keberhasilan suatu karya desain secara keseluruhan.

Menurut J. Ben Lierman dalam Lia & Nathalia (2014: 64-65), dalam keberhasilan penggunaan tipografi terdapat dua hal yang menentukan, yaitu legibility, dan readability. Legibility sendiri merupakan tingkat kemudahan mata dalam mengenali suatu huruf/karakter tanpa harus kesulitan. Sedangkan untuk readability lebih mengarah pada pemilihan penggunaan huruf satu dengan huruf yang lain yang saling berhubungan serta terlihat jelas (Lia & Nathalia, 2016).



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Berdasarkan topik penelitian, metode kualitatif dipilih penulis dalam metode pengumpulan data pada penelitian ini, hal tersebut dilakukan karena untuk menghasilkan konsep dan ide dalam sebuah proses menciptakan karya diperlukan pemahaman terkait fenomena sosial atau yang meliputi beberapa masalah yang ada sehari-hari menggunakan riset yang bersifat deskriptif (Sunyanto, 2005: 136).

3.2 Unit Analisis

3.2.1 Objek Penelitian

Permasalahan yang akan diteliti disebut dengan objek penelitian, sehingga sebelum melakukan penelitian secara mendalam peneliti akan mencari informasi dan menganalisa data terkait yang diperoleh (Sugiyono, 2018). Obyek penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu dan mengumpulkan informasi berupa data-data di lapangan yang diperlukan untuk menyelesaikan laporan penelitian ini. Obyek pada penelitian ini adalah cerita legenda candi Pari dan candi Sumur di Sidoarjo.

3.2.2 Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian adalah seseorang yang memiliki penjelasan serta keterangan yang dapat digunakan dalam mendapatkan data penelitian (Amirin, 1986: 93). Subjek penelitian utama dalam penelitian ini difokuskan pada budayawan, juru pelihara candi Pari dan candi Sumur, dan remaja Sidoarjo usia 12-15 tahun.

3.2.3 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian penting untuk memperoleh data, penelitian ini berlokasi di lapangan yang berada di Desa Candipari, Kecamatan Porong, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Tempat penelitian tersebut merupakan sumber utama untuk memperoleh informasi yang lebih spesifik terkait dengan penelitian ini.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data sendiri digunakan untuk memperoleh data guna perancangan buku ilustrasi tentang cerita legenda candi Pari dan candi Sumur guna melestarikan budaya lokal khususnya untuk remaja usia 12-15 tahun adalah:

3.3.1 Wawancara

Wawancara biasa ditujukan untuk memperoleh pendapat, pendirian, keterangan secara lisan dari seseorang dengan bicara langsung dengan orang tersebut (Suyanto, 2005: 69). Wawancara dikhususkan pada beberapa pihak yang berhubungan langsung maupun tidak langsung dengan objek penelitian ini, untuk mengumpulkan jawaban dari berbagai sumber sehingga mendapatkan data yang lebih akurat serta dapat dipertanggung jawabkan. Data yang diperlukan, yaitu :

1. Budayawan, mendapatkan informasi tentang cerita legenda candi Pari dan candi Sumur serta mencari tahu apa saja nilai moral yang dapat diambil dari cerita legenda tersebut:
 - a. Bapak Sukarno, Pemilik Sanggar Seni Rupa Rumah Budaya & Sejarah 'S.Karno'
 - b. Bapak Henri Nur Cahyo, Ketua Komunitas Seni Budaya BrangWetan dan Dosen Antropologi Sastra di Universitas Adibuana Surabaya
2. Juru pelihara candi Pari dan candi Sumur, Bapak Syahroni. mendapatkan informasi terkait bangunan candi pari dan candi sumur serta cerita legenda kedua candi tersebut.
3. Remaja usia 12-15 tahun, memperoleh informasi tentang desain buku, desain ilustrasi yang disukai oleh remaja.

3.3.2 Observasi

Penelitian menggunakan metode observasi atau pengamatan biasanya dilakukan guna melacak secara langsung persoalan-persoalan politis, sosial dan cultural masyarakat yang ada (Pawito, 2007: 111). Observasi dilakukan ke candi Pari dan candi Sumur untuk melakukan proses pengamatan secara langsung dan mencari tahu secara menyeluruh tentang bangunan candi tersebut kepada juru pelihara candi.

3.3.3 Studi Literatur

Pencarian data dilakukan menggunakan buku, jurnal dan website yang dianggap sesuai dengan topik permasalahan untuk membantu penyelesaian laporan penelitian. Buku atau jurnal yang digunakan seperti buku dan jurnal yang membahas tentang cerita legenda candi pari dan candi sumur, ilustrasi, buku ilustrasi, dan sebagainya. Pentingnya mencantumkan data dari buku, jurnal, arsip, dan sebagainya adalah agar data yang didapatkan akurat dan benar karena data tersebut diambil dari buku yang jelas siapa pengarangnya dan siapa yang mencetuskan teori atau data tersebut, dengan maksud teori atau data tersebut dapat dipertanggung jawabkan. Buku atau jurnal yang diperlukan adalah:

1. Cerita legenda candi Pari dan candi Sumur
2. Buku ilustrasi
3. Jurnal/buku tentang ilustrasi dan digital painting

3.3.4 Dokumentasi

Dokumentasi diperlukan untuk mengumpulkan dokumen-dokumen dari foto, poster, aktivitas disekitar candi maupun berbagai informasi yang terkait dengan candi Pari dan candi Sumur. Guna untuk memperoleh data yang valid dikumpulkanlah dokumentasi ini sehingga dapat dipertanggungjawabkan.

Dokumentasi tersebut akan digunakan sebagai patokan dalam pembuatan buku ilustrasi cerita legenda candi Pari dan candi Sumur.

3.4 Analisis Data

3.4.1 Reduksi Data

Reduksi data merujuk pada data yang relevan, memfokuskan pada data yang dibutuhkan dan mengelompokkan data yang mengacu pada pemecahan masalah dalam proses perancangan. (Indrawan & Yaniawati, 2014: 155).

3.4.2 Penyajian Data

Data yang akan disajikan berbentuk teks atau catatan lapangan. Data yang disajikan bisa berbentuk gambar, grafik, kata-kata, tabel dan sebagainya. Tujuan dalam penyajian data ini adalah menggambarkan keadaan yang terjadi melalui

penggabungan informasi yang telah diperoleh sebelumnya. Penyajian data dapat memudahkan pemahaman informasi dari hasil penelitian, serta dapat menghindari pengambilan keputusan secara subjektif.

3.4.3 Kesimpulan

Dari data yang sudah diperoleh akan disaring dan disimpulkan sehingga dapat ditindak lanjuti untuk pencarian *keyword* buku dan mempermudah proses pembuatan ilustrasi.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengumpulan data berdasarkan dari data lapangan yang telah diperoleh sebelumnya, seperti: observasi, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi mengenai perancangan buku ilustrasi tentang cerita legenda candi Pari dan candi Sumur sebagai upaya melestarikan budaya lokal.

