



**PERANCANGAN *E-BOOK* ILUSTRASI CERITA SARIP TAMBAK OSO
DENGAN TEKNIK ILUSTRASI *DIGITAL PAINTING*
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN RASA CINTA TANAH AIR
KEPADA GENERASI Z**

TUGAS AKHIR



**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

Dyan Eka Satya Perdana

17420100030

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

**PERANCANGAN *E-BOOK* ILUSTRASI CERITA SARIP TAMBAK OSO
DENGAN TEKNIK ILUSTRASI *DIGITAL PAINTING* SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN RASA CINTA TANAH AIR KEPADA GENERASI Z**

TUGAS AKHIR

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



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Dyan Eka Satya Perdana
NIM : 17420100030
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2022

Tugas Akhir

PERANCANGAN *E-BOOK* ILUSTRASI CERITA SARIP TAMBAK OSO DENGAN TEKNIK ILUSTRASI *DIGITAL* SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN RASA CINTA TANAH AIR KEPADA GENERASI Z

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Dyan Eka Satya Perdana

NIM: 17420100075

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Jumat, 17 Januari 2022

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

I. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.

NIDN: 0711086702

II. Karsam, MA., Ph.D

NIDN: 0705076802

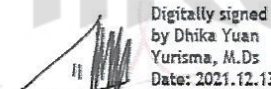
Penguji:

Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA

NIDN: 0720028701



Digitally signed by
karsam
Date: 2021.12.13
08:43:59 +07'00'



Digitally signed
by Dhika Yuan
Yurisma, M.Ds
Date: 2021.12.13
13:18:58 +07'00'

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan:

untuk memperoleh gelar Sarjana

Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2022.01.24
15:43:14 +07'00'



Karsam, M.A. Ph.D

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO

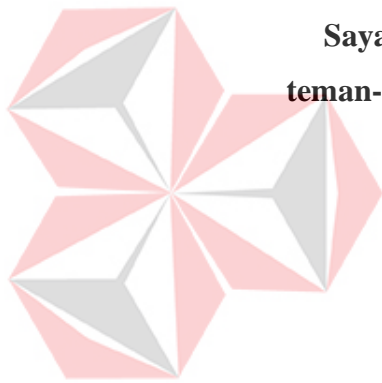


Feel Free To Think ^_^

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN

**Saya persembahkan kepada orang tua saya yang tercinta,
teman-teman saya dan semua pihak yang telah membantu saya**



UNIVERSITAS
Dinamika

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya:

Nama : Dyan Eka Satya Perdana

NIM : 17420100030

Program Studi : .Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif

Jenis Karya : Tugas Akhir

Judul Karya : Perancangan *E-book* Ilustrasi Cerita Sarip Tambak Oso
Dengan Teknik Ilustrasi *Digital Painting* Sebagai Upaya
Meningkatkan Rasa Cinta Air Kepada Generasi Z

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 Royalty 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 hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi 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, 17 Januari 2022

Yang Menyatakan



Dyan Eka Satya Perdana

NIM : 17420100030

ABSTRAK

Di setiap daerah memiliki cerita rakyatnya masing-masing, salah satunya kota Sidoarjo terdapat cerita rakyat yang bernama Sarip Tambak Oso. Cerita ini diangkat dari cerita nyata yaitu menceritakan perjuangan Sarip untuk melawan ketidakadilan pemerintahan Belanda pada saat penjajahan. Namun pengetahuan remaja generasi z terhadap cerita rakyat tersebut terbilang masih minim, padahal dari cerita Sarip Tambak Oso mengandung nilai moral yang dapat dijadikan pembelajaran untuk generasi z dan salah satu nilai moral yang bisa diambil adalah rasa cinta terhadap tanah air. Dibuatnya *e-book* ilustrasi ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang nilai moral dan meningkatkan rasa cinta tanah air yang terdapat pada cerita Sarip Tambak Oso sebagai upaya meningkatkan rasa cinta tanah air kepada generasi z usia 16-18 tahun melalui media *e-book* ilustrasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Data yang diperoleh berasal dari wawancara, studi literatur, observasi, dan dokumentasi. Hasil akhir dari penelitian ini berbentuk *e-book* dengan Penokohan dalam cerita pada cerita ini adalah pada Sarip, penelitian ini menggunakan visual cover dan isi *e-book* dengan *art style* Asia seperti *manga* dan *manhwa*, dan menggunakan teknik *digital painting* untuk proses penggambarannya, serta menggunakan jenis font *script brush* dan *sans serif* sebagai cover dan isinya dikarenakan font ini lebih modern dan bersifat fungsional. *E-book* juga media yang cocok untuk menjadi media informasi cerita Sarip Tambak Oso, didukung dengan karakteristik generasi z yang sudah tidak asing dengan hal *digital*.

Kata kunci: Cerita Rakyat, Digital Painting, Buku Ilustrasi, Sarip Tambak Oso, *E-book*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa karena Rahmat dan Karunia-Nya peneliti bisa menyelesaikan Penelitian Tugas Akhir. ini yang 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 terkait, maka dari itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Keluarga tercinta peneliti yang selalu mendukung peneliti baik secara moril maupun materiil, dengan doa yang tulus sehingga peneliti dapat menyelesaikan dengan baik.
2. Prof. Dr. Budi Djatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual dan sebagai Dosen Penguji yang sudah memberikan saran
4. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Dosen Pembimbing I yang sudah memberi saran dan masukkan sehingga topik lebih spesifik dan pengkaryaan lebih baik lagi.
5. Karsam, MA., Ph.D selaku Dosen Pembimbing II yang sudah memberi saran, arahan dan masukkan terutama pada aspek tata tulis yang baik.
6. Seluruh narasumber dan partisipan baik dari instansi maupun perorangan yang telah memberikan waktu, informasi, dan dukungannya kepada penulis dalam penelitian ini
7. Teman-teman penulis, Royan, Maul, Arfi, Amel, Hafid dan Carlos yang senantiasa mendukung dan memberi semangat kepada penulis.

Surabaya, 17 Januari 2022

Dyan Eka Satya Perdana

17420100030

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 <i>E-book</i>	5
2.3 Teori Ilustrasi.....	6
2.4 Teknik Ilustrasi	6
2.5 Cerita Sarip Tambak Oso.....	7
2.6 Teori Struktur.....	8
2.7 Buku Ilustrasi.....	9
2.8 <i>Layout</i>	9
2.9 Warna.....	9
BAB III METODE PENELITIAN	11
3.1 Jenis Penelitian	11
3.2 Objek Penelitian.....	11
3.3 Subjek Penelitian	12
3.4 Teknik Pengumpulan Data	12
3.4.1 Observasi	12
3.4.2 Wawancara	13

3.4.3 Dokumen.....	13
3.4.4 Studi Komparasi	13
3.5 Teknik Analisis Data	14
3.6 Alur Desain.....	14
3.7 Pembangunan Cerita dan penokohan.....	15
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	16
4.1 Hasil Temuan Data	16
4.1.1 Hasil Observasi	16
4.1.2 Hasil Wawancara.....	17
4.1.3 Dokumen	20
4.1.4 Studi Komparasi.....	21
4.2 Hasil Analisis Data	21
4.2.1 Reduksi Data	21
4.2.2 Penyajian Data.....	24
4.2.3 Penarikan Kesimpulan.....	24
4.3 Analisis STP (Segmentasi, Targeting, Positioning)	24
4.3.1 Segmentasi	24
4.3.2 Targeting	25
4.3.3 Positioning.....	26
4.3.4 USP (<i>Unique Selling Proposition</i>).....	26
4.4 Hasil Analisis SWOT	26
4.5 <i>Key Communication Message</i>	27
4.6 Perancangan Karya	29
4.6.1 Strategi Kreatif	29
4.6.2 Sketsa Desain Karakter	30
4.6.3 Perancangan Media	37
4.7 Pembahasan	41
4.7.1 Cover Depan.....	41
4.7.2 Isi <i>E-book</i>	42
BAB V PENUTUP	42
5.1 Kesimpulan.....	42
5.2 Saran.....	42



DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	46



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3. 1 Alur perancangan desain	14
Gambar 4. 1 Key Communication Message	28
Gambar 4. 2 Alternatif Desain Karakter Sarip	30
Gambar 4. 3 Pewarnaan Desain Karakter Sarip	31
Gambar 4. 4 Alternatif Desain Karakter Ibu Sarip	32
Gambar 4. 5 Pewarnaan Desain Karakter Ibu Sarip	32
Gambar 4. 6 Alternatif Desain Karakter Ridwan	33
Gambar 4. 7 Pewarnaan Desain Karakter Ridwan	34
Gambar 4. 8 Alternatif Desain Karakter Paidi	34
Gambar 4. 9 Pewarnaan Desain Karakter Paidi	35
Gambar 4. 10 Font Rancho	35
Gambar 4. 11 Font A Anti Corona	35
Gambar 4. 12 Warna Color Harmony Traditional	36
Gambar 4. 13 Cover E-book	38
Gambar 4. 14 Isi E-book	39
Gambar 4. 14 Kata pengantar <i>E-book</i>	39
Gambar 4. 15 Contoh Poster	40
Gambar 4. 16 Contoh Stiker	40
Gambar 4. 17 Contoh Gantungan Kunci	41
Gambar 4. 18 Contoh Feed Instagram	41
Gambar 4. 19 Perbedaan Cover Depan	42
Gambar 4. 20 Perbedaan Isi Buku	44

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Struktur Cerita	8
Tabel 2. 2 Karakteristik Warna	10
Tabel 4. 1 Analisis SWOT	26
Tabel 4. 2 Hasil Poling Alternatif Desain Sarip Tambak Oso	30
Tabel 4. 3 Hasil Poling Alternatif Desain Ibu Sarip	31
Tabel 4. 4 Hasil Poling Alternatif Desain Ridwan	32
Tabel 4. 4 Hasil Poling Alternatif Desain Paidi	33



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penelitian ini mengangkat topik tentang nilai perjuangan yang dilakukan oleh Sarip Tambak Oso yang menjadi legenda di Sidoarjo sebagai contoh bentuk cinta terhadap tanah air. Penelitian ini pernah dilakukan oleh Joko Susilo dan Niko Fediyanto yang menekankan pada sisi pembangunan karakter, Sedangkan untuk penelitian ini menekankan pada nilai perjuangan Sarip Tambak Oso dengan tujuan meningkatkan cinta tanah air kepada generasi z.

Generasi yang lahir pada pada kurun waktu 1995 sampai 2010, disebut generasi z yang juga sering disebut dengan generasi digital. Perancangan *e-book* ini dirancang untuk generasi muda yang berada di Sidoarjo, khususnya pada generasi muda usia 16-18 tahun. Buku cerita ilustrasi adalah media yang cocok untuk generasi muda usia 16-18 tahun, karena pada usia 16-18 tahun memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan rasa untuk mencari ilmu (Santrock, 2001).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata perjuangan adalah usaha yang penuh dengan kesukaran dan bahaya. Menurut nilai-nilai Perjuangan dari KH. Masjkur dalam pembelajaran semangat perjuangan memiliki beberapa nilai yang penting yaitu pantang menyerah, kerja keras dan cinta tanah air yang harus ditanamkan oleh diri kita sebagai rakyat Indonesia (Ayundasar, 2018). Sedangkan sifat generasi z memiliki sifat suka berperilaku instan dan kurangnya rasa cinta tanah air akibat era globaliasi (Adityara, 2019).

Oleh sebab itu cinta tanah air adalah perasaan yang harus dimiliki setiap orang untuk negara dan bangsa. Sikap cinta tanah air dapat tercerminkan dalam perilaku seperti melestarikan sejarah dan budaya bangsa, semangat cinta tanah air harus ditanamkan ke remaja sehingga remaja memiliki rasa cinta pada bangsa dan negara, untuk menanamkan semangat cinta tanah air kepada remaja bisa melalui metode bercerita mengenai sejarah perjuangan para pahlawan (kompas.com).

