



**PERANCANGAN *ARTBOOK* DENGAN TEKNIK *DIGITAL PAINTING*
UNTUK MEMPERKENALKAN KISAH PANGERAN DIPONEGORO
KEPADA ANAK USIA 9-10 TAHUN**



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Jovancha M. Y Dua Anna Keytimu

19420100039

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**PERANCANGAN *ARTBOOK* DENGAN TEKNIK *DIGITAL PAINTING*
UNTUK MEMPERKENALKAN KISAH PANGERAN DIPONEGORO
KEPADA ANAK USIA 9-10 TAHUN**

TUGAS AKHIR

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



**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

**Nama : Jovancha M. Y Dua Anna Keytimu
Nim : 19420100039
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2023

Tugas Akhir

PERANCANGAN *ARTBOOK* DENGAN TEKNIK *DIGITAL PAINTING* UNTUK MEMPERKENALKAN KISAH PANGERAN DIPONEGORO KEPADA ANAK USIA 9-10 TAHUN

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Jovancha M. Y Dua Anna Keytimu

19420100039

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Selasa, 18 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

I. Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN: 0726027101

II. Evi Farsiah Utami, S.Ds., MA.

NIDN: 0717029106

Penguji:

Karsam, MA., Ph.D

NIDN: 0705076802

Universitas
Dinamika
2023.07.25
08:37:48 +07'00'

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2023.07.25
09:21:10 +07'00'

Universitas Dinamika
2023.07.25 12:26:37
+07'00'

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

Universitas Dinamika
2023.07.26 07:21:03
+07'00'

Karsam, MA., Ph.D

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



*“Jangan memaksakan dirimu untuk terlihat sempurna
karena tak semua bunga tumbuh mekar bersamaan.”*

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



*“Saya persembahkan untuk orangtua tercinta dan kedua adik tersayang,
serta seluruh pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan
Tugas Akhir.”*

UNIVERSITAS
Dinamika

**PERNYATAAN
PERSETUJUAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya:

Nama : **Jovancha M. Y Dua Anna Keytimu**
NIM : **19420100039**
Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Tugas Akhir**
Judul Karya : **PERANCANGAN *ARTBOOK* DENGAN TEKNIK *DIGITAL PAINTING* UNTUK MEMPERKENALKAN KISAH PANGERAN DIPONEGORO KEPADA ANAK USIA 9–10 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.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 18 Juli 2023



Jovancha M. Y Dua Anna Keytimu
NIM : 19420100039

ABSTRAK

Pahlawan Nasional merupakan sebuah gelar penghargaan yang diberikan kepada rakyat, sebagai tanda penghormatan untuk mengenang jasa mereka yang telah rela berkorban demi Tanah Air Indonesia. Salah satu Pahlawan Nasional yang telah berjasa untuk Negara Indonesia adalah Pangeran Diponegoro. Pangeran Diponegoro merupakan salah satu Tokoh Pahlawan Nasional yang berasal dari Yogyakarta. Akan tetapi, hampir 65% anak usia 9-10 tahun tidak mengenal Pangeran Diponegoro dan 70% anak-anak tidak mengetahui kisah dari Pangeran Diponegoro. Bahkan, mereka lebih menyukai buku-buku yang berjenis cerita bergambar, komik, ilustrasi, dongeng dan anime. Ditambah karakter pahlawan yang mereka idolakan seperti Captain America, Superman, Batman, Iron Man, Aquaman, Wonder Woman dan Hulk. Agar anak-anak usia 9-10 tahun dapat mengenal Pangeran Diponegoro, maka dirancanglah sebuah artbook dengan teknik digital painting. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Dimana teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Sehingga, menghasilkan konsep karya *excitement* yang memberikan arti semangat, antusias, rasa gembira dan rasa tertarik. Konsep *excitement* ini diimplementasikan dalam alur cerita, elemen desain, *layout*, tipografi dan warna. Perancangan *artbook* dengan teknik digital painting ini berisi kumpulan-kumpulan gambar ilustrasi, yang menceritakan lahirnya Pangeran Diponegoro hingga terjadinya Perang Jawa. Dengan adanya *artbook* ini, dapat menambah pengetahuan, meningkatkan minat baca dan memberikan pesan moral bagi anak-anak.

Kata Kunci: *Anak usia 9-10 tahun, Pangeran Diponegoro, Artbook*

KATA PENGANTAR

Segala hormat dan puji syukur kepada Allah Bapa Yang Maha Kuasa, atas berkat-Nya yang limpah, sehingga Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Artbook* dengan Teknik *Digital Painting* untuk Memperkenalkan Kisah Pangeran Diponegoro kepada Anak Usia 9-10 Tahun”, dapat diselesaikan dengan baik.

Penyusunan laporan ini, tidak akan berhasil tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, ucapan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Papa, mama dan kedua adik tersayang.
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 serta dosen penguji.
4. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual.
5. Siswo Martono, S.Kom., M.M. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan dan saran, sehingga laporan ini dapat diselesaikan dengan lancar.
6. Evi Farsiah Utami, S.Ds., MA. selaku dosen wali dan dosen pembimbing 2 yang telah sabar dalam membimbing dan memberikan arahan, sehingga laporan ini dapat terselesaikan.
7. Sundari, S.Pd, MM. selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri Dukuh Kupang I Surabaya.
8. Ibu Louid Wina Wahyu Triukasi, selaku Kepala Sekolah Dasar Katolik Indriyasana VII Surabaya.
9. Rini Sudiartini, S.Pd, MM. selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri Dukuh Kupang V Surabaya.
10. Bapak Ibu guru yang telah berkontribusi dalam penyusunan laporan ini.
11. Bapak dan Ibu Dosen S1 Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan dorongan, motivasi dan ilmu, selama masa perkuliahan dari awal hingga saat ini.

12. Semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir.

Mohon maaf yang sebesar-besarnya jika ada salah kata yang kurang berkenan. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat untuk kedepannya. Tuhan selalu memberkati dan melindungi kita semua.

Surabaya, 18 Juli 2023

Peneliti



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan	5
1.5 Manfaat	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Pangeran Diponegoro	7
2.2.1 Masa Kecil Pangeran Diponegoro	7
2.2.2 Masa Muda Pangeran Diponegoro.....	7
2.2.3 Perang Jawa	8
2.3 <i>Artbook</i>	10
2.3.1 Jenis-Jenis <i>Artbook</i>	10
2.3.2 Ilustrasi Dalam <i>Artbook</i>	11
2.4 Teknik <i>Digital Painting</i>	12
2.4.1 <i>Brush</i>	13
2.5 Anatomi Buku.....	13
2.6 Perancangan <i>Artbook</i>	15
2.7 Desain	16
2.7.1 Unsur-Unsur Desain.....	17
2.8 <i>Layout</i>	19
2.8.1 Prinsip <i>Layout</i>	20
2.8.2 Konstruksi <i>Layout</i>	21
2.9 Tipografi	21

2.9.1 Jenis-Jenis Tipografi	22
2.10 Media Pendukung	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
3.1 Jenis Penelitian	24
3.2 Unit Analisis	24
3.3 Lokasi Penelitian	24
3.4 Teknik Pengumpulan Data	25
3.4.1 Observasi.....	25
3.4.2 Wawancara.....	26
3.4.3 Angket.....	27
3.4.4 Dokumentasi	27
3.5 Studi Literatur	28
3.6 Teknik Analisis Data	28
3.6.1 Reduksi	28
3.6.2 Penyajian Data	29
3.6.3 Penarikan kesimpulan	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Hasil dan Analisis Data	30
4.1.1 Hasil Observasi	30
4.1.2 Hasil Wawancara	30
4.1.3 Hasil Angket	33
4.1.4 Hasil Dokumentasi.....	38
4.2 Hasil Studi Literatur	40
4.3 Hasil Analisis Data	41
4.3.1 Hasil Reduksi	41
4.3.2 Penyajian Data	42
4.3.3 Penarikan Kesimpulan	43
4.4 Konsep dan <i>Keyword</i>	44
4.4.1 Analisis STP (<i>Segmentasi, Targeting dan Posotioning</i>).....	45
4.4.2 <i>Unique Selling Propotion (USP)</i>	45
4.4.3 Analisis SWOT	45
4.4.4 <i>Keyword Communication Message</i>	47