4.1 Hasil Pengumpulan Data

4.1.1 Wawancara

A. Budayawan

Wawancara yang dilakukan dengan Pemilik Sanggar Seni Rupa Rumah Budaya & Sejarah 'S.Karno', yaitu Bapak Sukarno. Beliau sudah mengelola sanggar nya sejak tahun 1973 hingga sekarang dan pernah menjabat di Dewan Kesenian Sidoarjo tahun 1995. Salah satu kegiatan utama yang sering dilakukan di sanggar adalah seminar tentang sejarah dan budaya yang diikuti oleh para pengiat seni dan budaya dari Sidoarjo maupun dari daerah lain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Sukarno yang dilakukan pada 6 Juni 2021, beliau berpendapat bahwa bangsa Indonesia kaya akan kreatifitas budaya, terutama pada bidang kesusastraan, baik berupa bahasa tutur yang akhirnya menjadi dongeng dan karya sastra yang tinggi. Di Sidoarjo sendiri ada banyak dongeng yang berorientasi pada pariwisata atau peninggalan sejarah yang dapat disebut sebagai legenda. Salah satunya adalah kisah legenda berdirinya candi Pari dan candi Sumur. Menurut Bapak Sukarno cerita legenda ini berasal dari laporan J. Knebel sebagai anggota komisi purbakala Hindia Belanda pada tahun 1905-1906. Namun menurut beliau sangat disayangkan saat ini jarang masyarakat yang mengetahui cerita legenda candi Pari dan candi Sumur, khusus nya para remaja. Padahal cerita legenda ini termasuk warisan karya sastra bangsa Indonesia yang memiliki nilai-nilai moral yang patut di pertahankan. Menurut Bapak Sukarno nilai moral yang dapat diambil dari kisah legenda ini adalah rasa kerukunan dan gotong-royong antar sesama manusia. Nilai moral ini yang dirasa mulai hilang dari remaja sekarang. Salah satu faktor penyebabnya ialah globalisasi budaya

yang tidak terkontrol, sehingga membuat remaja malas mempelajari warisan budaya lokal nya sendiri.

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Henri Nur Cahyo yang saat ini menjabat sebagai Ketua Komunitas Seni Budaya BrangWetan dan Dosen Antropologi Sastra di Universitas Adibuwana Surabaya menyampaikan bahwa media informasi mengenai cerita legenda candi Pari dan candi Sumur masih kurang diangkat dalam berbagai macam bentuk media, salah satunya media buku ilustrasi yang belum banyak dibuat. Padahal menurut pengalaman beliau yang sejak tahun 1977 sudah terjun berkesenian, sangat penting bagi generasi penerus bangsa khususnya remaja untuk mengetahui dan melestarikan warisan budaya dari para pendahulu termasuk warisan budaya dalam bentuk sastra. Menurut keterangan beliau para pendahulu mewariskan cerita legenda pasti mengandung filosofi didalamnya, bukan sekedar tulisan biasa yang tidak memiliki maksud dan tujuan. Dalam hal ini cerita legenda candi Pari dan candi Sumur juga memiliki nilai moral yang dapat diambil untuk para generasi penerus bangsa, selain nilai kerukunan dan gotong-royong, Bapak Henri menambahkan bahwa nilai dari rasa bersyukur atas semua yang telah kita miliki saat ini sangatlah penting dimiliki orang generasi penerus bangsa, mampu mengelola dan menghargai sumber pangan dan air dengan sebaik-baiknya agar dapat dinikmati oleh generasi selanjutnya.

B. Juru Pelihara Candi Pari dan Candi Sumur

Menurut Bapak Syahroni yang sejak tahun 1994 ditugaskan sebagai juru pelihara menyampaikan candi Pari dan candi Sumur merupakan tempat wisata yang cukup sering dikunjungi di Sidoarjo. Pengunjung yang datang beragam, mulai dari anak-anak hingga dewasa, ada pula kunjungan dari rombongan sekolah dari SD hingga SMA, di saat weekend dan hari libur jumlah pengunjung akan lebih banyak. Menurut bapak Syahroni aktifitas yang sering dilakukan pengunjung di area candi adalah berfoto, tak banyak pengunjung yang mencari informasi lain mengenai candi Pari maupun candi Sumur kepada beliau. Padahal menurut beliau disamping kisah sejarah dari candi, terdapat kisah legenda yang juga menarik untuk diketahui oleh masyarakat luas dari candi Pari dan candi

Sumur, namun beliau juga menyayangkan masih sangat sedikit yang mengisahkan cerita legenda dari kedua candi tersebut dalam berbagai macam bentuk media, khususnya buku ilustrasi. Karena dari cerita legenda kedua candi ini ada nilai-nilai yang dapat dipelajari, yaitu nilai gotong royong dalam membangun kesuburan desa, lebih bersyukur atas segala hal yang kita punya saat ini, serta keikhlasan membantu sesama manusia yang sedang kesulitan.

C. Remaja usia 12-15 tahun

Peneliti telah melakukan wawancara kepada 8 remaja sebagai upaya mengetahui desain buku, desain ilustrasi yang disukai oleh remaja usia 12-15 tahun. Dan hasilnya adalah desain buku dengan bentuk yang tidak terlalu besar agar mudah dibawa sekaligus tidak menghabiskan banyak ruang. Desain ilustrasi yang disukai secara proporsi gambar seperti dunia nyata pada umumnya namun dengan karakter goresan yang simple dan tidak terlalu detail.

4.1.2 Observasi

A. Candi Pari

Observasi dilakukan di candi Pari yang beralamat di Desa Candipari, Kecamatan Porong, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Candi Pari merupakan candi yang berukuran besar di wilayah Sidoarjo, yaitu 16,86 m x 14,10 m, dan tinggi 13,40 m, dengan bahan dasar utama batu bata merah. Candi Pari dibangun pada tahun 1293 Saka (1371 M) pada masa kerajaan Majapahit yang dipimpin oleh Hayam Wuruk. Bentuk candi Pari berbeda dengan candi-candi pada masa Majapahit lainnya, bentuknya gemuk seperti bangunan candi dari kerajaan Campa (Vietnam). Candi Pari dibangun didaerah yang subur, sebelah utara kali Porong, dengan keadaan tanah yang dialiri sungai, maka wilayah Porong memiliki sumber air sumur yang tidak akan kering sepanjang tahun. Candi Pari dibangun diatas batur (kaki atau fondasi) berbentuk persegi empat, bagian barat menjorok kedepan. disamping kiri, kanan dan belakang lebih sempit dengan lebar kurang lebih 1,30 m. Kaki candi memiliki dua bagian. Bagian pertama berbentuk empat bujur sangkar. Dengan teras yang lebih menjulur keluar, menandakan bahwa candi ini memiliki fungsi keagamaan yang kental. Pada bagian depan diberi

