



**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RADEN RETNO DJUMILAH
SEBAGAI UPAYA MENGENALKAN TOKOH LOKAL DI MADIUN**



TUGAS AKHIR

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh :

Adistian Andromeda

16420100085

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RADEN RETNO DJUMILAH
SEBAGAI UPAYA MENGENALKAN TOKOH LOKAL DI MADIUN**

TUGAS AKHIR

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



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Adistian Andromeda
NIM : 16420100085
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2022

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RADEN RETNO DJUMILAH SEBAGAI UPAYA MENGENALKAN TOKOH LOKAL DI MADIUN

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Adistian Andromeda

NIM : 16420100085

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji pada:

Senin, 31 Januari 2022

Susunan para Dewan Penguji

Pembimbing

- I. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA
NIDN. 0720028701
- II. Siswo Martono, S.Kom., M.M
NIDN. 0726027101

Penguji :

Dr. Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med. Kom
NIDN. 0704017701



Digitally signed by Universitas
Dinamika
Date: 2022.02.02
11:40:02 +07'00'



Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2022.02.04
09:43:23 +07'00'



Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2022.02.02 13:38:10
+07'00'

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



Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2022.02.04
15:16:53 +07'00'

Karsam, MA., Ph.D

NIDN. 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

“Mempelajari sesuatu tidak mengenal waktu”

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

“Karya ini saya persembahkan untuk keluarga dan kerabat terdekat”

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Adistian Andromeda**
NIM : **16420100085**
Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Tugas Akhir**
Judul Karya : **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA
RADEN RETNO DJUMILAH SEBAGAI UPAYA
MENGENALKAN TOKOH LOKAL DI MADIUN**

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 diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas 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 kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 31 Januari 2022



Adistian Andromeda
NIM : 16420100085

ABSTRAK

Raden Ayu Retno Djumilah merupakan tokoh penting dalam sejarah Madiun akan tetapi banyak remaja yang tidak mengetahui sejarahnya. Kurangnya inovasi yang sudah ada menyebabkan sejarah tentang Raden Ayu Retno Djumilah tetap tidak dikenali oleh remaja. Oleh sebab itu dilakukan penelitian agar remaja lebih mengenal tentang Raden Ayu Retno Djumilah dengan tujuan supaya menjadi inspirasi, teladan dan mencintai Madiun. Saat melakukan penelitian yang akan digunakan adalah metode kualitatif untuk memperoleh data meliputi observasi, wawancara, studi literatur, studi *eksisting*, studi kompetitor, dan dokumentasi semuanya itu berguna sebagai bantuan dalam perancangan buku cerita ilustrasi Raden Ayu Retno Djumilah sebagai upaya mengenalkan tokoh lokal di Madiun. Setelah data diperoleh untuk membuat perancangan dengan konsep karya ini menggunakan historical seorang tokoh dalam pengkaryaan, mengenalkan histori sejarah karakter dan menceritakan kisah perjuangan. Hasil dari penelitian ini berupa buku ilustrasi untuk remaja didukung dengan media pendukung seperti Media pendukung promosi sebagai berikut, pembatas buku, *e-book*, penggaris, stiker, gantungan kunci dan poster diharapkan dapat menarik para remaja mengenal sejarah tokoh Raden Ayu Retno Djumilah serta menginspirasi, meneladani dan mencintai tanah kelahirannya di Madiun.

Kata kunci : *Raden Ayu Retno Djumilah, Ilustrasi, Madiun*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada kehadiran Allah SWT, atas berkat dan rahmat hidayahnya sehingga saya selaku penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika Penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini, terutama kepada :

1. Keluarga saya, terutama kedua orang tua saya bapak Abas Sumardiyanto dan ibu Ida Tridarawati
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika
3. Bapak Karsam, MA, P.hd. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri kreatif Universitas Dinamika
4. Bapak Dhika Yuan Yurisma, M.Ds.,ACA. selaku Kaprodi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika
5. Bapak Dhika Yuan Yurisma, M.Ds.,ACA. Selaku dosen pembimbing 1
6. Bapak Siswo Martono S.Kom. M.M. selaku dosen pembimbing 2
7. Kepada teman-teman Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika angkatan 2016
8. Kepada teman-teman yang ada di Madiun

Kritik dan saran akan membantu serta meningkatkan penulis untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya. Semoga laporan tugas akhir ini dapat dipahami dan bermanfaat bagi khalayak umum. Akhir kata, penulis memohon maaf bila terdapat kesalahan kata dalam penulisan, terima kasih.

Surabaya, 31 Januari 2022

Adistian Andromeda
NIM : 16420100085

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat	4
1.5.1 Manfaat Teoritis	4
1.5.2 Manfaat Praktis	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Penelitian terdahulu.....	5
2.2 Kota Madiun	6
2.2.1 Sejarah.....	6
2.3 Raden Retno Dumillah.....	6
2.3.1 Cerita Raden Retno Dumillah	6
2.4 Ilustrasi	10
2.4.1 Ilustrasi	10
2.4.2 Jenis-Jenis Ilustrasi	10
2.4.3 Fungsi Ilustrasi	11
2.5 Buku	12
2.5.1 Buku	12
2.5.2 Buku Ilustrasi	12
2.5.3 Perancangan Buku Ilustrasi.....	12
2.5.4 Struktur Buku	13

2.6 Layout	13
2.7 Desain.....	13
2.8 Elemen Dasar Desain	14
2.8.1 Elemen Dasar Desain	14
2.8.2 Warna	15
2.9 Digital Painting	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Perancangan Penelitian	18
3.1.1 Jenis Penelitian.....	18
3.1.2 Lokasi Penelitian.....	18
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	19
3.2.1 Observasi (Pengamatan).....	19
3.2.2 Wawancara (<i>Interview</i>)	19
3.2.3 Dokumentasi.....	19
3.2.4 Studi Literatur	20
3.2.5 Studi Eksisting.....	20
3.2.6 Studi Kompetitor	20
3.2.7 Teknik Analisis Data.....	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1 Hasil Analisis Data.....	22
4.1.1 Hasil Observasi	22
4.1.2 Hasil Wawancara.....	23
4.1.3 Hasil Dokumentasi	26
4.1.4 Hasil Studi Literatur	26
4.1.5 Studi Eksisting.....	27
4.1.6 Studi Kompetitor	28
4.2 Reduksi Data	28
4.3 Penyajian Data.....	29
4.4 Kesimpulan.....	29
4.5 Konsep (Keyword)	29

4.5.1 Segmentasi, targeting, dan positioning (STP)	29
4.5.2 Unique Selling Proposition (USP)	31
4.5.3 Analisis SWOT	31
4.5.4 Keyword	33
4.5.5 Deskripsi konsep	34
4.6 Perancangan kreatif	34
4.6.1 Tujuan Kreatif	34
4.6.2 Strategi kreatif	34
4.7 Tujuan Media	37
4.7.1 Tujuan Media	37
4.8 Perancangan Karya.....	37
4.8.1 Sketsa Ilustrasi.....	37
4.8.2 Sketsa Media	38
4.9 Implementasi Media.....	39
4.9.1 Sketsa Media	39
4.9.2 Media Utama	39
4.9.3 Media Pendukung.....	41
BAB V PENUTUP.....	43
5.1 Kesimpulan.....	43
5.2 Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Patung Raden Retno Dumillah.....	10
Gambar 4. 1 Theater.....	23
Gambar 4. 2 Wawancara.....	24
Gambar 4. 3 Wawancara.....	25
Gambar 4. 4 Dokumentasi	26
Gambar 4. 5 Buku Madiun.....	27
Gambar 4. 6 Buku Glang glang Madiun kuno	28
Gambar 4. 7 Adobe Caslon Pro Bold.....	35
Gambar 4. 8 Berlin Sans FB	36
Gambar 4. 9 Warna	36
Gambar 4. 10 Sketsa Ilustrasi.....	37
Gambar 4. 11 Sketsa Media	38
Gambar 4. 12 Sketsa Media Buku	39
Gambar 4. 13 Cover Buku Belakang Dan Depan	39
Gambar 4. 14 Isi Buku Ilustrasi	40
Gambar 4. 15 E-book	41
Gambar 4. 16 Digital Media.....	41
Gambar 4. 17 Poster	42

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Survei	3
Table 4. 1 Jumlah Penduduk Menurut Golongan Umur di Madiun.....	22
Table 4. 2 Tabel SWOT	32
Table 4. 3 Keyword.....	33



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan terluas mempunyai banyak bahasa, suku dan budaya di setiap daerah. Setiap daerah memiliki cerita sejarah masing-masing mulai dari jaman kerajaan hingga kolonial. Sejarah di masa lalu mempunyai pengaruh pada masa sekarang. Pentingnya kita mengenal sejarah masa lalu merupakan bagian dari kita sebagai anak bangsa menghargai perjuangan para pendahulu. Seluruh daerah Indonesia memiliki peristiwa sejarah yang menghasilkan tokoh penting yang teladan dan menginspirasi. Seorang tokoh terutama wanita sangatlah sedikit apalagi menjadi pemimpin di era kerajaan karena era tersebut cenderung patriarki.

Cerita yang dituliskan dalam buku sejarah Madiun tentang tokoh yang bernama Raden Ayu Retno Djumilah merupakan sosok yang penting dalam peristiwa runtuhnya Purabaya. Raden Ayu Retno Djumillah merupakan putri dari Pangeran Timur dan Putri Pangeran Sebrang Kulon dari demak. Raden Ayu Retno Djumilah merupakan tokoh utama terakhir dalam sejarah mempertahankan Bang Wetan. Raden Ayu Retno Djumilah dikenal sebagai perempuan yang lemah lembut, cantik serta memiliki jiwa keperwiraan dan pemberani. Raden Ayu Retno Djumilah terkenal dengan kecantikan dan disegani dikalangan para penguasa Bang Wetan seperti Pasuruan, Tuban, Ponorogo, Caruban, Malang dll.

Babad Tanah Jawi mengisahkan pada bulan muharam, Mataram mulai menuju Purabaya untuk melakukan ekspansi. Panembahan Senopati dengan melakukan strategi penyerangan saat sebelum fajar tiba. Dengan bermodalkan rompi kyai gundil dengan percaya dirinya Panembahan Senopati menyerang Purabaya hingga siang hari pasukan kalah telak. Pengepungan selanjutnya di kuncen sebagai pusat pemerintah. Panembahan Senopati bertemulah dengan Raden Ayu Retno Djumilah, langsung disambut dengan hujan peluru namun hal itu tidak mempan. Melihat tak terluka

Raden Ayu Retno Djumilah langsung menyerang dengan keris andalannya untuk memastikan kesaktian Panembahan Senopati, nyatanya kulitnya tidak tergores sama kali. Panembahan Senopati disaat itu juga mencoba untuk merayu dan memperistri karena ia merasa Raden Ayu Retno Djumilah bisa bermanfaat untuk masa depan Mataram. Kekalahan terjadi dengan akhir Raden Ayu Retno Djumilah menjadi istri Panembahan Senopati.

Raden Ayu Retno Djumilah sangatlah menarik sehingga mendapat tempat istimewa dalam historiografi Jawa tradisional, seperti terciptanya tarian bedhaya Retno Djumilah dibuat oleh Raja Mangkunegara IV dari Surakarta. Raja Jawa lain menciptakan kisah Raden Ayu Retno Djumilah adalah Sultan Hamengkubuwono VII menciptakan tarian bedhaya bedah Madiun. Kisah ini juga dilanjutkan oleh mantan menteri pekerjaan umum Joko Kirmanto menciptakan tari klasik kontemporer beksan Ageng Retno Djumillah. Semua itu diadopsi berdasarkan historiografi Jawa versi Mataram. Pembangunan patung Raden Ayu Retno Djumilah di daerah Karek kota Madiun serta banyaknya namanya dipakai sebagai tempat nama wisata, brand, hiburan yang bertajuk Raden Ayu Retno Djumilah ditujukan untuk mengenalkan serta mengabadikan tokoh di daerah Madiun. Ini semua untuk mengenalkan pada generasi selanjutnya nilai-nilai luhur serta budaya daerah dan sosok Raden Ayu Retno Djumilah.