Cerita rakyat di setiap daerah di Indonesia pasti memiliki beragam cerita yang memiliki sejarah di dalamnya. Oleh karena itu cerita rakyat jangan sampai terlupakan agar generasi selanjutnya tahu tentang sejarah cerita rakyat dari daerah tersebut, sudah sepatutnya untuk dilestarikan agar tetap terjaga dan tidak terlupakan.

Di Jawa Timur, tepatnya di Sidoarjo terdapat cerita rakyat yang bernama “Sarip Tambak Oso”. Cerita Sarip Tambak Oso menceritakan tentang perjuangan Sarip untuk melawan ketidakadilan penjajah Belanda dan pamannya yang telah merebut hak dan hasil jerih payah orang lain untuk kepuasan tersendiri. Sarip Tambak Oso juga populer sebagai lakon cerita di kesenian ludruk (merdeka.com).

Untuk mengembangkan cerita kebudayaan daerah di tengah zaman modern seperti ini, melalui media *e-book* ilustrasi diharapkan agar kearifan lokal tetap terjaga dan untuk menggali serta mengembalikan cerita rakyat dalam kehidupan masyarakat dan menambah wawasan tentang buku ilustrasi, khususnya untuk warga di Sidoarjo, yang saat ini tengah terkena dampak negatif dari budaya global (Arfa, 2020).

Maka upaya yang akan dilakukan peneliti untuk mengenalkan cerita rakyat Sarip Tambak Oso adalah dengan mengemas cerita tersebut menjadi sebuah *e-book* cerita ilustrasi yang memiliki visual yang menarik dan disukai oleh generasi muda jaman sekarang, sehingga dapat menarik perhatian pembaca khususnya untuk anak muda jaman sekarnag yang berada di Sidoarjo.

Menurut Wulandari (2016) ilustrasi dapat memberikan penjelasan atau maksud dan tujuan secara visual, yang dapat mendukung suatu cerita agar mudah untuk dipahami oleh pembaca. Ilustrasi sendiri memiliki banyak aliran diantaranya adalah kartun, semi realistis, innocent, selain itu ilustrasi memiliki beberapa teknik diantaranya teknik ilustrasi basa, teknik ilustrasi kering dan teknik ilustrasi *digital* (Ramdhan, 2020).

Pada pembuatan *e-book* ilustrasi Sarip Tambak Oso ini akan menggunakan aliran ilustrasi kartun karena kartun lebih disukai remaja dan nampak lebih menarik minat orang membacanya apabila disertai dengan gambar ilustrasi. Fungsi gambar ilustrasi disini bertujuan memberikan penguatan dan mempertegas

agar lebih mudah untuk dipahami dan menggunakan teknik *digital painting* dikarenakan sekarang semua mulai menggunakan hal yang berbau *digital*, agar nantinya waktu proses pembuatan lebih mudah, dan teknik *digital painting* sekarang mulai digemari oleh banyak generasi muda.

E-book bukan tentang perkembangan era digitalisasi itu saja atau penerbitan gaya baru bacaan namun juga tentang kemudahan untuk membaca dimana pun. Oleh sebab itu adanya *e-book* bertujuan tak lain adalah agar manusia mendapatkan akses yang lebih mudah dalam menambah pengetahuannya dan wawasan (Makdis, 2020). *E-book* cerita ini mengangkat cerita rakyat dari Sidoarjo, dengan menggunakan teknik gambar ilustrasi digital yang disukai oleh generasi muda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penulisan yang telah dijelaskan tersebut, maka rumusan masalah yang didapat yaitu: “Bagaimana merancang *e-book* ilustrasi cerita Sarip Tambak Oso dengan teknik digital sebagai upaya meningkatkan rasa cinta tanah air kepada generasi z?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini dititikberatkan pada:

1. Mengangkat cerita Sarip Tambak Oso di Sidoarjo menjadi sebuah *e-book* ilustrasi.
2. Memberikan gambar ilustrasi pada cerita Sarip Tambak Oso menggunakan teknik ilustrasi digital dengan aliran ilustrasi kartun.
3. Memberikan pengenalan nilai-nilai perjuangan Sarip Tambak Oso.
4. Pembuat *e-book* ilustrasi dengan teknik *digital painting*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan rancangan buku cerita Sarip Tambak Oso dengan menggunakan teknik ilustrasi digital sebagai upaya kepada generasi z.
2. Untuk Memperkenalkan kepada generasi z terutama usia 16-18 tahun tentang cerita Sarip Tambak Oso.

3. Untuk mengimplementasikan hasil ilustrasi pada anak usia 16–18 tahun.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Menjadi sumber informasi, masukan, referensi pengetahuan, menambah wawasan bagi mahasiswa yang akan membuat penelitian yang serupa, tentang cerita Sarip Tambak Oso.
2. Memberi apresiasi terhadap cerita Sarip Tambak Oso yang tersebar di masyarakat Sidoarjo dan meningkatkan rasa cinta tanah air kepada remaja dengan melalui perancangan buku cerita ilustrasi.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu masih bersangkutan dengan permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti mengenai “Pembangunan Karakter Kearifan Legenda Sarip Tambak Oso bagi generasi” oleh Joko Susilo dan Niko Fediyanto 2018.

Maksud dari penelitian terdahulu adalah menjelaskan cerita rakyat tentang pembangunan karakter, dari legenda cerita Sarip Tambak Oso untuk generasi muda, dengan cara mendongeng karena mendongeng dapat diartikan sebagai proses transfer ilmu dari generasi ke generasi, namun terkadang proses tersebut terputus karena beberapa faktor pengganggu dari luar budaya masyarakat. Oleh karena itu dalam programnya dirancang tentang kegiatan mendongengkan cerita “Sarip Tambak Oso” yang diperagakan dalam bentuk pertunjukkan Wayang Sarip.

Perbedaan dari perancangan Joko Susilo dan Niko Fediyanto adalah mereka menekankan pada sisi pembangunan karakter dengan pertunjukkan wayang, sedangkan penelitian ini merancang *e-book* ilustrasi dengan aliran ilustrasi kartun cerita Sarip Tambak Oso dengan menekankan pada nilai perjuangan Sarip Tambak Oso dengan tujuan meningkatkan rasa cinta tanah air.

2.2 E-book

Buku merupakan sumber informasi yang disusun dalam bahasa yang sederhana dan menarik yang dicetak di atas kertas, serta memiliki daftar pustaka dan gambar dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan *e-book* berisikan informasi secara digital yang dapat berwujud teks, maupun suara, gambar dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca melalui komputer dan perangkat elektronik lainnya seperti *android*, *smartphone*, atau *table* (Widodo, 2016).

2.3 Teori Ilustrasi

Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengertian ilustrasi adalah Gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya. Gambar, desain, atau diagram untuk penghias (halaman sampul dan sebagainya).

Secara definisi Menurut Monepa (2011) ilustrasi adalah seni menggambar yang digunakan untuk memberikan penjelasan atau tujuan secara visual. Ilustrasi dapat digunakan tidak hanya sebagai sarana untuk mendukung cerita, ilustrasi sendiri telah banyak digunakan sebagai animasi, iklan, poster, dan lain-lain. Ilustrasi sendiri terdapat banyak aliran, beberapa diantaranya,

1. Kartun merupakan gambar ilustrasi dengan bentuk yang menarik dan memiliki ciri-ciri bentuk yang sederhana dan lucu namun masih anatomis, ilustrasi kartun ini banyak digunakan pada majalah anak, buku cerita bergambar dan komik.
2. Semi *Realistis* merupakan ilustrasi dengan menggunakan anatomi tubuh karakter yang normal dan menggunakan pewarnaan sesuai warna objek aslinya namun masih terlihat lucu.
3. *Innocent* adalah ilustrasi yang sederhana cocok dengan anak usia 1-7 tahun yang mengutamakan kesimpelan pada anatominya dan sesuai warna dengan objek aslinya.

2.4 Teknik Ilustrasi

Menurut Ramdhan (2020) dalam menggambar ilustrasi ada beberapa macam teknik yang dapat digunakan, beberapa teknik diantaranya,

1. Teknik ilustrasi kering adalah teknik pewarnaan gambar ilustrasi tanpa menggunakan minyak, cat atau air. pewarnaan menggunakan alat yang kering seperti pensil, kapur dan krayon yang tidak memerlukan air.
2. Teknik ilustrasi basa adalah teknik pewarnaan gambar ilustrasi yang memerlukan cairan untuk pewarnaannya seperti minyak, cat atau air.
3. Teknik ilustrasi *digital painting* adalah teknik ilustrasi yang menggunakan teknologi seperti komputer untuk pewarnaannya.

2.5 Cerita Sarip Tambak Oso

Cerita Sarip Tambak Oso ini diambil dari jurnalis Rizka Nur Laily M. Sarip Tambak Oso adalah salah satu cerita rakyat di Sidoarjo yang biasanya diceritakan melalui teater ludruk.

Nama sebenarnya dari Sarip Tambak Oso hanyalah Sarip dia tinggal di Tambak Oso, desa Gedangan, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur pada era penjajahan Belanda, karena itulah namanya dikenal dengan nama Sarip Tambak Oso. Diceritakan Sarip hidup sederhana bersama ibunya, ayahnya telah lama meninggal ketika Sarip masih kecil, ketika ayahnya Sarip masih hidup, Sarip hidup berkecukupan karena ayahnya memiliki usaha tambak ikan yang cukup luas, namun sangat disayangkan ketika ayah Sarip meninggal tambak ikan tersebut diambil oleh paman, sarip yang serakah. Sarip dikenal oleh warga sebagai sosok pemuda yang mudah marah dan suka berkelahi, namun sebenarnya Sarip adalah pemudah yang memiliki hati yang baik, bahkan merasa tidak tega ketika melihat kampungnya yang miskin karena terus menerus ditarik pajak oleh penjajah Belanda.

Suatu ketika kepala desa datang ke rumah Sarip untuk menarik pajak usaha tambaknya, padahal usaha tambak tersebut sudah diambil oleh paman Sarip, kepala desa pun tidak mau tau mereka mengancam Ibu Sarip kalau tidak bayar pajak sekarang rumah Sarip akan dibakar sebagai bentuk amarahnya.

Ibu Sarip pun berteriak memanggil nama Sarip, Sarip mendengar teriakan ibunya dan Sarip langsung menuju rumahnya dengan kondisi marah melihat rumahnya dirusak oleh kepala desa dan tentara Belanda, Sarip mu bertanya kepada kepala desa kenapa rumahnya dirusak oleh mereka, alasan kepala desa tersebut karena si Sarip belum bayar pajak usaha tambak ikan tersebut padahal usaha tersebut sudah diambil oleh paman si Sarip, Sarip mu menjelaskan kepada kepala desa dan kepala desa pun tidak mau tahu Sarip harus tetap bayar pajaknya.

Akhir perkelahian pun tidak bisa dihindarkan dan akhirnya Sarip menjadi buronan pemerintah penjajah Belanda karena khusus Sarip yang telah menghajar anak buahnya. beberapa hari kemudian Sarip kerumah pamannya untuk mengambil hak Sarip atas usaha tambak ikan milik ayahnya, paman Sarip pun tidak mau memberi bagian usaha tambak ikan milik ayah Sarip akhirnya perkelahian pun

tidak terelakkan, perkelahian pun dimenangkan oleh Sarip dan paman Sarip segera melarikan diri.

Paman Sarip lari ke kulon kali Sedati untuk menemui seorang pendekar untuk meminta tolong balas dendam ke Sarip atas perbuatannya, akhirnya pendekar tersebut menghampiri Sarip untuk berkelahi, perkelahian tersebut dimenangkan oleh pendekar tersebut dan Sarip pun terbunuh olehnya dan jasad di Sarip dibuang di sungai Sedati, waktu itu kebetulan ibu Sarip sedang mencuci di sungai dan melihat jasad anaknya terapung disungai, bukanya sedih ibu Sarip malah melakukan hal ajaib dia membisiki jasad Sarip dengan kata-kata "Sarip belum waktunya kamu meninggal bangunlah nak" Sarip pun terbangun dari kematiannya, akhirnya ibu Sarip menyuruh Sarip untuk meninggalkan desa demi keselamatan Sarip.