4.5 Konsep Karya	48
4.5.1 Konsep <i>Artbook</i>	48
4.5.2 Teknik Visual.....	49
4.5.3 Warna.....	49
4.5.4 Tipografi	50
4.5.5 <i>Layout</i>	51
4.5.6 Alur Cerita	51
4.6 Perancangan Karya	52
4.6.1 Strategi Kreatif.....	52
4.6.2 Sketsa Karakter dan Sketsa <i>Layout</i>	53
4.6.3 Sketsa Media Pendukung.....	60
4.7 Implementasi Desain	63
4.7.1 Desain Karakter dan <i>Layout</i>	63
4.7.2 Media Pendukung	71
BAB V PENUTUP	76
5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perang Jawa.....	9
Gambar 2.2 Ilustrasi Dalam <i>Artbook</i>	11
Gambar 2.3 Teknik <i>Digital Painting</i>	12
Gambar 2.4 Anatomi Buku	13
Gambar 2.5 Tekstur.....	18
Gambar 2.6 Warna	19
Gambar 2.7 Anatomi Tipografi.....	22
Gambar 4.1 Anak Usia 9-10 tahun yang Mengetahui Pangeran Diponegoro.....	33
Gambar 4.2 Anak-Anak yang Mengetahui Kisah Pangeran Diponegoro	34
Gambar 4.3 Pengetahuan Anak mengenai Pangeran Diponegoro	34
Gambar 4.4 Mengetahui Peran Jasa Pangeran Diponegoro	35
Gambar 4.5 Jenis Buku yang disukai.....	35
Gambar 4.6 <i>Style</i> Gambar	36
Gambar 4.7 <i>Style</i> Gambar yang disukai.....	36
Gambar 4.8 Dua Alternatif Ilustrasi Karakter.....	37
Gambar 4.9 Pemilihan Karakter Pangeran Diponegoro.....	37
Gambar 4.10 Gambar Koleksi Buku.....	38
Gambar 4.11 Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan.....	39
Gambar 4.12 Pemahaman Anak Tentang Pangeran Diponegoro.....	39
Gambar 4.13 Buku Komunikasi Grafis.....	40
Gambar 4.14 <i>Keyword</i>	47
Gambar 4.15 Palet Warna	49
Gambar 4.16 <i>Font</i> Pertama	50
Gambar 4.17 <i>Font</i> Kedua.....	50
Gambar 4.18 <i>Layout</i> Multi Panel.....	51
Gambar 4.19 Sketsa 2 Alternatif Karakter.....	53
Gambar 4.20 Sketsa <i>Artbook Cover</i>	53
Gambar 4.21 Sketsa Isi <i>Layout</i>	54
Gambar 4.22 Sketsa <i>Layout</i> Halaman 1-4.....	54
Gambar 4.23 Sketsa <i>Layout</i> Halaman 5-8.....	55

Gambar 4.24 Sketsa Ilustrasi Cerita.....	55
Gambar 4. 25 Sketsa <i>Layout</i> Halaman 11-14.....	56
Gambar 4.26 Sketsa <i>Layout</i> Halaman 15-18.....	56
Gambar 4.27 Sketsa <i>Layout</i> Halaman 19-22.....	57
Gambar 4.28 Sketsa <i>Layout</i> Halaman 23-26.....	57
Gambar 4. 29 Sketsa <i>Layout</i> Halaman 27-30.....	58
Gambar 4.30 Sketsa <i>Layout</i> Halaman 31-34.....	58
Gambar 4.31 Sketsa <i>Layout</i> Halaman 35-38.....	59
Gambar 4.32 Sketsa <i>Layout</i> Halaman 39-42.....	59
Gambar 4.33 Sketsa <i>Layout</i> Halaman 43-44.....	60
Gambar 4. 34 Sketsa Media Pendukung	60
Gambar 4.35 Sketsa <i>X-Banner</i>	61
Gambar 4.36 Sketsa Poster	62
Gambar 4.37 Sketsa <i>Puzzle Game</i>	62
Gambar 4.38 Desain Karakter Pangeran Diponegoro.....	63
Gambar 4.39 Hasil Desain <i>Cover Artbook</i>	63
Gambar 4.40 Hasil Desain <i>Layout Artbook</i>	64
Gambar 4.41 Hasil Desain Halaman 1-4.....	65
Gambar 4.42 Hasil Desain Halaman 5-8.....	65
Gambar 4.43 Hasil Desain Ilustrasi Cerita Halaman 9-10.....	66
Gambar 4.44 Hasil Desain Halaman 11-14.....	66
Gambar 4.45 Hasil Desain Halaman 15-18.....	67
Gambar 4.46 Hasil Desain Halaman 19-22.....	67
Gambar 4.47 Hasil Desain Halaman 23-26.....	68
Gambar 4.48 Hasil Desain Halaman 27-30.....	68
Gambar 4.49 Hasil Desain Halaman 31-34.....	69
Gambar 4.50 Hasil Desain Halaman 35-38.....	69
Gambar 4.51 Hasil Desain Halaman 39-42.....	70
Gambar 4.52 Hasil Desain Halaman 43 dan 44	71
Gambar 4.53 Pembatas Buku.....	71
Gambar 4.54 Gantungan Kunci.....	72
Gambar 4.55 Stiker	72

Gambar 4.56 X-Banner	73
Gambar 4.57 Hasil Desain Poster	74
Gambar 4.58 Bukti <i>Upload E-book</i>	74
Gambar 4.59 Hasil Desain <i>Puzzle Game</i>	75



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

Table 4.1 Tabel Responden.....	33
Table 4.2 Tabel 3 sekolah di Surabaya	33
Table 4.3 Tabel Analisis SWOT	46



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pahlawan Nasional merupakan sebuah gelar penghargaan untuk diberikan kepada rakyat Indonesia, yang rela berkorban dan bertaruh melawan para penjajah, demi mempertahankan Tanah Air Indonesia. Pahlawan juga disebut sebagai simbol perjuangan, yang rela gugur di medan perang dan setia kepada satu nusa satu bangsa. Kita sebagai generasi muda, patut mengenang dan meneladani para pahlawan sebagai bentuk penghormatan.

Ketua Panitia Hari Pahlawan Nasional 2020 Helmy Yahya mengatakan, generasi muda saat ini, banyak yang melupakan sosok pahlawan nasional dan hilangnya rasa nasionalisme. Bahkan, anak-anak usia 9-10 tahun juga tidak mengetahui pahlawan nasional berjumlah 183, dengan berbagai kisah perjuangan (Zulfikar, 2020). Pengetahuan tentang sejarah perjuangan pahlawan nasional wajib dipelajari anak-anak usia 9-10 tahun, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar. Akan tetapi, dengan memperkenalkan sosok pahlawan nasional melalui mata pelajaran tersebut belum cukup.

Kepala Divisi Humas Polri Irjen Pol. Prabowo Argo Yuwono, juga mengaku sangat prihatin terhadap anak-anak usia sekolah dasar, yang lebih mengetahui *youtuber* dan lagu-lagu Tiktok daripada mengenal Tokoh Pahlawan Nasional (Hakim, 2020). Berdasarkan survei Kompas, 51,8% anak-anak usia 9-10 tahun mengartikan pahlawan sebagai sosok yang dapat memperjuangkan hak-hak dan kedamaian rakyat. Mereka lebih banyak menyimpulkan karakter pahlawan itu seperti sosok *superhero* yang hebat dalam berperang, dan memiliki kekuatan super untuk melawan musuh (Umam, 2021).