tangga yang menghadap kanan dan kiri, sebelum menaiki tangga pintu. Bagian kedua berbentuk bujur sangkar dengan panjang 10 m x 10 m, dengan tinggi batur 1,95 m. Pintu masuk candi berbentuk persegi panjang dengan pijakan dibuat lebih tinggi sehingga perlu sedikit berjongkok. Pada ruang candi (bilik candi) berukuran 6 m x 6 m. Mahkota candi berukuran panjang 18,86 m, lebar 14,10 m dan tinggi 13,40 m. Dalam bilik terdapat ventilasi masing-masing dua buah, kecuali dinding pintu sebelah barat dengan dinding luar seluruhnya tanpa relief. Pintu candi memiliki lebar 70 cm dan diatas pintu disangga balok batu andesit untuk menahan dinding dan atap candi. Dibagian balok batu andesit terdapat tulisan angka tahun berdirinya candi Pari dengan huruf Jawa kuno. Diatasnya lagi dibentuk seperti atap pintu yang berbentuk segi tiga. Candi Pari pernah di pugar pada tahun 1994-1999 oleh BPCB Jawa Timur.

B. Candi Sumur

Candi Sumur dibangun bersamaan dengan pembangunan candi Pari, tepatnya pada tahun 1371 M dengan bahan bangunan yang sama yaitu menggunakan batu bata merah, letaknya 50 m sebelah selatan candi Pari dengan ukuran yang terbilang lebih kecil. Namun untuk saat ini sebagian besar bangunan candi telah banyak yang runtuh sehingga sudah sangat sulit untuk dikenali bentuk aslinya. Ketika dilakukan pemugaran sisi selatan dan timur menggunakan penyangga beton guna menjaga dinding candi tetap tegak berdiri. Pintu candi Sumur menghadap ke arah barat, dengan sumur candi letaknya ditengah ruangan candi yang sempit berbentuk lubang sedalam 1 m, berbentuk segi empat berukuran 1 m x 1 m. untuk menuju sumur harus menaiki anak tangga setinggi 2,7 m. pemugaran juga telah dilakukan pada tahun 1994-1999 oleh BPCB Jawa Timur. Candi Sumur berukuran 8 m x 8 m, tinggi kurang lebih 10 m, dengan ukuran batur 5 m. Sebagai candi tunggal tanpa patung dan relief, candi ini menunjukkan benar-benar hanya sebagai sumur yang sengaja dicandikan.

4.1.3 Studi Literatur

Penulis memilih media buku/jurnal sebagai sumber data yang terpercaya. Buku/jurnal yang digunakan membahas tentang cerita legenda candi Pari dan candi Sumur, salah satunya adalah buku *Tentang Candi Dan Sejarah Candi Pari* yang diterbitkan oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Sidoarjo.



Gambar 4. 1 Buku Tentang Candi dan Sejarah Candi Pari

Buku *Tentang Candi Dan Sejarah Candi Pari* membahas tentang pengertian dari candi, fungsi candi, manfaat mengunjungi candi, siapa pembuatnya dan rahasia apa yang ada dibalikinya. Selain itu juga dijelaskan secara detail mengenai struktur bangunan candi Pari dan candi Sumur. Dalam buku juga membahas mengenai cerita legenda berdirinya kedua candi tersebut.

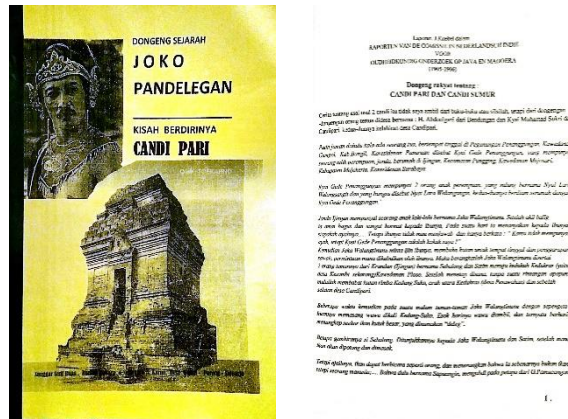
4.1.4 Dokumentasi

Berikut adalah hasil dokumentasi peneliti yang didapatkan saat melakukan observasi di candi Pari dan candi Sumur.



Gambar 4. 2 Bangunan Candi Pari dan Candi Sumur berlokasi di Desa Candipari, Kecamatan Porong, Kabupaten Sidoarjo, Jawa

Timur. Penulis melakukan obsevasi serta wawancara kepada juru pelihara candi mengenai cerita legenda candi, struktur bangunan dan proses pembuatan.



Gambar 4. 3 Buku dongeng sejarah Joko Pandelegan

Foto di atas merupakan dokumentasi dari buku dongeng sejarah Joko Pandelegan ulasan bapak Sukarno selaku budayawan yang berisi tentang visualisasi karakter dan cerita legenda candi Pari dan candi Sumur.

4.2 Hasil Analisis Data

4.2.1 Reduksi Data

A. Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dari 3 narasumber didapatkan bahwa di Sidoarjo ada sebuah cerita legenda, yaitu kisah legenda berdirinya candi Pari dan candi Sumur. Namun sangat disayangkan masih kurangnya media informasi yang mengangkat mengenai cerita legenda candi Pari dan candi Sumur, salah satunya media buku ilustrasi. Padahal sangat penting bagi generasi penerus bangsa khususnya remaja untuk mengetahui dan melestarikan warisan budaya, dalam hal ini cerita legenda candi Pari dan candi Sumur. Dalam cerita legenda tersebut banyak nilai moral yang dapat diambil dan diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat, seperti rasa kerukunan dan gotong-royong antar sesama manusia, bersyukur atas semua yang telah kita miliki saat ini, membantu sesama yang sedang kesulitan. Desain buku yang disukai remaja usia 12-15 tahun adalah buku dengan bentuk yang tidak terlalu besar agar mudah dibawa sekaligus tidak menghabiskan banyak ruang. Desain ilustrasi yang disukai secara proporsi gambar

seperti dunia nyata pada umumnya namun dengan karakter goresan yang *simple* dan tidak terlalu *detail*.

B. Observasi

Candi Pari dan candi Sumur merupakan candi yang bercorak Hindu, dibangun pada tahun 1293 Saka (1371 M) pada masa kerajaan Majapahit yang dipimpin oleh Hayam Wuruk. Candi Pari termasuk candi yang berukuran besar di wilayah Sidoarjo, dengan ukuran 16,86 m x 14,10 m, tinggi 13,40 m. Sedangkan candi Sumur berukuran 8 m x 8 m, tinggi kurang lebih 10 m. Bentuk candi Pari berbeda dengan candi-candi pada masa Majapahit lainnya, bentuknya gemuk seperti bangunan candi dari kerajaan Campa (Vietnam). Candi Pari dan candi Sumur dibangun didaerah yang subur, sebelah utara kali Porong. Bahan utama dari kedua candi adalah batu bata merah, fungsi utama dari candi Pari adalah untuk keagamaan, teras yang lebih menjulur keluar menandakan bahwa candi ini memiliki fungsi keagamaan yang kental. Sedangkan fungsi candi Sumur sebagai sumber mata air untuk proses keagamaan di candi Pari.