Setelah Sarip keluar desanya Sarip melihat banyak orang yang tersiksa oleh penjajahan Belanda karena selalu ditarik pajak terus menerus oleh mereka, akhirnya Sarip memutuskan untuk merampok rumah orang-orang Belanda untuk diambil uangnya dan uang tersebut diberikan ke rakyat miskin yang membutuhkan.

Penjajah Belanda tidak hanya diam dia menyewa banyak pendekar untuk mengalahkan Sarip, namun mereka semua kalah dengan Sarip. Lambat laun pamannya akhirnya tau kelemahan Sarip, dulu waktu ayah Sarip masih hidup dia pernah bertapa dan membawa pulang seongkah tanah merah, tanah merah itu dimakan oleh Sarip dan ibunya tanah merah tersebut yang membuat Sarip hidup lagi meskipun telah dibunuh berkali-kali selama ibunya masih hidup. Dan akhirnya tentara Belanda menyerbu rumah Sarip dan membunuh ibu Sarip dan Sarip.

2.6 Teori Struktur

Teori struktur cerita biasa dipakai dan menjadi dasar perancangan berbagai teori struktur cerita lain adalah teori 3 babak atau struktur cerita dramatis (Field, 1984). Teori 3 babak atau struktur cerita dramatis adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1 Struktur Cerita

Babak I Awal	Babak II Tengah	Babak III Akhir
Pengenalan Tokoh	Permasalahan cerita	Klimak cerita

2.7 Buku Ilustrasi

Menurut Huck dalam Kusrianto (*picture books*) mengacu pada konsep buku yang menyampaikan informasi dengan dua cara, yaitu melalui ilustrasi dan kata-kata. Buku cerita yang menampilkan teks naratif dan gambar dengan ilustrasi disebut buku bergambar atau buku cerita bergambar. Menurut beberapa definisi di atas, bisa jadi kesimpulannya, buku cerita bergambar adalah buku yang menampilkan teks naratif dan ilustrasi yang saling berkaitan dan melengkapi satu sama lain untuk menyampaikan informasi agar membuatnya lebih jelas dan lebih mudah untuk dipahami.

2.8 Layout

Prinsip tata letak/*layout* yang tepat adalah visual yang diurutkan atau efek visual yang diikuti pembaca. Sehingga sebagian besar karya *layout* mencakup judul, ilustrasi, teks, dll. Tujuan dari hirarki visual adalah untuk mengatur posisi dari komponen-komponen tersebut sehingga memiliki urutan yang sesuai untuk dibaca oleh sang pembaca (Gordon & Gordon, 2010). Oleh karena itu dapat diartikan bahwa layout merupakan proses desain yang mengambil format halaman dan margin sebagai komponen utamanya.

2.9 Warna

Warna bisa sangat mempengaruhi perasaan, ekspresi dan *mood* seseorang, atau memengaruhi emosi orang. Warna juga bisa menggambarkan emosi. Warna juga memiliki elemen yang menambahkan dimensi yang baru pada komunikasi.

Bleicher (2012: 21) menjelaskan bahwa warna adalah hasil respon penglihatan terhadap rangsangan cahaya yang kemudian menghasilkan sebuah sensasi dan membentuk sebuah persepsi. Psikologi warna dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Karakteristik Warna

No	Jenis Warna	Makna Warna					
1	Putih	senang	harapan	murni	lugu	bersih	spiritual
2	Hitam	kuat	duka cita	resmi	kematian	keahlian	tidak tentu
3	Abu – abu	tenang	tidak tentu				
4	Merah	cinta	nafsu	kekuatan	berani	hebat	pengorbanan
5	Merah jingga	semangat	tenaga	kekuatan	pesat	hebat	gairah
6	Jingga	hangat	semangat	ekstremis	menarik		
7	Kuning jingga	kebahagiaan	penghormatan	kegembiraan	optimisme	terbuka	
8	Kuning	cerah	bijaksana	terang	bahagia	hangat	
9	Hijau muda	tumbuh	cemburu	segar	istirahat	tenang	
10	Hijau biru	tenang	santai	diam	kepercayaan	lembut	setia
11	Biru	damai	setia	konserfatif	terhormat	despresi	lembut
12	Biru Ungu	spiritual	kelelahan	hebat	kesuraman	kematangan	rendah hati
13	Ungu	misteri	kuat	supremasi	formal	melankolis	pendiam
14	Merah ungu	tekanan	intrik	drama	terpencil	penggerak	teka teki
15	Coklat	hangat	tenang	alami	bersahabat	keberagaman	rendah hati

(Sumber: Sulasmi Darmaprawira (2002: 37-38))



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODE PENELITIAN

Pembahasan pada bab ini akan difokuskan pada metode pengumpulan data yang digunakan untuk merancang buku ilustrasi Sarip Tambak Oso sebagai upaya mengenalkan semangat perjuangan

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif karena didasarkan pada respon audiens serta targetnya.

3.2 Objek Penelitian

Penelitian pasti memiliki objek penelitian untuk dijadikan patokan saat meneliti agar setiap langkah yang diambil tepat dan mencapai hasil yang maksimal.

Obyek penelitian yang akan diambil datanya adalah Kehidupan Sarip Tambak Oso, yang meliputi:

1. Gaya ilustrasi yang disukai anak usia 16-18 tahun saat ini
2. Desain Layout yang disukai anak usia 16-18 tahun
3. Kehidupan Sarip meliputi (karakter Sarip, bentuk fisik pada masa itu, pakaian remaja pada masa itu dll)
4. Kehidupan sosial ibunya (karakter ibu Sarip, bentuk fisik pada masa itu), pakaian wanita tua pada masa itu dll)
5. Perilaku oknum Belanda
6. Bentuk Upeti warga desa
7. Terjadinya konflik dengan Belanda
8. Nilai-nilai perjuangan dari cerita Sarip Tambak Oso

3.2.1 Unit Analisis

Dalam penelitian ini kajian yang digunakan adalah Sosial Budaya dengan karakteristik anak generasi z yang lahir pada kurun waktu tahun 1995 sampai

dengan tahun 2010, yang berusia 16-18 tahun untuk menganalisis objek penelitian yang dituju.

3.2.2 Lokasi Penelitian

Setiap penelitian pasti membutuhkan sampel sebagai pengumpulan data. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan studi sampel pada kawasan masyarakat wilayah urban, dimana ekonomi penduduk urban beragam dari menengah ke atas hingga menengah ke bawah. Wilayah yang dijadikan lokasi penelitian adalah SMA Negeri Krembung, SMA Muhammadiyah 3 Tulangan (Kabupaten Sidoarjo). Dan memiliki target remaja yang berusia 16–18 tahun.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini dapat berupa individu dan kelompok, atau masyarakat.

Dalam penelitian ini terdapat subjek penelitian sebagai berikut:

1. Sejarawan/Budayawan
2. Remaja yang berusia 16-18 tahun dan suka membaca
3. Ilustrator buku cerita

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian berfungsi untuk memperoleh hasil data yang maksimal dan relevan. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumen, dan studi komparasi.

3.4.1 Observasi

Observasi dilakukan karena penelitian kualitatif biasanya membutuhkan banyak interaksi langsung dengan lingkungan penelitian untuk memperoleh data yang nyata. Dengan kajian model sosial budaya, maka observasi yang akan dilakukan adalah:

1. Memahami buku yang disukai remaja terutama usia 16-18 tahun yang suka membaca buku cerita
2. Menganalisis karakteristik dari remaja yang terbiasa membaca buku cerita

3.4.2 Wawancara

Sesuai dengan kebutuhan penelitian, wawancara dilakukan dengan narasumber dari berbagai profesi dan spesialisasi untuk mendapatkan berbagai data.

Beberapa sumber yang akan dipilih dalam penelitian ini adalah:

1. Remaja usia 16-18 tahun di Sidoarjo
(Untuk mengetahui media yang lebih disukai untuk membaca)
2. Budayawan/Sejarawan
(Ingin mendapatkan sejarah kehidupan Sarip)
3. Akademisi desain grafis
(Ingin mendapatkan data gaya visual yang diminati remaja jaman sekarang)
4. Komunitas Sejarah
(ingin mendapatkan data sejarah kehidupan yang melatar belakangi Sarip)
5. Ilustrator buku cerita
(Untuk mengetahui jenis Ilustrasi yang cocok untuk remaja usia 16-18 tahun)

3.4.3 Dokumen

Dalam menyelesaikan permasalahan, peneliti membutuhkan beberapa literatur untuk meningkatkan kualitas hasil penelitian. Penelitian ini menggunakan beberapa jenis literasi diantara lainnya :

1. Buku tentang cara menulis buku cerita dengan judul *Cara Menulis Cerita*
2. Buku tentang karakteristik generasi z dengan judul *Generasi Z*
3. Jurnal tentang ilustrasi dengan judul *Sekolah Anime dan Manga Profesional*

3.4.4 Studi Komparasi

Permasalahan tentang cerita rakyat Sidoarjo yang memiliki cerita sejarah perjuangan Sarip Tambak Oso yang di ceritakan secara turun temurun melalui kesenian ludruk dan buku seperti buku “Buku Peran Ibu Dalam Cerita Sarip Tambak Oso”. Namun seiring berkembangnya zaman buku yang hanya berisi tulisan mulai kurang diminati oleh kalangan remaja dikarena membosankan karena hanya berisi tulisan, ini menunjukkan bahwa cerita Sarip Tambak Oso dimasyarakat khususnya remaja di Sidoarjo kurang diminati karena media

penyampaian yang kurang. Sehingga peneliti menggunakan buku ilustrasi cerita agar dapat menarik minat remaja tentang cerita rakyat dan buku ilustrasi ini menggunakan ilustrasi yang menarik sesuai dengan *style* yang disukai remaja, agar dapat berinteraksi lebih mudah dan tidak membosankan.

3.5 Teknik Analisis Data

Menurut Miles dan Huberman dalam Gunawan (2015), analisis data untuk data kualitatif dibedakan menjadi tiga teknik yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Ketiganya akan digunakan selama penelitian berlangsung.

3.6 Alur Desain

Alur perancangan ini menggunakan strategi *cyclic* desain, sebagai upaya untuk proses desain agar setiap langkah penelitian konsisten dengan topik masalah yang akan diselesaikan.



Gambar 3.1 Alur Desain

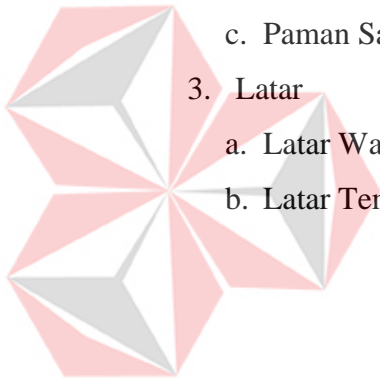
Melalui pengumpulan data:

1. *Style* ilustrasi yang disukai remaja usia 16–18 tahun saat ini
2. Desain layout yang menarik bagi remaja usia 16–18 tahun
3. Menyesuaikan cerita Sarip Tambak Oso untuk remaja usia 16-18 tahun
4. Gaya bahasa yang cocok untuk remaja usia 16-18 tahun

3.7 Pembangunan Cerita dan penokohan

Pembangunan Cerita Sarip Tambak Oso meliputi beberapa tahapan yaitu,

1. Alur cerita maju
 - a. Pengenalan (Sarip adalah anak yatim dia hanya tinggal dengan ibunya seorang)
 - b. Konflik (Belanda selalu meminta upeti kepada warga desa)
 - c. Klimaks (Sarip tidak terima akhirnya dia mencuri kembali hasil upeti Belanda dan membagikannya kembali ke warga desa)
 - d. Penyelesaian (tentara Belanda tau kelemahan Sarip dan dia akhirnya dibunuh beserta ibunya)
2. Penokohan dan watak
 - a. Sarip (pemarah, suka menolong, dan patuh terhadap orangtua)
 - b. Ibu Sarip (penyayang dan bijaksana)
 - c. Paman Sarip (serakah, pendendam, dan pemarah)
3. Latar
 - a. Latar Waktu (waktu penjajahan Belanda di Indonesia pada abad ke-19)
 - b. Latar Tempat (Desa Gedangan, Sidoarjo, Jawa Timur)



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Temuan Data

4.1.1 Hasil Observasi

Sebagai langkah awal melakukan observasi SMA Negeri Krembung dan SMA Muhammadiyah 3 Tulangan, mengingat bahwa masa remaja memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi dan haus akan ilmu pengetahuan, dan mampu membedakan hal-hal yang lebih penting dari hal-hal lainnya. Mereka juga mampu dengan mudah membayangkan suatu hal berdasarkan perspektif mereka sendiri. Pada observasi ini peneliti mengajak 6 anak dari responden untuk membaca dan meminjam buku di perpustakaan umum Sidoarjo, Agar memahami buku yang disukai remaja terutama usia 16-18 tahun yang suka membaca buku cerita dan menganalisis interaksi dari remaja yang terbiasa membaca buku cerita. Observasi yang peneliti lakukan menggunakan cara mengamati pada remaja, sehingga peneliti dapat memahami dan mencatat serta menggali data yang akan Observasi.