Remaja merupakan perwujudan generasi masa depan calon penerus dalam berbangsa dan bernegara (Syamsu, Yusuf, 2002). Pemuda haruslah mempunyai nilai luhur, tingkah laku baik, berjiwa membangun, dan cinta tanah air serta mempertahankan tradisi dan kearifan lokal sebagai simbol identitas budaya. Pemuda yang tergolong remaja haruslah memiliki bekal untuk mengerti budaya lokalnya. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 40 tahun 2009 perihal kepemudaan pasal 16 tentang peran pemuda yaitu “Pemuda berperan aktif sebagai kekuatan moral, kontrol sosial dan agen perubahan dalam segala aspek pembangunan nasional”. Jadi perlunya bekal untuk remaja karena generasi remaja sekarang memiliki permasalahan menurunnya jiwa idealisme, patriotisme dan nasionalisme dan ketidakpastian generasi muda untuk masa depan serta tidak meratanya fasilitas pendidikan

(Suryadi, 2014: 45). Ada anggapan dari remaja bahwasanya kebudayaan, sejarah dan hasil karya jaman dahulu itu kuno sehingga masuklah budaya asing yang dianggap lebih modern.

Pengetahuan remaja usia 10-19 tahun tentang budaya lokal cenderung saat ini minim terhadap sejarah apalagi sejarah lokal, khususnya cerita Raden Ayu Retno Djumilah. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil kuesioner yang telah dilakukan oleh peneliti pada 108 responden di sekolah menengah atas di Madiun yang menghasilkan sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Survei

No	Jenis Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Anda mengenal Raden Ayu Retno Djumilah	50	50
2	Anda memahami sejarah tentang Raden Ayu Retno Djumilah	30	70
3	Anda mengetahui sejarah Raden Ayu Retno Djumilah dari buku berjudul “Madiun” yang dibuat oleh pemerintah kabupaten	12	88

(Sumber: Peneliti, 2021)

Maka peneliti melakukan upaya untuk mengabadikan kisah tokoh lokal cerita Raden Ayu Retno Djumilah adalah dengan menyusun kisah itu ke dalam sebuah buku cerita ilustrasi menarik serta informatif. Ilustrasi memudahkan remaja dalam mencerna isi sejarah. Ilustrasi juga bisa disebut dengan penjelasan suatu gambar yang dikonsept dengan adanya tujuan, tujuan tersebut dibuat sesuai dengan maksud tertentu dan dijelaskan dengan visual (Kusrianto Adi, 2007: 140). Cerita ilustrasi dibuat agar penulis sampaikan bisa sampai kepada pembaca lebih mudah memaknai isi.

Oleh sebab itu maka perlunya mengabadikan kisah tersebut merupakan langkah untuk lebih memperkenalkan kembali sosok tokoh sebagai contoh teladan bagi remaja Madiun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat disimpulkan bahwa rumusan masalahnya adalah “Bagaimana merancang buku cerita ilustrasi Raden Ayu Retno Djumilah sebagai upaya mengenalkan tokoh lokal di Madiun”.

1.3 Batasan Masalah

1. Menceritakan Raden Ayu Retno Djumilah pada perang terakhir mempertahankan Purabaya.
2. Mengambarkan cerita Raden Ayu Retno Djumilah dengan menarik serta informatif.
3. Dalam pembuatan menggunakan teknik gambar *digital painting*.
4. Pemilihan cerita berdasarkan buku sejarah Kabupaten Madiun.
5. Media pendukung promosi sebagai berikut, pembatas buku, *e-book* penggaris, stiker, gantungan kunci dan poster.

1.4 Tujuan

Merancang buku cerita ilustrasi biografi tokoh Raden Ayu Retno Djumilah sebagai upaya mengenalkan tokoh lokal di Madiun.

1.5 Manfaat

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Memberi pengetahuan sejarah tentang Raden Ayu Retno Djumilah.
2. Sebagai sumber acuan cerita oleh masyarakat tentang Raden Ayu Retno Djumilah

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Sebagai pengalaman peneliti lebih memahami cerita tentang Raden Ayu Retno Djumilah.
2. Menjadi acuan buku ilustrasi yang dapat dinikmati dan dibaca sebagai sumber informasi.
3. Membuat remaja tertarik dengan cerita Raden Ayu Retno Dumilah daripada sebelumnya

BAB II

LANDASAN TEORI

Bab ini memberikan penguraian tentang konsep serta teori yang memperkuat Perancangan Buku Ilustrasi “Perancangan Buku ilustrasi cerita tokoh Raden Ayu Retno Djumilah sebagai upaya mengenalkan sejarah lokal kepada pelajar Madiun. Dengan adanya referensi – referensi diharapkan penciptaan ini dapat membuahkan hasil yang baik.

2.1 Penelitian terdahulu

Penelitian terdahulu ini sebagai analisis pembeda penelitian yang dahulu. Hal tersebut dapat digunakan juga untuk referensi peneliti. Penelitian terdahulu yang dilakukan Lukman Hadi Widjoyo di tahun 2020 yang berjudul “Perancangan buku ilustrasi pengenalan pahlawan nasional sebagai meningkatkan rasa nasionalis pada anak usia 9 – 11 tahun”.

Penelitian yang dilakukan oleh Lukman Hadi Widjoyo adalah perancangan ilustrasi. Perancangan Buku Ilustrasi dengan teknik digital painting sebagai upaya mengenalkan tokoh pahlawan nasional kepada siswa SD di Surabaya. Anak anak SD kurang mengenal pahlawan nasional jadi penyebab Lukman Hadi Widjoyo merancang buku ilustrasi pengenalan pahlawan nasional dikemas dengan teknik digital painting agar lebih menarik dengan harapan siswa SD lebih mengenal tokoh pahlawan.

Perbedaan antara penelitian berjudul “Perancangan buku ilustrasi pengenalan pahlawan nasional sebagai meningkatkan rasa nasionalis pada anak usia 9 – 11 tahun” penelitian ini yang berjudul “perancangan buku cerita ilustrasi Raden Ayu Retno Djumilah di Madiun sebagai upaya mengenalkan tokoh lokal di Madiun” adalah mengenalkan tokoh pahlawan nasional. Persamaan dari penelitian ini adalah media buku ilustrasi dan teknik digital painting

2.2 Kota Madiun

2.2.1 Sejarah

Ki Panembahan Ronggo Jumeno atau disebut dengan nama lain Pangeran Timur merintis suatu wilayah yang bernama Madiun. Arti nama Madiun adalah kata “medi” (hantu) dan “ayun-ayun” (berayunan), alkisah disaat Ronggo Jumeno melakukan “Babat tanah Madiun” ada kejadian penampakan hantu berkeliaran.

Kesultanan Mataram pada dahulu kala menyerang Madiun, lokasi yang sangat strategis karena berada diwilayah tengah-tengah perbatasan antar Bang Wetan dan Mataram. Madiun dulu merupakan dibawah kekuasaan Pajang, disaat Pajang runtuh oleh Mataram terjadi pemberontakan Madiun karena tidak mau tunduk oleh Mataram.

Jejak sejarah Madiun salah satunya adalah Kelurahan Kuncen, di sana terdapat makam Pangeran Timur. Masjid tertua yang ada di Madiun sekarang berganti nama Masjid Nur Hidayatullah, serta ada artefak disekitarnya lokasi Masjid dan serta sendang keramat. Madiun memiliki kultur budaya dan bahasa yang lebih dekat ke Jawa Tengah, karena Madiun dahulu berada dibawah pemerintahan Mataram.

2.3 Raden Retno Dumillah

2.3.1 Cerita Raden Retno Dumillah

Dahulu kala di daerah Purabaya (Madiun) terdapat seorang wanita menjadi bupati yang bernama Raden Ayu Retno Djumilah. Ia diangkat menjadi bupati oleh ayahnya bernama pangeran timur pada tahun 1586. Pangeran Timur menganggap bahwa anaknya pantas karena Raden Ayu Retno Djumilah dianggap mampu dalam segala aspek.

Pada suatu hari di tahun yang sama kerajaan pajang yang memiliki ikatan dengan Bang Wetan runtuh dikalahkan oleh Mataram. Pangeran Surabaya enggan tunduk oleh Mataram dan disetujui oleh para Bupati bang wetan (jawa timur). Pangeran Surabaya sebagai pemimpin bang wetan mengutus purabaya untuk memimpin mempertahankan warung (blora). Peperangan dengan Mataram berlangsung sengit dan diakhiri oleh kemenangan Raden Ayu Retno Djumilah dengan ketangkasannya ia berhasil mempertahankan warung (blora). Tak lama kemudian pada tahun 1587

Mataram melanjutkan pembalasan dan mereka menyerang Purabaya. Raden Ayu Retno Djumilah dengan ketangkasnya ia berhasil memukul mundur pasukan Mataram saat itu. Koalisi Bang Wetan kagum dengan kepemimpinan Raden Ayu Retno Djumilah.

Setelah peperangan para bupati Bang Wetan berkumpul untuk rapat langkah selanjutnya mengatasi Mataram akan tetapi semua mata tertuju pada Raden Ayu Retno Djumilah yang cantik. Banyak para bupati ingin menjadikan Raden Ayu Retno Djumilah menjadi istrinya, tetapi Raden Ayu Retno Djumilah langsung mengeluarkan pisau andalanya ia mengatakan 2 syarat, “yang pertama ia harus dapat restu dari ayahanda dan kedua ia tidak boleh tergores oleh pisau andalanku ini”. Para bupati terdiam tidak berani menjawab, sejak saat itu Raden Ayu Retno Djumilah mulai disegani dan diberikan bantuan penuh dalam mempertahankan wilayah.

Tiga tahun kemudian kedamaian Bang Wetan mulai terusik kembali oleh Mataram, Panembahan senopati kali ini langsung turun tangan. Ia langsung melakukan pergerakan dengan jumlah pasukan 8000 ke bengawan bagian barat. Mengetahui pergerakan tersebut Pangeran Surabaya mengerahkan seluruh pasukan yang berjumlah 70.000 dengan maksud untuk menghancurkan Mataram selamanya. Jumlah pasukan yang terlalu besar kali ini dipimpin oleh Pangeran Timur karena ia dianggap lebih cakap daripada putrinya.

Mengetahui jumlah pasukan yang kalah jumlah, panembahan senopati meminta pendapat dari penasehatnya yaitu Mandaraka. Ia mengusulkan untuk mengutus adhisara untuk menyatakan menyerah dan mengabdikan kepada Purabaya, Adishara berdandan cantik secantik putri kerajaan. Misi utama agar para pasukan Bang Wetan membubarkan diri. Misi lain adhisara dari Panembahan Senopati adalah memastikan ia kebenaran bahwa perang sebelumnya ia benar dikalahkan pemimpin seorang wanita. Setelah itu Mandaraka menyarankan Panembahan Senopati untuk berkunjung kepada sunan kalijaga untuk di adilangu untuk meminjam rompi kyai antakusuma. Perjalanan ke Adilangu lebih cepat daripada Adhisara dan sesampainya sunan kalijaga sudah memperhitungkan kedatangannya. Panembahan setelah mendapatkannya ia langsung kembali

Tidak lama kemudian Adhisara datang, ia menarik perhatian Pangeran Timur. Disambut langsung kedalam dan adhisara menyampaikan surat pesan penyerahan diri mataram pada pangeran timur. Setelah dibaca surat tersebut pangeran timur menyatakan akan membubarkan. Sebelum kembalinya Adhisara membasuh kaki Pangeran timur dan mengatakan ini merupakan wujud kesungguhan menyerah kami para pasukan Mataram dan air ini akan digunakan minum dan mandi oleh senopati mendengarkan hal itu Pangeran Timur menyatakan ingin mengangkat senopati menjadi anak angkatnya.

