



**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR ASAL-USUL
NAMA KABUPATEN TUBAN DENGAN TEKNIK *DIGITAL PAINTING*
SEBAGAI MEDIA INFORMASI UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN**

TUGAS AKHIR



**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Tariq Aziz Ramadani Dawud

17420100001

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022**

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR ASAL-USUL
NAMA KABUPATEN TUBAN DENGAN TEKNIK *DIGITAL PAINTING*
SEBAGAI MEDIA INFORMASI UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN**

TUGAS AKHIR

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



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh :

Nama : Tariq Aziz Ramadani Dawud

NIM 17420100001

Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2022

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR ASAL-USUL NAMA KABUPATEN TUBAN DENGAN TEKNIK *DIGITAL PAINTING* SEBAGAI MEDIA INFORMASI UNTUK ANAK USIA 9 – 12 TAHUN

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Tariq Aziz Ramadani Dawud

NIM: 17420100001

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: 20 Januari 2022

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

I. Siswo Martono, S.Kom., MM.

NIDN: 0726027101

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

NIDN: 0711086702

Penguji:

Karsam, MA., Ph.D.

NIDN: 0705076802

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2022.02.04
09:42:12 +07'00'

Universitas
Dinamika
2022.02.04
13:28:42 +07'00'

Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2022.02.07
08:17:51 +07'00'

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

Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2022.02.07
18:44:39 +07'00'

Karsam, MA., Ph.D.

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

**“Hidup itu pilihan apapun yang kita pilih tidak perlu disesali karena kita
sudah berani memilih hal tersebut”.**

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

*Saya persembahkan untuk orang tua tercinta serta segala pihak yang telah
membantu dari awal hingga selesainya laporan ini*

~ Terima kasih :) ~

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, saya :

Nama : **Tariq Aziz Ramadani Dawud**
NIM : **17420100001**
Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Tugas Akhir**
Judul Karya : **PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
ASAL-USUL NAMA KABUPATEN TUBAN DENGAN
TEKNIK *DIGITAL PAINTING* SEBAGAI MEDIA
INFORMASI UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN**

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 kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Surabaya, 20 Januari 2022

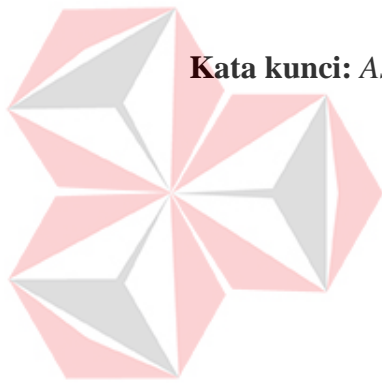



Tariq Aziz Ramadani Dawud
NIM : 17420100001

ABSTRAK

Kabupaten Tuban mempunyai cerita asal-usul nama Tuban yang berasal dari kata “Metu Banyu” kemudian dari Bahasa Jawa tersebut diambil nama Tuban. Masih banyak anak-anak yang kurang mengetahui tentang asal-usul nama daerah terutama daerah tempat tinggal mereka, terlebih lagi anak-anak kurang mendapatkan informasi tentang cerita yang hanya berisi teks. Hal ini dapat menjadi acuan untuk membuat suatu media informasi yang tidak hanya berisi teks melainkan dipadukan dengan gambar ilustrasi. Tujuan penelitian untuk memberikan informasi dan mengenalkan tentang asal usul nama kabupaten Tuban. Dalam membuat penelitian diperlukan data-data. Data penelitian diambil dari wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi literatur. Dari data yang terkumpul mendapatkan *keyword* berupa “*Historical Story*” dengan makna melestarikan cerita sejarah yang sudah mulai hilang untuk diperkenalkan kembali kepada anak-anak melalui media buku cerita bergambar dengan menggunakan teknik *digital painting*. Media pendukung berupa *e-book*, *x-banner*, gantungan kunci, dan stiker yang dapat membantu promosi buku ilustrasi cerita asal-usul nama kabupaten Tuban.

Kata kunci: *Asal-Usul, Buku Cerita, Digital Painting*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir. Laporan Tugas Akhir ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika Surabaya.

Melalui Kesempatan yang sangat berharga ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Kepada orang tua dan teman-teman yang telah menyemangati, dan mendukung dalam menyelesaikan pengerjaan Tugas Akhir.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika dan Dosen Penguji.
4. Bapak Suwanto selaku Kepala Dinas Pariwisata Kabupaten Tuban.
5. Ibu Endang Sri Lestari selaku Kepala Sekolah Negeri Kowang II dan Siswa Siswi SD Negeri Kowang II.
6. Siswo Martono, S.Kom., M.M selaku Dosen Pembimbing I
7. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Dosen Pembimbing II
8. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan ini, yang telah memberikan bantuan moral dan materil dalam proses penyelesaian laporan ini.

Semoga Allah S.W.T memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan yang telah Bapak/Ibu berikan, aaamiiin.

Surabaya, 22 Desember 2021

Tariq Aziz Ramadani D.

NIM : 17420100001

DAFTAR ISI

	Halaman
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.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat Perancangan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Penelitian Terdahulu	4
2.2 Buku.....	4
2.3 Buku Cerita Bergambar	5
2.4 Cerita Rakyat	5
2.5 Sinopsis.....	6
2.6 Sketsa.....	6
2.7 <i>Digital Painting</i>	6
2.8 <i>Layout</i>	6
2.9 Warna.....	7
2.10 Tipografi	7
2.11 Media Promosi.....	8
2.12 <i>E-book</i>	8
BAB III METODE PENELITIAN	9
3.1 Metodologi Penelitian.....	9
3.2 Objek Penelitian.....	9
3.3 Unit Analisis	10
3.4 Subjek Penelitian	10

3.5 Lokasi Penelitian	10
3.6 Teknik Pengumpulan Data	10
3.6.1 Observasi.....	10
3.6.2 Wawancara.....	11
3.6.3 Dokumentasi	11
3.6.4 Studi Literatur	12
3.7 Teknik Analisis Data	12
3.7.1 Reduksi.....	12
3.7.2 Penyajian	12
3.7.3 Penarikan Kesimpulan	12

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... 14

4.1 Hasil Analisa data	14
4.1.1 Hasil Observasi	14
4.1.2 Hasil Wawancara	16
4.1.3 Studi Literatur	17
4.1.4 Hasil Dokumentasi.....	17
4.2 Reduksi Data.....	18
4.2.1 Observasi.....	18
4.2.2 Wawancara.....	18
4.2.3 Dokumentasi	18
4.2.4 Studi Literatur	19
4.2.5 Penyajian Data	19
4.2.6 Kesimpulan	19
4.3 Konsep dan <i>Keyword</i>	19
4.3.1 Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning (STP).....	20
4.3.2 <i>Unique Selling Proposition</i> (USP)	21
4.3.4 <i>Key Communication Message</i>	22
4.3.5 Deskripsi konsep.....	23
4.4 Konsep Perancangan Karya.....	23
4.4.1 Tujuan Kreatif.....	23
4.4.2 Strategi Kreatif.....	23
4.5 Perancangan Media.....	26
4.5.1 Strategi Media	26
4.5.2 Perancangan Desain	27

4.5.3 Implementasi Media.....	29
BAB V PENUTUP	35
5.1 Kesimpulan	35
5.2 Saran	35
DAFTAR PUSTAKA	36
LAMPIRAN.....	38



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Observasi dengan murid kelas 4 SD N Kowang II	15
Gambar 4.2 Observasi dengan murid kelas 5 SD N Kowang II	15
Gambar 4.3 Observasi dengan murid kelas 6 SD N Kowang II	16
Gambar 4.4 Pemandian Bektiharjo	17
Gambar 4.5 <i>Key Communication Message</i>	22
Gambar 4.6 <i>Font 106 Beats That</i>	25
Gambar 4.7 <i>Font Gidole</i>	25
Gambar 4.8 Sekma Warna <i>Reminiscent</i> dan warna pendukung.....	25
Gambar 4.9 Sketsa Tokoh Raden Arya Dandang Miring	27
Gambar 4.10 Sketsa Tokoh Raden Arya Dandang Wacana.....	27
Gambar 4.11 Sketsa Cerita.....	28
Gambar 4.12 Sketsa gantungan kunci dan stiker	28
Gambar 4.13 Sketsa <i>x-banner</i>	29
Gambar 4.14 Tokoh dengan warna	29
Gambar 4.15 Cover Buku Cerita.....	30
Gambar 4.16 Isi buku halaman 8 dan 9.....	31
Gambar 4.17 Isi buku halaman 12 dan 13.....	31
Gambar 4.18 Isi buku halaman 14 dan 15.....	32
Gambar 4.19 Isi buku halaman 28 dan 29.....	33
Gambar 4.20 <i>X-Banner</i>	33
Gambar 4.21 Stiker	34
Gambar 4. 22 Gantungan kunci	34

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4. 1 Tabel Gaya Ilustrasi	14
Tabel 4. 2 Tabel SWOT	21



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia mempunyai keberagaman keindahan alam, agama, suku, dan budaya yang tersebar dari Merauke hingga Sabang. Sebagai warga negara Republik Indonesia yang cinta akan kekayaan bangsanya, wajib bagi kita untuk menjaga dan memelihara keanekaragaman budaya bangsa Indonesia. Salah satu caranya dengan menceritakan kembali cerita rakyat yang sudah ada sejak dulu. Cerita rakyat merupakan salah satu sejarah dan kekayaan budaya milik Bangsa Indonesia. Cerita rakyat pada umumnya menceritakan suatu peristiwa di suatu tempat (Gusnetti, Syofiani, dan Isnanda, 2015). Menurut Semi (1993:79) cerita rakyat adalah sesuatu yang dianggap sebagai kekayaan milik rakyat yang berguna untuk hubungan bersosialisasi.