C. Studi Literatur

Pada studi literatur menggunakan buku *Tentang Candi Dan Sejarah Candi Pari* yang diterbitkan oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Sidoarjo yang berisi tentang untuk apa candi ini dibangun, apa fungsinya, siapa pembuatnya. Selain itu juga dijelaskan secara detail mengenai struktur bangunan candi Pari dan candi Sumur, serta membahas mengenai cerita legenda berdirinya kedua candi tersebut.

D. Dokumentasi

Dokumentasi penelitian didapat dari olahan peneliti berupa objek bangunan candi Pari dan Candi sumur. Selain itu dokumentasi penelitian juga diperoleh dari sanggar seni rupa rumah budaya dan sejarah bapak Sukarno berupa ulasan buku yang berisi tentang visualisasi karakter dan cerita legenda candi Pari.

4.2.2 Penyajian Data

1. Cerita legenda candi Pari dan candi Sumur memiliki nilai moral yang patut kita terapkan dan lestarikan
2. Desain buku yang disukai remaja usia 12-15 tahun adalah buku dengan bentuk yang tidak terlalu besar agar mudah dibawa sekaligus tidak menghabiskan banyak ruang
3. Penggunaan media buku ilustrasi digunakan agar pesan yang disampaikan menarik dan mudah dalam proses penyebarannya untuk remaja usia 12-15 tahun
4. Penggunaan ilustrasi, *layout*, dan warna pada buku ilustrasi harus diperhatikan agar buku terlihat menarik.
5. Desain ilustrasi secara proporsi gambar seperti dunia nyata pada umumnya namun dengan karakter goresan yang simple dan tidak terlalu detail.
6. Cerita legenda candi Pari dan candi Sumur berasal dari buku terbitan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Sidoarjo yang berjudul “Tentang Candi dan Sejarah Candi Pari”

4.2.3 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil adalah mengetahui dan mempelajari nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita legenda candi Pari dan candi Sumur untuk remaja usia 12-15 tahun sangatlah penting untuk meningkatkan pengetahuan dan sebagai upaya memunculkan rasa cinta akan budaya lokal. Desain buku yang disukai remaja usia 12-15 tahun adalah buku dengan bentuk yang tidak terlalu besar agar mudah dibawa sekaligus tidak menghabiskan banyak ruang. Penggunaan ilustrasi, *layout*, dan warna pada buku ilustrasi harus diperhatikan agar buku terlihat menarik. Desain ilustrasi yang disukai secara proporsi gambar seperti dunia nyata pada umumnya namun dengan karakter goresan yang simple dan tidak terlalu detail.

4.3 Konsep dan *Keyword*

Tahap pertama dalam penyusunan konsep dan *keyword*, diperlukannya analisis STP, USP, dan analisis SWOT terlebih dahulu agar memudahkan dalam tahap pencarian *keyword* serta konsep.

4.3.1 Analisis Segmentasi, *Targeting*, *Positioning* (STP)

1. Segmentasi

a. Geografis

Negara	: Indonesia
Teritorial	: Jawa Timur
Distrik	: Sidoarjo
Ukuran Wilayah	: Kabupaten

b. Demografis

Usia	: 12-15 tahun
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Pendidikan	: SMP
Siklus Hidup	: Belum menikah

c. Psikografis

Remaja usia 12-15 tahun yang peduli dengan warisan budaya serta yang tertarik akan cerita legenda suatu daerah. Selain itu adalah remaja yang tertarik akan hal baru dan juga aktif menggunakan media buku sebagai salah satu media untuk mendapatkan informasi.

d. *Targeting*

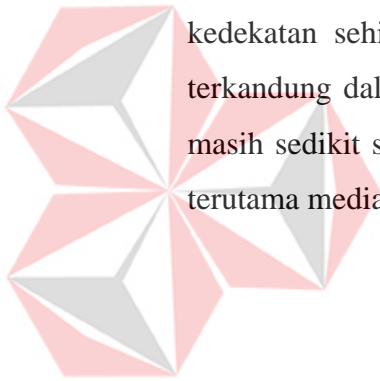
Target dalam penelitian ini menasar pada masyarakat usia 12-15 yang masih kurang mengenal tentang cerita legenda candi Pari dan candi Sumur. Selain itu juga masyarakat usia 12-15 tahun yang peduli dengan warisan budaya lokal daerahnya.

e. Positioning

Sebagai media informasi legenda candi Pari dan candi Sumur bagi remaja usia 12-15 tahun agar lebih tertarik untuk mempelajari dan menerapkan nilai-nilai moral yang terkandung dalam legenda tersebut.

4.3.2 *Unique Selling Proposition (USP)*

Sebuah keunikan dalam suatu karya yang berguna untuk menarik perhatian masyarakat disebut dengan *Unique Selling Proposition (USP)*. Keunikan dari penelitian ini adalah perancangan buku ilustrasi dengan teknik *digital painting* sebagai media penyampaian informasi terkait cerita legenda candi Pari dan candi Sumur. Buku ilustrasi ini akan dikemas dengan visual yang menarik serta proporsi karakter yang sama dengan remaja usia 12-15 tahun agar memunculkan rasa kedekatan sehingga memudahkan dalam memahami isi dan nilai moral yang terkandung dalam cerita legenda candi Pari dan candi Sumur. Pada media buku masih sedikit sekali yang membahas cerita legenda candi Pari dan candi Sumur, terutama media buku ilustrasi.