Disaat akan kembali Adhisara berbisik kepada sebagian pasukan untuk tetap tinggal dan menyebarkan berita ke pasukan Bang Wetan bahwa Mataram menyerah dan pangeran Timur akan membubarkan pasukan, disaat berbisik ia melihat ditengah banyaknya prajurit pria ada seorang prajurit wanita cantik yaitu Raden Ayu Retno Djumilah yang lewat akan menemui Pangeran Timur. Beberapa jam kemudian disaat tengah malam adhisara sampai di pesanggrahan sementara Mataram. Ia menyampaikan seluruh apa yang diperintahkan oleh Mandaraka. Panembahan Senopati pun bergegas menyuruh satu pasukan ke berbatasan hilir bengawan untuk memata-matai pergerakan Bang Wetan.

Menjelang subuh prajurit yang memata-matai melihat beberapa pasukan Bang Wetan mulai membubarkan diri. Prajurit mulai bergegas kembali untuk menyampaikan pesan ke Panembahan Senopati, Sesampainya mata-mata tersebut, Panembahan Senopati menyerukan ke hilir bersiap untuk menyerang. Fajar pun tiba, tertinggal pasukan purabaya dan segilintir pasukan dari bang wetan. Mendengar isu yang menyebar dan melihat tidak pergerakan dari Mataram para pasukan menaiki kapal kecil. Melihat pasukan yang lengah dan tak bersenjata, Panembahan menghujani para pasukan dengan panah.

Situasi menjadi kacau balau dengan kuda puspa kencana panembahan senopati dan pasukan Mataram mengalahkan pasukan purabaya. Rumah rumah dibakar dan Panembahan menyuruh para prajurit purabaya menyerah dan menunjukan dimana letak kadipaten. Mendengar situasi yang kacau tersebut Pangeran timur menyuruh seluruhnya untuk segera pergi mengungsi ke waseba. Raden Ayu Retno Djumilah

enggan pergi, dan tetap akan tinggal untuk melawan karena ia tidak terima oleh kebengisan Panembahan Senopati yang tidak hanya membunuh prajurit tetapi juga membakar seluruh pemukiman warga. Melihat susah untuk dibujuk pangeran timur menyerahkan senjata andalanya keris kyai gumarang kepada Raden Ayu Retno Djumilah.

Pada siang hari perang tanding pun datang antara Raden Ayu Retno Djumilah dan Panembahan senopati. Raden Ayu Retno Djumilah langsung menghujani dengan tembak whelock tetapi tidak mempan, ia langsung mendekati panembahan senopati dan menyerang dengan keris kyai gumarang. Perang tanding berlangsung lama hingga menjelang sore hari.

Bantuan pasukan sekutu panembahan senopati dari pati hadir ke dalam kadipaten. Saat mengamati peperangan yang sengit antara kedua belah pihak ia melihat peluang saat Raden Ayu Retno Djumilah kelelahan. Wasis Jayakusuma mengambil busur panah dan memanahkan ke Raden Ayu Retno Djumilah. Melihat hal itu Raden Ayu Retno Djumilah mencoba menghindarinya dan mengenai ikatan rambutnya sehingga rambutnya terurai dan mengganggu penglihatanya. Kemudian pasukan pati yang lain melemparkan tali kedua ujungnya diberi beban sehingga Raden Ayu Retno Djumilah jatuh. Disaat jatuh Raden Ayu Retno Djumilah ditangkap dan akan diserahkan ke Bupati Pati Wasis Jayakusuma. Saat itu juga Panembahan seenopati mencegahnya lalu mencoba membujuknya dan melamarnya.

Raden Ayu Retno Djumilah menyebutkan dia akan mau menerima lamaranmu dengan syarat tidak terluka oleh pisau andalan Raden Ayu Retno Djumilah , lalu tetap membiarkan pasukan dan warga tetap hidup di Purabaya. Pisau Raden Ayu Retno Djumilah tidak mempan karena rompi kyai antakusuma Panembahan senopati. Pertikaian pun berakhir dan Raden Ayu Retno Djumilah tetap jadi bupati Purabaya dibawah komando Mataram.



Gambar 2. 1 Patung Raden Retno Dumillah
(Sumber: Pemkab Madiun, 2020)

2.4 Ilustrasi

2.4.1 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan suatu proses gambar atau grafis yang mempertebal penjelasan dan mengarahkan maksud isi sebuah naskah yang dibuat oleh pembuat naskah. Selain itu berfungsi sebagai pemberi hiasan serta memperindah (Indira Maharsi, 2016: 4). Ilustrasi juga bisa disebut dengan penjelasan suatu gambar yang dikonsep dengan adanya tujuan, tujuan tersebut dibuat sesuai dengan maksud tertentu dan dijelaskan dengan visual (Kusrianto Adi, 2007: 140). Ilustrasi juga sebagai alat bantu komunikasi visual antara naskah penulis dan pembaca.

2.4.2 Jenis-Jenis Ilustrasi

Seorang ahli bernama Soedarso (2014:566) mengatakan ilustrasi dapat dibedakan berbagai macam, yaitu sebagai:

1. Naturalis, yaitu suatu ilustrasi yang digambarkan sesuai dengan kenyataan yang ada, digambarkan sesuai bentuk pola dan peristiwa pada saat itu.
2. Dekoratif, yaitu suatu ilustrasi yang digambarkan dalam bentuk sederhana atau dilebihkan, digambarkan untuk mengisi kekosongan yang ada atau bisa disebut penghias.

3. Kartun, yaitu suatu ilustrasi yang digambarkan dalam bentuk unik dan lucu yang memiliki identitas tertentu, digambarkan untuk menarik minat baca anak.
4. Karikatur, yaitu suatu ilustrasi yang digambarkan dengan pola berlebihan dalam karakternya. digambarkan untuk satir mengkritik suatu peristiwa yang sedang ramai saat ini.
5. Cerita Bergambar, yaitu suatu ilustrasi yang digambarkan sesuai cerita dengan penjelasan cerita yang lebih banyak, digambarkan untuk menceritakan sekilas cerita yang terjadi dalam naskah.
6. Ilustrasi Buku Pelajaran, yaitu suatu ilustrasi yang digambarkan semirip mungkin dalam bentuk realistic atau foto, digambarkan untuk menjelaskan maksud keterangan yang sudah ada dalam bacaan tersebut.
7. Khayalan, yaitu suatu ilustrasi yang digambarkan sesuai dengan apa yang diimajinasikan oleh pembuat, digambarkan untuk ilustrasi pada novel, cerita, dan komik.

Berdasarkan beberapa jenis ilustrasi tersebut, maka penelitian yang bertujuan untuk menceritakan kembali sebuah cerita sejarah dari Raden Retno Djumilah, akan menggunakan jenis gambar ilustrasi khayalan.

2.4.3 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi dibuat untuk memudahkan pembacanya, ini dibuat sesuai dengan segmentasi. Setiap ilustrasi mempunyai perbedaan jenis begitu juga dengan fungsinya. Berikut adalah fungsi ilustrasi :

1. Fungsi deskriptif digunakan untuk mengurai naskah yang panjang secara verbal agar mudah dipahami saat mengambarkanya.
2. Fungsi ekspresif digunakan untuk memperjelas sebuah cerita yang sulit dijelaskan atau abstrak dan diwujudkan secara nyata agar pembaca lebih mudah memahami.
3. Fungsi Analitis atau struktura digunakan untuk menunjukan secara detail bagian bagian isi cerita seperti objek tertentu
4. Fungsi Kualitatif digunakan untuk memperjelas maksud dari foto, table sketsa, daftar dsb.

2.5 Buku

2.5.1 Buku

Buku adalah satu kumpulan lembaran kertas berisikan tulisan dan gambar yang disatukan lalu dijilid bahkan halaman kosong seperti buku tulis dapat disebut buku. Secara bahasa, buku ialah lembaran kertas yang dijilid, yang berisi tulisan atau gambar, bahkan kertas kosong yang berjilid dapat disebut sebagai buku. Ilmu pengetahuan semua dituliskan dalam sebuah buku sebagai pengingat atau informasi untuk pembacanya. Buku dibuat sesuai dengan segmentasinya seperti buku untuk anak-anak yang cenderung banyak gambar ini dibuat untuk memperjelas dan menarik isi dari buku, berbeda dengan buku untuk orang dewasa yang dibuat lebih banyak tulisan karena orang dewasa lebih mudah memahami isi buku daripada anak-anak (Mulkiono, 2003:2).

2.5.2 Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi harus informatif dalam desain untuk menyampaikan pesan dan sarana informasi. Buku ilustrasi adalah lembaran-lembaran kertas yang berisi gambar, foto, lukisan dan tulisan yang dijilid jadi satu buku (Zeegen, Lawrence, 2009: 24). Buku ilustrasi memiliki berbagai segmentasi umur, dalam pembuatan buku yang cocok untuk remaja adalah menggunakan jenis ilustrasi khayalan seperti dalam pembuatan buku dalam novel, cerita bergambar dan komik.

2.5.3 Perancangan Buku Ilustrasi

Dalam merancang buku perlu diperhatikan komponen halaman seperti catatan halaman depan, indeks, pengantar, halaman belakang. Buku memiliki elemen yang dapat terjadi berulang-ulang seperti ilustrasi, daftar header, footer, table dan lainnya (Sutopo, 2006:11).

Buku merupakan sebuah karya publikasi yang mempunyai bentuk fisik dan daya tarik tersendiri. Buku mempunyai format yang dapat menarik perhatian orang untuk membacanya (Kusrianto, Adi, 2006:1).

2.5.4 Struktur Buku

Dalam struktur buku memiliki bagian penting yang harus diperhatikan, yaitu:

1. Cover depan

Halaman buku yang terletak di depan menggunakan bahan lebih tebal dengan tujuan untuk membedakan dan melindungi isi buku. Pada sampul depan dimuat judul buku, pengarang atau penerbit.

2. Fitur dan isi

Halaman buku yang terletak didalam cover. Bagian buku ini memuat informasi yang dibuat penulis buku berupa teks disertai ilustrasi untuk memudahkan pemahaman isi buku.

3. Cover belakang

Halaman penutup ini memiliki ringkasan dari seluruh isi bacaan didalam. Sampul belakang ini juga berisi alamat intansi, barcode, dan penerbit.

2.6 Layout

Prinsip layout yang tepat adalah yang selalu memuat 5 (lima) prinsip utama dalam desain, yaitu proporsi, kontras, keseimbangan, irama dan kesatuan (Kusrianto, 2007:277). Jenis layout yang cocok dalam perancangan buku ilustrasi adalah *picture window layout* yang berarti tampilan sebuah gambar lebih besar dalam peletaknya lalu diikuti isi naskah dengan porsi kecil.

2.7 Desain

Desain di kehidupan jaman sekarang sangat dibutuhkan. Desain membantu dalam segala aspek kehidupan karena kebutuhan manusia saat ini sangat kompleks. Melonjaknya kebutuhan ini karena meningkatnya kebutuhan, sosial, ekonomi dan pendidikan seseorang.

Desain adalah satu disiplin ilmu atau bentuk pelajaran komunikasi yang memanfaatkan seluruh elemen visual lalu dieksplorasi dengan tujuan untuk menyampaikan sebuah ide gagasan kepada orang lain (Enteprise, Jubile, 2018: 1).

2.8 Elemen Dasar Desain

Elemen-elemen dasar desain dalam pemrosesan desain sangatlah penting karena kesatuan pola, komposisi, irama dan nada harus sesuai agar tampak lebih indah, menarik, sesuai, harmonis dan komunikasi tersampaikan oleh orang yang melihatnya. Berikut merupakan beberapa elemen atau unsur-unsur yang terdapat pada desain (Kusnadi, 2018: 118).

1. Titik

Titik unsur elemen yang tidak nampak ini dapat ditemui dengan pertemuan antar dua garis. Fungsi penggunaan titik untuk menjadikannya focus dari suatu gambar untuk menarik perhatian pengamat terkait dengan informasi yang ada dalam gambar.