Kabupaten Tuban juga memiliki cerita rakyat tentang asal-usul nama kabupaten Tuban yang bercerita tentang Raden Arya Dandang Miring yang suka mengembara ketempat-tempat sunyi dan bertapa, untuk meminta pada Dewata, supaya keturunannya menjadi bupati dan prajurit, serta negara yang ada di bawah pemerintahnya hidup sejahtera. Karena kegigihan dan kesungguhannya, permintaannya dikabulkan oleh Dewata, sehingga ia mendapatkan pesan sepeninggalan ayahnya, ia tidak boleh menjadi bupati di Gumenggeng. Agar dapat mencapai tujuannya maka ia harus membuka hutan yang terletak di sebelah barat laut dari kabupaten Gumenggeng. Tujuan tersebut akan tercapai jika putranya telah membuka hutan yang bernama Papringan. Perintah yang didapat dari Dewata sudah dilaksanakan, ia tidak menjadi Bupati Gumenggeng. Ia mulai membuka hutan Ancer dengan rakyatnya, dimana tempat itu diberi nama Lumajang. Beliau memiliki seorang putra yang bernama Raden Arya Dandang Wacana, parasnya rupawan dan bijaksana. Semasa pemerintahannya rakyat hidup sejahtera. Setelah beliau memerintah Lumajang selama 20 tahun, sebelum beliau meninggal, beliau berpesan kepada putranya untuk membuka hutan Papringan. Setelah ayahnya meninggal, putranya melaksanakan apa yang diperintahkan ayahnya. Pada waktu pembukaan hutan tersebut, keluarlah sumber air dari cela-

cela batu. METU BANYU (keluar air) disingkat menjadi TU-BAN, merupakan nama kabupaten (Soeparmo, 1983: 40). Namun kenyataannya dari cerita asal-usul nama kabupaten Tuban tersebut pengetahuan anak-anak, khususnya anak-anak usai 9-12 tahun terhadap warisan budaya masih minim.

Untuk membuktikan rendahnya pengetahuan anak usia 9-12 tahun terhadap cerita asal-usul nama kabupaten Tuban, peneliti telah melakukan survei kepada sebuah SD di kabupaten Tuban. Sebagian dari populasi yang akan diteliti disebut sampel. Jika subjeknya tidak lebih dari 100 maka digunakan semuanya, apabila lebih dari 100 maka dapat digunakan 10-15% atau lebih (Suharsimi Arikunto, 2010). Berdasarkan hasil survei yang diperoleh peneliti di sebuah SD dari kelas 4-6 dengan rata-rata umur 9-12 tahun dan berjumlah 69 siswa, terdapat 10 (14%) siswa yang mengetahui asal-usul nama kabupaten Tuban dan terdapat 59 (86%) siswa yang tidak mengetahui asal-usul nama kabupaten Tuban. Sehingga dapat dikatakan bahwa pengetahuan siswa SD usai 9-12 tahun di kabupaten Tuban tentang asal-usul nama kabupaten Tuban masih rendah.

Pada usia 6-12 tahun tahapan perkembangan anak dibagi menjadi 2 masa, yaitu masa kanak-kanak awal pada usia 6-9 tahun dan masa kanak-kanak akhir pada usia 10-12 tahun. Anak pada tahap ini memiliki karakteristik bergerak, bekerja dalam kelompok, bermain dan senang merasakan sesuatu secara langsung (Rahmi, Hijriati, 2021). Menurut Ibu Endang selaku guru di SD Negeri Kowang II pembelajaran tentang sejarah kabupaten Tuban tidak ada dalam kurikulum pembelajaran siswa SD, tetapi agar siswa mendapat pengetahuan sejarah kabupaten Tuban guru-guru mengajak siswa untuk melakukan kunjungan ke Museum Kambang Putih Tuban.

Alat untuk menyampaikan pesan dari komikatoar ke publik disebut media. Beberapa pakar menyatakan bahwa dalam berkomunikasi antarmanusia, media sering digunakan dalam berkomunikasi adalah pancaindra manusia. Setelah pancaindra menerima pesan, diolah pikiran untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap suatu hal (Cangara, 2007: 123). Pesan dari sumber informasi melalui media tertentu ke penerima informasi disebut infomasi (Anisa, Rachmaniar, 2019).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang didapat yaitu “ Bagaimana merancang buku cerita bergambar asal-usul nama kabupaten Tuban dengan teknik *digital painting* yang sesuai dengan anak usai 9-12 Tahun? ”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat batasan masalah yang didapat yaitu:

1. Merancang buku cerita bergambar asal-usul nama kabupaten Tuban dengan menggunakan gambar yang mudah dipahami oleh anak usia 9-12.
2. Cerita diawali dengan pengenalan Raden Arya Dandang Miring, dan diakhiri dengan Raden Arya Dandang Wacana mendapatkan julukan Kiyai Gede Papringan karena sudah berhasil membuka hutan Papringan dan menjadikannya pemukiman.
3. Media pendukung lainnya gantungan kunci, *e-book*, stiker, dan *x-banner*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari perancangan buku cerita bergambar asal-usul nama Kabupaten Tuban dengan teknik *digital painting* sebagai media informasi untuk anak usia 9-12 adalah:

1. Merancang buku cerita bergambar asal-usul kabupaten Tuban sebagai sumber pembelajaran anak usai 9-12 tahun.
2. Diharapkan dapat menimbulkan rasa cinta terhadap kabupaten Tuban agar sejarah tersebut tidak dilupakan.

1.5 Manfaat Perancangan

Manfaat yang didapat dari perancangan ini adalah:

1. Sebagai referensi dan sumber informasi untuk masyarakat tentang cerita asal-usul kabupaten Tuban.
2. Menarik perhatian anak usia 9-12 tahun terhadap cerita asal-usul kabupaten Tuban.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu oleh mahasiswa Universitas Kristen Petra, bernama Jessely Maya, Lasiman, dan Maria Nala Damayanti pada tahun 2013 dengan judul penelitiannya Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda asal-usul Danau Toba Untuk Anak-Anak Usai 6-10 Tahun. Adapun tujuan yang dilakukan oleh Jessely sebelumnya adalah untuk mengangkat kembali legenda dari Sumatera Utara yang sudah mulai dilupakan. Dalam buku ini Jessely lebih menekankan tentang pendidikan moral anak yang perlahan mulai menghilang, maka Jessely merancang pembuatan buku ini dapat memberikan suatu solusi yang tepat untuk membentuk moral pendidikan dalam berbangsa dan bernegara. Dengan *strengths* ilustrasi dalam buku berwarna, terdapat pesan moral, ukuran buku 21x21, bahasa verbal mudah dipahami dan *weaknesses* media promosi yang hanya dua yaitu poster dan pin.

Perancangan ini akan dilakukan menggunakan metode penelitian kualitatif. Peneliti pada perancangan ini lebih berfokus untuk mengenalkan cerita asal-usul nama Kabupaten Tuban kepada anak dengan menggunakan buku ilustrasi dan media pendukung berupa *e-book*, gantungan kunci, stiker dan *x-banner*. Metode ini menyajikan hasil penelitian yang didapat secara langsung antara peneliti dengan responden. Karena menggunakan metode penelitian kualitatif maka data yang akan diperoleh diharuskan lebih mendalam, jelas, dan lebih spesifik. Penelitian ini menggunakan sumber data yaitu wawancara, studi literatur, observasi, dan dokumentasi.

2.2 Buku

Pada tahun 2400 sebelum masehi buku pertama ditemukan di Mesir. Di dalam kertas papyrus terdapat tulisan kemudian digulung, sehingga menjadi bentuk buku. Beberapa menyatakan bahwa buku ada pada zaman Sang Budha di Kamboja. Kemudian di Tiongkok berhasil membuat kertas tahun 200 sebelum masehi dari bahan dasar bambu oleh Tsai Lun.