UNIVERSITAS
Dinamika

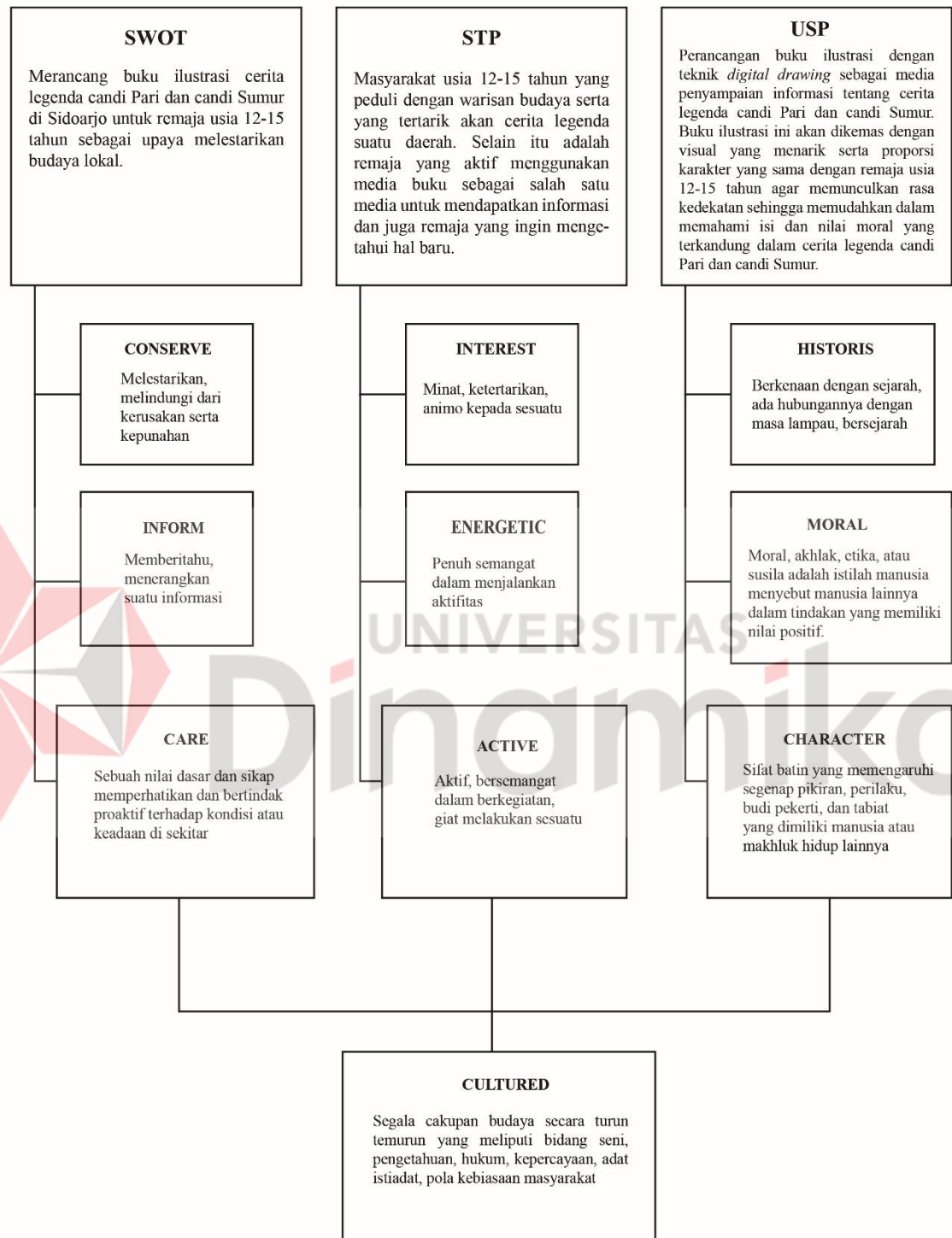
4.3.3 Analisis SWOT

Berikut adalah tabel analisis SWOT dari penelitian ini:

Tabel 4. 1 *Analisis SWOT*

		<i>Strengths</i>	<i>Weaknesses</i>
Faktor Internal (S-W) Faktor Eksternal (O-T)		<ul style="list-style-type: none"> - Cerita legenda yang sudah ada sejak dulu - Terdapat bukti cerita legenda candi Pari dan candi Sumur yang ditulis oleh J. Knebel anggota komisi purbakala Hindia-Belanda - Terdapat nilai moral yang terkandung dalam cerita legenda candi Pari dan candi Sumur 	<ul style="list-style-type: none"> - Kurangnya media informasi tentang cerita legenda candi Pari dan candi Sumur kepada masyarakat - Kurangnya pengetahuan remaja Sidoarjo tentang cerita legenda candi Pari dan candi Sumur
	<i>Opportunities</i>	S-O	W-O
	<ul style="list-style-type: none"> - Belum banyak yang mengangkat cerita legenda candi Pari dan candi Sumur - Pentingnya melestarikan budaya lokal agar tidak terlupakan - Adanya dukungan dari budayawan untuk mengangkat cerita legenda candi Pari dan candi Sumur dalam bentuk buku ilustrasi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan buku ilustrasi sebagai media penyampaian tentang cerita legenda candi Pari dan candi Sumur - Menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya lokal melalui perancangan buku ilustrasi cerita legenda candi P ari dan candi Sumur 	<ul style="list-style-type: none"> - Menjadikan buku ilustrasi ini sebagai media informasi cerita legenda candi Pari dan candi Sumur - Membuat desain ilustrasi yang menarik untuk remaja dalam mempelajari budaya lokal
	<i>Threats</i>	S-T	W-T
	<ul style="list-style-type: none"> - Budaya kurang diminati oleh remaja saat ini - Remaja kurang tertarik dengan penyampaian informasi yang berbasis teks saja 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyampaikan nilai moral yang terkandung dalam cerita legenda candi Pari dan candi Sumur menggunakan media buku ilustrasi agar remaja lebih tertarik 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang buku ilustrasi dan menjadikannya sebagai media informasi tentang cerita legenda candi Pari dan candi Sumur
<p>Strategi Utama: Merancang buku ilustrasi cerita legenda candi Pari dan candi Sumur di Sidoarjo untuk remaja usia 12-15 tahun sebagai upaya melestarikan budaya lokal.</p>			

4.3.4 Keyword



Gambar 4. 4 Keyword

4.3.5 Deskripsi Keyword

Berdasarkan hasil analisis kesimpulan yang didapatkan dari SWOT, STP, dan USP maka *keyword* yang diperoleh adalah *Cultured*. Arti dari *Cultured* adalah semua lingkup kebudayaan dari generasi ke generasi yang dapat mencakup bidang seni, pengetahuan, hukum, kepercayaan, adat istiadat, pola kebiasaan masyarakat.

Maksud *Cultured* pada perancangan buku ilustrasi tentang cerita legenda candi Pari dan candi Sumur ini adalah meningkatkan rasa bangga para pemuda masa kini dengan warisan budaya lokalnya, serta menanamkan nilai moral yang terkandung dalam cerita legenda candi Pari dan candi Sumur agar para remaja tidak melupakan warisan budaya daerah, tentunya dalam bentuk buku ilustrasi yang disajikan lebih menarik untuk remaja usia 12-15 tahun.

4.4 Konsep Perancangan Karya

4.4.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan adalah langkah penentuan konsep dan ide gagasan yang selanjutnya akan di eksekusi menjadi sebuah karya seni.

4.4.2 Tujuan Kreatif

Perancangan ini bertujuan untuk membuat media informasi berupa buku ilustrasi untuk remaja usia 12-15 tahun yang berisi nilai moral dari cerita legenda candi Pari dan candi Sumur agar remaja menerapkan nilai moral yang ada dan sekaligus melestarikan budaya lokal daerahnya.