Anak-anak usia 9-10 tahun lebih cepat meniru dan mengidolakan karakter untuk dijadikan sebagai contoh. Karakter pahlawan yang banyak diidolakan anak usia 9-10 tahun seperti, Captain America, Superman, Batman, Iron Man, Aquaman, Wonder Woman dan Hulk. Dengan mengidolakan salah satu karakter *superhero*, anak-anak usia 9-10 dapat meningkatkan rasa percaya diri dan cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (Sutanto, 2022).

Sopyan Molana Kosasih, S. Pd mengatakan bahwa, sebagian anak usia 9-10 tahun tidak mengenal nama-nama pahlawan nasional dan malas untuk memperingati Hari Pahlawan. Anak-anak lebih menyukai cerita pahlawan dari Jepang 56%, Malaysia 24%, Amerika 24% dan Indonesia 6% (Ardiana, 2012). Hal ini menunjukkan Indonesia menempati posisi terendah, dalam mengenal dan membaca buku tentang Tokoh Pahlawan Nasional.

Rendahnya budaya dalam membaca buku juga disebabkan oleh sebagian anak-anak Indonesia yang lebih tertarik melihat media sosial, lebih mengikuti *trend* masa kini dan menganggap membaca buku tentang pahlawan adalah hal yang paling jadul. Berdasarkan hasil survei, Indonesia menempati peringkat 62 dari 70 negara. Indonesia juga mencatat skor literasi terendah dibawah 400 dengan rata-rata 388. Literasi finansial anak-anak Indonesia yang berusia 9-15 tahun, juga berada diperingkat paling rendah diantara 20 negara (Utami, 2021).

Anggota Dewan Pendidikan Jawa Timur Isa Ansori, juga menyebutkan, 42% anak-anak lebih suka menonton televisi, 38% bermain *game online* dan 20% membaca buku (Hakim, 2022). Bahkan hingga saat ini, keberadaan buku-buku cerita Pahlawan Indonesia sangat memprihatinkan. Anak-anak lebih tertarik pada buku-buku cerita fantasi luar negeri, sehingga menyebabkan pergeseran budaya dalam membaca buku-buku buatan Indonesia sangat menurun. Apalagi jika dikaitkan dengan buku yang membahas tentang seluk-beluk pahlawan nasional.

Salah satu Pahlawan Nasional yang telah berjasa untuk bangsa dan Negara Indonesia adalah Pangeran Diponegoro. Pangeran Diponegoro merupakan salah satu Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia yang berasal dari Yogyakarta. Nilai moral dari sisi kepribadian Pangeran Diponegoro sebagai Ratu Adil adalah sosok yang sangat berani, gigih, sederhana, taat pada agama, tidak terpengaruh dalam hal duniawi dan berperan penting dalam menyebarkan agama Islam pada masyarakat Jawa. Pesan positif dan nilai moral dari sosok Pangeran Diponegoro ini, dapat dijadikan sebagai contoh bagi anak-anak usia 9-10 tahun.

Melalui wawancara peneliti bersama Ibu Agnes Martini selaku wali kelas, bahwa pengenalan Tokoh Pangeran Diponegoro sudah diajarkan kepada anak-anak mulai kelas 4. Kurikulum yang digunakan pada semester ini ada dua yaitu, Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013.

Kurikulum Merdeka menggunakan buku IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), sedangkan Kurikulum 2013 menggunakan buku Tematik Terpadu tentang pahlawanku. Akan tetapi, buku-buku pendukung lainnya yang mengupas kembali tentang kisah perjuangan Pangeran Diponegoro masih sangat minim untuk anak usia 9-10 tahun, ditambah dengan visualnya terkesan lama.

Ibu Agnes Martini juga mengatakan, sebagian anak-anak merasa semangat ketika menerima pelajaran pahlawanku dan mendengar cerita sejarah perjuangan dari beberapa pahlawan termasuk Pangeran Diponegoro. Ada pula sebagian anak-anak yang merasa jenuh, merasa bosan, karena mereka menganggap pelajaran tersebut hanya sebagai pengetahuan sekilas, bersifat hafalan dan tidak wajib untuk diingat.

Hal ini juga diperkuat melalui hasil survei peneliti pada tiga sekolah dasar di Surabaya. Dari 90 responden menyatakan, hampir 65% anak usia 9-10 tahun tidak mengenal Pangeran Diponegoro, 70% tidak mengetahui sejarah Pangeran Diponegoro, 75% tidak mengetahui nama asli dari Pangeran Diponegoro dan 87,5% tidak mengetahui peran serta jasa perjuangan Pangeran Diponegoro dalam memimpin Perang Jawa. Hampir sebagian anak-anak lebih menyukai buku jenis cerita bergambar, komik, ilustrasi, dongeng dan anime.

Bahkan, salah satu murid kelas 4 Sekolah Dasar Katolik Indriyasana VII Surabaya lebih menyukai cerita jenis anime yang berjudul Boku no Pico karena bagus. Akan tetapi, cerita anime Boku no Pico sebenarnya tidak disarankan untuk ditonton dan dilihat oleh anak-anak usia 9-10 tahun. Cerita tersebut secara tidak langsung memberikan kesan seksual atau hal negatif, yang akan memberikan dampak bagi perilaku dan pikiran anak-anak.

Maka, sebagai upaya dalam memperkenalkan salah satu Tokoh Pahlawan Nasional dan meningkatkan minat baca pada anak-anak usia 9-10 tahun, peneliti merancang sebuah *artbook* tentang kisah Pangeran Diponegoro. Hal ini didukung dari hasil survei peneliti pada usia 9-10 tahun bahwa, 56% anak-anak menyukai jenis buku *artbook* dan 44% menyukai jenis buku *pop-up*. Begitu juga dengan teknik gambar ilustrasi, 51% anak-anak menyukai teknik digital painting dengan *style children* dan 49% menyukai teknik *digital painting* dengan *style semi realisme*.

Artbook merupakan sebuah media kreatif yang melibatkan perancangan karya pada konsep buku yang memiliki keunikan dan unsur estetik (Yakub dkk, 2021). Sedangkan, menggunakan teknik *digital painting* memiliki kelebihan seperti, menghasilkan gambar ilustrasi dengan resolusi jernih dan dapat digunakan pada berbagai jenis *software* (Aulia, 2018).

Artbook dengan teknik *digital painting* juga merupakan sebuah buku seni kreatif yang memuat visual grafis berupa ilustrasi, tata letak dan tipografi untuk menyampaikan sebuah makna atau pesan. Perancangan visual *artbook* dengan menampilkan karakter yang menarik sangat cocok untuk anak-anak usia 9-10 tahun, sehingga menciptakan berbagai macam reaksi anak terhadap isi buku, untuk meningkatkan minat baca (Jantoro, 2018).

Semoga melalui perancangan *artbook* ini, anak-anak dapat mengenal dan selalu mengenang jasa perjuangan Pangeran Diponegoro, sebagai upaya membangkitkan rasa nasionalisme pada generasi mendatang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang didapat adalah, Bagaimana merancang *artbook* dengan teknik *digital painting* untuk memperkenalkan kisah Pangeran Diponegoro sebagai pahlawan nasional dan meningkatkan minat baca pada anak usia 9-10 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih jelas, batasan masalah yang akan dirancang adalah sebagai berikut:

1. Perancangan *artbook* berbasis cerita dengan gambar ilustrasi yang memuat tentang kisah lahirnya Pangeran Diponegoro hingga terjadinya Perang Jawa.
2. Perancangan *artbook* tentang kisah Pangeran Diponegoro menggunakan teknik *digital painting*, yang ditunjukkan kepada anak usia 9-10 tahun untuk menambah pengetahuan dan meningkatkan minat baca.
3. Spesifikasi buku *hard cover* dengan ukuran 14,8 x 21 cm (A5), *full color*.
4. Media pendukung berupa pembatas buku, gantungan kunci, stiker, *x-banner*, poster, *e-book* dan *puzzle game*.