Berawal dari sini bertambah majulah industri kertas, sehingga Johann Gutenberg menciptakan mesin cetak. Kertas yang ringan dan bertahan lama dijadikan satu sehingga terciptalah buku (<https://id.wikipedia.org>). Buku merupakan sebuah pemikiran yang berisi ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum secara tertulis. Disusun menggunakan bahasa sederhana, menarik, dan dilengkapi gambar serta daftar pustaka (Kurniasih, 2014: 60).

2.3 Buku Cerita Bergambar

Cerita bergambar semacam media grafis yang digunakan untuk pembelajaran mempunyai pengertian praktis, yang mengkomunikasikan hal-hal dan ide-ide dengan jelas dan kuat melewati gabungan antara pengungkapan kata-kata dan gambar (Sudjana dan Rivai, 2002). Toha-sarumpaet (2010:18) menjelaskan bahwa buku cerita bergambar merupakan pilihan yang tepat bagi anak-anak sehingga menyenangkan bagi anak, beragam desain menarik membuat anak menikmatinya, pengolahan bahasa dan tema menjadi hal yang sangat menentukan. Buku bergambar yaitu bentuk seni visual agar anak dapat mengakses, dan menjelajah pengalaman pribadi, serta mengerti nilai yang ada dalam lingkungan keluarga maupun sosial (Mantei & Kervin, 2014: 76).

2.4 Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan cerita yang ada di setiap wilayah dan menceritakan asal-usul wilayah tersebut; cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat.

Dari pendapat William R. Bascom (dalam James Danandjaya 1991:50), cerita rakyat dikategorikan menjadi 3:

1. Mitos (mite) merupakan cerita karangan masyarakat yang disangka benar terjadi setelah dianggap murni oleh pembuat cerita.
2. Legenda yaitu cerita masyarakat memiliki ciri yang mirip dengan mite, tapi tidak dianggap murni.
3. Dongeng yaitu karangan masyarakat yang disangka benar oleh pembuat cerita dan tidak terikat waktu atau tempat (www.dosenpendidikan.co.id).

2.5 Sinopsis

Sinopsis merupakan suatu bentuk pemendekan cerita yang harus memperhatikan prinsip instrinsiknya yaitu gaya bahasa, tokoh, amanat, alur, dsb. Bahasa yang indah, ilustrasi, dan penjelasan-penjelasan dapat ditiadakan tetapi tetap menjaga isi dan ide umum pengarangnya (www.dosenpendidikan.co.id).

2.6 Sketsa

Sketsa merupakan lukisan singkat (dengan menggunakan garis-garis besarnya), gambaran denah, bagan, rancangan, pelukisan menggunakan kata tentang suatu hal dengan garis besar (kbbi, 2021).

2.7 Digital Painting

Digital Painting merupakan teknik membuat suatu karya seni lukisan digital. Seni digital yang menggunakan *software* komputer (program perangkat lunak) grafis dengan kanvas digital dan alat lukisan digital seperti kuas, warna dan perlengkapan lainnya. Peti digital berisi banyak instrumen yang tidak ada di luar komputer, dan memberikan karya seni digital yang tampilan berbeda dengan nuansa dari sebuah karya seni yang dibuat dengan cara tradisional (Deden: 2017, docplayer.info).

2.8 Layout

Dalam menata layout halaman cetak adalah suatu bagian kegiatan desain grafis. Prinsip desain tidak ada bedanya dengan yang telah dipelajari pada nirmana maupun desain grafis (Kusrianto, 2009: 268). Layout adalah sebagai tata letak komponen-komponen desain mengenai sebuah bidang pada media tertentu untuk membantu konsep ataupun pesan yang dibawanya (Rustan, 2009).

Tom Lincy mengatakan (dalam *Design Principle for Desktop Publishing*) prinsip layout yang bagus adalah proporsi, keseimbangan, kontraks, irama dan *unity* (Kusrianto, 2009: 268).

2.9 Warna

Warna merupakan estetika yang utama, sebab dari warna itulah kita bisa memisakan secara jelas keindahan suatu objek. Warna bisa diartikan secara subjektif/psikologis yaitu dengan cara pemahaman langsung oleh pengalaman indera penglihatan serta secara objektif/fisik seperti sifat cahaya yang dipancarkan.

1. Warna sekunder merupakan warna-warna yang didapatkan dari perpaduan antara warna-warna primer (biru, merah, dan kuning) pada sebuah ruang warna.
2. Warna tersier merupakan warna yang didapatkan dari perpaduan antara satu warna primer dengan satu warna sekunder pada suatu ruang warna.
3. Warna hangat dan warna dingin merupakan *color wheel* dapat dikelompokkan menjadi dua: warna hangat dan warna dingin. Warna hangat adalah warna yang energik, terang, dan menarik perhatian. Sedangkan untuk warna dingin adalah warna yang menyampaikan impresi tenang dan mempunyai efek menenangkan.
4. Warna natural dikelompokkan dalam *color wheel* yaitu: hitam, abu-abu, dan putih. Warna-warna natural didapatkan dari warna sekunder dan tersier yang mempunyai *tone* rendah/gelap (Meilani, 2013).

2.10 Tipografi

Tipografi adalah cara penulisan atau penepatan jenis huruf pada suatu layout. Tipografi juga sangat berkaitan erat dengan layout dimana unit sangat diutamakan pada tipografi (Rustan, 2017). Tipografi adalah representasi visual dari suatu bentuk komunikasi verbal dan merupakan property visual yang utama dan efektif (Sihombing, 2015: 58).

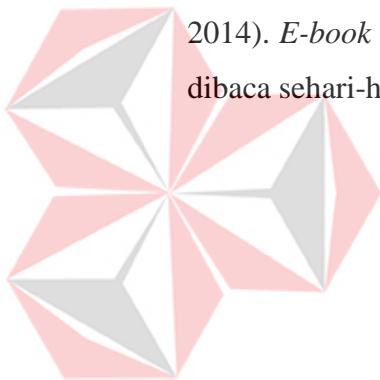
Didalam buku Tipografi dalam desain grafis, menurut Danton (2015: 58) *legibility* memiliki pengertian yang memiliki kualitas dalam huruf atau naskah dengan tingkat kemudahan saat dibaca. Sementara dengan *redability* lebih mementingkan kualitas kemudahan dan kenyamanan dibacanya rangkaian huruf pada suatu desain tipografi maupun tata letak (*layout*).

2.11 Media Promosi

Media Promosi adalah sebuah alat dimana untuk mengkomunikasikan suatu *image* / jasa / produk / perusahaan maupun yang lain agar masyarakat luas lebih mengenal. Media promosi bertujuan untuk mengenalkan keberadaan produk/ jasa yang ada pada perusahaan. Agar mendapatkan dampak lebih besar dari konsumen terhadap pembelian pada media atau pesan yang digunakan perusahaan harus lebih dekat dengan konsumen (Morissan, 2010: 220).

2.12 E-book

Dalam jurnal Mentari, Sumpono, dan Ruyani. Buku *digital*, disebut juga *e-book* adalah suatu publikasi yang terdiri dari gambar, teks, maupun suara dan dipublikasikan dengan bentuk *digital* yang mampu dibaca di komputer atau perangkat elektronik lainnya semacam android, atau tablet (Andikaningrum et al. 2014). *E-book* atau *electronic book* merupakan evolusi dari buku cetak yang biasa dibaca sehari-hari (Subiyantoro, 2014).



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dibahas metode yang akan digunakan yaitu berupa metode kualitatif yang bertujuan untuk memperoleh informasi secara spesifik dalam mendukung perancangan ini.

3.1 Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. metode kualitatif adalah proses penelitian dengan cara menangkap masalah-masalah atau fenomena sosial yang terdapat pada manusia atau sosial, dengan *riset* yang bersifat deskriptif dari sumber informasi yang boleh digunakan, kemudian dari *riset* tersebut akan didapat konsep ide yang digunakan untuk penciptaan karya (Bagong 2005: 136).

Peneliti menggunakan pendekatan dokumentasi, wawancara, studi literatur dan observasi. Pendekatan metode wawancara digunakan untuk memperoleh informasi secara akurat dari narasumber. Pada pendekatan, peneliti dapat dibantu dengan sebuah aktivitas, kejadian, proses yang lebih mendalam. Objek penelitian ini adalah kota Tuban peneliti bertujuan memperoleh yang data valid.

3.2 Objek Penelitian

Objek yang diteliti adalah permasalahan yang akan diteliti, maka peneliti akan berupaya menemukan informasi dan analisa yang berhubungan dengan data yang didapat (Sugiono, 2018). Objek penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan informasi berupa data-data di lapangan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan laporan penelitian ini. Obyek penelitian dalam perancangan ini yaitu:

- Asal-usul kabupaten Tuban.
- Buku Cerita Anak-anak usia 9-12 tahun.