4.4.3 Strategi Kreatif

Strategi yang digunakan adalah menggunakan desain ilustrasi yang menarik dengan teknik *digital drawing*. Target audiens penelitian ini adalah remaja usia 12-15 tahun, maka dari itu desain ilustrasi yang disajikan memiliki visualisasi yang menarik serta desain buku yang nyaman dan disukai oleh remaja usia 12-15 tahun, agar informasi mengenai nilai moral yang terkandung dalam cerita legenda candi Pari dan candi Sumur dapat dimengerti dengan mudah. Visual digunakan secara penuh disetiap halaman agar remaja tidak bosan saat membacanya.

1. Konsep buku

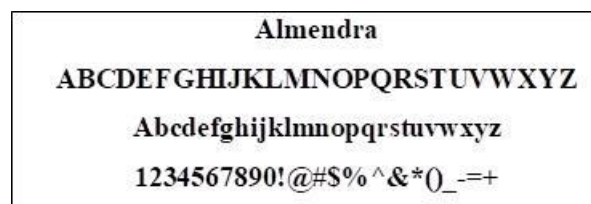
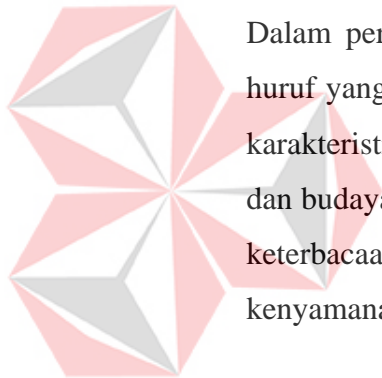
Buku ilustrasi ini terbagi menjadi dua bagian, yang pertama menceritakan cerita legenda candi Pari dan candi Sumur, yang kedua menjelaskan nilai moral yang ada dalam cerita legenda. Sehingga pembaca mendapatkan manfaat setelah membaca buku ilustrasi ini. Buku ilustrasi ini berukuran A5 (21 cm X 14,8 cm) dan menggunakan jilid *soft cover* dengan jenis kertas *copen*

2. Judul

Judul pada perancangan buku ilustrasi ini adalah “Cerita Legenda Candi Pari & Candi Sumur”. Judul tersebut menjelaskan cerita legenda yang terdapat pada candi Pari dan candi Sumur untuk memberikan informasi tentang budaya lokal kepada remaja usia 12-15 tahun.

3. Tipografi

Dalam perancangan penelitian ini, Almendra dan Roboto merupakan jenis huruf yang digunakan. Untuk judul menggunakan *font* Almendra karena dari karakteristik sangat cocok dengan tema buku yang membahas tentang sejarah dan budaya lokal. Untuk isi dari buku menggunakan *font* Roboto dikarenakan keterbacaan huruf yang sangat mudah sehingga tidak mengganggu kenyamanan saat membaca.



Gambar 4. 5 Font Headline



Gambar 4. 6 Font Isi

4. Warna



Gambar 4. 7 Skema Warna Refined

Keyword yang sudah ditentukan adalah *Cultured*, penulis memilih skema warna *Refined* yang disebutkan di teori Shigenobu Kobayashi. Di buku tersebut menyebutkan bahwa skema warna *Refined* adalah warna yang halus, sopan, beradab dan memiliki nilai seni.

5. Jenis Layout

Dalam perancangan buku ini menggunakan *picture window layout* yaitu jenis *layout* yang memiliki komposisi gambar yang mendominasi area *layout*. Hal ini akan memudahkan pembaca untuk memahami dan tidak merasa bosan karena di dalam cerita tidak hanya berbentuk teks tetapi dipadukan dengan gambar ilustrasi yang dominan.

4.4.4 Sinopsis

Di suatu daerah yang bernama Kedungsuko hiduplah sepasang suami istri yang bernama Joko Pandelegan dan Dewi Lara Walang Angin. kedua pasangan ini turut berjasa dalam kemajuan pertanian di desa Kedungsuko. desa Kedungsuko sangat terkenal karena hasil olahan padi yang sangat melimpah. di suatu saat kerajaan Majapahit mengalami kekurangan bahan makanan akibat pertanian yang gagal. Prabu Brawijaya pun mendengar ada suatu daerah yang memiliki hasil pertanian yang melimpah. Raja pun mengutus patihnya untuk menuju ke daerah tersebut. Padi pun tiba dan berhasil membantu kerajaan Majapahit lepas dari bencana kelaparan. Sebagai ucapan terimakasih, raja mengutus patihnya untuk membawa Joko Pandelegan dan Dewi Lara Walang Angin ke kerajaan dengan maksud dinaikkan derajatnya dengan tambahan imbalan. Ketika patih sampai dan menyampaikan pesan raja kepada Joko Pandelegan dan Dewi Lara Walang Angin,

mereka menolaknya dan langsung lari menghindari dari kejaran patih kerajaan. Hingga akhirnya Joko Pandelegan menghilang ditumpukan padi, sedangkan Dewi Lara Walang Angin menghilang di sebuah sumur. Mendengar cerita tersebut Prabu Brawijaya berniat membangun candi dengan nama candi Pari dan candi Sumur sebagai upaya mengenang pengorbanan dari Joko Pandelegan dan Dewi Lara Walang Angin yang telah memakmurkan pertanian desa.

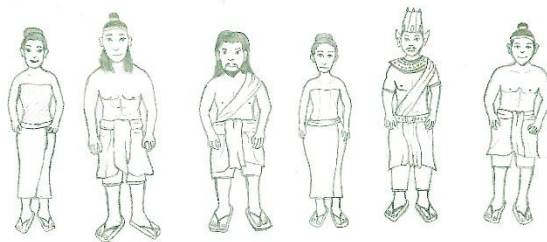
4.5 Perencanaan Media

4.5.1 Strategi Media

Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media utama serta pendukung. Media utama pada penelitian ini adalah buku ilustrasi yang dibuat dengan teknik *digital painting* mengenai cerita legenda candi Pari dan candi Sumur untuk remaja usia 12-15 tahun sebagai upaya melestarikan budaya lokal. Media pendukung yang digunakan adalah, *x-banner*, *feed* Instagram, *T-shirt*, pin, dan stiker.

4.5.2 Perancangan Desain

A. Sketsa Desain Karakter



Gambar 4. 8 Sketsa Karakter

Pada buku ilustrasi ini memiliki 6 karakter utama, yaitu Dewi lara walangangin, dewi lara walangsangit, joko pandelegan, joko walangtinunu, kyai gede penanggung dan prabu brawijaya.