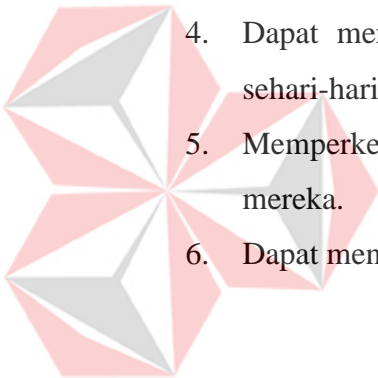
1.4 Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang *artbook* dengan menggunakan teknik *digital painting* untuk memperkenalkan Pangeran Diponegoro sebagai pahlawan nasional, dan menambah pengetahuan serta meningkatkan minat baca pada anak usia 9-10 tahun.

1.5 Manfaat

Manfaat dari perancangan *artbook* bagi anak-anak usia 9-10 tahun yaitu:

1. Menambah pengetahuan tentang kisah perjuangan Pangeran Diponegoro.
2. Menyadarkan anak-anak sebagai generasi bangsa untuk mengenang jasa Pangeran Diponegoro sebagai sosok pahlawan nasional.
3. Mendapatkan nilai-nilai positif dari kisah perjuangan Pangeran Diponegoro yang diterapkan sejak dini.
4. Dapat menerapkan rasa kepahlawanan dan nasionalisme pada kehidupan sehari-hari.
5. Memperkenalkan sosok pahlawan yang belum diketahui anak-anak seusia mereka.
6. Dapat meningkatkan minat baca pada anak-anak usia 9-10 tahun.



BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan hasil penelitian terdahulu, sebagai bahan perbandingan, baik yang sudah terpublikasi maupun yang belum terpublikasi. Penelitian terdahulu disusun oleh Insani & Alamin (2019), dengan judul Perancangan Komik *Digital* “Pangeran Diponegoro” sebagai Media Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional.

Jenis penelitian sebelumnya menggunakan metode pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Kelebihan dari penelitian terdahulu adalah warna ilustrasi komik *digital* menarik, pemilihan tipografi yang mudah untuk dibaca dan cocok untuk anak Sekolah Menengah Atas (SMA). Konsep cerita komik ilustrasi *digital*, terinspirasi dari “*Sinau Gawe Dolan, Dolan Gawe Paham*” yang diterjemahkan menjadi *genre* aksi, drama dan infografis dari Pangeran Diponegoro.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu:

1. Dalam penelitian ini sama-sama menggunakan metode pendekatan kualitatif.
2. Mengangkat kembali tentang kisah Pangeran Diponegoro.
3. Memiliki tujuan yang sama yaitu memperkenalkan kisah Pangeran Diponegoro untuk menambah wawasan dan meningkatkan minat baca.

Sedangkan, perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian terdahulu menggunakan metode pendekatan kualitatif dan kuantitatif sedangkan, penelitian saat ini hanya menggunakan metode pendekatan kualitatif.
2. Penelitian terdahulu merancang ilustrasi komik *digital* sedangkan, peneliti saat ini merancang sebuah media *artbook*.
3. Teknik dan visual gambar menggunakan *style* manga atau *manhwa* sedangkan peneliti saat ini menggunakan teknik *digital painting*.
4. Target penelitian terdahulu adalah usia remaja hingga dewasa dan fokus kepada anak Sekolah Menengah Atas (SMA) sedangkan target penelitian saat ini ditunjukkan kepada anak usia 9-10 tahun.

2.2 Pangeran Diponegoro

2.2.1 Masa Kecil Pangeran Diponegoro

Pangeran Diponegoro lahir di Yogyakarta, pada 11 November 1785. Nama masa kecilnya adalah Raden Mas Mustahar, sedangkan setelah menikah menjadi Raden Mas Antawirya. Ia digelari “Diponegoro” dengan kepribadiannya yang sederhana, taat agama, berbudi luhur dan tidak memiliki ambisi untuk menjadi pemimpin pemerintahan Keraton Yogyakarta (Muhibbuddin, 2018: 73).

Pangeran Diponegoro merupakan anak sulung dari Sultan Hamengku Buwono III, dari istri selir atau *Garwo Ampeyan*. Ibu Pangeran Diponegoro bernama Raden Ayu Mangkarawati salah satu Garwo Ampeyan Hamengku Buwono III yang berasal dari Pacitan. Ibu Pangeran Diponegoro merupakan keturunan Kyai Ageng Prampelan, sebagai tokoh pendiri Mataram yaitu, Panembahan Senopati Sutowijoyo (Muhibbuddin, 2018: 79).

Ketika Pangeran Diponegoro lahir ke dunia, kakek buyut Sultan Hamengku Buwono I menyampaikan sebuah ramalan bahwa, cucu yang ditimangnya akan membawa kehancuran yang sangat luar biasa terhadap kolonial Belanda (Mardiyono, 2020: 21). Pangeran Diponegoro kecil dan tumbuh dari belaian kasih sayang dari sejumlah wanita yang memiliki sosok keibuan. Ibu Diponegoro melahirkan sang pangeran kecil saat berusia 14 tahun. Pangeran Diponegoro dididik dan tinggal bersama neneknya Ratu Ageng di Tegalrejo (Carey, 2016: 84).

Sejak kecil, Pangeran Diponegoro belajar mengenai Agama Islam dari Kyai Taptojani. Pangeran Diponegoro kecil tinggal di lingkungan yang bernuansa tentram dan dibesarkan dalam lingkungan pesantren. Ia tidak suka tinggal di Istana Keraton, karena banyak sekali perselisihan, persengkongkolan, kemerosotan akhlak, pelanggaran susila dan pengaruh barat yang bersifat merusak. Pangeran Diponegoro kecil terbiasa bergaul dengan para petani, berkumpul dengan para santri dan menyamar sebagai kaum biasa (Ardison 2017: 4-5).

2.2.2 Masa Muda Pangeran Diponegoro

Ketika mulai beranjak dewasa, Pangeran Diponegoro mulai tinggal di istana. Pangeran Diponegoro memiliki pengaruh yang cukup besar, sehingga membuat Para Belanda menyesal memilih Ia sebagai Wai Sultan Hamengku Buwono V.

Selain itu, Pangeran Diponegoro juga dianggap sebagai ancaman bagi kekuasaan Belanda. Tak heran, residen dan patih selalu mengambil keputusan-keputusan dengan tidak merundingkan terlebih dahulu dengan Pangeran Diponegoro (Ardison, 2017: 7-8).

Suatu ketika, Pangeran Diponegoro diperlakukan tidak pantas oleh dua pegawai Belanda, dalam pesta di Rumah Patih. Ia meninggalkan perayaan tersebut dan mengasingkan diri di Tegalrejo. Sepeninggal neneknya pada 17 Oktober 1803, Ia menjadi penguasa Tegalrejo saat berusia 18 tahun. Pangeran Diponegoro sering ke Surakarta untuk belajar agama kepada para kyai. Pangeran Diponegoro juga berteman dengan para perampok, bandit dan masyarakat golongan bawah. (Ardison, 2017: 8-9).

Sebagai pangeran, Ia dapat menjalin relasi dengan kaum bangsawan. Sebagai penganut tasawuf, Ia dapat menjalin kekerabatan dengan komunitas agama. Sebagai penduduk desa, Ia dapat berinteraksi dengan rakyat desa. Sebagai seorang pengecam kondisi di Jawa, Ia menjadi sentral bagi kaum, yang merasa tidak puas. Ketika berziarah, Pangeran Diponegoro selalu berjalan tanpa mengenakan alas kaki (Adirson, 2017: 9-10).