3.3 Unit Analisis

Unit yang akan dianalisis pada perancangan ini merupakan asal-usul Kabupaten Tuban. Dibatasi pada subjek yang dikaji dan tidak melebar pada persoalan yang jauh dengan subjek tersebut.

1. Asal-usul kabupaten Tuban.
 - Cerita tentang asal-usul nama kabupaten Tuban.
2. Buku Cerita Anak-anak usia 9-12 tahun.
 - Layout yang dipakai di buku cerita.
 - Gambar yang mudah dipahami.
 - Bahasa yang mudah dimengerti.
 - Kertas.

3.4 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian merupakan seseorang yang mempunyai keterangan atau penjelasan yang digunakan dalam memperoleh data penelitian (Amirin, 1986: 93). Subjek penelitian utama pada penelitian ini berfokus pada anak usia 9-12 tahun.

3.5 Lokasi Penelitian

Tempat penelitian berada di Dinas Pariwisata, Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tuban. Tempat penelitian ini adalah sumber utama untuk mendapatkan informasi semaksimal mungkin.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Sesudah memutuskan metode penelitian yang akan dipakai pada penelitian ini, proses selanjutnya yaitu melaksanakan pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara dokumentasi, observasi, studi literatur, dan wawancara.

3.6.1 Observasi

Menurut Pawito (2007: 111) mengungkapkan bahwa penelitian dengan cara pengamatan atau observasi umumnya dilakukan untuk menemukan secara

sistematis dan langsung gejala-gejala komunikasi terikat dengan persoalan sosial, politis dan *cultural* masyarakat. Data yang dikumpulkan melalui metode observasi yaitu:

- Cerita asal-usul kabupaten Tuban
- Buku Cerita Anak usia 9-12 tahun.
- Karakteristik anak usia 9-12 tahun.

Observasi dilaksanakan di Dinas Pariwisata, Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tuban dan Sekolah Dasar Negeri Kowang II.

3.6.2 Wawancara

Wawancara bertujuan untuk mendapatkan keterangan, pendapat secara lisan dari seseorang dengan bicara langsung dengan orang tersebut (Suyanto, 2005: 69). Ciri utama dari wawancara yaitu adanya kontak langsung dengan cara bertatap muka antara si pencari informasi (*interviewer*) dengan sumber informasi (Sutopo 2006: 74). Data yang akan dikumpulkan melalui metode wawancara yaitu:

- Asal-usul kabupaten Tuban.
- Karakteristik anak usia 9-12 tahun.
- Kurikulum pendidikan

Adapun dalam perancangan buku cerita ini, wawancara dilakukan dengan Bapak Suwanto selaku penulis buku sejarah Kabupaten Tuban dan Kepala Sekolah di Sekolah Dasar Negeri Kowang II. Dari data diatas ditemukan permasalahan, dan informasi yang membantu perancangan ini.

3.6.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah kegiatan untuk merekam kejadian yang berupa, percakapan, persoalan pribadi dan memerlukan interpretasi yang berhubungan sangat dekat dengan konteks rekaman peristiwa tersebut (Bungin, 2010). Peneliti melakukan dokumentasi disisa-sisa peninggalan sejarah yang ada seperti pemandian Bektiharjo yang menjadi sumber sejarah.

3.6.4 Studi Literatur

Dalam penelitian ini teknik penyusunan secara sistematis dapat memudahkan langkah berikutnya untuk melakukan studi literatur pada objek yang berupa, buku, jurnal, dan sumber tertulis lainnya. Data yang didapat dari studi literatur menentukan bagaimana sebuah penelitian akan dirancang. Sumber tertulis yang diperlukan yaitu:

- Buku Catatan sejarah 700 tahun Tuban.
- Jurnal/buku tentang ilustrasi.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan sebuah proses organisasi dan penyusunan data dalam sebuah pola, serta satuan penjabaran dasar. Sehingga dapat menemukan tema yang dirumuskan dengan hipotesis kerja (Ismawati, 2009: 19). Dalam menganalisis data penelitian, alat yang relevan yaitu menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur untuk meningkatkan pemahaman data dan materi yang terkumpul.

3.7.1 Reduksi

Reduksi merupakan proses pemilihan data yang relevan, dan menitikberatkan pada masalah, serta mengelompokkan data yang sesuai untuk proses perancangan (Indrawan dan Yaniawati, 2014: 155).

3.7.2 Penyajian

Dalam proses penyajian data, data-data yang sudah melewati proses reduksi akan disajikan dalam bentuk tulisan, gambar, grafik dan tabel. Hal ini bertujuan agar dalam menggabungkan informasi dapat menggambarkan keadaan yang terjadi. Dari hasil penelitian penyajian data akan mempermudah analisa dari penelitian, sehingga dapat melakukan pengambilan keputusan lebih subjektif.

3.7.3 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan bisa dilakukan saat penelitian berlangsung. Sama dengan saat reduksi data, sesudah mendapat data yang memadai maka peneliti

dapat mengambil kesimpulan sementara, serta sesudah data benar-benar lengkap maka peneliti dapat mengambil kesimpulan akhir. Dengan memahami dan mendalami kembali data-data hasil dari penelitian, serta meminta pendapat dari berbagai sumber yang berkaitan dengan penelitian tentang data-data yang didapat saat berada di lapangan, sehingga peneliti bisa memberikan kesimpulan yang akan digunakan untuk penelitian.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini akan membahas tentang hasil pengumpulan data yang telah didapatkan dari lapangan sebelumnya observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur.


4.1 Hasil Analisa data

4.1.1 Hasil Observasi

Observasi dilakukan di Dinas Pariwisata, Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tuban yang berada di Jalan Manunggal No 21 Kecamatan Tuban. Data yang dibutuhkan adalah cerita tentang asal-usul atau sejarah kabupaten Tuban. Pengamatan secara langsung terhadap dokumen, buku, dan cacatan tentang sejarah Kabupaten Tuban yang terdapat di Dinas Pariwisata, Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tuban diantaranya Catatan Sejarah 700 Tahun Tuban, Hari Jadi Tuban, dan Tuban Bumi Wali *The Spirit Of Harmony*.

Observasi juga dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Kowang II yang berada di desa Kowang kecamatan Semanding kabupaten Tuban, untuk mendapatkan data usia yang sesuai untuk mengenalkan asal-usul nama kabupaten Tuban. Informasi dari guru di Sekolah Dasar Negeri Kowang II terdapat 69 murid dalam jenjang kelas 4 hingga 6 sekolah dasar. Pada observasi ini juga dilakukan pencarian data bentuk atau gaya ilustrasi yang digemari oleh anak kelas 4 hingga 6 Sekolah Dasar yang menggunakan dua jenis ilustrasi yaitu kartun dan komik.

Tabel 4. 1 Tabel Gaya Ilustrasi

Jenis Gaya Ilustrasi	Contoh Ilustrasi	Ciri-ciri Ilustrasi
Komik		Gaya gambar yang memiliki kesan realis dengan anatomi tubuh yang hampir mirip dengan postur tubuh, wajah, dan ras manusia. Gambar yang tidak bergerak disusun hingga membentuk jalan cerita.

Kartun



Gambar yang mempunyai kesan lucu, *full* warna, dan menarik. Gambar kartun bisa berupa, manusia, binatang, tumbuhan dan tokoh.

Sumber gambar: id.pinterest.com



Gambar 4.1 Observasi dengan murid kelas 4 SD N Kowang II



Gambar 4.2 Observasi dengan murid kelas 5 SD N Kowang II



Gambar 4.3 Observasi dengan murid kelas 6 SD N Kowang II

Berdasarkan hasil observasi tersebut didapat bahwa gaya ilustrasi yang dipilih paling banyak oleh anak kelas 4 hingga 6 adalah komik. Dari murid kelas 4 hingga 6 yang berjumlah 69 murid, terdapat 48 (70%) murid yang memilih komik dan terdapat 21 (30%) murid yang memilih kartun.