2. Garis

Garis adalah perluasan dari titik. Garis bisa disebut dengan bagian jalur yang dibuat oleh gerakan titik secara grafis. Berikut merupakan jenis garis :

- a. Garis kontur, garis yang menggambarkan tepian suatu objek atau bentuk yang berguna memisahkan setiap area disekitarnya
- b. Garis kaligrafi, garis ini dibuat untuk menunjukkan keindahan suatu gambar.
- c. Garis *vertical* (garis tegak lurus), member kesan stabilitas, kekuatan dan kemegahan yang mengerakan mata keatas, tinggi, gagah, dalam.
- d. Garis Horizontal, memberi kesan sugesti kesenangan atau suatu yang bergerak.
- e. Garis diagonal, memberi kesan sesuatu yang bergerak dinamis, serta bisa dibilang tidak stabil juga.
- f. Garis *kurva* (melengkung) member kesan kehalusan dan keanggunan.

2.8.1 Elemen Dasar Desain

Pembuatan desain perlu memerhatikan aturan dan kaidah desain. Penyusunan ini diperlukan agar tampak estetik. Pembuatan desain diperlukan tata cara yang benar agar tidak terjadi penyimpangan atau inkonsistensi dalam sebuah karya. Berikut prinsip-prinsip desain tersebut (Kusnadi, 2018: 125-130)

1. Kesatuan

Kesatuan merupakan dasar dari sebuah desain. Bila tidak ada kesatuan dalam sebuah karya maka mengakibatkan karya tersebut tidak konsisten terkesan berantakan yang mengakibatkan karya tidak nyaman dipandang.

2. Keseimbangan

Keseimbangan adalah pola yang dibuat dengan elemen elemen yang memiliki berat yang sama saat dilihat agar tampak nyaman saat dilihat. Keseimbangan dapat dengan berbagai cara dengan cara seperti keseimbangan simetris yang disusun diarah kanan dan kiri serta bentuk, ukuran, bidang, dan letaknya sama. Keseimbangan selanjutnya asimetris dapat disusun jika bentuk, bidang, garis, ukuran dan volume diletakan sedemikian rupa sehingga tidak mengikuti aturan simetris, hal ini banyak digunakan pada karya desain modern atau kontemporer. Keseimbangan terakhir merupakan horizontal keseimbangan yang disusun dengan menjaga keseimbangan antara atas dan bawah.

3. Proporsi

Proporsi adalah prinsip dasar desain untuk memperoleh keserasasian yang sesuai dengan kebutuhan dalam pemakaian sebuah bentuk ke dalam sebuah karya seni atau desain, kotak disamping terlalu besar untuk sebuah perwakilan bentuk suatu tulisan.

4. Irama

Desain dapat dikatakan berirama bila ia menggambarkan pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus serta konsisten. Desain ini sering digunakan dalam pembuatan animasi saat melakukan pergerakan atau perubahan satu objek ke objek lain.

2.8.2 Warna

Warna didefinisikan sebagai proyeksi subyektif atau psikologis dipancarkan oleh cahaya lalu menghasilkan pengalaman indra (Wong, 1985: 67). Indra manusia dapat menerima panjang energi gelombang cahaya *elektomagnetik* 380 sampai 780 nanometer secara objektif atau fisik. Dalam cahaya tersebut terurai menggunakan prisma

cahaya memisahkan dua jarak nanometer menyebabkan terjadinya warna pelangi atau *spectrum*. Warna yang dihasilkan cahaya ungu, violet, merah, jingga, kuning, hijau, biru, violet, ungu (Nugroho, Sarwo, 2005: 2)

1. Kuning

- a. Asosiasi : Matahari bersinar.
- b. Karakter : Terang, gembira, ramah, supel, riang, cerah.
- c. Simbol/ lambang : Kehidupan, kecemerlangan, kecerahan, kegembiraan, kemenangan.

2. Jingga

- a. Asosiasi : Awan saat matahari terbit.
- b. Karakter : Anugerah, berbahaya, merdeka, dorongan.
- c. Simbol/ lambang : Kemerdekaan, penganugerahan, kehangatan, berbahaya.

3. Merah

- a. Asosiasi : Pada darah dan juga api.
- b. Karakter : Kuat, energik, marah, berani, bahaya, positif, agresif, merangsang, panas.
- c. Simbol/ lambang : Nafsu primitif, marah, berani, perselisihan, bahaya, perang, seks, kekejaman, kesadisan.

4. Ungu

- a. Asosiasi : Langit senja yang hampir mendekati malam.
- b. Karakter : Keangkuhan, kebesaran, kekayaan, berani, jantan, ningrat, bangsawan, spirtuallistis.
- c. Simbol/ Lambang : Kebesaran, kejayaan, keningratan, kebangsawaan.

5. Biru

- a. Asosiasi : Pada air laut, langit, di barat pada es.
- b. Karakter : Dingin, pasif, melankoli, sayu, sendu, sedih, tenang, tentram.
- c. Simbol/ lambang : Dihubungkan dengan tempat tinggal para dewa, surge, agung keyakinan, kesetiaan, kebenaran, kemurahan hati, kecerdasan, perdamaian, pengharapan.

6. Hijau

- a. Asosiasi : Hijaunya alam dan tumbuhan yang subur.
- b. Karakter : Segar, muda, hidup, tumbuh, santai.

2.9 Digital Painting

Deka Anjar dalam bukunya “Digital Painting dan Desain Karakter dengan Adobe Photoshop: 2012” ia mengatakan bahwa digital painting adalah sekumpulan titik digital dalam monitor yang menghasilkan gambaran, garis dan warna dibuat dengan kuas secara digital. Pembuatan digital painting lebih efisien dan menarik para remaja.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Perancangan Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Sebuah proses penelitian memiliki sebuah metode (Sugiyono, 2012:2). Buku ini dirancang dan disusun dengan menggunakan metode kualitatif. Setiap data dalam metode kualitatif bukan menggunakan metode pengumpulan angka. Data yang digunakan merupakan hasil dari kumpulan data seperti observasi, wawancara, catatan memo, catatan lapangan, dokumentasi pribadi.

Moeleng (Arifin, 2010:26) mengatakan penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan metode memahami terhadap suatu peristiwa atau kejadian yang dialami oleh suatu subjek penelitian, misalnya, perspektif, pandangan, persepsi, tindakan dan perilaku, secara keseluruhan dapat dikumpulkan dengan bentuk kata dan bahasa yang memiliki situasi alamiah tertentu dimanfaatkan sebagai metode alamiah. Menggunakan metode kualitatif karena sebagai wujud apresiasi terhadap kearifan dan budaya lokal pada cerita sejarah Raden Retno Djumilah di Madiun sudah seharusnya untuk diabadikan. Mempertahankan citra bangsa yang menjunjung budaya saat ini makin menurun oleh sebab itu perlunya menceritakan kembali sejarah.

3.1.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dimana penelitian dilakukan supaya mendapatkan informasi data yang sesuai dengan kejadian yang peneliti teliti. Pemilihan lokasi diperlukan untuk membatasi objek penelitian agar efisien, cepat dan fokus terhadap objek. tempat dilakukannya penelitian untuk mendapatkan data-data akurat tentang peristiwa atau fenomena yang terjadi pada objek yang diteliti (Moloeng, 2005:128).

Unit analisis merupakan sesuatu yang berhubungan dengan fokus yang diteliti, yang dapat berupa organisasi, kelompok, individu dan bahkan waktu tertentu yang disesuaikan dengan fokus permasalahan (Suprayoga & Tobroni, 2001:48). Lokasi penelitian ada di sekitar kota Madiun seperti perpustakaan sebagai literasi sedangkan subjek penelitiannya adalah remaja. Objek penelitian adalah Raden Ayu Retno Djumilah.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

3.2.1 Observasi (Pengamatan)

Observasi adalah ilmu yang dasar dalam ilmu pengetahuan. Analisa peneliti dilakukan dengan sebuah kenyataan atau fakta yang diperoleh dari pengamatan. Pengamatan dalam hal ini terjadi dengan sengaja sistematis perihal kejadian sosial kemudian dicatat. Observasi tentang sejarah Raden Retno Djumilah didalami dengan pengamatan terhadap lokasi dan wawancara langsung terhadap sejarawan dan budayawan dengan sumber data yang ada di Madiun.

3.2.2 Wawancara (*Interview*)

Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara kepada Pak Widodo Satriotomo, Kompas Madya (HvM) komunitas pelestari sejarah Madiun raya dan Andrik Suprianto S. Hum, Budayawan dan sejarawan Madiun guna mendapatkan cerita sejarah lebih lengkap. Penggunaan angket pada sekolah digunakan sumber data untuk mengetahui seberapa tahu para remaja pada objek penelitian.

3.2.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu bukti fisik, foto, data maupun catatan yang ada dalam penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan bukti dan data yang terkait dengan Raden Ayu Retno Djumilah.

3.2.4 Studi Literatur

Studi literatur merupakan penunjang materi pada penelitian. Buku dan internet dapat membantu peneliti untuk mengisi kekurangan yang ada. Pendalaman materi ini bisa didapatkan di perpustakaan, internet, toko buku yang ada di sekitar. Literatur yang digunakan dalam penelitian ini didapatkan dalam buku sejarah kabupaten Madiun di perpustakaan kabupaten dan kota Madiun.

3.2.5 Studi Eksisting

Studi eksisting ini digunakan untuk mengetahui media apa saja yang sudah pernah dibuat. Media yang sudah pernah dibuat tentang Raden Ayu Retno Djumilah adalah buku sejarah yang dibuat oleh pemerintah setempat.

3.2.6 Studi Kompetitor

Studi kompetitor berguna untuk menjelaskan kemiripan buku yang dibuat. Sehingga studi kompetitor yang akan dilakukan ini adalah kompetitor buku yang akan dirancang. Untuk kompetitor Raden Ayu Retno Djumilah adalah buku glang glang jayakatwang dari bumi ngurawan yang memiliki produk buku dan konsep yang sama.

3.2.7 Teknik Analisis Data

Pengertian data di sini adalah mengacu pada pengolahan material (bahan) seperti fotografi, video, film, memo, surat, diari, rekaman kasus klinis, dan sejenisnya yang dapat digunakan sebagai informasi suplemen sebagai bagian dari kajian kasus yang sumber data utamanya adalah observasi partisipan atau wawancara (Bogdan & Biklen, 1998:57). Aktifitas dalam analisis data kualitatif meliputi:

1. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Mengumpulkan data tentang sejarah Raden Ayu Retno Djumilah dengan mengkaji sumber dan informasi yang diperoleh, mencari dan mengamati hubungan antar data satu dengan data lain.

2. *Data Reduction* (Reduksi Data)

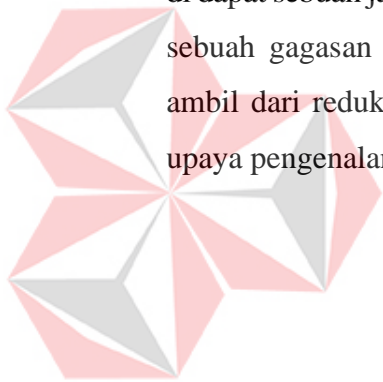
Mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara merangkum, memilah hal yang tidak penting, memfokuskan pada hal penting dalam topik, pembahasan dan polanya sehingga membuat lebih jelas dan mudah. Reduksi data yang dilakukan adalah mengenalkan Raden Ayu Retno Djumilah lebih dalam.

3. *Data Display* (Penyajian Data)

Penyajian yang akan dilakukan untuk membuat buku ilustrasi Raden Retno Djumilah dengan proses menyusun data yang diperoleh kedalam rancangan desain berisi tahapan merancang hingga menjadi buku.

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

Setelah melalui langkah-langkah dalam analisa data kualitatif sebelumnya akan di dapat sebuah jalan keluar atau kesimpulan dari berbagai data terkait sehingga muncul sebuah gagasan yang meliputi semua data tersebut. Penarikan kesimpulan peneliti ambil dari reduksi data yang fokus dengan ilustrasi Raden Retno Djumilah sebagai upaya pengenalan tokoh lokal lebih dalam.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Analisis Data

Hasil analisis data adalah hasil pengumpulan data yang didapat dari beberapa, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya diolah untuk mendapatkan suatu kesimpulan yang berguna untuk memudahkan dalam penyajian data berikutnya.