Hasil Observasi yang telah dilakukan pada remaja usia 16-18 tahun di Sidoarjo, dilakukan pada Selasa 24 Agustus 2021 pukul 10.00 dilakukan observasi pertama dengan remaja dari SMA Negeri Krembung. Sedangkan untuk observasi kedua dengan remaja SMA Muhammadiyah 3 Tulangan yang dilakukan pada hari Selasa 31 Agustus 2021 pukul 10.00 di perpustakaan umum Sidoarjo.

Observasi pada remaja SMA Negeri Krembung yang terdiri dari 3 orang dan SMA Muhammadiyah 3 Tulangan yang terdiri dari 3 orang juga, ketika mereka di perpustakaan sebelum mereka meminjam buku mereka melihat-lihat dulu buku yang ada disana, terlihat bahwa mereka menyukai buku yang memiliki visualisasi berupa ilustrasi *digital art*, walaupun itu bukan buku cerita tetapi mereka akan memilih buku yang memiliki ilustrasi berupa *digital art*. Walau mereka suka membaca, namun mereka akan tetap mengutamakan ilustrasi visual berupa *digital art* pada saat pemilihan buku yang akan dibaca, ini menunjukkan bahwa sampul dan isi buku yang memiliki ilustrasi *digital art* akan mempengaruhi minat saat membaca buku terhadap remaja usia 16-18 tahun. Ketika mereka saat memilih

buku untuk dibaca, mereka akan lebih menyukai buku seperti buku tutorial dan buku cerita seperti novel daripada buku pembelajaran sekolah.

Disaat mereka menemukan buku dengan cerita bergenre *action* mereka secara tidak sadar akan mengeluarkan ekspresi mereka disaat membaca, ketika ada bagian cerita lucu 3 orang tertawa ketika membacanya, ketika ada bagian cerita menegangkan 6 orang fokus atau serius ketika mereka membacanya, dan ketika ada bagian menyenangkan atau membahagiakan 4 orang tersenyum ketika membaca ceritanya. Dan ada beberapa dari mereka yang tidak segan untuk ditanyakan cerita dari buku tersebut kepada temannya dan mereka juga akan merekomendasikan buku tersebut untuk temannya jika ceritanya itu menarik untuk dibaca, ini menunjukkan bahwa adanya interaksi dari buku tersebut terhadap pembaca buku.

Ketika mereka sudah merasa bosan dengan buku yang mereka baca mereka akan mengeluarkan *handphone* mereka untuk meredakan kebosan ketika membaca buku tersebut dan setiap anak memiliki *handphone* pribadi.

4.1.2 Hasil Wawancara

Peneliti ini melakukan wawancara dengan beberapa bagian untuk mendapatkan data yang diperlukan sehingga desain yang dilakukan akan menghasilkan *ebook* yang memiliki kualitas yang baik. Narasumber dari wawancara ini adalah Remaja usia 16-18 tahun di Sidoarjo, sejarawan, akademisi desain grafis, komunitas sejarah dan ilustrator buku cerita.

A. Sejarawan

Wawancara dilakukan dengan bapak Soekarno selaku pemilik Sanggar Seni Rupa Rumah Budaya dan Sejarah "S.Karno". Beliau telah mengelola sanggar sendiri sejak tahun 1973 hingga sekarang dan pada tahun 1995 ia menjabat di Komite Dewan Kesenian Sidoarjo. Salah satu kegiatan utama yang sering dilakukan sanggar adalah seminar sejarah dan budaya yang dihadiri oleh para pegiat seni budaya dari Sidoarjo dan dari daerah lain.

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Sukarno yang dilakukan pada 6 Juni 2021, beliau berpendapat cerita Sarip memiliki beberapa versi cerita yang berbeda

versi dari sudut pandang Belanda dan dari sudut pandang warga Sidoarjo, dari sudut pandang warga Gedangan, Sidoarjo Sarip adalah orang yang baik, tegas, sholeh dan suka membantu warga. Sarip juga dianggap sebagai pahlawan karena membantu warga Sidoarjo untuk melawan ketidakadilan dari Belanda.

Cerita berawal dari Sarip yang sudah menjual tambaknya masih ditarik upeti oleh kepala desanya atas tuntutan Belanda. Sarip tidak menerima perlakuan tersebut. Kemudian terjadilah baku hantam. Setelah itu kepala desa memanggil pendekar untuk mengalahkan Sarip dan akhirnya Sarip terbunuh oleh pendekar tersebut. Ibu Sarip yang mengetahui bahwa Sarip telah meninggal dan berteriak memanggil nama Sarip. Dari teriakannya tersebut akhirnya menghidupkan Sarip dari kematiannya. Setelah Sarip hidup kembali dia meminta tolong warga setempat untuk ikut unjuk rasa kepada Belanda atas ketidakadilan pemerintah Belanda. Ternyata hampir semua warga setempat mengalami penderitaan secara terus menerus. Akhirnya Sarip dan warga setempat mengambil kembali upeti dari Belanda dengan cara merampok rumah orang Belanda dan hasil dari rampokan tersebut dikembalikan kembali kepada warga setempat yang selalu dimintai upeti oleh Belanda.

Berbeda dengan sudut pandang Belanda dan antek-anteknya, dari sudut pandang mereka Sarip dianggap sebagai “Begajul” atau berandalan karena sering membuat kerusuhan.

B. Komunitas Sejarah

Wawancara yang dilakukan dengan komunitas sejarah Universitas Negeri Surabaya yang bernama Rumah Sejarah UNESA, yang dilakukan pada 17 Juli 2021, mereka berpendapat bahwa cerita Sarip Tambak Oso itu memiliki sekitar 15 versi, baik dari sudut pandang Belanda dan warga Sidoarjo. Dan menurut mereka cerita ini benar-benar ada karena mereka pernah mendapatkan bukti berupa koran Belanda yang menceritakan tentang Sarip. Cerita Sarip Tambak Oso ini menurut mereka terjadi pada sekitar awal tahun 1900 dimana Indonesia masih dijajah oleh Belanda dan Sidoarjo sudah menjadi kabupaten. Cerita Sarip Tambak Oso ini juga diceritakan oleh Belanda karena untuk menakut-nakuti pribumi pada waktu itu agar tidak macam-macam dengan Belanda, untuk sudut pandang warga Sidoarjo

Sarip di anggap sebagai pahlawan, sedangkan dari sudut Belanda Sarip dianggap sebagai kecu atau bajingan.

C. Akademisi Desain Grafis

Menurut Septianti, M.Sn dosen ilustrasi dari Universitas Ma'arif Hasyim Latif ilustrasi adalah memvisualkan suatu kejadian atau cerita agar mudah untuk dipahami saat melihatnya. Untuk jenis ilustrasi sendiri itu sangat banyak bahkan setiap negara dan ilustrator memiliki ciri khas ilustrasinya masing-masing seperti kartun Eropa menggunakan *art style* semi *cartoon* seperti komik Marvel dan DC, sedangkan kartun Asia lebih ke *art style manhwa* dan *manga* yang memiliki ciri khas mata yang lebar, dagu yang lancip namun bentuk tubuh masih proporsional.

Dan untuk jenis ilustrasi cerita yang disukai oleh remaja jaman sekarang adalah ilustrasi kartun dengan *art style* Asia seperti *manga* dan *manhwa*, dan di era digital seperti ini pasar kartun atau komik Asia semakin melonjak karna adanya *platform* dari *handphone* yang mendukung untuk membaca buku ilustrasi seperti *Webtoon* dan *Webnovel*.

D. Ilustrator buku cerita

Menurut Nyimas Nurjihana Qonita S.Ds, desain, *layout*, dan pemilihan warna untuk buku remaja bisa disesuaikan dengan kepribadian remaja itu sendiri seperti menyukai *layout* warna biru mereka biasanya memiliki emosi tenang, percaya diri dan mudah bergaul. Untuk tipografi sendiri menyesuaikan dengan ilustrasi yang digunakan seperti ilustrasi yang menekankan sisi ketegasan pada ilustrasi tersebut dapat menggunakan jenis tipografi serif, sedangkan ilustrasi yang lucu dan dengan karakter yang lembut dapat menggunakan jenis tipografi *sans serif*. Secara umum buku yang paling banyak diminati oleh remaja adalah buku tutorial, buku inspirasi, dan buku ilustrasi, yang isi bukunya padat dan jelas, serta bahasanya mudah dipahami, dengan adanya perkembangan teknologi seperti *handphone* minat untuk ilustrasi yang diminati oleh kalangan remaja menjadi beragam dan kebanyakan ilustrasi yang digemari ialah ilustrasi dengan *art style* Asia seperti *manga* yang berasal dari Jepang dan *manhwa* dari Korea.

E. Remaja usia 16-18 tahun di Sidoarjo

Peneliti melakukan wawancara kepada 10 remaja sebagai upaya mengetahui media yang lebih disukai remaja dan jenis ilustrasi yang disukai remaja jaman sekarang, untuk media mereka lebih menyukai *media digital* atau *e-book* dikarenakan remaja sekarang sering menggunakan *handphone* bahkan mereka sudah memiliki *handphone* pribadi dan *media digital* juga lebih *flekibel* mudah dibawa kemana-mana.

Untuk ilustrasi yang disukai oleh remaja usia 16-18 tahun jaman sekarang adalah ilustrasi kartun bergaya Asia atau biasanya dikenal sebagai *manga*, *manhua* dan *manhwa* dengan ciri-ciri ilustrasi ini memiliki mata yang lebar namun proporsi badan masih realis.

4.1.3 Dokumen

A. Buku tentang cara menulis buku cerita dengan judul Cara Menulis Cerita

Dalam buku karya Prof. Dr. Wahyudi Siswanto, M.Pd. ini, menjelaskan tentang pembahasan unsur dari suatu cerita seperti mengembangkan alur cerita, cara memulai cerita, dan mengakhiri suatu cerita yang bisa ditulis. hal ini dapat dikembangkan dengan penyusunan cerita itu. Dari mana serta dimana cerita itu dimulai, dilanjutkan dengan cerita lain, dan diakhirinya.

B. Buku tentang karakteristik generasi z dengan judul Generasi Z

Dalam buku karya David Stillman dan Jonah Stillman ini menjelaskan Tentang generasi z lahir pada tahun 1995 sampai 2012 dengan jumlah 72,8 juta orang. Generasi z adalah generasi pertama yang lahir ke muka bumi ini dimana segala aspek fisik (manusia dan tempat) mempunyai *ekuivalen digital*. Bagi generasi z dunia nyata dan dunia virtual saling tumpang tindih. Virtual merupakan bagian dari realitas mereka, serta mereka memiliki karakteristik mahir akan teknologi, berperilaku instan, dan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi.