4.1.2 Hasil Wawancara

Hasil wawancara peneliti dengan narasumber yaitu Bapak Suwanto sebagai Kepala Bidang Pariwisata dan salah satu tim penulis buku *Selayang Padang Tuban Bumi Wali 2020: The Spirit Of Harmony*, data yang diperoleh dari hasil wawancara berupa cerita asal usul nama kabupaten Tuban, terdapat tiga versi cerita tentang asal-usul nama kabupaten Tuban. Versi pertama nama Tuban dari kata “*Metu Banyu*”, yang bercerita tentang Raden Arya Dandang Miring yang membuka hutan Papringan dan tidak sengaja menemukan sumber air dicela-cela batu. Versi kedua nama Tuban dari kata “*Watu Tiban*” yang bercerita penyerangan Raden Patah terhadap Prabu Brawijaya, dan untuk mengenang peristiwa tersebut akhirnya batu Yoni yang menyimbolkan kesuburan dibawa dari Majapahit ke Demak tetapi karena kesusahan sampai di Tuban diturunkan, di batu tersebut terdapat sebuah kalimat yang berbunyi “*Serno Ilang Kertaning Bumi*” yang berarti *Serno* itu 0, *Ilang* itu 0, *Kertaning* itu 4, dan *Bumi* itu 1 kalau digabungkan dan dibaca terbalik menjadi sebuah tahun 1400. Versi ketiga dari kata “*Tubo*” karena ada kecamatan Jenu, *tubo* adalah suatu obat yang digunakan untuk mencari ikan, untuk versi ketiga ini tidak terlalu dapat dipercaya. Dari

ketiga versi cerita tersebut, cerita versi pertama yang digunakan untuk nama asal-usul kabupaten Tuban, karena selisih antara versi pertama dan kedua berselisih 300 tahun. Nama kabupaten Tuban versi *Metu Banyu* itu sudah ada sejak abad 12 sedangkan versi *Watu Tiban* ada pada abad 15, jadi sudah disepakati oleh pemerintah kalau nama kabupaten Tuban berasal dari kata *Metu Banyu*. Tempat tersebut sekarang masih digunakan sebagai tempat wisata yaitu Pemandian Bektiharjo.

Hasil wawancara dengan Ibu Endang selaku Kepala Sekoah Dasar Negeri Kowang II, beliau mengatakan bawah dikurikulum murid tidak diajarkan tentang sejarah kabupaten Tuban. Sebelum pandemi untuk belajar tentang sejarah kabupaten Tuban para murid diajak kunjungan ke Museum Kambang Putih Tuban, namun pada saat pandemi sekolah tidak melakukan kegiatan tersebut.

4.1.3 Studi Literatur

Metode ini menggunakan buku Catatan Sejarah 700 Tahun Tuban yang diterbitkan oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Tuban ditulis oleh R. Soeparmo pada tahun 1983. Buku Catatan Sejarah 700 Tahun Tuban membahas tentang sejarah asal-usul kabupaten Tuban, nama-nama bupati yang pernah memimpin kabupaten Tuban beserta kisahnya dari bupati pertama hingga bupati pada tahun 1983, karena buku tersebut diterbitkan pada tahun 1983.

4.1.4 Hasil Dokumentasi

Dokumentasi yang didapatkan peneliti yang berlokasi di pemandian Bektiharjo Desa Bektiharjo, Kecamatan Semanding, Kabupaten Tuban.



Gambar 4.4 Pemandian Bektiharjo

Tempat yang dulunya ditemukan oleh Raden Arya Dandang Wacana yang

menjadi asal-usul nama kabupaten Tuban sekarang menjadi tepat pemandian yang terkenal di wilayah Tuban. Pada dinding pemandian terdapat gambar yang tentang asal-usul nama Kabupaten Tuban yang dapat menjadi acuan untuk membuat karakter.

4.2 Reduksi Data

4.2.1 Observasi

Dari hasil pengamatan atau observasi yang telah dilakukan di Dinas Pariwisata, Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tuban ditemukan bahwa ada beberapa buku atau dokumen yang membahas tentang asal-usul nama kabupaten Tuban. Buku berjudul Catatan 700 Tahun Tuban menjadi sumber cerita utama dalam penelitian. Serta data lain yang diperoleh dari observasi di Sekolah Dasar Negeri Kowang II pada murid kelas 4-6 Sekolah Dasar yang berjumlah 69 murid dengan rata-rata umur 9-12 tahun ditemukan bahwa murid-murid lebih tertarik dengan gaya ilustrasi komik.

4.2.2 Wawancara

Dari hasil Wawancara dengan Bapak Suwanto diperoleh bahwa sejarah asal-usul nama kabupaten Tuban berasal dari kata “*Metu Banyu*” yang bercerita tentang Raden Arya Dandang Wacana yang menemukan sumber air saat melakukan pembukaan hutan Papringan dan telah disepakati oleh pemerintah kabuapten Tuban bahwa asal-usul nama kabupaten Tuban berasal dari kata *Metu Banyu*.

Berdasarkan wawancara dari ibu Endang ditemukan bahwa anak Sekolah Dasar Negeri Kowang II tidak mendapatkan pelajaran tentang sejarah kabupaten Tuban karena tidak ada dikurikulum pembelajaran yang diajarkan.

4.2.3 Dokumentasi

Berdasarkan data dokumentasi diketahui bahwa tempat Raden Arya Dandang Wacana membuka hutan Papringan dan menemukan sumber air yang sekarang menjadi pemandian Bektiharjo.

4.2.4 Studi Literatur

Studi literatur yang ada pada buku Catatan Sejarah 700 Tahun Tuban yang diterbitkan oleh Dinas Pariwisata, Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tuban yang berisi tentang sejarah kabupaten Tuban, nama-nama bupati dari pertama sampai tahun 1983, dan asal-usul kabupaten Tuban.

4.2.5 Penyajian Data

Berdasarkan reduksi data menghasilkan pengumpulan data sebagai berikut, observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur maka didapat rangkuman informasi sebagai berikut:

1. Cerita asal-usul nama kabupaten Tuban berasal dari kata *Metu Banyu* yang harus kita lestarikan.
2. Penggunaan media buku ilustrasi untuk anak usia 9-12 digunakan agar anak-anak dapat menerima pesan yang disampaikan melalui buku ilustrasi.
3. Penggunaan *layout*, warna dan ilustrasi. Pada buku ilustrasi harus dapat terlihat menarik agar disukai oleh anak usia 9-12 tahun.
4. Desain ilustrasi yang digunakan adalah gaya ilustrasi komik yang disukai anak usia 9-12 tahun.
5. Rata-rata Murid di Sekolah Dasar Kowang II kelas di 4-6 yang berjumlah 69 murid berusia dari 9 hingga 12 tahun.

4.2.6 Kesimpulan

Berdasarkan analisa data diperoleh kesimpulan bahwa asal-usul nama kabupaten Tuban berasal dari kata *Metu Banyu* (keluar air). Untuk membuat anak usai 9-12 tahun atau kelas 4-6 Sekolah Dasar agar lebih tertarik pada cerita asal-usul nama kabupaten Tuban maka media buku ilustrasi yang digunakan harus menggunakan ilustrasi gaya komik dengan penggunaan *layout* dan warna agar buku terlihat menarik untuk anak-anak.

4.3 Konsep dan Keyword

Pada tahap awal penyusunan membutuhkan analisa dari STP, USP, dan analisis SWOT untuk memudahkan pencarian *keyword* serta konsep yang akan

digunakan

4.3.1 Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning (STP)

A. Segmentasi

a. Geografis

Wilayah : Kabupaten Tuban, Jawa Timur, Indonesia

Ukuran : Kabupaten

b. Demografis

Usia : anak 9-12 tahun

Pendidikan : kelas 4-6 sekolah dasar

Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan

Status keluarga : belum menikah

c. Psikografis

Anak usia 9-12 tahun yang suka membaca buku cerita bergambar, serta peduli tentang sejarah daerahnya. Selain itu adalah anak yang suka membaca buku cerita untuk mendapatkan informasi dan pembelajaran.

B. Targeting

Berdasarkan segmentasi pasar yang didapat peneliti, maka target market dari buku ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Usia : 9-12 tahun

Pekerjaan : Siswa/ Siswi Sekolah Dasar

Geografis : Kabupaten Tuban

C. Positioning

Buku ilustrasi asal-usul nama kabupaten Tuban untuk anak-anak usia 9-12 tahun ingin memposisikan diri sebagai media untuk memperkenalkan sejarah asal-usul nama kabupaten Tuban dalam bentuk buku ilustrasi dengan gambar-gambar yang bagus dan menarik. Maka perancangan buku ilustrasi asal-usul nama kabupaten Tuban dibuat dengan desain yang menyesuaikan selera anak-anak.

4.3.2 Unique Selling Proposition (USP)

Perancangan buku ini menggunakan teknik *digital painting* sebagai media penyampaian informasi terkait cerita asal-usul nama kabupaten Tuban. Buku cerita ini dibuat dengan ilustrasi dan *layout* menggunakan tema yang sesuai untuk anak yaitu gaya ilustrasi komik. Pada media buku terutama buku ilustrasi masih sedikit yang membahas cerita asal-usul nama kabupaten Tuban.