4.1.1 Hasil Observasi

Langkah pertama untuk observasi peneliti melakukan survey dan kuesioner secara online pada remaja, menurut data BPS Madiun memiliki jumlah paling banyak, sehingga dipakai sebagai acuan untuk menentukan segmentasi. Remaja sangatlah penting memahami sejarah lokal karena merupakan generasi penerus bangsa. Pembuatan buku dengan didukung visualisasi bagus agar dapat berpikir lebih kritis dalam melihat peristiwa dengan dipadukan imajinasi sehingga pesan lebih tersampaikan. Kuesioner diberikan untuk remaja yang berada disekitar peneliti di Madiun dan bertujuan guna mengetahui seberapa tahu para remaja tentang Raden Ayu Retno Djumillah.

Table 4. 1 Jumlah Penduduk Menurut Golongan Umur di Madiun

Kelompok Umur	Jumlah Penduduk
0-9	24.854
10-19	25.892
20-29	24.764
30-39	25.531
40-49	25.458
50-59	25.010
60-69	14.341
70 >	9.249
Jumlah	176.099

Selanjutnya mengamati dan observasi langsung ke lokasi masjid kuncen dari hasil data yang diperoleh adalah terdapat artefak dan makam ayah dari Raden Ayu Retno Djumillah sedangkan beliaunya sendiri dimakamkan di Makam Raja Kota Gede

Yogyakarta. Selain itu berdasarkan keterangan dari Pak Widodo Kompas Madya (HvM) komunitas pelestari sejarah Madiun raya keris yang digunakan Raden Ayu Retno Djumillah yaitu keris kyai gumarang disimpan oleh pemerintah dan hanya dikeluarkan dan dimandikan saat bulan sura karena kesakralan senjata tersebut. Keterangan dari Mas Andrik mengatakan banyak kesenian yang mengadopsi cerita tentang Raden Ayu Retno Djumillah yang paling terkenal adalah bedhaya bedhah madiun. Hampir tiap daerah di Madiun, Solo, dan Yogyakarta menggunakan tarian tersebut, tarian klasik di keratin Yogyakarta itu lahir di masa Sri Sultan Hamengkubuwono VII. Kesenian ludruk dan wayang juga ada yang mengadopsi cerita tentang Raden Ayu Retno Djumillah bahkan setiap pawai ulang tahun kota Madiun selalu ada yang memakainya.



Gambar 4. 1 Theater

4.1.2 Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Widodo Satriotomo Kompas Madya (HvM) komunitas pelestari sejarah Madiun raya dan pegawai dinas kota Madiun mengatakan Raden Ayu Retno Djumillah melakukan peperangan berada dikuncen sedangkan pasukan Purabaya berkumpul berada di alun-alun. Kunci kemenangan strategi Panembahan Senopati adalah Adisara dan segilintir pasukan mataram yang singgah menyebarkan isu tentang akan menyerah sehingga pembubaran pasukan lebih cepat daripada kembalinya Adisara kembali ke Panembahan Senopati. Alun-alun dahulu terletak di dekat sungai besar bukan alun-alun Madiun yang sekarang. bengawan bagian timur berkumpulnya pasukan Purabaya dan disebelah barat ada

pasukan Mataram. Serangan dilakukan saat sebelum fajar sehingga pembantaian terjadi pada waktu itu. Serangan fajar tersebut terjadi hingga siang hari dan menghasilkan kekalahan telak. Setelah itu siang harinya para pasukan sisa dari Mataram serta Panembahan Senopati menyergap Raden Ayu Retno Djumilah yang baru terbangun karena pingsan yang disebabkan karena tidak percaya bahwa pasukannya kalah telak.



Gambar 4. 2 Wawancara

Menurut mas Andrik Suprianto S. Hum selaku penulis sejarah madiun, budayawan dan sejarawan Raden Ayu Retno Djumillah dalam historiografi Jawa tradisional yang dikisahkan dalam cerita tutur, babad tanah jawi, dan sejarah Mataram disepakati bahwa Raden Ayu Retno Djumillah merupakan wanita cantik yang menarik tidak hanya paras saja tapi memimpin pasukannya dengan cantik sekali yang dibuktikan dengan perang 1 dan 2. Tampaknya pada perang terakhir menarik para pemimpin bang wetan membantu disitulah permasalahannya terlalu banyak pemikir sehingga raden retno dumillah tidak bisa bertindak seperti sebelumnya. Saat itu kumpulnya para pemimpin terjadi di Purabaya sekaligus dengan pasukan yang sangat banyak. Panembahan Senopati melihat jumlah pasukan lawan yang banyak membuat dia berpikir langkah politis yang lain karena bila tetap melawan sama saja kekalahan beruntun yang bisa menghancurkan Mataram. Ia menyuruh Adisara yang cantik untuk menemui perkumpulan para pemimpin bang wetan seperti Pangeran Surabaya, Panembahan Rama dll. Adisara bertugas menyampaikan surat perdamaian. Pada saat

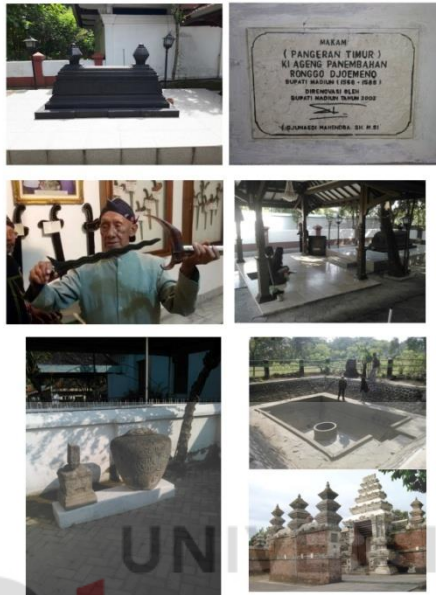
itu posisi Raden Ayu Retno Djumillah bukan hanya seorang bupati ia juga jendral perang menarik perhatian Adisara dan pasukan Mataram. Sebagian pasukan yang mengantar Adhisara singgah di sana dan sisanya mengantar Adhisara. Sekembalinya Adhisara ia mengatakan semuanya termasuk melihat Raden Ayu Retno Djumillah yang sangat anggun, cantik seperti rumor yang beredar, hal itu membuat panembahan senopati tertarik untuk kesana dan menyerah. Hal itu dihentikan oleh Ki Patih Mandaraka dia memiliki siasat dan menyuruh ke adilangu untuk menemui Sunan Kalijaga untuk meminta baju rompi yang bernama Kyai Antarkusuma kepadanya. Setelah memiliki rompi tersebut Panembahan Senopati merasa bisa mengalahkan, ia bersiasat menunggu pasukan lawan lengah dan tercerai berai. Setelah Panembahan Senopati memberikan berita palsu menyatakan menyerah pasukan bang wetan sudah mulai mundur dan pasukan purabaya menyusul berikutnya saat fajar. Saat itu juga pasukan panembahan senopati menyerang ketika pasukan purabaya menyebrang dengan kapal. Pasukan panah menghabiskan seluruh pasukan yang ada dikapal sehingga jumlah pasukan yang ada didarat tinggal sedikit. Setelah itu perang didaratan terjadi hingga siang hari.



Gambar 4. 3 Wawancara

4.1.3 Hasil Dokumentasi

Hasil dokumentasi yang didapat untuk memperkuat data. Seperti dokumentasi jejak peninggalan sejarah Raden Retno Djumillah serta kesenian tari yang mengadopsi cerita sejarahnya.



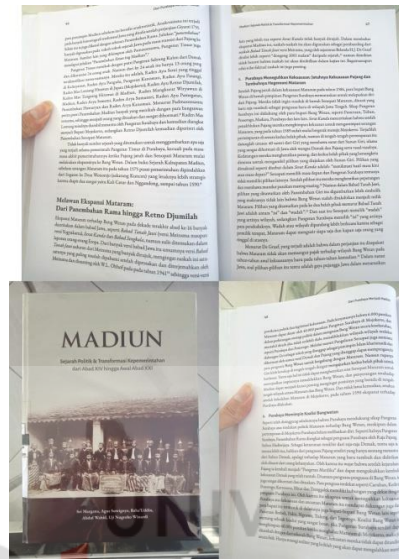
Gambar 4. 4 Dokumentasi

4.1.4 Hasil Studi Literatur

Berdasarkan studi literatur yang didapatkan dari buku “Madiun sejarah politik & tranformasi pemerintahan dari abad XIV hingga awal abad XXI” yang dituliskan oleh Sri Margana, Agus Suwignyo, Baha’Uddin, Abdul Wahid, Uji Nugroho Winardi pada Bab III dari Purabaya menjadi Madiun digunakan untuk memperkuat data peneliti. Pada Bab III buku Madiun menuliskan sejarah dari Purabaya menjadi Madiun, poin melawan ekspansi Mataram: Dari Panembahan Rama hingga Retno Djumilah menjelaskan tentang Purabaya memimpin koalisi Bang Wetan untuk melawan ekspansi Mataram serta menjelaskan peranan perlawanan Raden Ayu Retno Djumilah.

4.1.5 Studi Eksisting

Observasi untuk menghasilkan studi analisa terhadap yang diteliti yaitu media buku dari perpustakaan Madiun. Penelitian studi eksisting mengacu pada objek adalah Raden Ayu Retno Djumilah. Penulisan sejarah tentang Raden Ayu Retno Djumilah tampak pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. 5 Buku Madiun

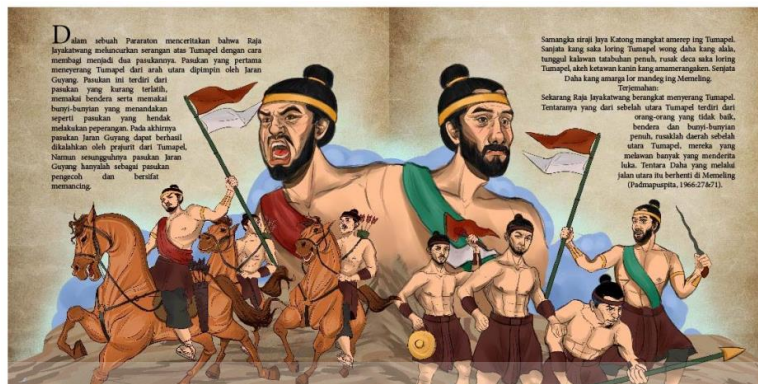
Keunggulan dari buku ini adalah informasi yang lengkap mengenai sejarah transisi Purabaya berganti jadi Madiun. Isi dalam buku mengenai Raden Ayu Retno Djumilah juga sangat banyak sehingga membantu dalam penelitian

Kelemahan dari buku ini adalah minimnya ilustrasi atau foto peninggalan sehingga minat baca remaja terhadap buku ini sangat rendah. Sehingga pembaca buku ini hanya untuk kalangan dewasa saja.

Peluang jika saja buku ini tidak optimal dan kurang efektif untuk segala usia namun sudah informatif untuk pembaca. Jika saja buku ini ada ilustrasi maka bisa menarik para remaja dan penyampaian sejarah lebih efektif untuk semua kalangan.

4.1.6 Studi Kompetitor

Kemiripan produk yang akan diangkat dalam menawarkan buku ilustrasi tentang kerajaan maka dipilihlah buku glang glang jayakatwang dari bumi ngurawan yang memiliki produk, segmentasi dan konsep yang sama. Kesamaan buku ini sama-sama memiliki konsep ilustrasi digital dan buku untuk remaja.



Gambar 4. 6 Buku Glang glang Madiun kuno

Keunggulan dari buku glang glang jayakatwang dari bumi ngurawan dari segi informasi sejarah yang dipadu dengan ilustrasi tersampaikan sehingga para remaja akan tertarik untuk membacanya.

Kelemahan dari buku glang glang jayakatwang dari bumi ngurawan adalah menggunakan dua bahasa. Pembuatan buku dengan 2 bahasa dalam suatu cerita membuat tidak fokus dalam membaca. Isi dari buku cerita tersebut terlalu banyak kutipan daripada isi cerita buatan penulis sendiri.