Dikutip dalam buku Dakwah Dinasti Mataram:

“Rakhmanudin dan kau Ahmad, jadilah saksi saya, jika saya lengah, tegurlah, bahwa saya bersikeras tak mau dijadikan sebagai pangeran mahkota. Walaupun nantinya akan dijadikan seorang raja, menggantikan ayah. Saya sendiri tidak menginginkan takhta. Saya telah bertaubat kepada Tuhan Yang Maha Pengampun, berapa lama saya menghembuskan nafas di muka bumi, tak urung menanggung kekhilafan” (Adirson, 2017: 10).

2.2.3 Perang Jawa

Perang Jawa merupakan sebuah pertempuran besar yang terjadi di Pulau Jawa selama lima tahun, dari 1825 hingga 1830. Perang Jawa juga disebut sebagai Perang Diponegoro, dimana perang tersebut dipimpin oleh Pangeran Diponegoro. Perang ini diawali dengan perbuatan Kaum Belanda yang telah merampas tanah makam leluhurnya dengan memasang patokan. Ditambah dengan penyerbuan Tentara Belanda ke rumah Pangeran Diponegoro di Tegalrejo (Adirson, 2017: 16).

Menurut Mardiyono dalam bukunya *Melacak Gerakan Perlawanan dan Laku Spiritualitas Pangeran Diponegoro* (2020: 242) dijelaskan bahwa dengan bersemboyankan “Sadumuk bathuk, sanyari bumi ditohi tekan pati”, yang artinya sejari kepala, sejengkal tanah, dibela sampai mati. Masyarakat Jawa dari kalangan petani hingga ulama pun ikut serta membantu Pangeran Diponegoro. Pangeran Diponegoro dan seluruh pasukannya melawan para kaum penjajah untuk merampas dan menguasai wilayah yang mereka tempati (Mardiyono, 2020: 243).

Dalam laporannya, Letnan Jean Nicolass de Thierry juga menggambarkan bahwa, Perang Jawa dimulai dari serangan kaum penjajahan ke Tegalrejo untuk menangkap Pangeran Diponegoro. Akan tetapi, pangeran dan pengikutnya berhasil kabur dan bersembunyi di Goa Selarong yang menjadi tempat markas mereka (Carey, 2014). Medan pertempuran terjadi di berbagai kota dan desa yang ada di seluruh Pulau Jawa. Pertempuran besar waktu itu terjadi pada musim hujan. Namun, Kaum Belanda melakukan rencana licik, dengan menyebarkan provokator dan mata-mata (Mardiyono, 2020: 244-247).



Gambar 2.1 Perang Jawa

(Sumber: Putra, 2020)

Hingga akhirnya pada tanggal 28 Maret 1830, Jenderal De Kock berhasil menjepit asukan Diponegoro di Magelang. Pihak Belanda dengan strategi licik, menjebak Pangeran Diponegoro untuk berunding. Namun tak disangka, setelah masuk ke Wisma Karesidenan, Pangeran Diponegoro ditangkap oleh Jenderal De Kock. Dengan ditangkapnya Pangeran Diponegoro, Perang Jawa pun berakhir. (Mardiyono, 2020: 248-251).

2.3 *Artbook*

Artbook atau *Artist Book* diartikan sebagai kumpulan dari berbagai jenis karya seni, yang dijadikan dalam bentuk sebuah buku. *Artbook* adalah hasil karya kolaborasi antara seni rupa dengan seni visual, yang terdapat unsur-unsur desain, ilustrasi, tipografi dan *layout*. *Artbook* juga digunakan sebagai hasil imajinasi, artistik dan ekspresi dari para seniman, dengan mengandalkan goresan yang elok dan estetik (Purnomo & Masdiono, 2020). *Artbook* juga biasa disebut sebagai *concept art*, dimana visual ilustrasi dapat dijadikan sebagai acuan konsep dalam pembuatan buku dalam bentuk 2D maupun 3D (Maharsi, 2016: 105-107).

Artbook memiliki arti yang sangat luas dalam dunia seni. Melalui *artbook*, para seniman dapat menuangkan segala ekspresi, pengalaman dan rasa menjadi beberapa karya visual. Ditambah dengan berkembangnya industri kreatif, *artbook* sangat diminati dari berbagai kalangan maupun bidang untuk dijadikan media pendukung. *Artbook* ini juga digunakan sebagai daya tarik untuk diminati banyak pembaca atau penglihat. *Artbook* juga memiliki peran dalam menyampaikan pesan atau informasi pada suatu kisah. Hampir sebagian *artbook* berisi hasil karya ilustrasi dari beberapa ilustrator. Bukan itu saja, *artbook* juga digunakan sebagai produk dalam strategi marketing (Budianto dkk, 2020).

Kesimpulannya bahwa, keelokan dan keistimewaan dari karakteristik *artbook* memberikan kesan daya pikat ditampilkan sebagai daya tarik pembaca. *Artbook* juga merupakan media dengan berbagai macam bentuk dalam menuangkan ide dengan tampilan unik. Dengan perkembangan industri kreatif, *artbook* biasa direalisasikan dalam *conceptual art* sebuah ilustrasi film, animasi, infografis, fotografi, komik dan *game*. *Artbook* juga dapat diimplementasikan dalam bentuk 2D maupun 3D, sehingga terciptanya interaksi antara pembaca dengan buku.

2.3.1 Jenis-Jenis *Artbook*

Menurut Rustan (2020), *artbook* dikategorikan menjadi dua, yaitu:

1. *Fiction*

Artbook yang berisikan karya-karya imajinasi dan khayalan, dengan bernuansa ilustrasi dari seorang penulis. Misalnya, cerita lagenda, fantasi, klasik dengan menonjolkan visual dari gambar ilustrasi dibandingkan tulisan.

2. *Non-fiction*

Hasil karya yang terinspirasi dari kehidupan realitas. *Artbook non-fiction* dapat berupa ilustrasi dari resep makanan, minuman, fotografi dan lain-lain.

3. *Historical fiction*

Artbook yang berisikan hasil karya khayalan kesustraan berdasarkan kehidupan di masa lampau. *Artbook* ini dapat dikisahkan melalui karakter yang berdasarkan fakta-fakta sejarah maupun hasil rekayasa penulis.

2.3.2 Ilustrasi Dalam *Artbook*

Konsep dari sebuah *artbook* sangat berkaitan dengan ilustrasi. Fungsi dari sebuah ilustrasi dalam *artbook* adalah sebagai pelengkap teks dalam menyampaikan pesan kepada para pembaca (Budianto dkk, 2020). Ilustrasi adalah karya seni visual berupa gambar, untuk memperjelas sebuah informasi yang ingin disampaikan kepada komunikan (Andhita, 2021: 49). Ilustrasi diartikan sebagai faktor dari keterampilan gambar yang dihasilkan oleh karya manusia (Sutanto, 2020: 8).

Ilustrasi berhubungan erat dengan seni rupa dalam mempercantik serta memperindah sebuah tulisan dalam teks. Tujuannya agar pembaca atau penglihat dapat ikut merasakan dan mengekspresikan perasaan yang selama ini terpendam. Melalui ilustrasi, pembaca juga dapat meluapkan secara langsung segala penat dan pikiran yang selama ini belum terungkap. Sehingga peran dari sebuah ilustrasi sangat efektif dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari (Budianto dkk, 2020).



Gambar 2.2 Ilustrasi Dalam *Artbook*

(Sumber: Pinterest, 2022)

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan ilustrasi dalam *artbook* adalah bentuk visual yang menggambarkan alur peristiwa yang jelas, dengan menghidupkan suasana interaksi *audience* ketika melihat dan membaca.

2.4 Teknik *Digital Painting*

Digital painting adalah goresan *painting brush* yang dilakukan secara *digital* untuk menghasilkan visual yang diinginkan. *Digital painting* juga diartikan sebagai teknik modern yang menggunakan alat *digital* dalam proses melukis (Guntara & Mujiyono, 2020). Menurut Rosmawati (2012: 4), *digital painting* merupakan metode gambar yang menggunakan kanvas, kuas dan warna pada program *software* seperti, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, SAI dan ArtRage.