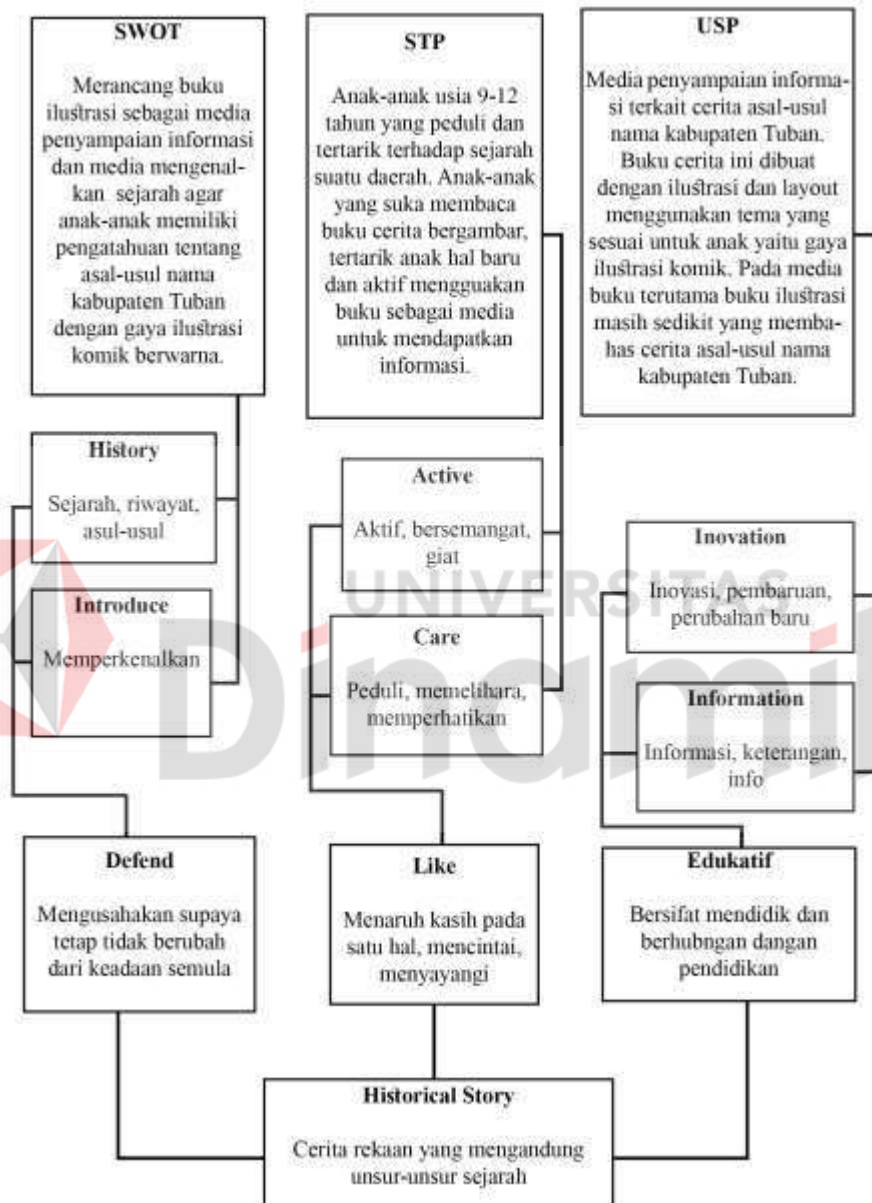
4.3.3 Analisis SWOT

Tabel 4. 2 Tabel SWOT

<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Faktor Eksternal (O-T)</div> <div style="border-left: 1px solid black; padding-left: 10px;">Faktor internal (S-W)</div> </div>	Strengths	Weaknesses
	<ul style="list-style-type: none"> - Cerita yang sudah ada sejak dulu. - Menggunakan gaya ilustrasi komik berwarna. - Lebih mudah memahami sebuah cerita dengan ilustrasi. - Anak membutuhkan pengetahuan tentang daerah tempat tinggal mereka. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kurangnya media informasi tentang asal-usul nama kabupaten Tuban kepada masyarakat Tuban. - Kurangnya pengetahuan anak-anak Tuban tentang cerita asal-usul nama kabupaten Tuban.
Opportunities	S + O	W + O
<ul style="list-style-type: none"> - Pentingnya melestarikan sejarah agar tidak terlupakan. - Adanya dukungan dari budayawan untuk mengangkat cerita asal-usul nama kabupaten Tuban. - Masih jarang yang mengangkat cerita asal-usul nama kabupaten Tuban dalam buku ilustrasi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang buku ilustrasi sebagai media penyampaian informasi tentang asal-usul nama kabupaten Tuban. - Mengenalkan sejarah agar anak-anak memiliki pengetahuan terhadap sejarah tempat tinggalnya melalui buku ilustrasi komik berwarna. 	<ul style="list-style-type: none"> - Menjadikan buku ilustrasi ini sebagai media informasi cerita asal-usul nama kabupaten Tuban. - Membuat desain ilustrasi yang dapat menarik anak-anak dalam mempelajari sejarah tempat tinggalnya.
Threats	S + T	W + T
<ul style="list-style-type: none"> - Banyaknya buku ilustrasi yang memiliki cerita lebih populer atau yang lebih disukai anak daripada cerita tentang sejarah. - Tidak semua siswa sekolah dasar menyukai pelajaran sejarah. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang desain ilustrasi yang disukai oleh anak usia 9-12 tahun. - Media ilustrasi <i>digital painting</i> diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dengan konsep ilustrasi yang menarik. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang buku ilustrasi asal-usul nama kabupaten Tuban dengan teknik <i>digital painting</i> untuk mempermudah penyesuaian gaya desain dan konsep.

Strategi utama : Merancang buku ilustrasi sebagai media penyampaian informasi dan media mengenalkan sejarah agar anak-anak memiliki pengetahuan tentang asal-usul nama kabupaten Tuban dengan gaya ilustrasi komik berwarna.

4.3.4 Key Communication Message



Gambar 4.5 Key Communication Message

4.3.5 Deskripsi konsep

Berdasarkan analisis dari *Key Communication Message* maka disimpulkan bahwa konsep untuk perancangan Buku Cerita Bergambar Asal-usul Nama Kabupaten Tuban dengan Teknik *Digital Painting* sebagai media informasi untuk anak usia 9-12 tahun adalah “*Historical Story*” yang didapat dari KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), *historical story* adalah cerita yang mengandung unsur sejarah. Cerita asal-usul nama Kabupaten Tuban memiliki unsur sejarah yang terdapat dalam cerita. Kata tersebut didapat melalui analisis *keyword* yang didapatkan dari SWOT, STP, dan USP.

Konsep perancangan buku ini mengusung konsep yang berhubungan dengan *historical story* (cerita yang mengandung unsur sejarah) adalah untuk memperkenalkan dan melestariakan cerita asal-usul nama kabupaten Tuban pada anak usia 9-12 tahun supaya anak dapat mengerti tentang cerita ini dan tentunya dibuat dalam bentuk buku ilustrasi dengan gaya ilustrasi komik.

4.4 Konsep Perancangan Karya

4.4.1 Tujuan Kreatif

Penelitian perancangan ini bertujuan membuat buku cerita dengan gaya ilustrasi komik yang berisi tentang cerita asal-usul nama kabupaten Tuban, serta sebagai media edukasi yang efektif untuk anak sekolah dasar di kabupaten Tuban.

4.4.2 Strategi Kreatif

Dalam Perancangan buku ini menggunakan teknik *digital painting*. Teknik ilustrasi dengan menggunakan *Digital Painting* yang terdapat didalam buku akan menambah daya tarik dan meningkatkan minat baca anak. Ilustrasi pada sebuah buku juga membantu anak untuk memvisualisasikan informasi atau text sehingga dapat membantu proses berpikir.

A. Format dan Ukuran Buku

Perancangan buku ini menggunakan jenis buku ilustrasi yang berjumlah 34 halaman termasuk cover depan dan belakang. Berikut ini format buku yang terdiri dari cover depan, detail buku, biodata penulis, pelanggaran hak cipta, kata

pengantar, cerita singkat, daftar isi, judul cerita, isi cerita, pesan moral, dan cover belakang. Buku yang berukuran A5 (21 cm x 14,8 cm), untuk percetakan ukuran menjadi *cropmark* 22 cm x 15,8 cm, dengan gramatur cover 260 gram, gramatur isi 210 gram menggunakan kertas *art paper* dan *finishing softcover*.

B. Jenis Layout

Karena *keyword* “*historical story*” (cerita yang mengandung unsur sejarah) dalam layout yang harus menampilkan gambar dan teks. Maka jenis *layout* yang digunakan yaitu jenis layout dengan gambar yang lebih banyak daripada teks. *Layout* ini dipilih, agar anak-anak lebih memahami jalan cerita yang disampaikan, dengan melihat gambar dan sekaligus membaca teks.