4.2 Reduksi Data

Reduksi data dari hasil yang didapatkan melalui tahapan observasi, wawancara, dan studi literatur mengenai pengetahuan tentang tokoh Raden Ayu Retno Djumilah minim sekali padahal tokoh tersebut memiliki peran penting dalam asal usul madiun. Perlunya mengenalkan lebih dalam agar mendapatkan contoh teladan baik dari Raden Ayu Retno Djumilah seperti emansipasi wanita, cinta tanah kelahiran dan kepedulian dengan masyarakat.

4.3 Penyajian Data

Hasil dari reduksi data maka didapatkan tujuan inti dalam penyajian data, yaitu sebagai berikut :

1. Mengambarkan Raden Ayu Retno Djumilah kedalam bentuk buku ilustrasi.
2. Menarik minat remaja dengan menggunakan teknik visual yang disukai.
3. Menginformasikan tentang Raden Ayu Retno Djumilah agar remaja mengenal lebih dalam.
4. Dalam perancangan ini buku cerita Raden Ayu Retno Djumilah ditargetkan untuk usia 15 hingga 18 tahun.

4.4 Kesimpulan

Penarikan kesimpulan berdasarkan tahapan yang melalui analisis data, reduksi data dan penyajian data bahwasanya Raden Ayu Retno Djumilah memiliki tokoh penting yang pernah tercatat dalam sejarah madiun yang patut diteladani sehingga bisa dicontoh untuk para remaja. Raden Ayu Retno Djumilah memberikan wujud emansipasi wanita, keberanian, ketangkasan dan kebijakannya. Minimnya pengetahuan para remaja sebagai penerus bangsa sangatlah disayangkan, mengenal sejarah kota sendiri merupakan wujud sebagai rasa cinta kepada kota sendiri. Oleh karena itu dibuatnya buku ilustrasi Raden Ayu Retno Djumilah sebagai media informasi dengan tujuan agar para remaja mengenal lebih dalam serta menarik perhatian mereka dengan menyuguhkan visualisasi yang disukai.

4.5 Konsep (Keyword)

4.5.1 Segmentasi, targeting, dan positioning (STP)

1. *Segmentasi*

Berikut penjelasan yang akan saya jabarkan tentang segmentasi dari buku ilustrasi Raden Ayu Retno Djumilah :

a. Geografis

Wilayah : Jawa Timur, Indonesia

- Lokasi : Madiun dan sekitarnya
 Kepadatan : Kota hingga seluruh pinggir kota
- b. Demografis
- Usia : 15-18 tahun
 Jenis Kelamin : Perempuan dan laki-laki
 Siklus hidup : Belum menikah
 Pendidikan : SMA
- c. Psikografis
- Gaya hidup : Aktif dan suka membaca
 Kepribadian : Rasa ingin tahu tinggi, menyukai buku bergambar

2. Targeting

Segmen perancangan ini dibuat untuk remaja usia 15 hingga 18 tahun yang saat ini masih duduk dibangku sekolah SMA, sehingga target market dari perancangan ini adalah orang tua wali murid yang memiliki anak remaja yang rentang usianya 15-18 karena orang tua yang memiliki biaya untuk membiayai segala urusan yang diperlukan oleh anaknya. Berikut ini target *market* dan target *audience* dari perancangan buku ini

- a. Target Audience
- Usia : 10 – 19 tahun
 Jenis kelamin : Laki – laki dan perempuan
 Status keluarga : Belum menikah
- b. Target Market
- Usia : 25 – 60 tahun
 Jenis Kelamin : Laki – laki dan perempuan
 Status keluarga : Menikah
 Pendapatan : 10.000.000-, atau lebih
 Pendidikan : SMA - sarjana
 Kelas sosial : Menengah keatas
 Besaran keluarga : 3 – 5 anggota keluarga

3. *Positioning*

Buku ilustrasi yang bercerita tentang Raden Ayu Retno Djumillah ini memposisikan sebagai salah satu buku yang tidak hanya berisi narasi saja melainkan juga ada penggambaran visual yang berisi pengetahuan sejarah tokoh lokal yang bertujuan membantu mengenalkan serta membuat menarik minat baca kepada remaja.

4.5.2 Unique Selling Proposition (USP)

Penulisan sejarah pada umumnya ditulis hanya melalui bentuk teks saja, berbeda dengan buku ilustrasi Raden Ayu Retno Djumillah. Buku ini dibuat dengan perpaduan bentuk teks dan visual sehingga menarik pembaca dan mempermudah para pembaca dalam memahami serta mengimajinasikan isi cerita dalam sejarah secara tepat. Diharapkan dengan ada bantuan visualisasi tokoh dalam cerita Raden Ayu Retno Djumillah para pembaca menambah pengetahuan dan semakin mengenal. Dengan ini dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap kota Madiun memiliki tokoh yang bisa diteladani.

4.5.3 Analisis SWOT

Berikut ini merukan penjelasan tentang SWOT (*strength, weakness, opportunity, threats*) dari buku cerita ilustrasi Raden Retno Ayu Djumillah. Dengan tabel analisis SWOT bertujuan membuat strategi dengan memaksimalkan kekuatan dan peluang yang ada untuk menghadapi kelemahan dan ancaman. Hal ini dirangkum dalam tabel analisis sebagai berikut :

Table 4. 2 Tabel SWOT

Internal	Strenght (kekuatan)	Weakness (kelemahan)
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Raden Retno Ayu Djumillah banyak dijadikan ikon dalam kesenian. 2. Kisah Raden Retno Ayu Djumillah dituliskan dalam sejarah sejak dulu. 3. Meningkatkan rasa ingin tahu lebih dengan sejarah kota madiun. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurangnya remaja yang mengetahui. 2. Informasi sejarah tentang raden ayu retno djumillah sangat minim 3. Pengenalan lebih banyak tulisan dan tidak ada ilustrasi sehingga membuat minat baca remaja berkurang.
Eksternal	Oportunity (peluang)	Strenght – Opportunity
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pentingnya mengabadikan kisah raden ayu retno djumillah supaya tidak hilang oleh bergulirnya waktu. 2. Banyaknya pilihan media untuk mengemas cerita raden ayu retno djumillah menjadi menarik bagi para remaja. 3. Membuat ilustrasi cerita raden ayu retno djumillah dengan visual bagus untuk merangsang minat baca remaja. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menumbuhkan rasa bangga remaja terhadap kota kelahiran dengan cara mengenalkan teladan yang sudah dibuat oleh raden ayu rent djumillah 2. Memberikan informasi dengan menyuguhkan bentuk gambaran peristiwa yang terjadi secara menarik dapat menarik minat baca remaja.
	Threats (ancaman)	Weakness – Opportunity
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Remaja lebih mengenal dengan tokoh dari luar negeri. 2. Remaja kurang mengenal tokoh penting yang ada dikota kelahirannya. 3. Tidak semua sejarah tokoh lokal diperkenalkan didalam sejarah secara mendalam. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengemas kedalam wujud buku yang berisi gambaran ilustrasi peristiwa penting yang dialami raden ayu retno djumillah agar menambah minat baca para remaja 2. Merancang dengan teknik visual modern saat ini untuk meningkatkan minat baca remaja
	Strenghts – threats	Weakness – threats
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengemas cerita singkat tentang peristiwa penting kedalam ilustrasi agar remaja mengetahui perjuangan raden ayu retno djumillah. 2. Membuat media pendukung agar remaja lebih tertarik dengan cerita raden ayu retno djumillah. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang media melalui buku ilustrasi cerita raden ayu retno djumillah dengan tambahan cerita singkat untuk menarik remaja supaya ia lebih mengenal lebih baik tentang raden ayu retno djumillah.
Strategi utama		
Merancang buku ilustrasi cerita Raden Ayu Retno Djumillah sebagai upaya mengenalkan sejarah tokoh lokal di Madiun		

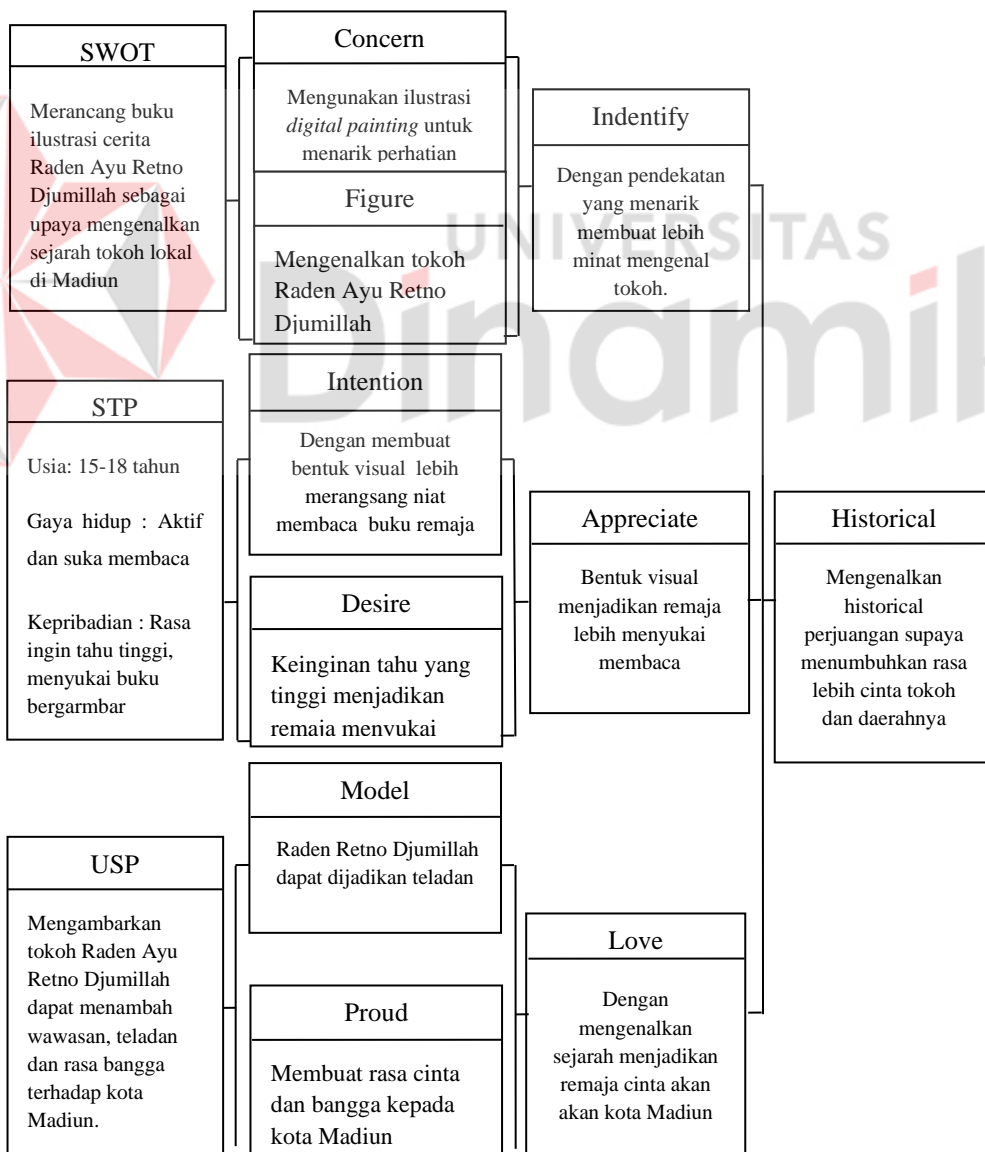
Kesimpulan SWOT analisis diatas adalah merancang buku ilustrasi mengenalkan sejarah Raden Ayu Retno Djumillah. Pembuatan buku menggunakan teknik ilustrasi *digital painting* dengan tujuan agar lebih menarik sehingga meningkatkan minat baca

pada remaja. Banyaknya remaja yang belum mengetahui cerita Raden Ayu Retno Djumillah dengan tujuan agar bisa jadi teladan, perjuangan dan mencintai daerah kelahirannya.