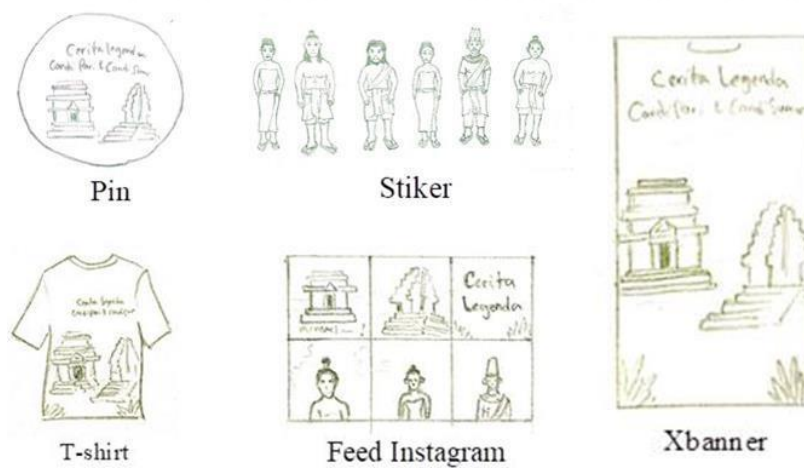
B. Sketsa Ilustrasi



Gambar 4. 9 Sketsa Ilustrasi

Contoh beberapa sketsa ilustrasi menggunakan teknik manual, dengan menampilkan ilustrasi yang berhubungan dengan lokasi dan karakter dalam legenda.

C. Sketsa Media Pendukung



Gambar 4. 10 Sketsa Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan meliputi, *x-banner*, stiker, *t-shirt*, pin, dan *feed* Instagram. Media pendukung diatas menggunakan elemen dan ilustrasi

yang berhubungan dengan topik penelitian ini, yaitu media informasi cerita legenda candi Pari dan candi Sumur.

4.5.3 Implementasi Media

A. Desain Karakter

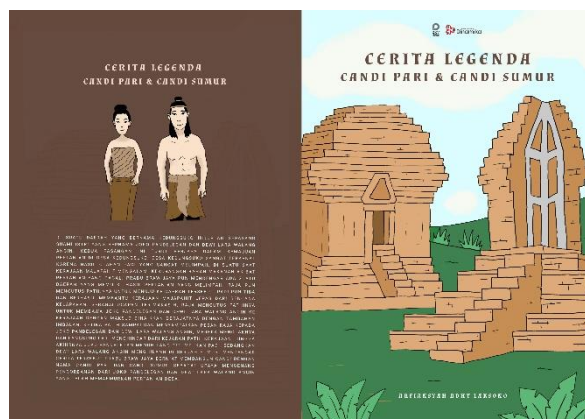


Gambar 4. 11 Digitalisasi Karakter

Latar terjadinya cerita legenda ini berada di masa kerajaan Majapahit, sehingga untuk kostum karakter menyesuaikan dengan kehidupan bermasyarakat pada masa kerajaan saat itu.

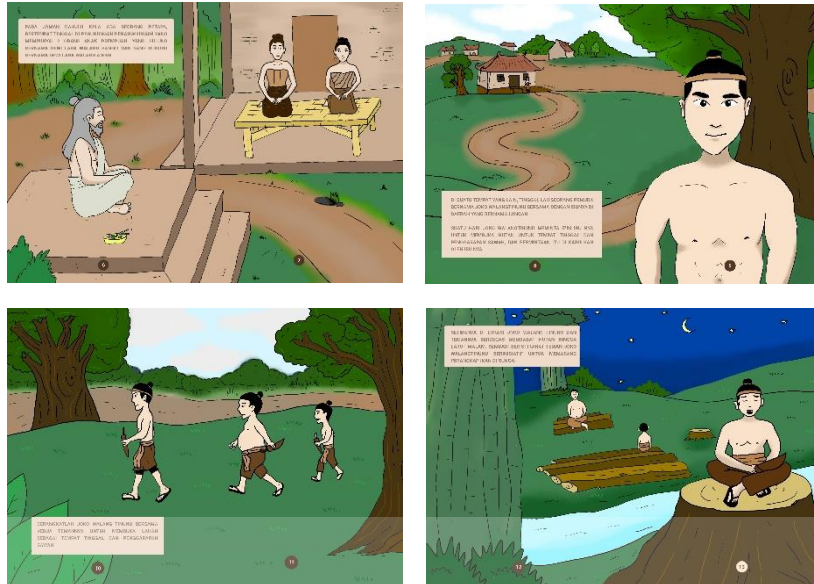
B. Media Utama

Media utama yang digunakan pada penelitian ini adalah buku ilustrasi dengan teknik *digital painting* mengenai cerita legenda candi Pari dan candi Sumur untuk remaja usia 12-15 tahun sebagai upaya melestarikan budaya lokal.



Gambar 4. 12 Cover Buku

Dalam *cover* depan buku menunjukkan visualisasi dari candi Pari dan Candi Sumur, dengan *cover* belakang berisikan karakter Joko Pandelegan dan Dewi Lara Walangingin.



Gambar 4. 13 Ilustrasi Cerita Legenda Candi Pari dan Candi Sumur
Contoh penerapan ilustrasi pada lembar buku, gambar diletakkan *full page* dengan diberikan teks di beberapa sisi.

C. Media Pendukung

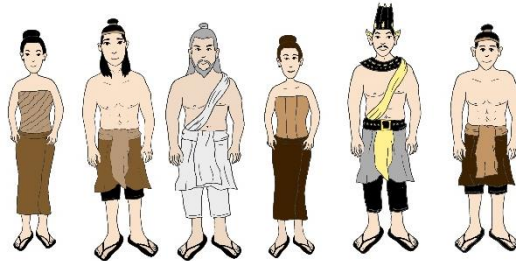
1. X-Banner



Gambar 4. 14 X-Banner

X-banner diatas menggunakan ilustrasi yang sama dengan *cover* buku namun terdapat perbedaan di ukuran, yairu berukuran 60x160 cm. Pada setiap media *x-banner* terdapat judul cerita legenda candi Pari dan candi Sumur.

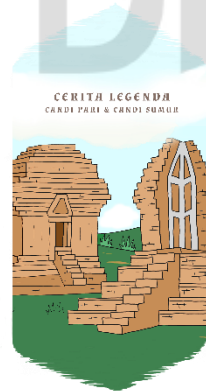
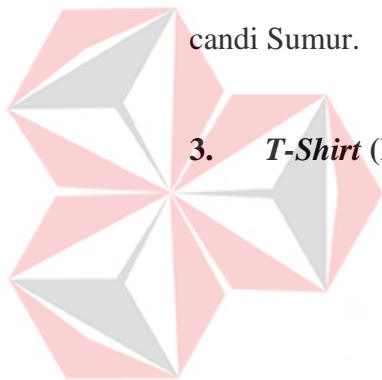
2. Stiker



Gambar 4. 15 Stiker

Stiker isi berisikan 6 karakter utama di dalam cerita legenda candi Pari dan candi Sumur.

3. T-Shirt (Kaos)



Gambar 4. 16 T-Shirt

T-shirt diatas menggunakan ilustrasi yang sama dengan *cover* buku yang berisikan ilustrasi candi Pari dan candi Sumur.