C. Judul (*headline*)

Pada perancangan buku cerita ini memerlukan judul yang sesuai dengan gambaran dari isi buku. Sehingga peneliti menggunakan judul sebagai berikut “Asal-Usul Nama Kabupaten Tuban” sesuai dengan cerita yang terdapat dalam buku.

D. Subjudul (*subheadline*)

Subjudul (subheadline) yakni “*Metu Banyu*”. *Subjudul* tersebut diambil karena asal-usul nama Kabupaten Tuban dari kata *metu banyu*.

E. Tipografi

Dalam perancangan peneliti menggunakan *font 106 Beats That* dan *Gidole*. Untuk judul menggunakan *font 106 Beats That* yang termasuk jenis *font sans serif* agar mudah dibaca dan memberikan kesan sejarah dengan bentuk *font* memiliki bercak-bercak. Untuk isi buku menggunakan *font Gidole* yang termasuk jenis *font sans serif* karena mudah dibaca dan *font* jenis *sans serif* cocok untuk anak-anak.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!

Gambar 4.6 *Font 106 Beats That*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890!@#\$%^&*

Gambar 4.7 *Font Gidole*

D. Warna



Gambar 4.8 Sekma Warna *Reminiscent* dan warna pendukung

Sumber: Teori *Shigenobu Kobayashi*, 2022

Dari keyword “*historical story*” dalam penelitian, peneliti menggunakan sekma warna yang terdapat dalam teori *Shigenobu Kobayashi* yaitu sekma *reminiscent*. Sekma *reminiscent* adalah warna yang memiliki kesan *hard* (sangat teguh, gigih). Untuk memberikan kesan lebih hidup dalam karya penulis memasukan beberapa warna pendukung seperti warna hijau, biru, putih, dan kuning.

E. Sinopsis

Di suatu daerah yang bernama Gumenggan hiduplah seorang pemuda bernama Raden Arya Dandang Miring yang suka mengembar ketempat-tempat yang sepi dan suka bertapa. Pada waktu bertapa Raden Arya Dandang Miring ingin memiliki sebuah negara yang aman tentram serta keturunannya dapat menjadi pemimpin yang hebat. Setelah sekian lama bertapa dengan teguh dan kehendak yang kuat akhirnya keinginannya dikabulkan oleh pada Dewata, tetapi dengan beberapa syarat. Syarat pertama Raden Arya Dandang Miring harus

membuka hutan yang bernama Ancer untuk dijadikan sebagai pemukiman dan hanya boleh dipimpin oleh beliau sendiri. Syarat kedua anak Raden Arya Dandang Miring harus membuka hutan Papringan untuk dijadikan pemukiman setelah semua syarat terpenuhi barulah cita-cita Raden Arya Dandang Miring dapat tercapai. Beberapa tahun kemudian Raden Arya Dandang Miring berhasil membuka hutan Ancer dan setelah itu beliau dikaruniai seorang putra yang bernama Raden Arya Dandang Wacana. Setelah memimpin pemukiman tersebut selama 20 tahun akhirnya Raden Arya Dandang Miring meninggal dan berpesan kepada putranya untuk melakukan pesan yang telah didapat dari Dewata yaitu membuka hutan Papringan. Raden Arya Dandang Wacana mulai membuka hutan dengan menebas-nebas bambu. Pedang beliau mengenai sebuah batu, di cela-cela batu tersebut terdapat sumber air yang sangat melimpah dan dengan spontan beliau menyebut “*Metu Banyu*” yang disingkat menjadi kata Tuban. Setelah hal tersebut Tuban dijadikan nama tempat itu dan Raden Arya Dandang Wacana mendapatkan gelar Kyai Gede Papringan karena berhasil membuka hutan Papringan.

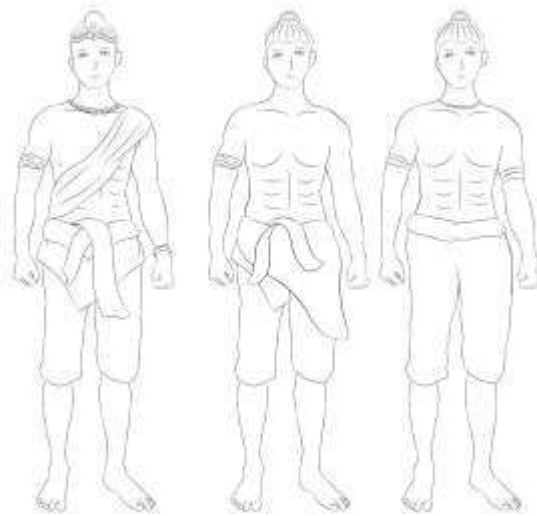
4.5 Perancangan Media

4.5.1 Strategi Media

Buku cerita bergambar yang menggunakan teknik *digital painting* mengenai cerita asal-usul nama kabupaten Tuban untuk anak usia 9-12 tahun sebagai media informasi. Media yang digunakan adalah *e-book*, stiker, gantungan kunci, dan *x-banner*.

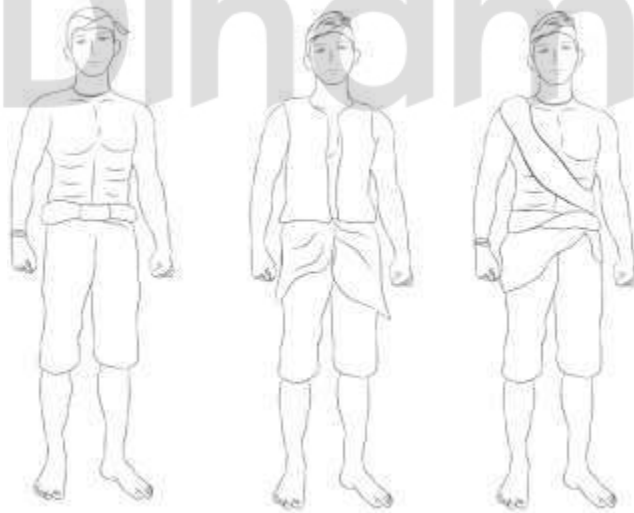
4.5.2 Perancangan Desain

A. Sketsa Tokoh



Gambar 4.9 Sketsa Tokoh Raden Arya Dandang Miring

Beberapa sketsa Raden Arya Dandang Miring yang menunjukkan bahwa beliau yang hanya menggunakan kain dan celana.



Gambar 4.10 Sketsa Tokoh Raden Arya Dandang Wacana

Beberapa sketsa Raden Arya Dandang Wacana dengan tampilan pemuda yang gagah dan berparas bagus.

B. Sketsa Ilustrasi



Gambar 4.11 Sketsa Cerita

Berikut ini merupakan sketsa dari ilustrasi yang terdapat dalam cerita, dengan menggunakan tampilan sketsa yang diambil dari karakter dan tempat yang digunakan dalam cerita.

C. Sketsa Media Pendukung



Gambar 4.12 Sketsa Gantungan Kunci Dan Stiker

Sketsa desain yang akan menjadi stiker dan gantungan kunci terdapat 3 sketsa.

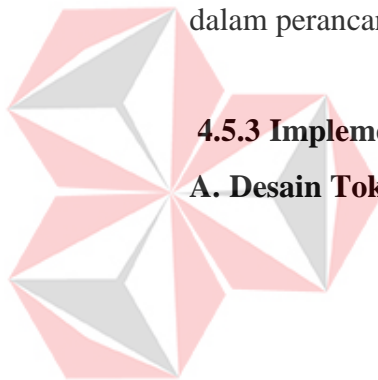


Gambar 4.13 Sketsa X-Banner

Sketsa desain untuk *x-banner* yang akan digunakan untuk media pendukung dalam perancangan.

4.5.3 Implementasi Media

A. Desain Tokoh



UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 4.14 Tokoh Dengan Warna

Dari sketsa tokoh maka dipilih dua tokoh yang sesuai dengan karakter. Raden Arya Dandang Miring yang suka bertapa dan berkelana cocok dengan pakaian sederhana celana yang menggunakan ikat pinggang dan selendang kain.

Raden Arya Dandang Wacana digambarkan sebagai seorang pemuda yang memiliki paras rupawan dengan menggunakan pakaian sederhana berupa baju lengan pendek dan celana dengan kain sebagai ikat pinggang.