4.5.4 Keyword

Keseluruhan data dikumpulkan untuk menentukan keyword berguna membantu perancangan buku ilustrasi mengenalkan tokoh Raden Ayu Retno Djumillah adalah “Historical” yang bertujuan mengenalkan histori perjuangan Raden Ayu Retno Djumillah sehingga meningkatkan rasa cinta daerahnya pada remaja.

Table 4. 3 Keyword



4.5.5 Deskripsi konsep

Keyword yang sudah ditemukan dapat ditentukan sebagai pedoman untuk merancang karya berupa ilustrasi pengenalan tokoh Raden Ayu Retno Djumillah.

Konsep Historical dalam perancangan ini adalah merancang sebuah buku yang menggunakan historical seorang tokoh dalam pengkaryaan, sebagai upaya memperkenalkan sesosok tokoh dan perjuangannya. Selain itu historis seorang tokoh dapat membuat kebanggaan seseorang dan mengiinspirasi bagi kalangan remaja.

4.6 Perancangan kreatif

4.6.1 Tujuan Kreatif

Perancangan buku Raden Ayu Retno Djumillah sebagai upaya mengenalkan tokoh lokal agar meningkatkan kecintaanya pada daerah kelahiran. Diharapkan juga menjadi pedoman cerita sejarah kota bagi para remaja.

4.6.2 Strategi kreatif

Perancangan buku ilustrasi Raden Ayu Retno Djumillah dengan gambar menarik dan unik bertujuan untuk meningkatkan daya tarik pada remaja, selain itu supaya dapat mengimajinasikan dan memahami secara tepat. Buku ilustrasi ini dibuat untuk menceritakan histori perlawanan terakhir Raden Ayu Retno Djumilah dengan bentuk simpel, praktis dan mudah dibawa kemana saja.

1. Konsep Buku

Konsep buku pengenalan Raden Ayu Retno Djumilah memiliki 3 poin yaitu pengenalan setiap karakter yang berperan penting dalam cerita Raden Ayu Retno Djumilah, menceritakan singkat peran karakter dan menggambarkan secara singkat kejadian perang sehingga Remaja tahu setiap tokoh yang berperan dalam runtuhnya Purabaya ditangan Mataram. Buku ilustrasi ini dibuat dengan ukuran 18 x 18 cm dengan menggunakan jilid hard cover dan jenis kertas art paper.

2. Bahasa

Menggunakan bahasa yang Indonesia secara komunikatif sehingga membuat para remaja cepat memahami dan mengimajinasikan secara tepat. Penggunaan bahasa Indonesia bisa lebih dipahami segala daerah di Indonesia.

3. Teknik Visual

Perancangan buku ini menggunakan teknik *digital painting* dalam proses pembuatan gambar. Dalam pembuatan tokohnya dibuat berdasarkan dengan kesenian tari yang banyak mengadopsi cerita Raden Ayu Retno Djumilah mulai dari karakter, pakaian, senjata, background semirip mungkin untuk menghasilkan gambaran tokoh dan suasananya.

4. Tipografi

Penggunaan font dalam perancangan buku ilustrasi akan memakai Adobe Caslon Pro Bold dan Berlin Sans Fb. Adobe caslon pro bold font digunakan dalam penulisan judul serta penomoran supaya tampak formal, elegan dan sederhana untuk para remaja. Berlin Sans Fb digunakan dalam isi buku, bersifat santai dan menyenangkan sehingga sangat cocok untuk para remaja. Ukuran font Adobe caslon pro bold 18 dan Berlin Sans Fb menggunakan ukuran 12.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn

Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

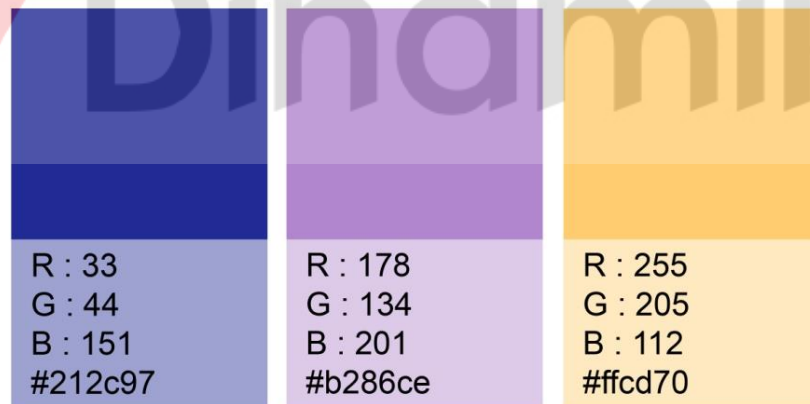
Gambar 4. 7 Adobe Caslon Pro Bold

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
 Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gambar 4. 8 Berlin Sans FB

5. Warna

Penggunaan warna disesuaikan dengan target dari perancangan yang akan dibuat yaitu anak usia 15 -18 tahun, yang masih aktif, menyukai perihal baru yang membuat ia penasaran. Untuk menunjang perancangan maka teori warna yang digunakan berjudul *Color Harmony Workbook*, guna mencari karakteristik yang cocok untuk sifat dan keyword. Penggunaan kuning merupakan simbol semangat dan menyenangkan, sedangkan ungu dipadukan biru merupakan simbol dari keyakinan dan kebesaran dipadukan dengan kuning kehidupan sesuai dengan keyword historical.



R : 33 G : 44 B : 151 #212c97	R : 178 G : 134 B : 201 #b286ce	R : 255 G : 205 B : 112 #ffcd70
--	--	--

Gambar 4. 9 Warna

6. Layout

Layout yang digunakan dalam merancang adalah *picture window layout* yang berarti pembuatan buku ini memiliki porsi gambar yang lebih banyak daripada

penulisannya. Dengan didominasi oleh gambar maka lebih menarik untuk pembaca dan tidak membosankan.

4.7 Tujuan Media

4.7.1 Tujuan Media

Promosi Media bertujuan untuk mengenalkan Raden Ayu Retno Djumilah agar lebih dikenal untuk membangkitkan rasa bangga dan cinta tanah kelahiran pada remaja. Dengan dibuatnya media yang sesuai bertujuan agar media ini tersampaikan ke remaja.

1. Media Utama

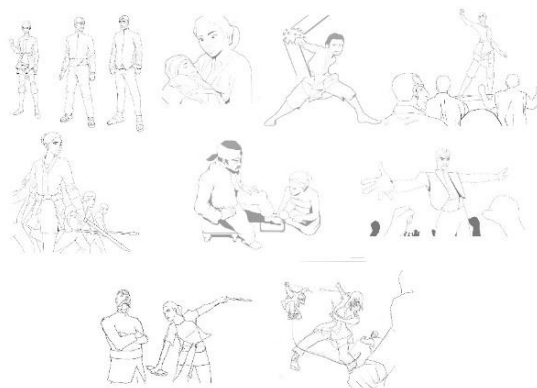
Media utama saat perancangan buku ini adalah ilustrasi pengenalan Raden Ayu Retno Djumilah. Perancangan buku ini berisikan historis dari tokoh karakter yang berperan penting dalam perang terakhir purabaya dan sedikit cerita ilustrasi. Ukuran buku yang digunakan adalah 18 x 18 cm menggunakan kertas Art Paper 150 gram dengan laminasi doff serta dijilid *hard cover* untuk *cover* depan.

2. Media Pendukung

Media pendukung promosi yang digunakan adalah pembatas buku, *e-book* penggaris, stiker, gantungan kunci dan poster.

4.8 Perancangan Karya

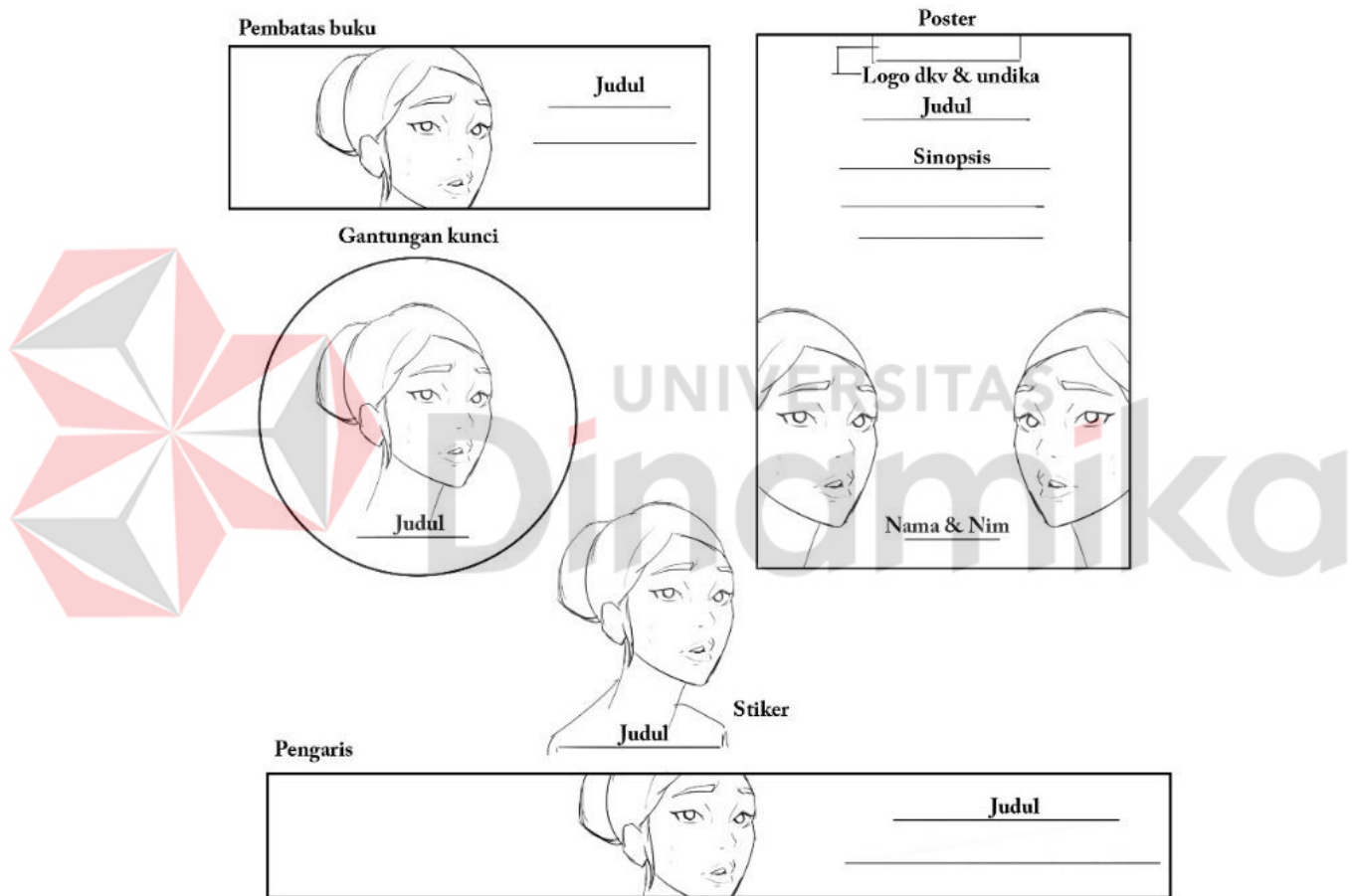
4.8.1 Sketsa Ilustrasi



Gambar 4. 10 Sketsa Ilustrasi

Gambar diatas merupakan sketsa karakter dan ilustrasi digital dibuat menggunakan aplikasi adobe photoshop dan alat bantu gambar pen tablet. Keseluruhan sketsa yang sudah dibuat selanjutnya akan disusun dalam layout. Penggambaran ilustrasi dibuat berdasarkan buku sejarah dan untuk kostum menggunakan acuan kesenian tari dan ludruk yang pernah ada.