C. Jurnal tentang sekolah *anime* dan *manga profesional*

Dalam jurnal karya Arsh Billy Taqwa menjelaskan bahwa manga adalah komik Jepang, yang mana telah tersebar di seluruh dunia. Terdapat banyak sekali

majalah di Jepang yang khususkan secara eksklusif untuk manga. Di Indonesia pada TB. Gramedia sekitar 20-25% produk yang dijual adalah komik, bahkan top seller yang mencapai angka penjualan 100-200 buah tiap bulannya adalah komik. Dan 90% pasaran komik yang dijual berasal dari luar negeri, 80% di antaranya adalah komik Jepang yaitu manga, hal ini menjelaskan bahwa manga sangat digemari di Indonesia

4.1.4 Studi Komparasi

Buku yang menjadi studi komparasi adalah buku Peran ibu dalam cerita Sarip Tambak Oso karya dari Mashuri Naila Niofar ini menjelaskan tentang cerita Sarip Tambak Oso dan peran ibu Sarip dalam cerita Sarip Tambak Oso. Dari buku ini mendapatkan data bahwa Sarip Tambak Oso merupakan pemuda yang pemaarah, tegas, semangat, anak yang patuh kepada orang tua dan baik hati terutama pada warga yang tidak mampu. Kesuksesan yang didapatkan Sarip Tambak Oso juga tidak lepas dari moral baik yang dimikinya dan peran dari orang tua dan warga sekitar. Pada bagian sampulnya berbahan art paper dengan ketebalan 260 gr, dan isinya berbahan kertas HVS dengan ketebalan 70 gr, dan memiliki 132 halaman.

4.2 Hasil Analisis Data

4.2.1 Reduksi Data

Reduksi data adalah proses suatu bentuk analisis yang mengerucut, menggolongkan, dan membuang data yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga bisa ditarik kesimpulan akhir yang didapatkan untuk penelitian ini.

A. Observasi

Hasil observasi pada remaja dari SMA Negeri Krembung dan SMA Muhammadiyah 3 Tulangan, pada kegiatan observasi menggunakan cara mengamati pada remaja saat diperpustakaan umum Sidoarjo, sehingga peneliti dapat memahami, mencatat dan menggali data. hasil dari observasi ini dapat diketahui bahwa buku yang disukai oleh remaja usia 16-18 tahun yaitu memiliki

visual berupa ilustrasi *digital art*, dari cover buku hingga isi dari buku tersebut. Oleh karena itu buku yang memiliki ilustrasi *digital art* akan meningkatkan minat untuk membaca buku tersebut serta membuat rasa penasaran dari pembaca, buku juga dapat berinteraksi terhadap pembaca terlihat dari ekspresi yang dikeluarkan dari pembaca, serta remaja usia 16-18 tahun memiliki ketergantungan terhadap *handphone*.

B. Wawancara

Wawancara ini dilakukan melalui beberapa sumber dari budayawan atau sejarawan dan komunitas sejarah, untuk mengetahui cerita Sarip Tambak Oso, dari informasi dari mereka Sarip hidup sekitar tahun 1900 awal serta cerita ini benar-benar adanya karena sudah pernah dicetak oleh koran Belanda. Cerita Sarip Tambak Oso sendiri memiliki banyak versi dan sudut pandang dari sudut pandang orang Sidoarjo Sarip adalah pahlawan sedangkan dari sudut pandang Belanda Sarip adalah Bajingan atau Penjahat, tapi untuk cerita Sarip pada penelitian ini lebih ke arah sudut pandang warga Sidoarjo yang menganggap Sarip sebagai pahlawan.

Untuk akademisi, ilustrator dan remaja usia 16-18 tahun di Sidoarjo untuk mendapatkan informasi ilustrasi dan media yang disukai remaja usia 16-18 tahun. Dan dari wawancara yang peneliti lakukan mendapatkan bahwa anak remaja jaman sekarang lebih menyukai ilustrasi bergaya kartun Asia seperti *manga* dan *manhwa* yang memiliki ciri khas mata yang lebar namun proporsi badan masih realis. Dan untuk tipografi serta warna layout akan menyesuaikan dengan *art style* yang akan dibawa pada cerita ini, dan media yang cocok untuk remaja usia 16-18 tahun adalah media *digital* atau *e-book* dikarenakan generasi z disebut generasi *digital* dan remaja usia 16-18 tahun sekarang sudah banyak yang memiliki *handphone* pribadi yang mendukung untuk membaca buku ilustrasi.

C. Dokumen

Hasil dari studi literatur yang peneliti gunakan adalah buku berjudul buku Cara Menulis Cerita karya Prof. Dr. Wahyudi Siswanto, M.Pd dalam buku tersebut membantu peneliti cara menulis cerita yang baik dan benar tentang

pembahasan unsur dari suatu cerita. Dari memulai cerita, mengembangkan alur cerita sampai mengakhiri cerita. Hal tersebut dapat dikembangkan dengan penyusunan cerita tersebut, dari mana serta dimana cerita itu dimulai, dilanjutkan dengan cerita lain, dan diakhirinya

Menggunakan buku Generasi Z karya David Stillman dan Jonah Stillman, dalam buku ini juga membantu peneliti bagaimana memahami karakteristik generasi z, dimana generasi z memiliki segala aspek fisik (manusia dan tempat) mempunyai *ekuivalen digital*. Bagi generasi z dunia nyata dan dunia virtual saling tumpang tindih. Virtual merupakan bagian dari realitas mereka, serta mereka memiliki karakteristik mahir akan teknologi, berperilaku instan, dan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi.

Dan penulis juga menggunakan jurnal karya Arsh Billy Taqwa ini yang menjelaskan tentang menjelaskan bahwa manga adalah komik Jepang, yang telah mendunia. Dan di Indonesia sendiri pada TB. Gramedia sekitar 20-25% produk yang dijual adalah komik, bahkan top seller yang mencapai angka penjualan 100-200 buah tiap bulannya adalah komik. Dan 90% pasaran komik yang dijual berasal dari luar negeri, 80% di antaranya adalah komik Jepang yaitu manga, hal ini menjelaskan bahwa manga sangat digemari di Indonesia.

D. Studi Komparasi

Disini peneliti menggunakan buku Peran Ibu Dalam Cerita Sarip Tambak Oso, karya dari Mashuri Naila Niofar, dan hasil dari studi komparasi yang peneliti lakukan pada buku tentang kisah Sarip Tambak Oso dengan judul Peran Ibu Dalam Cerita Sarip Tambak Oso. Dari buku ini peneliti mengetahui karakter si Sarip dan nilai perjuangan cinta tanah air yang didapatkan dari cerita Sarip Tambak Oso seperti Sarip merupakan pemuda yang tegas, semangat, anak yang patuh kepada orang tua dan baik hati terutama pada warga Sidoarjo, dari cerita tersebut penulis mendapatkan informasi sebagai data untuk penelitian ini.

4.2.2 Penyajian Data

Berdasarkan reduksi data yang telah dilakukan, maka data yang didapatkan yaitu:

1. Remaja usia 16-18 tahun memiliki ketertarikan terhadap buku yang memiliki ilustrasi terutama ilustrasi *digital art*.
2. Remaja usia 16-18 tahun jaman sekarang kebanyakan sudah memiliki *handphone* pribadi.
3. Buku yang sesuai untuk remaja usia 16-18 tahun yaitu memiliki penyajian bahasa yang mudah untuk dipahami.
4. Cerita kepahlawanan Sarip Tambak Oso diambil dari sudut pandang cerita warga Sidoarjo.
5. Menggunakan ilustrasi bergaya kartun Asia seperti *manga* dan *manhwa*.
6. Media yang digunakan adalah media *digital* atau *e-book* dikarenakan generasi z adalah generasi *digital*.

4.2.3 Penarikan Kesimpulan

Dari hasil penyajian data yang ada, penelitian ini akan membuat *e-book* ilustrasi cerita Sarip Tambak Oso dengan target yaitu remaja usia 16-18 tahun. Ceritanya Sarip Tambak Oso diambil dari sudut pandang warga Sidoarjo yaitu menganggap Sarip sebagai pahlawan, dengan teknik *digital painting* serta menggunakan *Art style* kartun Asia, dan memiliki penyajian bahasa yang mudah untuk dipahami.

4.3 Analisis STP (Segmentasi, Targetting, Positioning)

Setelah ditemukan hasil analisi data, selanjutnya peneliti menentukan STP dari *e-book* Ilustrasi cerita Sarip Tambak Oso agar mempermudah memahami karakteristik pembeli dan menentukan target pasar:

4.3.1 Segmentasi

Berikut merupakan penjabaran tentang segmentasi dari buku cerita ilustrasi Sarip tambak oso yaitu:

1. Geografis

Wilayah : Jawa Timur, Indonesia

Lokasi : Sidoarjo

2. Demografis

Usia : 16 - 18 tahun

Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

Siklus hidup : belum menikah

Pendidikan : SMP - SMA

3. Psikografis

Kepribadian : Suka membaca buku, rasa ingin tahu tinggi

Gaya hidup : Imajinatif, aktif dan dinamis

4.3.2 Targeting

Segmen dari perancangan ini adalah remaja usia 16-18 tahun yang masih bersekolah dengan kelas ekonomi menengah atas, Berikut adalah target market dan *target audience* dari perancangan buku ilustrasi ini

1. *Target Audience*

Usia : 16-18 tahun

Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

Status Keluarga : Belum menikah

2. *Target Market*

Usia : 25-60 tahun

Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

Status keluarga : Menikah

Pendapatan : Rp. 7.000.000-, atau lebih

Pendidikan : SMA-Sarjana

Kelas sosial : Menengah keatas

Besaran keluarga : 3-5 anggota keluarga

4.3.3 Positioning

E-book ilustrasi cerita Sarip Tambak Oso di Sidoarjo ini memosisikan sebagai salah satu *e-book* cerita rakyat Sidoarjo, khususnya cerita Sarip untuk bagi warga Sidoarjo atas melawan ketidakadilan Belanda dan sebagai upaya meningkatkan rasa cinta tanah air.

4.3.4 USP (*Unique Selling Proposition*)

USP buku Sarip Tambak Oso menggunakan *e-book*, cerita kepahlawanan ini berfokus pada Sarip untuk membelah warga Sidoarjo atas ketidakadilan Belanda dan sebagai upaya meningkatkan rasa cinta tanah air, karena cerita ini memiliki nilai moral tentang Sarip. Tokoh cerita memiliki tekad yang kuat dan bijak. Cerita pada buku cerita ini kental akan sejarah dan kebudayaan pada zaman penjajahan Belanda di Sidoarjo.