Kelebihan pada teknik *digital painting* adalah tidak memerlukan alat dan bahan yang banyak, serta membantu dalam proses pemilihan warna. Seluruh konsep sketsa akan direalisasikan melalui teknik *digital painting*, sehingga menghasilkan sebuah karya yang diinginkan. Teknik gambar melalui *digital painting* dapat berupa gambar ilustrasi dengan berbagai *style*. *Style* yang dihasilkan dapat berupa gambar realis, animasi, *style children*, semi realis dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka disimpulkan bahwa, teknik *digital painting* adalah sebuah teknik lukis *digital*, dengan menggunakan komputer, *wacom*, *tablet painting* dan *software* tertentu. Teknik *digital painting* ini biasanya digunakan hampir semua *illustrator* dalam menggambar.



Gambar 2.3 Teknik *Digital Painting*

(Sumber: Pinterest, 2022)

2.4.1 Brush

Brush merupakan alat utama dalam teknik melukis, dalam membuat sebuah hasil karya ilustrasi (Sarwono, 2018: 66). *Brush* merupakan sahabat sejati pelukis dalam menentukan kualitas gambar (Rosmawati, 2012: 7). Maka kesimpulannya, *brush* adalah alat yang selalu digunakan dalam melukis secara tradisional maupun *digital*.

Dalam dunia *digital*, *software* tertentu telah menyediakan beberapa jenis *brush*, untuk menciptakan hasil gambar lukisan. Menurut Rosmawati (2012: 8-9), jenis *brush* yang biasa digunakan pada teknik *digital painting* yaitu:

1. *Spatter Brush*

Brush ini selalu digunakan dalam membuat tekstur pada objek gambar, seperti tekstur wajah, kulit dan bibir. *Opacity* yang digunakan 20% dalam meningkatkan tektur kulit pada gambar lukisan.

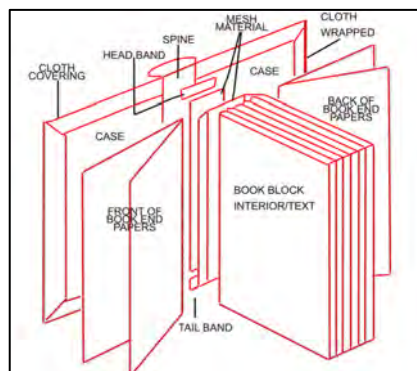
2. *Hard Round Brush*

Brush ini digunakan untuk membuat sketsa secara spontan. *Brush* ini juga digunakan dalam menggabungkan warna kulit dan mengatur *volume* pada tektur yang indah.

3. *Soft Round Brush*

Brush ini sangat variabel dengan tekstur yang halus, cocok digunakan untuk menggambar objek apapun.

2.5 Anatomi Buku



Gambar 2.4 Anatomi Buku

(Sumber: www.chinaprinting4u.com, 2022)

Komponen penyusunan dari setiap buku relatif sama. Anatomi atau struktur dari tiap-tiap buku berbeda-beda tergantung konteks, *genre*, penerbit dan jenis buku. Untuk buku jenis tertentu, memerlukan beberapa bagian untuk digunakan sebagai pelengkap dalam penyusunan buku (Muffidah dkk, 2022: 10-13). Anatomi buku terdiri dari 3 bagian yaitu:

1. Bagian Depan (*Cover*)

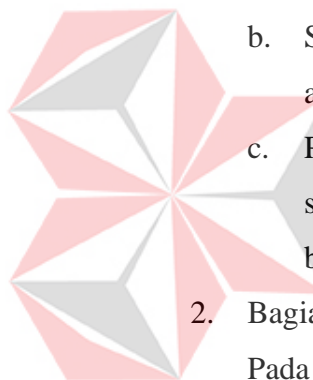
Cover atau sampul buku merupakan pelindung luar buku yang menampilkan judul buku, judul halaman publikasi, nama penulis, nama penerbit dan disertai dengan gambar visual untuk mendukung daya tarik pembaca. *Cover* buku menjadi salah satu peran penting, sebagai cerminan dari keseluruhan isi buku. Berdasarkan tata letaknya, sampul buku terdiri dari:

- a. Sampul buku depan, merupakan bentuk visual berupa gambar dan teks, yang terletak pada bagian depan buku.
- b. Sampul buku belakang, merupakan sampul buku yang terletak pada bagian akhir, yang berperan sebagai penutup buku.
- c. Punggung buku, merupakan pelindung dan penyangga pada ketebalan sebuah buku. Punggung buku biasanya terdapat di antara samping sampul buku depan dan belakang.

2. Bagian Tengah (Isi)

Pada bagian ini mengulas tentang bagian inti dari buku, dimulai dari pendahuluan hingga judul lelar. Untuk lebih detail, dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pendahuluan, merupakan awalan dari bagian utama buku. Pada bagian ini biasanya berisi tentang identitas penulis atau pengenalan dan kata pengantar.
- b. Penulisan bab, pada bagian ini biasanya membahas mengenai topik tertentu.
- c. Penulisan paragraf, merupakan isi cerita dari buku tersebut
- d. Gambar ilustrasi, merupakan karya visual yang mengungkapkan secara lebih jelas mengenai alur cerita yang disampaikan oleh penulis.
- e. *Epilogue*, merupakan bagian penutup dari seluruh bab yang berupa intisari atau kesimpulan cerita dari topik pembahasan.
- f. Pada bagian penutup biasanya ditambahkan pesan moral dari cerita.



3. Bagian Belakang

Bagian penutup biasanya terdapat pada sampul belakang buku. Bagian belakang terdiri dari:

- a. Catatan penutup berupa kesimpulan dan pesan dari isi buku.
- b. *Appendix* berupa tambahan informasi *website*, organisasi, buku dan lain-lain.
- c. Daftar pustaka berupa sumber buku, artikel dan jurnal yang disusun berdasarkan abjad.
- d. Sampul belakang berupa, sinopsis cerita, riwayat penulis, penerbit, logo penerbit dan alamat *barcode*.

2.6 Perancangan *Artbook*

Perancangan adalah metode yang berfungsi untuk menganalisis, menyusun, memperbaiki dan mengembangkan ide (Nur & Suyuti, 2018: 5). Perancangan juga merupakan sebuah susunan konsep yang memiliki peran terkait analisa lapangan, dalam sebuah bidang kompetensi yang relatif sama (Darmawanto, 2019: 29). Maka, perancangan *artbook* adalah suatu proses rancangan dari beberapa untaiian, mulai dari konsep rencana hingga produksi buku. Tahap ini sangat berperan penting dalam proses perancangan *artbook*, sehingga dapat tersusun dengan baik.

Menurut Widya & Darmawan (2016: 45-50), proses perancangan *artbook* yang sering digunakan adalah sebagai berikut:

1. Konsep

Konsep merupakan sebuah ide gambaran yang akan dirancang untuk menentukan sasaran yang dituju. Konsep juga diartikan sebagai abstrak yang menyampaikan atau mengklarifikasi sebuah gagasan. Sumber kreativitas dalam pembuatan konsep, bisa didapatkan dari mana saja dan diterapkan dalam bentuk karya visual.

2. Kata Kunci

Untuk menemukan kata kunci, diperlukan metode *brainstorming* dari hasil studi banding, latar belakang masalah, studi literatur, landasan teori, pengetahuan, observasi dan wawancara. Setelah mendapatkan kata kunci dari berbagai metode, dapat disimpulkan kata yang mudah diingat dan diterima.

3. Proses Desain

Setelah melakukan seleksi untuk menentukan konsep yang sempurna, dilanjutkan dengan tahap proses desain. Tahap ini berupa, sketsa, teknik *digital painting*, *layout*, pemilihan warna dan pemilihan huruf yang cocok untuk konsep cerita.