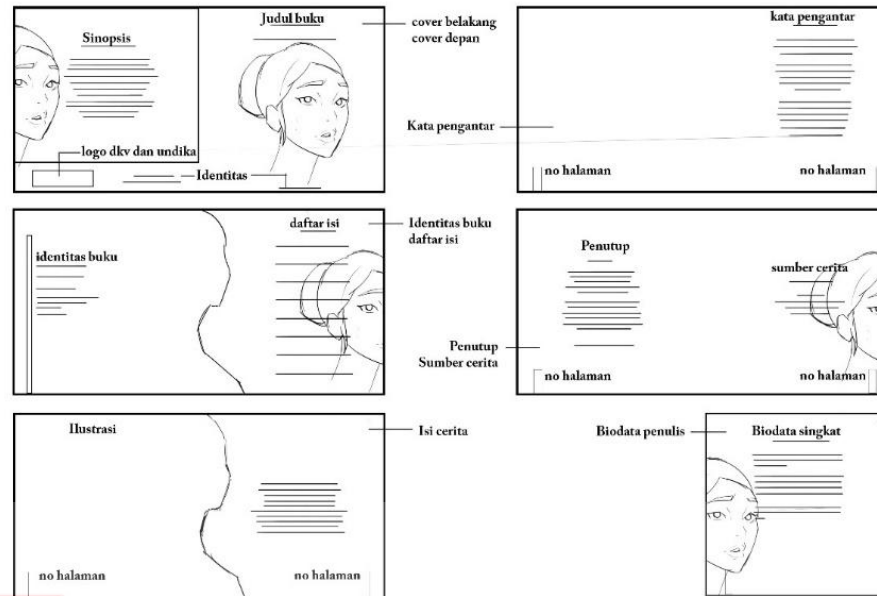
4.8.2 Sketsa Media



Gambar 4. 11 Sketsa Media

4.9 Implementasi Media

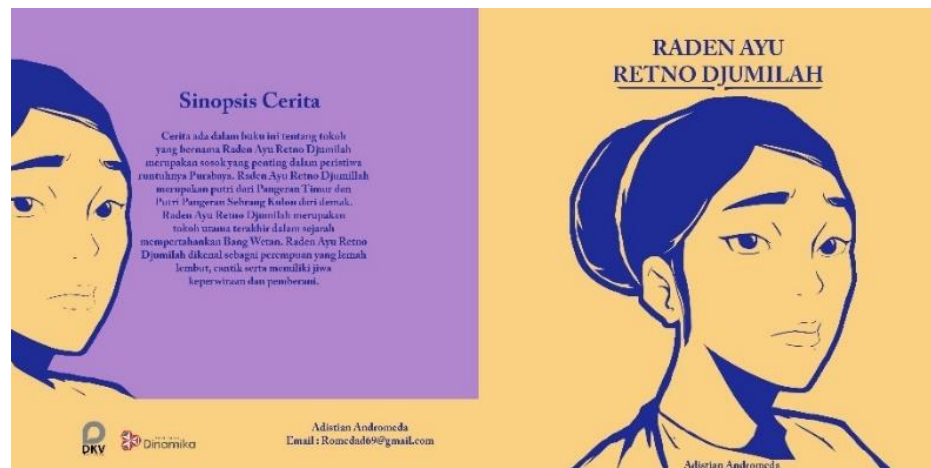
4.9.1 Sketsa Media



Gambar 4. 12 Sketsa Media Buku

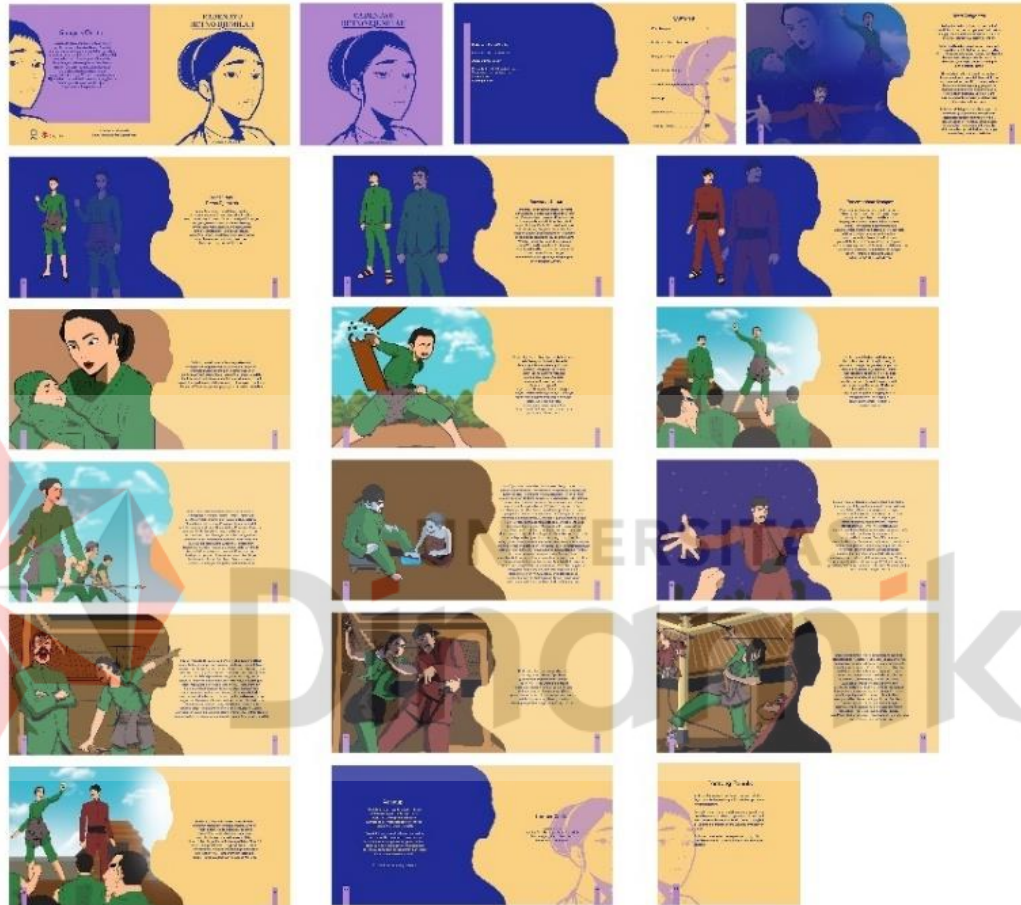
4.9.2 Media Utama

Media utama dibuat memakai alat bantu laptop dan pen tablet. Menggunakan pen tablet memudahkan dalam proses pembuatan gambar sehingga lebih mempersingkat waktu.



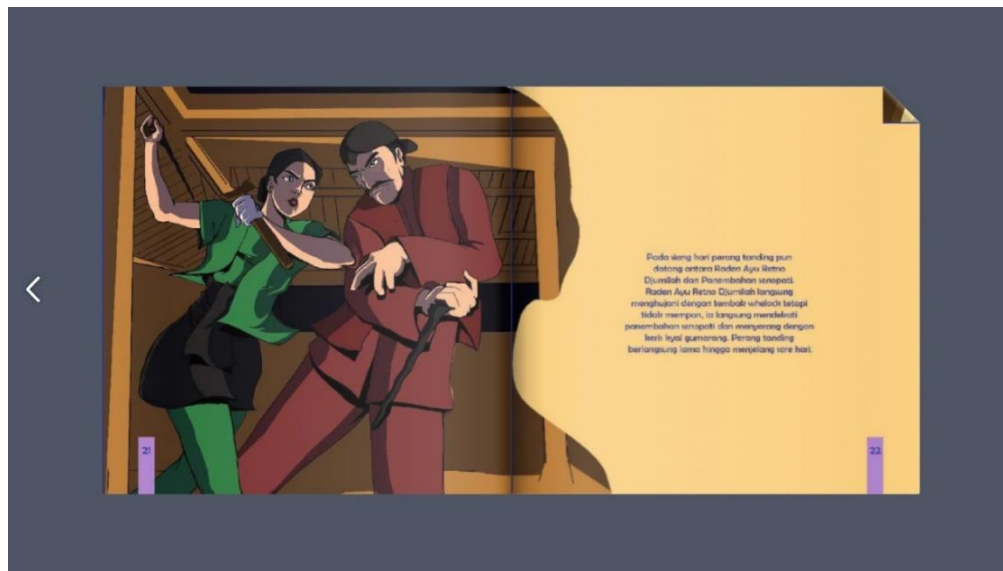
Gambar 4. 13 Cover Buku Belakang Dan Depan

Gambar diatas adalah contoh cover yang sudah dibuat yang menggambarkan Raden Ayu Retno Djumilah yang menunjukan sisi keanggunan dan feminim Raden Ayu Retno Djumilah.



Gambar 4. 14 Isi Buku Ilustrasi

Penggunaan *layout window picture* dalam pembuatan buku ini yang berarti memiliki ciri khas didominasi gambar lebih besar dan penulisan atau penjelasan lebih porsi ukuran lebih kecil.



Gambar 4. 15 E-book

Penggunaan e-book dapat mempermudah akses membaca pada saat ini terutama di era online. Bisa diakses melalui website issuu.com dengan judul Raden Ayu Retno Djumilah secara gratis dapat dibaca dimanapun dan kapanpun untuk para pembaca.

4.9.3 Media Pendukung



Gambar 4. 16 Digital Media



Gambar 4. 17 Poster

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Tokoh Raden Ayu Retno Djumilah memiliki karakteristik kepahlawanan, perjuangan Raden Ayu Retno Djumilah dalam mempertahankan tanah kelahiran dan kehidupan masyarakatnya perlu diapresiasi. Raden Ayu Retno Djumilah dapat dijadikan inspirasi dan teladan untuk khalayak umum

Buku dan kesenian yang bertajuk tentang Raden Ayu Retno Djumilah masih sering diceritakan, itu menandakan kepedulian pemerintah tentang sejarah lokal masih dipertahankan. Namun pengenalan tidak sampai pada para penerus bangsa para remaja. Dengan inovasi media yang disesuaikan, minat remaja atas keinginan untuk tahu tentang tokoh Raden Ayu Retno Djumilah dengan bentuk buku ilustrasi sangat tinggi, diharapkan remaja dapat lebih mengenal sejarah kotanya dan dapat memberikan teladan agar para remaja lebih mencintai dan peduli terhadap Madiun.

5.2 Saran

Perancangan buku ini dapat dipergunakan sebagai referensi kesenian pentas, pembuatan media seperti film dan media pembelajaran atau selingan pelengkap sejarah saat ada di sekolah sehingga para pelajar lebih mengetahui tentang Raden Ayu Retno Djumilah.

DAFTAR PUSTAKA

- Enterprise, Jubile. 2018. *Desain Grafis Komplet*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Hanifah, Niken (2020) TA : Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Sejarah Madiun Pada Masa Kerajaan Klasik
- Kusnadi. 2018. *Dasar Desain Grafis*. Tasikmalaya: Edu Publisher
- Kusrianto Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Andi Offset
- Maharsi, Indiria. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI.
- Margana, Sri dkk. 2018. *Madiun : Sejarah, Politik & Transformasi Pemerintahan dari Abad XIV hingga Awal Abad XXI*. Madiun: Pemerintahan Daerah Kabupaten Madiun.
- Moleong, Lexy. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja. Rosdakarya. Bandung.
- Muktiono, Joko D. 2003, *Aku Cinta Buku*, Jakarta: Elex Media Computindo
- Nugroho, Sarwo. 2015. *Manajemen Warna Dan Desain*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Pemerintah Kabupaten Madiun. 2018. Internet. Sejarah Kabupaten Madiun. <https://madiunkab.go.id/sejarah-kabupaten-madiun/>. Diakses 28 Oktober 2020, 21.30 WIB.
- Rakhmat, Supriyono. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Rockport. 1999. *Color Harmony Workbook*, America: Rockport Publisher
- Rulam, Ahmadi. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout: Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Widjoyo, Lukman Hadi (2020) TA: Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Pahlawan Nasional Sebagai Upaya Meningkatkan Rasa Nasionalis Pada Anak Usia 9- 11 Tahun