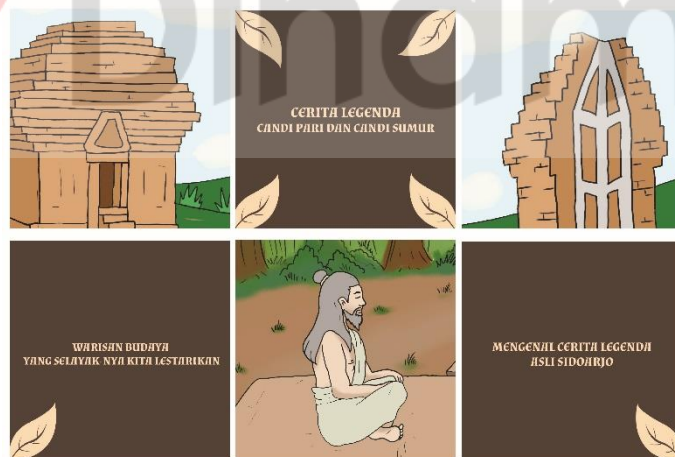
4. Pin



Gambar 4. 17 Pin

Desain yang digunakan sama dengan desain pada *cover* buku, namun ada sedikit perubahan pada peletakan judul yang sekarang berada ditengah dan berwarna putih.

5. Akun Media Sosial (Instagram)



Gambar 4. 18 Feed Instagram

Penulis menggunakan *feed* instagram yang berisikan konten tentang candi Pari, candi Sumur, serta pengenalan dari setiap karakter.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ditemukan bahwa remaja kurang mengetahui cerita legenda candi Pari dan candi Sumur, terlebih lagi remaja kurang tertarik akan media informasi yang berbasis teks saja. Sehingga hal tersebut dapat menjadi rujukan bahwa salah satu media informasi yang dirasa cocok untuk remaja ialah buku ilustrasi, karena berisi sebuah teks informasi yang dikombinasikan dengan ilustrasi supaya tidak membosankan dan lebih menarik. Untuk menyusun sebuah penelitian diperlukan sebuah data. Data penelitian didapat melalui, wawancara, observasi, dokumentasi, studi literatur. Dari data yang sudah terkumpul menghasilkan sebuah *keyword* berupa “*Cultured*” dengan makna semua cakupan budaya dari generasi ke generasi yang meliputi bidang seni, pengetahuan, hukum, kepercayaan, adat istiadat, pola kebiasaan masyarakat. Konsep “*Cultured*” dalam buku ilustrasi bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita legenda candi Pari dan candi Sumur kepada remaja agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Yang dikemas dalam bentuk buku ilustrasi “*Cerita Legenda Candi Pari & Candi Sumur*”. Media pendukung yang digunakan adalah *x-banner*, *feed* Instagram, t-shirt, pin dan stiker yang diharapkan mampu membantu promosi buku ilustrasi cerita legenda candi Pari dan candi Sumur.

5.2 Saran

Peneliti berharap untuk penelitian selanjutnya dapat menambahkan ilustrasi 3D yang membuat buku semakin menarik dengan tampilan yang berbeda. Dari segi teknik ilustrasi dapat dikembangkan kembali dengan menggunakan teknik *vektor design*. Merancang game edukasi sebagai upaya mengenalkan cerita dongeng untuk anak-anak sejak dini. Dibuatkan media dokumenter agar lebih dalam memahami isi cerita legenda.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Abdi Sanyoto, Sadjiman. 2005. *Dasar-dasar tata rupa dan desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Amirin, Tatang M. 1986. *Menyusun Rencana Penelitian*. Jakarta: Rajawali.
- Anggraini, Lia. dan Nathalia, Kirana. 2014. *Desain Komunikasi Visual. Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Anggraini, Lia. dan Nathalia, Kirana. 2016. *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. (Ed. Ke-4). Bandung: Nuansa Cendekia.
- Bagong, Suyanto. 2005. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Fariz, 2009, *Living in harmony: Jati Diri, Ketekunan, dan Norma*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Hair, Jr et.al. 2010. *Multivariate Data Analysis*. (Ed. Ke-2). United States: Pearson.
- Indrawan, R. dan Yaniawati R.P. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran Untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kusmiati, R. Artini. dkk. 1999. *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.
- Monks, dkk. 2006. *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: UGM Press
- Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pawito. 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: Pelangi Aksara Yogyakarta.
- Rohidi. Tjetjep R. 1984. *Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Rustan, S. 2009. *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Santrock, J. W. 1998. *Adolescence*. New York: McGraw-Hill Companies.

- Sanyoto, D. S. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta.
- Sedyawati, Edi. 2006. *Budaya Indonesia: Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sendjaja, S. Djuarsa. 1994. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Soerjono, Soekanto. 1982. *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Zeegen, Lawrence. 2009. *What is Illustration*. Switzerland: Roto Vision SA.

Sumber Jurnal:

- Asmawan, Fery. 2019. Perancangan Buku Ilustrasi *Digital Painting “Culinary Experience of Malang”* Sebagai Upaya Mendukung Potensi Kuliner Legendaris Di Kota Malang. Malang. Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI).
- Augia, Gesya Dwi. 2017. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggambar Ilustrasi untuk Siswa Kelas VIII di SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta: 802-812.
- Kristiawan, M. 2015. Telaah Revolusi Mental dan Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Sumber Daya Manusia Indonesia yang Pandai dan Berakhlak Mulia. Ta'dib, Volume 18 No. 1.
- Putra, A. N. dan Lakoro, R. 2012. Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Musik Keroncong. Jurnal Teknik Pomits Vol. 1 No. 1.
- Soedarso, Nick. 2014. Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. Vol 5 No. 2. Visual Communication Design BINUS University.

Sumber Website:

- Binus. 2019. *Internet*. Apakah buku cetak masih diminati? Buku cetak VS Buku Digital. <https://binus.ac.id/knowledge/2019/12/apakah-buku-cetak-masih-diminati-buku-cetak-vs-buku-digital/>. Diakses tanggal 9 Mei 2021
- Kompasiana. 2020. *Internet*. Dampak Globalisasi bagi Budaya Lokal. <https://www.kompasiana.com/sriwidari1730/5f35f1fbd541df32333687f2/dampak-globalisasi-bagi-kebudayaan-lokal?page=1>. Diakses tanggal 7 Mei 2021.

Omahalit. 2020. *Internet*. Memilih Warna Berdasarkan Usia. <https://omahalit.com/memilih-warna-berdasarkan-usia/>. Diakses tanggal 15 April 2021.

Wartakotalive. 2012. *Internet*. Kesadaran Masyarakat Terhadap Sejarah Budaya Rendah. <https://wartakota.tribunnews.com/2012/09/19/kesadaran-masyarakat-terhadap-sejarah-budaya-rendah>. Diakses tanggal 7 Mei 2021.



UNIVERSITAS
Dinamika