4. Revisi

Jika konsep yang telah disusun belum sempurna, maka dilakukan revisi secara berulang-ulang. Dalam revisi atau perbaikan, diperlukan untuk mendapatkan konsep yang pasti dalam menyelesaikan *artwork*.

5. Final Artwork

Final artwork merupakan desain akhir yang telah disetujui dan siap untuk dicetak, tanpa ada perubahan ataupun perbaikan. Pada tahap ini, seorang desainer harus memperhatikan resolusi gambar, ukuran, penulisan huruf, warna dan *format file*.

6. Produksi

Produksi dalam perancangan *artbook* merupakan suatu kegiatan untuk memastikan tinta warna, melakukan *print view* dan dicetak, sehingga siap untuk dikonsumsi. Teknik yang akan digunakan dalam mencetak *artbook* adalah cetak *offset*.

7. Media

Salah satu peran dalam mencapai kriteria adalah media yang cocok dan efektif, untuk mempromosikan suatu produk. Media yang digunakan berupa media cetak, elektronik dan lain-lain.

2.7 Desain

Dalam kehidupan sehari-hari, desain memiliki makna dan arti yang luas. Desain adalah salah satu bagian dari seni rupa dasar yang selalu dijumpai dalam kehidupan sehari-hari (Migotuwio, 2020: 4). Desain merupakan cara instan bagi sekelompok orang, dalam menciptakan sebuah produk (Septian & Leksono 2018: 81). Desain juga didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan untuk merancang dan menerbitkan hasil produk baru kepada beberapa media promosi (Mulyana dkk, 2019: 12).

Dapat disimpulkan bahwa, desain merupakan sebuah ide yang dirancang, untuk menghasilkan karya produk yang kreatif, estetik dan indah. Desain berguna dalam meningkatkan kreatifitas, waktu yang produktif dan kenyamanan. Inspirasi dan konsep dari sebuah desain, merupakan cerminan dari perkembangan zaman dan budaya. Kelebihan dari desain tersendiri adalah dapat menuangkan berbagai macam ide konsep dengan kemampuan berkreaitif untuk diimplementasikan dalam suatu media.

2.7.1 Unsur-Unsur Desain

Dalam bidang desain dan seni rupa, selalu mengajarkan unsur-unsur dan elemen pada suatu gambar yang memiliki makna seni estetik. Dengan mengenal unsur-unsur desain, seseorang dapat membuat sebuah komposisi desain yang menarik, terstruktur, memiliki nilai seni yang tinggi dan mudah dipahami. Unsur-unsur desain digunakan sebagai landasan komunikasi visual dalam merancang sebuah karya berupa ilustrasi, foto, tulisan dan lain-lain.

Menurut Kristiyono (2020: 13–18), ada beberapa jenis unsur-unsur desain yang perlu diketahui, yaitu:

1. Titik

Titik merupakan unsur desain yang berbentuk kecil dan cenderung ditampilkan dalam jumlah yang bervariasi dan kepadatan tertentu. Visual titik tidak melibatkan dimensi panjang, lebar, tinggi, luas dan volume.

2. Garis

Garis merupakan goresan yang digunakan sebagai alat untuk menggambar dan berfungsi sebagai pembatas warna dan bidang. Unsur garis dapat menjadikan wujud bentuk secara fleksibel. Tipe-tipe garis dapat berupa, garis lurus, garis lengkung, garis horizontal, garis vertikal, garis tegas, garis tipis, garis tebal dan gelombang.

3. Bidang

Bidang merupakan kumpulan dari beberapa jumlah garis yang disatukan. Bidang berupa unsur yang berdimensi panjang dan lebar. Dilihat dari bentuknya, bidang dibagi menjadi dua jenis yaitu, bidang geometri yang dapat diukur dan bidang non-geometri.

4. Ruang

Ruang merupakan unsur yang memiliki tiga dimensi yaitu, panjang, lebar dan tinggi. Ruang juga dapat diartikan sebagai jarak antara bidang lainnya. Unsur ruang tidak dapat diraba dan tidak mudah dipahami.

5. Tekstur

Tekstur menampilkan wujud permukaan yang dapat dilihat dan diraba. Berdasarkan wujudnya, tekstur terdiri dari tekstur halus dan kasar. Sedangkan dari tampilan efek, tekstur digolongkan menjadi tekstur nyata dan semu.



Gambar 2.5 Tekstur

(Sumber: Kristiyono, 2020:17)

6. Warna

Warna dijadikan sebagai unsur terpenting dalam membuat karya desain. Pemilihan dan menggabung berbagai macam warna, dapat menjadikan sebuah karya yang khas dan estetik. Warna didefinisikan sebagai elemen pelengkap, yang dapat meningkatkan *mood* seseorang, melukiskan perasaan dan menarik perhatian pembaca.

Warna terdiri dari tiga jenis, yaitu:

a. Warna Primer

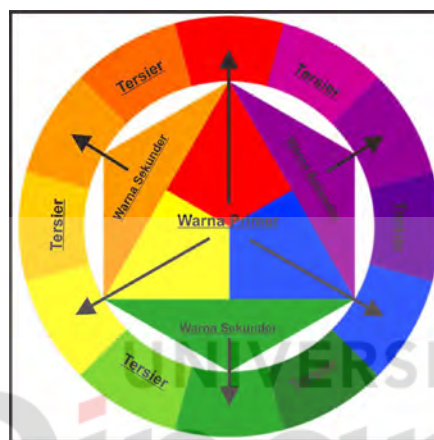
Warna primer disebut sebagai warna pokok yaitu, warna merah, kuning dan biru. Warna-warna ini dikenal sebagai warna pigmen yang dipakai dalam seni rupa dasar. Warna pokok biasa digunakan sebagai pencampuran, untuk menghasilkan warna-warna lain.

b. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan hasil pencampuran dua warna pokok. Misalnya, warna biru dicampur warna kuning menghasilkan warna hijau dan seterusnya.

c. Warna Tersier

Warna tersier disebut sebagai warna ketiga. Hasil warna tersier merupakan pencampuran dari dua warna sekunder. Warna tersier terdiri dari, warna coklat kuning, coklat merah dan coklat biru.



Gambar 2.6 Warna

(Sumber: Seni Budayaku.com, 2020)



2.8 Layout

Layout adalah gambaran tata letak dari suatu komponen objek yang memberikan kesan visual secara menarik (Rezky dkk, 2022: 88). *Layout* merupakan penataan unsur-unsur dalam sebuah bidang, dalam mendukung konten yang disampaikan kepada penglihat atau pembaca (Rustan, 2020: 10).

Layout didefinisikan sebagai serangkaian ide konsep yang dirancang secara terstruktur, dengan melibatkan unsur desain visual (Kusnandi, 2018: 1). *Layout* atau tata letak merupakan sketsa rancangan awal yang menggambarkan secara keseluruhan susunan elemen visual grafis (Hilmi, 2022: 48).

Berdasarkan dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *layout* adalah penyusunan tata letak dengan menghubungkan serangkaian konsep elemen-elemen desain, sehingga membentuk tampilan yang artistik serta mudah dipahami.

Layout atau tata letak juga bertujuan untuk menampilkan posisi objek dan tulisan, agar mempengaruhi persepsi pembaca dalam memahami tentang isi konsep yang dirancang.

2.8.1 Prinsip *Layout*

Untuk mengimplementasi karya dalam *layout*, harus mempelajari dan mengetahui tentang prinsip-prinsip yang digunakan sebagai literatur. Prinsip *layout* dijadikan sebagai aturan yang akan menyatukan beberapa elemen atau komposisi menjadi sesuatu yang sistematis dan serasi. Hal ini juga dapat dijadikan sebagai pedoman dalam mendukung perancangan *artbook*.