4.4 Hasil Analisis SWOT

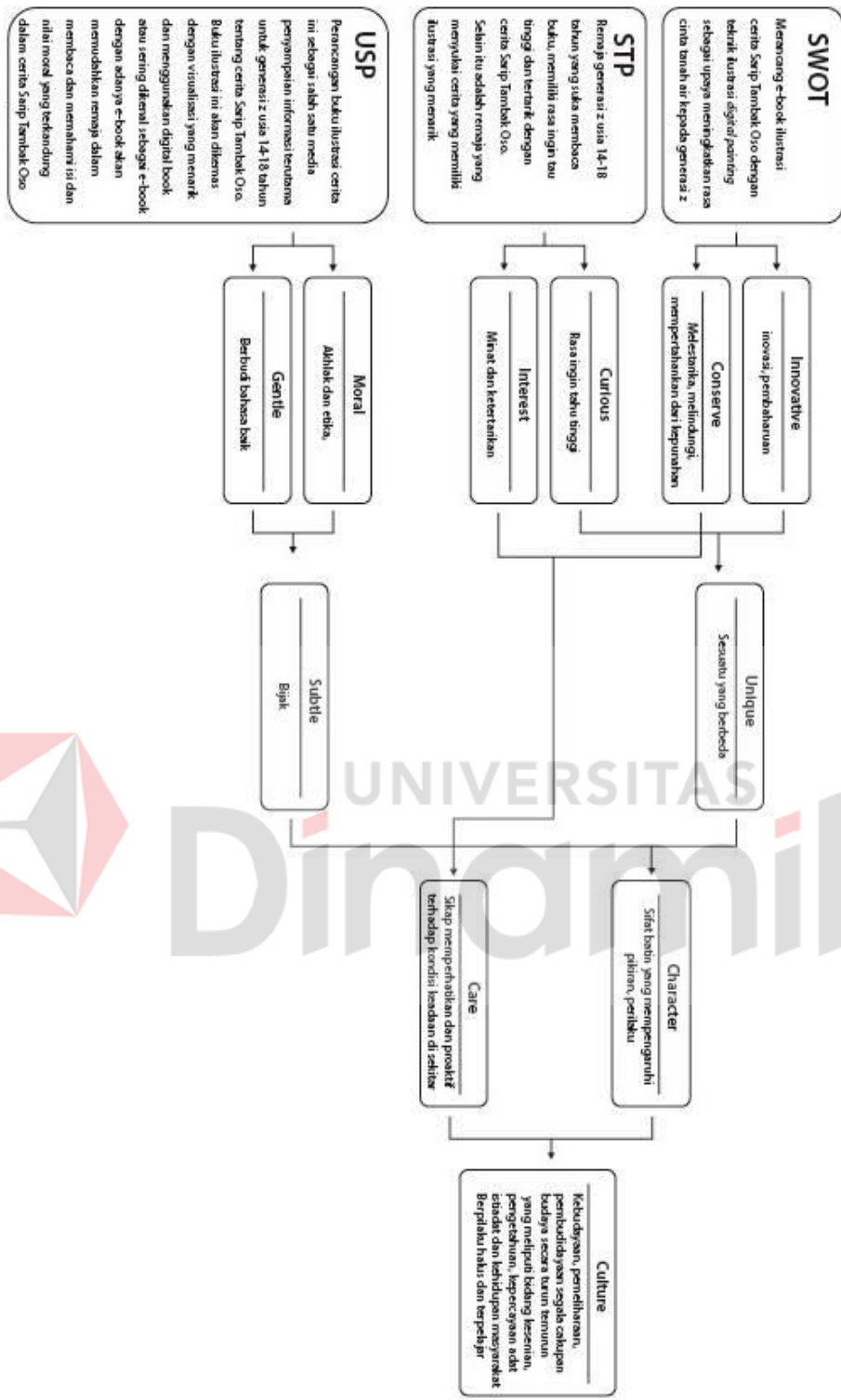
Analisis SWOT adalah metode yang digunakan untuk menentukan suatu kelebihan dari produk tersebut dengan memperhatikan aspek *internal* dan *eksternal* meliputi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threat*).

Tabel 4. 1 Analisis SWOT

<p style="text-align: center;">Internal</p> <p style="text-align: center;">Eksternal</p>	<p style="text-align: center;">Strenghts</p> <ul style="list-style-type: none"> - Remaja gen z lebih tertarik dengan buku ilustrasi, dari pada buku yang hanya berisikan tulisan - Remaja gen z memiliki rasa ingin tahu yang tinggi - Terdapat unsur sejarah yang kental akan nilai moral pada cerita Sarip Tambak Oso - Menggunakan ilustrasi <i>art style Asia</i> 	<p style="text-align: center;">Weaknesses</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cerita Sarip tambak Oso memiliki banyak versi yang berbeda, jadi tidak tau mana cerita aslinya - Generasi z tidak banyak mengenal cerita rakyat salah satunya cerita Sarip tambak Oso
<p style="text-align: center;">Oppertunities</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pentingnya melestarikan cerita rakyat agar tidak terlupakan oleh generasi z - Remaja lebih mudah memahami sesuatu dengan adanya bentuk visual - Media penyebaran cerita Sarip Tambak Oso sangat beragam 	<p style="text-align: center;">Strategi S + O</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan <i>e-book</i> ilustrasi sebagai media penyampaian cerita Sarip Tambak Oso - Menambahkan rasa cinta terhadap tanah air melalui perancangan <i>e-book</i> ilustrasi Sarip Tambak Oso, terutama cinta terhadap cerita rakyat 	<p style="text-align: center;">Strategi W + O</p> <ul style="list-style-type: none"> - menjadikan <i>e-book</i> ilustrasi ini sebagai media informasi cerita Sarip Tambak Oso - membuat desain ilustrasi yang menarik untuk generasi z dalam mengenalkan cerita rakyat
<p style="text-align: center;">Threat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pesaingan berbagi jenis buku ilustrasi atau buku dongeng yang ada - Tidak semua remaja menyukai buku cerita 	<p style="text-align: center;">Strategi S + T</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyampaikan nilai-nilai moral yang berada dalam cerita Sarip Tambak Oso dengan media <i>e-book</i> Ilustrasi agar generasi z lebih tertarik dan lebih mudah dibawa kemana-mana 	<p style="text-align: center;">Strategi W + T</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merancang <i>e-book</i> ilustrasi agar mudah dibaca kapan pun dan menjadikan sebagai media informasi tentang cerita Sarip Tambak Oso, serta menggunakan cerita dari sudut pandang warga Sidoarjo agar relevan terhadap pembaca
<p style="text-align: center;">Kesimpulan untuk Strategi Utama :</p> <p>Merancang <i>e-book</i> ilustrasi cerita Sarip Tambak Oso dengan teknik ilustrasi <i>digital painting</i> sebagai upaya meningkatkan rasa cinta tanah air kepada generasi z</p>		

4.5 Key Communication Message

Sebagai acuan dasar dalam perancangan *e-book* ilustrasi cerita Sarip Tambak Oso ini membutuhkan *key communication message* yang tersusun berdasarkan STP, USP, dan Analisis SWOT.



Gambar 4. 1 Key Communication Message

Dalam melakukan analisis *key communication message* perancangan *e-book* ilustrasi cerita Sarip Tambak Oso dengan teknik ilustrasi *digital* sebagai upaya meningkatkan rasa cinta tanah air kepada generasi z. Maka hasil yang didapatkan



dari *key communication message* itu *Culture*. *Culture* yang dimaksud ini adalah kebudayaan, pembudayaan segala cakupan budaya secara turun temurun yang meliputi pengetahuan dan kehidupan masyarakat.

4.6 Perancangan Karya

Agar *e-book* cerita Sarip Tambak Oso dapat diterima oleh *target audience* sesuai dengan tujuan perancangannya, maka perlu adanya detail *e-book* secara konten sesuai dengan *key communication message* yang telah didapatkan.

4.6.1 Strategi Kreatif

Strategi kreatif media untuk target remaja usia 16-18, memiliki keunik dan kebaruan dengan karakteristik target, serta desain buku yang menggunakan desain ilustrasi kartun dengan *art style* Asia dengan teknik *digital painting* disukai oleh remaja usia 16-18 tahun, agar nilai moral yang terkandung dalam cerita Sarip Tambak Oso dapat dimengerti dengan mudah. Visual digunakan secara penuh disetiap halaman agar target tidak bosan saat membacanya.

A. Konsep Cerita

Buku ilustrasi ini terbagi menjadi dua bagian, yang pertama menceritakan tentang Sarip Tambak Oso, yang kedua menjelaskan nilai perjuangan yang ada dalam cerita. Sehingga pembaca mendapatkan manfaat setelah membaca buku ilustrasi ini. Buku ilustrasi dijadikan dikarenakan sangat cocok dengan karakteristik generasi z, yang semuanya *e-book* sekarang serba digital dan generasi z sendiri sering juga disebut generasi digital.

B. Judul

Judul *head line* pada perancangan buku ilustrasi ini adalah “Sarip Tambak Oso”. Dengan *subhead line* “The Legend of Sidoarjo”. Judul tersebut menjelaskan cerita rakyat yang terdapat pada legenda Sarip Tambak Oso untuk memberikan informasi tentang perjuangan Sarip sebagai cerita rakyat Sidoarjo kepada remaja usia 16-18 tahun.

C. Teknik Visual

Pada perancangan buku ilustrasi cerita Sarip Tambak Oso menggunakan desain ilustrasi kartun dengan *art style* Asia dengan teknik *digital painting*.

D. Karakter dan Ilustrasi

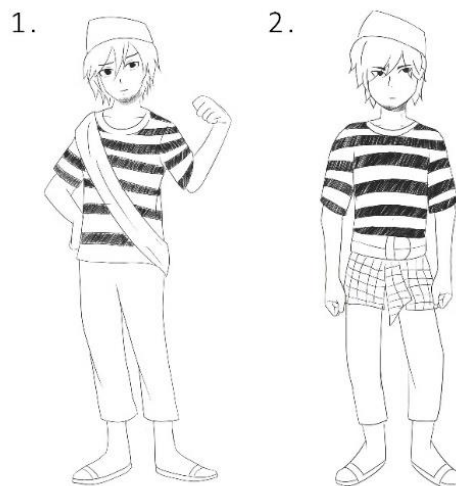
Pembuatan ilustrasi karakter Sarip Tambak Oso menggunakan *art style* Asia yang memiliki anatomy yang sederhana tapi masih proporsional sehingga dapat mencerminkan karakter dari Sarip.

4.6.2 Sketsa Desain Karakter

Pada buku ilustrasi ini memiliki 4 karakter utama, yaitu Sarip, ibu Sarip, Ridwan atau paman Sarip, dan Paidi. Sarip sebagai pemeran utama, ibu Sarip sebagai peran pendukung Sarip, serta Ridwan dan Paidi sebagai karakter antagonis dari cerita Sarip Tambak Oso.

A. Sarip

Sarip merupakan karakter utama pada cerita Sarip Tambak Oso disini Sarip di gambarkan sebagai pemuda pemarah, tegas, semangat, anak yang patuh kepada orang tua dan baik hati terutama pada warga yang tidak mampu.



Gambar 4. 2 Alternatif Desain Karakter Sarip

Tabel 4. 2 Hasil Poling Alternatif Desain Sarip Tambak Oso

Sekolah	Jumlah Responden	Desain Karakter 1	Desain Karakter 2
SMAN Krembung	36	24	12
SMKN 2 Buduran	27	21	6
SMK 1 PGRI Sidoarjo	23	20	3
SMA Muhammadiyah 3	34	25	9
Total	120	90	30

Responden remaja usia 16-18 terhadap desain karakter Sarip Tambak Oso, dari 120 responses 90 responses memilih desain yang pertama.

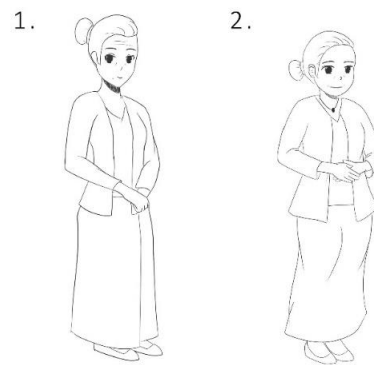
Ciri khas dari desain karakter Sarip Tambak Oso adalah memakai peci dan menggunakan baju tradisonal Jawa Timur yaitu baju bergaris merah dan putih, sebagai ciri khas dari Sarip serta melambang Sarip adalah warga Jawa Timur,



Gambar 4. 3 Pewarnaan Desain Karakter Sarip

B. Ibu Sarip

Ibu Sarip merupakan karakter pendukung pada cerita Sarip Tambak Oso. Sebagai ibu dari Sarip digambarkan memiliki kepribadian baik hati, pedulu, sayang kepada Sarip karena itulah ke wajib seorang ibu untuk anaknya, selalu mendukung anaknya



Gambar 4. 4 Alternatif Desain Karakter Ibu Sarip

Tabel 4. 3 Hasil Poling Alternatif Desain Ibu Sarip

Sekolah	Jumlah Responden	Desain Karakter 1	Desain Karakter 2
SMAN Krembung	36	17	19
SMKN 2 Buduran	27	13	14
SMK 1 PGRI Sidoarjo	23	12	11
SMA Muhammadiyah 3	34	16	18
Total	120	58	62

Responden remaja usia 16-18 terhadap desain karakter ibu Sarip, dari 120 responses 62 memilih desain ke 2.