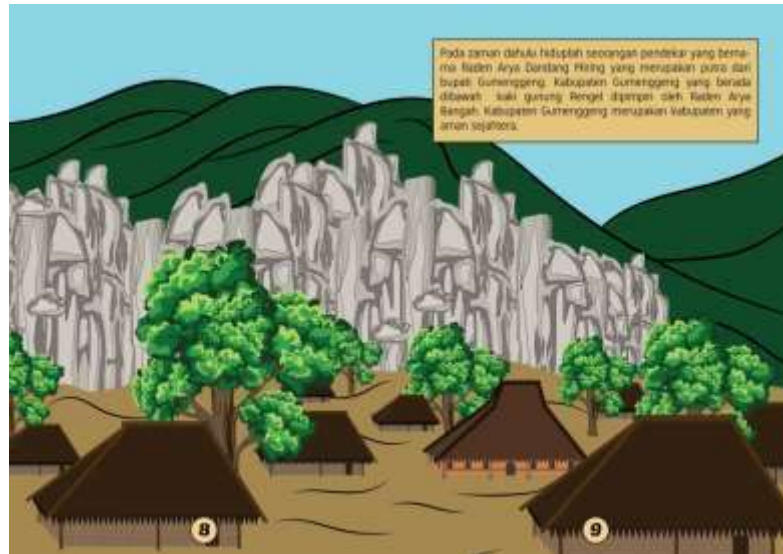
B. Media Utama

Media utama yang di pilih peneliti yaitu buku cerita dengan teknik *digital painting* tentang cerita asal-usul nama kabupaten Tuban untuk anak usia 9-12 tahun.



Gambar 4.15 Cover Buku Cerita

Cover buku menunjukkan *visualisasi* dari batu yang keluar air beserta Raden Arya Dandang Miring dan Raden Arya Dandang Wacana dengan latar belakang hutan bambu (Papringan) dengan judul Asal-usul Nama Kabupaten Tuban serta sub judul *Metu Banyu*. Pada *cover* belakang terdapat sinopsis cerita dan gambar dua batu yang mengeluarkan air dari tengah-tengah batu.



Gambar 4.16 Isi Buku Halaman 8 Dan 9

Dalam gambar terdapat pegunungan batu kapur sebagai latar belakang, dan beberapa pemukiman warga Gumenggeng. *Layout* dengan salah satu sisi halaman terdapat teks dan sisi satunya *full* gambar agar pembaca tidak bosan. Isi buku halaman 8 dan 9 bercerita tentang pengenalan Kabupaten Gumenggeng yang terletak di bawah kaki gunung Rengel.



Gambar 4.17 Isi Buku Halaman 12 Dan 13

Dalam gambar terdapat Raden Arya Dandang Miring yang sedang berada di dalam hutan. *Layout* sisi sebelah kiri atau pada halaman 12 terdapat teks dan gambar sedangkan halaman 13 hanya terdapat *full* gambar. Isi buku halaman 12

dan 13 saat Raden Arya Dandang Miring sedang berkelana di hutan atau tempat-tempat yang sepi untuk mencari tempat bertapa.



Gambar 4.18 Isi Buku Halaman 14 Dan 15

Dalam gambar terdapat Raden Arya Dandang Miring yang sedang berada di sebuah gua yang sunyi. *Layout* pada gambar ini teks yang berada pada halaman 15 karena pada halaman 14 terdapat Raden Arya Dandang Miring yang sedang bertapa dan supaya pembaca dapat melihat karakter dengan jelas. Isi buku halaman 15 dan 14, bercerita saat Raden Arya Dandang Miring sedang bertapa dalam gua serta mendapatkan ilham dari Dewata untuk membangun sebuah pemukiman.



Gambar 4.19 Isi buku halaman 28 dan 29

Dalam gambar terdapat Raden Arya Dandang Wacana dengan latar belakang hutan bambu dan dua batu yang di tengah batu tersebut keluar air. *Layout* pada gambar ini teks berada pada halaman 29, agar pembaca dapat melihat gambar dulu sebelum membaca teks dan mengerti maksud dari teks setelah melihat gambar. Isi buku halaman 28 dan 29, saat Raden Arya Dandang Wacana membuka hutan serta menemukan sumber air yang keluar dari cela-cela batu.

C. Media Pendukung

C.1 X-Banner



Gambar 4.20 X-Banner

Desain *x-banner* berukuran 60X160 cm dengan berisi ilustrasi yang menampilkan Raden Arya Dandang Miring dan putranya Raden Arya Dandang

Wacana dengan latar belakang hutan papringan (bambu) serta batu yang keluar air

C.2 Stiker



Gambar 4.21 Stiker

Desain stiker diambil dari karakter yang terdapat di dalam buku sehingga tidak lepas dari identitas visual dari buku yang merupakan media utama dalam perancangan dengan latar belakang hutan Papringan. Stiker ini diharapkan dapat membantu promosi.

C.3 Gantungan Kunci



Gambar 4. 22 Gantungan kunci

Desain gantungan kunci ini sama dengan desain dari stiker yaitu karakter yang terdapat di dalam buku sehingga tidak lepas dari identitas visual dari buku yang merupakan media utama dalam perancangan dengan latar belakang hutan Papringan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan maka kesimpulan yang didapat yaitu masih banyak anak-anak yang kurang mengetahui tentang asal-usul nama daerah terutama daerah tempat tinggal mereka, terlebih lagi anak-anak kurang mendapatkan informasi tentang cerita yang hanya berisi teks. Hal ini dapat menjadi acuan untuk membuat suatu media informasi yang berisi teks dengan perpaduan gambar ilustrasi. Data penelitian diambil dari wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi literatur. Setelah memperoleh data maka didapatkan *keyword* yang berupa “*Historical Story*” mempunyai makna melestarikan cerita sejarah yang sudah mulai hilang untuk diperkenalkan kembali kepada anak-anak melalui media buku cerita bergambar dengan teknik *digital painting*. Media pendukung yang digunakan berupa, *e-book*, *x-banner*, stiker, dan gantungan kunci yang dapat membantu promosi buku ilustrasi cerita asal-usul nama kabupaten Tuban.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti memberikan saran:

1. Untuk penelitian selanjutnya yaitu diharapkan dapat mengangkat dalam bentuk video animasi.
2. Kepada Dinas Pariwisata, Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tuban supaya memperbanyak informasi tentang asal-usul nama Kabupaten Tuban.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Morissan. 2010. *Periklanan komunikasi pemasaran terpadu*. Jakarta: Kencana.
- Amirin, Tatang M. 1986. *Menyusun Rencana Penelitian*. Jakarta: Rajawali.
- Bagong, Suyanto. 2005. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta : Kencana Prenanda Media Group.
- Bungin, Burhan. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Deden Pratama. 2017. Internet. *Mengenal Digital Painting*. <https://docplayer.info/86376238-Mengenal-digital-painting.html>. Diakses 25 September 2021
- Dosen Pendidikan 2. 2021. Internet. *Cerita Rakyat*. <https://www.dosenpendidikan.co.id/cerita-rakyat/>. Diakses 10 September 2021.
- Dosenpendidikan. 2021. Internet. *Sinopsis Adalah*. <https://www.dosenpendidikan.co.id/sinopsis-adalah/>. Diakses 25 September 2021.
- Gusnetti, Syofiani, dan Romi Isnanda. 2016. *Struktur Dan Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat*. Jurnal Gramatika, Universitas Bung Hatta.
- Hendra Adipta, Maryaeni, Muakibatul Hasanah. 2016. *Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Bacaan Siswa Sd*. Jurnal Pendidikan, Vol.1, No. 5.
- Indrawan, Rully., Yaniawati, R. Poppy, 2014. *Metodologi Penelitian*. Bandung: PT. REFIKA ADITAMA.
- Ismawati, Erna. 2009. *Rahasia Pikiran Manusia*. Jogjakarta: Garai Ilmu.
- Kurniasih,Sani. 2014. *Strategi – Strategi Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Mantei, J. & Kervin, L. 2014. *Interpreting the images in a picture book: students make connections to themselves, their lives and experience. English Teaching: Practice and Critique*. Vol. 13, No. 2 pp. 76-92.
- Meilani. 2013. *Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana*. Jurnal Humaniora Vol.4 No 1, BINUS University.
- Pawito. 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. PT. LKIS Pelangi Aksara.

Putri Rahmi & Hijriati. 2021. *Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya*, Jurnal Bunayya, Vol 7, No 1. NIN AR-RANIRY.

Renata Anisa, Rachmaniar. 2019. *Media Informasi Dan Komunikasi Pemerintah Provinsi Jawa Barat*, Jurnal Lontar, Vol.7 No.1. Universitas Pajajaran.

Rustan, Surianto, 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta; PT. Gramedia Pustaka Utama.

Rustan, Surianto. 2009. *Layout: Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Rustan, Surianto. 2017. *Layout: Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Semi, M. Atar. 1993. *Anatomi Sastra*. Padang: Angkasa Raya.

Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi Dalam Desain Grafis (1 ed.)*. Jakarta: Gramedia.

Soeparmo, R. 1983. *Catatan Sejarah 700 Tahun Tuban*. Tuban: Pemda Kabupaten Tuban.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo

Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan paraktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS.

Toha-sarumpaet, R. K. 2010. *Pedoman Penelitian Sastra Anak: Edisi Revisi*. Jakarta: Buku Obor.