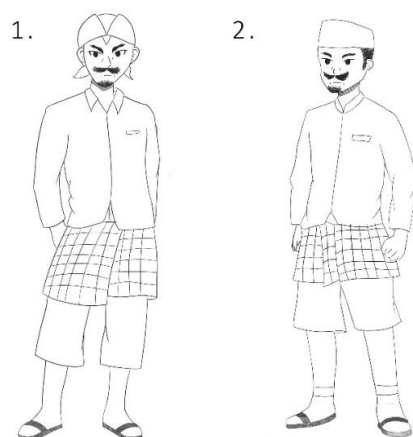
Karakter desain ibu Sarip menggunakan berwarna hijau, putih dan coklat yang bermakna nuansa optimis, tenang dan penuh kasih.



Gambar 4. 5 Pewarnaan Desain Karakter Ibu Sarip

C. Ridwan Paman Sarip

Ridwan atau paman dari Sarip merupakan karakter antagonis pada cerita Sarip Tambak Oso. Paman Sarip digambarkan memiliki kepribadian serakah, rakus dan benci terhadap Sarip, Ridwan adalah salah satu antek-antek Belanda dia bekerja untuk Belanda.



Gambar 4. 6 Alternatif Desain Karakter Ridwan

Tabel 4. 4 Hasil Poling Alternatif Desain Ridwan

Sekolah	Jumlah Responden	Desain Karakter 1	Desain Karakter 2
SMAN Krembung	36	26	10
SMKN 2 Buduran	27	22	5
SMK 1 PGRI Sidoarjo	23	21	2
SMA Muhammadiyah 3	34	25	9
Total	120	94	26

Responden remaja usia 16-18 terhadap desain karakter paman Sarip, dari 120 responses 94 memilih desain pertama.

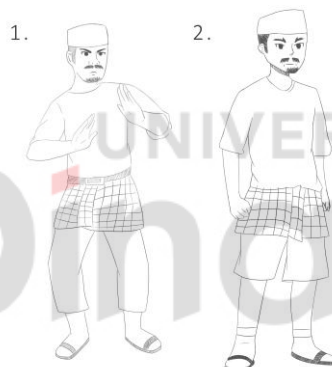
Ciri fisik Ridwan memiliki tatapan mata yang tajam, janggut, alis dan kumis tebal. Karakter paman Sarip diwakili dengan warna abu-abu, coklat, hitam (lihat gambar 4.7). Pewarnaan ini menghasilkan karakter yang berlawanan dengan karakter utama.



Gambar 4. 7 Pewarnaan Desain Karakter Ridwan

D. Paidi

Paidi merupakan karakter antagonis pada cerita Sarip Tambak Oso. Paidi digambarkan memiliki kepribadian tidak membela kebenaran, dan mementingkan diri sendiri.



Gambar 4. 8 Alternatif Desain Karakter Paidi

Tabel 4. 5 Hasil Poling Alternatif Desain Ridwan

Sekolah	Jumlah Responden	Desain Karakter 1	Desain Karakter 2
SMAN Krembung	36	26	10
SMKN 2 Buduran	27	22	5
SMK 1 PGRI Sidoarjo	23	17	6
SMA Muhammadiyah 3	34	25	9
Total	120	90	30

Responden remaja usia 16-18 terhadap desain karakter Paidi, dari 120 responses 94 memilih desain pertama.

Ciri fisik Ridwan memiliki janggut, alis dan kumis tebal. Karakter paman Sarip diwakili dengan warna abu-abu, coklat, hitam (lihat gambar 4.9). Pewarnaan ini menghasilkan karakter yang berlawanan dengan karakter utama.



Gambar 4. 9 Pewarnaan Desain Karakter Ridwan

D. Tipografi

Perancangan ini menggunakan font Rancho dan A anti corona, untuk judul menggunakan font Rancho karena memiliki karakteristik *brush script*, menurut Calista (2020) jenis font ini lebih tampak natural dan elegan. Salah satu ciri yang mencolok dari *font script* ini adalah seperti tulisan tangan dan kaligrafi, sangat cocok dengan tema budaya. Untuk isi dari buku menggunakan font A anti corona dikarenakan font tersebut memiliki karakteristik font sans serif yang mudah untuk dibaca dan tidak mengganggu kenyamanan saat membacanya.



Gambar 4. 10 Font Rancho



Gambar 4. 11 Font A Anti Corona

E. Warna

Perancangan *e-book* cerita Sarip Tambak Oso ini menggunakan beberapa warna utama yang akan digunakan untuk sampul buku dan isi buku. Untuk warna yang digunakan sesuai dengan teori buku *Color Harmony* yaitu warna *Traditional* dengan perpaduan warna Maron, Coklat, Hijau dan Biru, cocok dengan *keyword* yang ditemukan yaitu *Culture*.

R : 162	R : 31	R : 29	R : 29	R : 255
G : 47	G : 98	G : 92	G : 92	G : 255
B : 50	B : 81	B : 143	B : 143	B : 255
#a22f32	#1f6251	#1d5c8f	#a14826	#f8f4e9

Gambar 4. 12 Warna *Color Harmony Traditional*

F. Jenis Layout

Dalam perancangan buku ini menggunakan teknik *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 mendominasi.

G. Sinopsis

Di suatu daerah di Gedangan Sidoarjo hiduplah pemuda bernama Sarip, dia hidup sederhana bersama ibunya saja. Ayah Sarip telah meninggal waktu Sarip masih kecil dan usaha tambak dari ayahnya diambil oleh pamannya. Sarip dikenal warga sebagai pemuda yang mudah marah tetapi memiliki hati yang baik yang selalu membantu masyarakat. Suatu ketika kepala desa dan tentara Belanda mendatangi rumah Sarip untuk meminta pajak upeti atas tambaknya padahal tambak tersebut sudah diambil oleh pamannya.

Sarip menjelaskan kepada kepala desa, namun kepala desa tidak mau tau menyuruh Sarip harus tetap membayar pajak tambaknya. Sarip tidak terima dan perkelahian terjadi antara kepala desan dan tentara Belanda. keesokan harinya Sarip mendatangi pamannya yaitu Ridwan untuk meminta bagian dari hasil

tambaknya dan menanyakan tentang kejadian kemarin, dan ternyata Ridwan tidak mau berbagi hasil tambaknya, Sarip pun marah dan terjadilah perkelahian antara Ridwan dan Sarip. Perkelahian itu dimenangkan oleh Sarip dan Ridwan keesokan harinya ke kulon kali Sedati untuk meminta tolong ke pendekar yang bernama Paidi untuk mengalahkan Sarip, akhirnya Paidi menemui Sarip untuk membalaskan Ridwan, dan akhirnya perkelahian tersebut dimenangkan oleh Paidi dan Sarip dibunuh jasadnya dibuang ke sungai.

Akhirnya jasad Sarip ditemukan oleh ibunya, jasad Sarip pun dibisiki oleh ibunya dengan kata "Sarip belum waktunya kamu meninggal bangunlah nak" seketika Sarip bangun dari tidurnya, Sarip akhirnya disuruh oleh ibunya untuk meninggalkan desa demi keselamatan Sarip. Setelah Sarip keluar desa Sarip melihat banyak orang yang tersika akibat tentara Belanda yang terus menerus meminta upeti kepada warga, akhirnya Sarip memutuskan untuk merampok Belanda dan membagikan hasil rampok tersebut ke warga desa yang telah dimintai upeti oleh Belanda. Belanda tidak hanya diam mereka menyuruh pasukannya untuk menangkap Sarip, tapi semua pasukannya dikalahkan oleh Sarip. Lambat laun paman Sarip tau kelemahan Sarip, yaitu Sarip akan terus hidup terus selama ibunya masih hidup. Akhirnya Belanda menyerbu rumah Sarip untuk membunuh ibu Sarip serta Sarip, dan akhirnya Sarip pun terbunuh bersama ibunya oleh tentara Belanda.

4.6.3 Perancangan Media

Lokasi terjadinya cerita Sarip Tambak Oso berada di Sidoarjo, Jawa Timur di masa penjajahan Belanda, sehingga untuk desain karakternya menyesuaikan dengan kehidupan bermasyarakat Sidoarjo dan baju adat mereka pada masa penjajahan Belanda saat itu.

A. Media Utama

Media utama yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *e-book* ilustrasi dengan menggunakan teknik *digital painting* mengenai cerita Sarip Tambak Oso untuk remaja generasi z dengan usia 16-18 tahun sebagai upaya meningkatkan rasa cinta tanah air. Dan latar terjadinya cerita Sarip Tambak Oso

ini berada Sidoarjo, Jawa Timur di masa penjajahan Belanda. Untuk cover depannya menggambarkan Sarip menatap kedepan sebagai lambang optimisme atau percaya diri,



Gambar 4. 13 Cover *E-book*

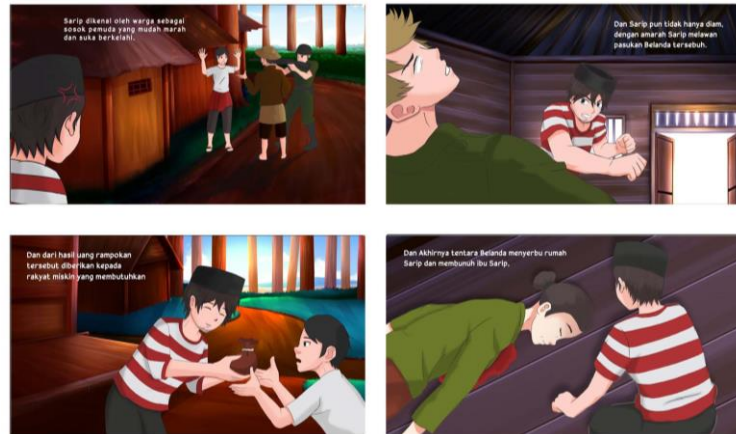
Setelah cover depan dilanjutkan kata pengantar yang berisikan nama peneliti, harapan dari peneliti untuk mengajak masyarakat Sidoarjo untuk mengenal dan melestarikan cerita dari Sarip Tambak Oso.



Gambar 4. 14 Kata pengantar *E-book*

Setelah kata pengantar dilanjutkan dengan isi buku ceritanya, dan ini contoh penerapan ilustrasi pada *e-book*, letakkan gambar diberikan *full page* dengan diberikan teks cerita di setiap sisi gambar untuk menerangkan setiap kejadian dalam cerita tersebut dari awal hingga akhir cerita. Serta karakter dan *background* pada media utama ini menyamakan dengan kejadian pada cerita tersebut yaitu karakter dibuku ini menggunakan pakaian di era tahun 1900 awal pada jaman penjajahan Belanda, karena terjadinya cerita Sarip Tambak Oso ini terjadi di awal tahun 1900 awal serta *background* pada media utama ini menyamakan dengan

kondisi alam di Sidoarjo pada era penjajahan Belanda yaitu banyak rumah yang masih menggunakan kayu, serta masih banyaknya pepohonan di wilayah Sidoarjo pada tahun 1900 awal (lihat gambar 4.15).



Gambar 4. 15 Isi E-book

B. Media Pendukung

B.1. Poster

Media poster (lihat gambar 4.16) menggunakan ilustrasi saat pertarungan Sarip melawan Belanda agar terlihat lebih menarik, poster bisa di sebarakan baik dengan media *online* maupun *offline* dengan memiliki ukuran yaitu 60x100 cm. Dan pada media poster ini terdapat judul cerita yaitu Sarip Tambak Oso Legend of Sidoarjo.



Gambar 4. 16 Contoh Poster

B.2. Stiker



Gambar 4. 17 Contoh Stiker

Pada stiker ini menggunakan karakter Sarip dengan sebagai lakon dalam cerita Sarip Tambak Oso, dengan menggunakan *art style* chibi yang lucu dan menarik dan sangat cocok untuk dibuat stiker.

B.3. Gantungan Kunci

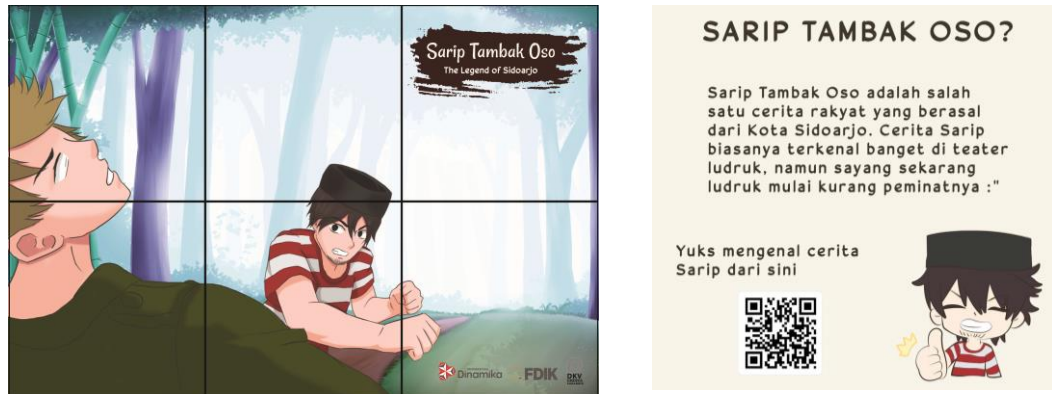


Gambar 4. 18 Contoh Gantungan Kunci

Sama halnya dengan stiker pada gantungan kunci ini akan menggunakan *art style* chibi, tetapi pada gantungan kunci ini memiliki kata-kata yang menarik agar terlihat lebih unik

B.4. Feed Instagram

Penulis menggunakan *feed instagram* yang berisikan konten tentang Sarip Tambak Oso, serta pengenalan sedikit tentang Sarip tambak Oso disetiap *slide* bagian ke dua. Untuk *feed instagram* akan diberika 6 kotak dan dari setiap gambar menggabung menjadi satu gambar *full page*, dan di dalam gambar tersebut diberikan satu gambar lagi untuk penjelasan mengenai Sarip Tambak Oso dan ada kode QR untuk mengunduh aplikasi cerita Sarip Tambak Oso tersebut



Gambar 4. 19 Feed Instagram

4.7 Pembahasan

4.7.1 Cover Depan

A. Font

Untuk Jenis font yang digunakan pada media utama ini adalah font *sans serif* dan *script brush* yang lebih *modern*, unik, dan mudah untuk dibaca, agar generasi z lebih tertarik untuk membacanya. Dibandingkan dengan komparasi yang hanya menggunakan font serif untuk bagian cover dan isinya yang lebih terkesan formal dan profesional (lihat gambar 4. 20).

B. Hasil Visual

Hasil visualisasi *cover e-book* dalam penelitian ini sudah memperlihatkan karakteristik desain yang digemari generasi z seperti *art style* gaya Asia dengan yang memiliki proporsi tubuh yang masih realis namun memiliki mata yang lebar, penggambaran Sarip menggunakan pakaian khas dari Jawa Timur baju garis merah dan putih. Serta menambahkan *background* disetiap panelnya agar melihat kondisi tempat yang sedang terjadi. Dibandingkan dengan *cover* komparasi hanya menggunakan gambar foto orang tua sebagai ibu Sarip dan gambar pemain ludruk.



Gambar 4. 20 Perbedaan Cover Depan

4.7.2 Isi *E-book*

A. Fokus Cerita

Dalam perancangan e-book ini cerita Sarip Tambak Oso difokuskan kepada lakon utama yaitu Sarip, dengan menceritakan latar belakangnya, sifat karakter Sarip, awal mula terjadinya konflik dan akhir dari konflik tersebut. Sedangkan buku dari komparasi memfokuskan kepada peran cerita ibu Sarip dalam cerita Sarip Tambak Oso dengan menceritakan ibu Sarip sebagai Entitas Sakral, ibu Sarip sebagai simbol tanah air/ibu pertiwi, dan ibu sebagai pemberi Hidup

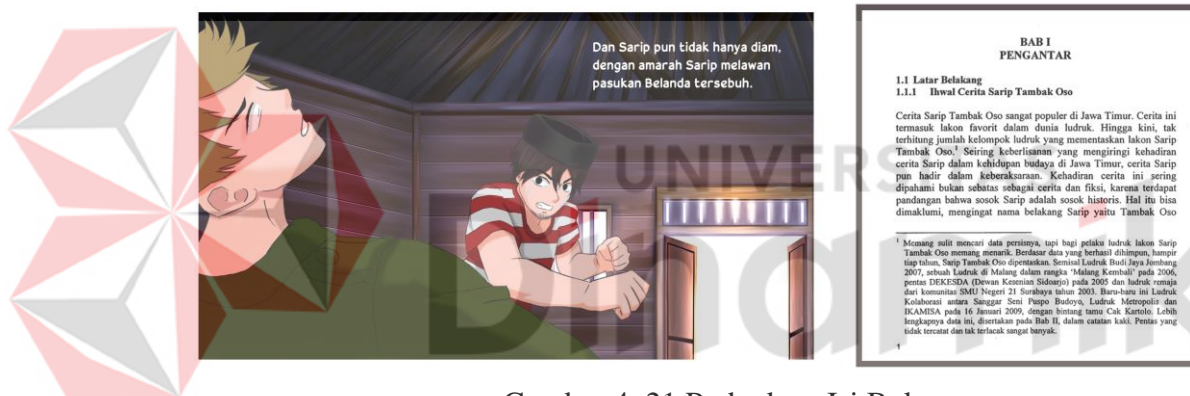
B. Font

Untuk penggunaan font pada isi *e-book* adalah font anti corona yang berjenis font sans serif karena menurut Salmaa (2021) Salah satu pilihan terbaik font untuk buku adalah jenis huruf serif atau sans serif. *Font sans serif* ialah jenis huruf yang tidak mempunyai garis-garis kecil, ia bersifat *solid* dan tampak terlihat lebih tegas. Font ini lebih modern dan bersifat fungsional, dan font sans serif bekerja lebih baik di web karena monitor biasanya berukuran sekitar 100 titik per inci tidak seperti kata-kata tercetak yang umumnya memiliki resolusi sekitar 1.000 titik per inci. Cocok dengan perancangan media ini yaitu *e-book*. Sedangkan komparasi menggunakan font serif yang memiliki karakter mempunyai garis kecil yang berdiri *horizontal* pada bagian badan huruf. Garis-garis kecil tersebut umumnya dinamakan dengan *counter stroke* atau *serif bracketed*. *Counter stroke* inilah yang membuat font serif tampak lebih jelas dan mudah dibaca dimedia

cetak, karena garis tersebut sanggup menuntun mata si pembaca. (lihat gambar 4.21)

C. Konten

Dalam buku ilustrasi ini menambahkan ilustrasi pada setiap adegan agar mudah dipahami, dan dimengerti oleh remaja generasi z. Oleh sebab itu penelitian ini menggunakan *e-book* karena generasi z juga bisa disebut generasi *digital* mereka hidup dengan adanya *digitalisasi* serta mereka tertarik pada teknologi seperti *gadget*. Dan hampir semua remaja generasi z sekarang sudah bisa menggunakan *gadget*. dan hanya menggunakan teks sebagai media penyalur cerita, tidak ada ilustrasi untuk menggambarkan keadaan pada cerita tersebut (lihat gambar 4.21)



Gambar 4. 21 Perbedaan Isi Buku

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini adalah penggunaan perancangan jenis font yang digunakan pada media utama berjenis font *sans serif* dan *script brush* yang lebih modern, unik, dan mudah untuk dibaca, agar generasi z lebih tertarik untuk membacanya, dengan hasil visualisasi cover *e-book* memperlihatkan karakteristik desain yang digemari generasi z seperti *art style* gaya Asia yang memiliki proporsi tubuh yang masih realis dengan penggambaran Sarip menggunakan pakaian khas dari Jawa Timur baju garis merah dan putih, dan memiliki mata yang lebar. Serta menambahkan *background colorfull* agar melihat kondisi tempat yang sedang terjadi.

Dan untuk *Isi e-book* menggunakan font anti corona yang berjenis font *sans serif* karena font ini lebih modern dan bersifat fungsional, dan font *sans serif* bekerja lebih baik di web, cocok dengan perancangan media ini yaitu *e-book*, serta Dalam buku ilustrasi ini menambahkan ilustrasi pada setiap adegan agar mudah dipahami, dan dimengerti oleh remaja generasi z. Oleh sebab itu penelitian ini menggunakan *e-book* karena generasi z juga bisa disebut generasi digital mereka hidup dengan adanya digitalisasi serta mereka tertarik pada teknologi seperti gadget.

Serta cerita e-book akan menfokuskan kepada Penokohan pada Sarip, penelitian ini menceritakan perjuangan Sarip untuk melawan ketidakadilan pemerintahan Belanda bagi masyarakat Sidoarjo, dan cerita ini mengandung nilai moral seperti rasa cinta tanah air seperti membantu rakyat sekitar, menegakkan perjuangan dan keadilan masyarakat.

5.2 Saran

Perancangan ini bertujuan untuk membuat e-book ilustrasi cerita Sarip Tambak Oso sebagai upaya meningkatkan rasa cinta tanah air kepada generasi z. Saran dari peneliti agar berharap untuk penelitian kedepannya dapat lebih baik lagi adalah

1. Penciptaan media ilustrasi untuk Sarip Tambak Oso dijadikan komik sehingga mudah dipahami dan *feel action* dari cerita Sarip Tambak Oso lebih terasa waktu dibaca.
2. Penceritaan Sarip Tambak Oso bisa dialihmediakan melalui film
3. Penuturan cerita dapat menggunakan ilustrasi dengan teknik basah



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Adityara, S., & Rakhman, R. T. (2019). Karakteristik Generasi Z dalam Perkembangan Diri Anak. *Jurnal Desain Universitas Negeri Surabaya*.
- Bleicher, S. (2012). *Contemporary Color Theory & Use. (Ed Ke-2)*. United States: Cengage Learning.
- Dramaprawira, S. (2002). *Warna: Teori dan Kreatifitas Penggunaannya. (Ed Ke-2)*. Bandung: Penerbit ITB.
- Janottama, I. P. (2017). Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali. *Segara Widya Jurnal Hasil Penelitian*.
- Kusrianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kusumaputra, R. A. (2011, Februari 02). *Kompas.com*. Diambil kembali dari Ludruk Makin Kehilangan Keludrukannya: <https://regional.kompas.com/read/2011/02/25/09434150/>
- Makdis, N. (2020). Penggunaan E-book Pada Era Digital. *Al-Maktabah*.
- Mayusa, F. (2013). Perbandingan Antara Cara Belajar Menggunakan Buku dengan Menggunakan Internet terhadap Tingkat Konsentrasi Siswa. *Jurnal Penelitian Keagamaan dan Kemasyarakatan*, Vol 28, No 2.
- Muhammad, R. N. (2020, Februari 18). *Merdeka.com*. Diambil kembali dari Sarip Tambak Oso, Legenda Masyarakat Sidoarjo yang Diyakini Ada di Dunia Nyata: <https://www.merdeka.com/jatim/>
- Ramdhan. (2020, Agustus 24). *Djonews*. Diambil kembali dari Jenis-Jenis Gambar Ilustrasi Yang Harus Kamu Ketahui: <https://djonews.com/jenis-jenis-gambar-ilustrasi/>
- Santrock, J. (2001). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Grafindo Perkasa.
- Salmaa. (2021, Juni 21). *Deepublish*. Diambil kembali dari 17 Pilihan Font Terbaik Untuk Buku: <https://penerbitdeepublish.com/pilihan-font-untuk-buku/>
- Sawahata, L. (1999). *Color Harmoy Workbook*. Massachusetts: Rockport Publishers.
- Susilo, J., & Fediyanto, N. (2018). Pembangunan Karakter Kearifan Legenda Sarip Tambak Oso. *Abdimas Adi Buana*, Vol. 02, Vol. 1.

Taqwa, A. B. (2007). Sekolah Anime dan Manga Profesional di Yogyakarta .
Jurnal Univeritas Islam Indonesia.

Wulandari, W. F. (2016, juni 9). *Deepublish*. Diambil kembali dari Membuat
Buku dengan Mencantumkan Ilustrasi Itu Penting:
<https://penerbitdeepublish.com/membuat-buku-b54/>



UNIVERSITAS
Dinamika