Menurut Rustan (2020: 52-76), prinsip-prinsip *layout* yang saling mendukung antar lain:

1. *Emphasis* (Penekanan)

Emphasis merupakan tata letak sebagai penegasan dalam suatu teks, dengan menambahkan jenis huruf, ukuran huruf dan warna yang senada pada area tertentu. Selain itu, ditambah dengan gambar visual yang dapat melengkapi pesan dari teks tersebut. Gambar visual yang dimaksud dapat berupa ilustrasi maupun fotografi.

2. *Squence* (Urutan)

Squence merupakan salah satu prinsip *layout* yang digunakan dalam desain sebagai aturan urutan teks, dengan menampilkan ukuran tulisan dan posisi objek yang berbeda. Prinsip ini juga harus diperhatikan karena dapat mengatur abjad pada tulisan yang sesuai, sehingga menghasilkan tampilan *layout* yang sistematis dan teratur.

3. *Balance* (Keseimbangan)

Balance merupakan aturan *layout* atau tata letak yang diterapkan dalam menampilkan elemen-elemen visual desain, agar terlihat fokus dan simetris. Keseimbangan ini sangat penting digunakan, untuk menghasilkan tata letak sebuah karya supaya terlihat rapi. Dalam keseimbangan juga harus selalu memperhatikan letak proporsi dan ukuran dari beberapa unsur desain. Letak objek pada halaman juga dijadikan sebagai pusat agar visual dari gambar dan tulisan terlihat seimbang pada suatu halaman.

4. Unity (Kesatuan)

Kesatuan dalam *layout* merupakan salah satu prinsip yang dijadikan sebagai penentu dari elemen-elemen desain yang telah disusun dan disatukan secara keseluruhan, untuk menghasilkan karya desain yang harmonis dan berirama.

2.8.2 Konstruksi *Layout*

Konstruksi adalah komponen-komponen yang berperan sebagai kerangka, untuk digunakan saat mendesain. Menurut Rustan (2020: 84), konstruksi *layout* terdiri dari:

1. *Margin*

Margin merupakan sebuah bidang yang terletak antara tulisan dan batas ukuran kertas. *Margin* yang luas, dapat memberikan kesan elegan dan menyiapkan ruang bagi jari ibu saat memegang buku. Sedangkan, *margin* yang sempit biasa ditemukan pada desain majalah. *Margin* berfungsi sebagai:

- a. Batas pada teks agar tidak terpotong dan melebihi pinggiran kertas.
- b. Melindungi teks yang tidak terbaca, jika disebabkan lipatan tengah buku.
- c. Menjaga kerapian pada desain.

2. *Grid*

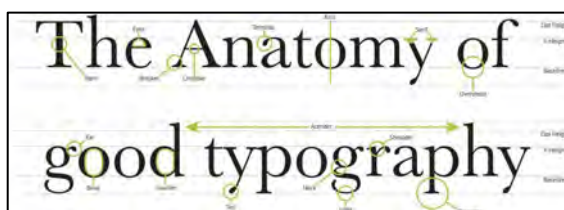
Elemen yang terpenting dalam konstruksi *layout* adalah *grid*. Sebuah konten yang diimplementasikan dalam *grid*, akan mudah dipahami oleh pembaca. *Grid* merupakan sebuah pedoman dalam tata letak yang berkaitan dengan elemen-elemen visual pada konten. *Grid* juga dapat menjaga tampilan gambar ilustrasi dan teks, agar terlihat rapi dan konsisten.

2.9 Tipografi

Tipografi adalah sebuah ilmu seni yang mengedukasi tentang jenis huruf, melalui elemen-elemen komunikasi visual dan penataannya, sehingga informasi yang disampaikan sesuai harapan (Putra, 2021: 56). Tipografi juga didefinisikan sebagai bentuk kreatif visual dari jumlah huruf, yang akan dipadukan berdasarkan konsep yang telah dirancang (Maharsi, 2013: 2). Tipografi merupakan suatu ilmu yang menata berbagai huruf untuk menciptakan pesan dan kesan yang harmonis, sehingga memberikan kenyamanan bagi pembaca (Kristoyono, 2020: 37).

Dari berbagai pendapat, disimpulkan bahwa, tipografi adalah seni kreatif dalam menciptakan dan mempelajari berbagai jenis huruf, untuk diimplementasikan bersama visual ilustrasi, sehingga memperjelas pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca. Tipografi digunakan sebagai metode dalam menjelaskan kata-kata lisan dalam bentuk visual.

2.9.1 Jenis-Jenis Tipografi



Gambar 2.7 Anatomi Tipografi

(Sumber: Pinterest, 2022)

Menurut Kristoyono (2020: 38 – 40), ada empat jenis huruf, yaitu:

1. *Serif*

Jenis huruf *serif* memiliki sirip yang pada ujungnya berbentuk lancip. Tangkai huruf *serif* berfungsi untuk membantu tulisan pada teks agar mudah dibaca. Kesan yang ditampilkan pada jenis huruf ini adalah terlihat anggun, klasik, dan gemulai. Huruf *serif* biasanya digunakan pada surat kabar dan buku. Contoh huruf serif yaitu, *Times New Roman*, *Ventura*, *Palatino*, *Garamond*, *Rockwell* dan *Constantia*.

2. *Sans Serif*

Huruf ini tidak memiliki *serif* atau huruf nirkait. Jenis huruf ini biasanya memiliki ketebalan yang hampir sama. Rupa visual dari huruf *sans serif* terkesan modern, efisien dan kontemporer. Contoh huruf sans serif misalnya, *Roboto*, *Impact*, *Oswald*, *Helvetica* dan *Open Sans*.

3. *Script*

Huruf *script* biasa disebut sebagai *handwriting*. Tampilan visual dari huruf *script* menyerupai bentuk tulisan tangan yang indah, elegan, anggun, feminim dan terkesan akrab. Huruf ini biasa digunakan pada kartu undangan.

4. Dekoratif

Huruf dekoratif merupakan serangkaian perubahan dari bentuk-bentuk huruf yang sudah ada sebelumnya. Bentuk visual dari huruf dekoratif adalah dengan menambahkan hiasan dan *ornament*. Penggunaan huruf dekoratif biasanya diimplementasi pada *event* tertentu.

2.10 Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan adalah pembatas buku, poster, stiker, pin, *quotes card* dan *e-book*. Tampilan visual dari media pendukung ini, bertujuan untuk meningkatkan daya tarik pembaca dan membangkitkan suasana dalam membaca kisah perjuangan Pangeran Diponegoro.

1. Poster, merupakan objek gambar berupa foto dan ilustrasi, pada selembar kertas yang berukuran besar dan di gantung pada permukaan dinding. Media poster digunakan untuk mempromosikan suatu produk (Migotuwio, 2020: 11).
2. Pembatas buku atau *bookmark*, digunakan sebagai penanda buku pada halaman yang sudah dibaca atau yang ingin dibaca.
3. Stiker, merupakan media informasi visual dalam bentuk lembaran kertas plastik yang dapat ditempel. Stiker digunakan sebagai media pendukung dalam mempromosikan suatu *event*, agar lebih dikenal (Enterprise, 2018: 205).
4. *X-banner* merupakan salah satu media yang digunakan untuk mempromosikan suatu iklan produk, perusahaan, logo dan lain-lain. *X-banner* juga menjadi salah satu sarana informasi yang mengantar audience untuk memasuki pameran atau acara lainnya (Umam, 2023:32).
5. Gantungan Kunci merupakan aksesoris pernak-pernik yang memiliki berbagai fungsi untuk memperindah produk lainnya seperti dompet, tas, pintu agar terlihat lebih menarik dan unik (Rahman dkk, 2022:3).
6. *E-book* adalah sebuah buku dalam bentuk media *digital* yang dikelola secara terstruktur, dengan menampilkan karakter visual grafis untuk menarik perhatian para pembaca (Huda, 2021: 20).
7. *Puzzle game* adalah permainan yang dilakukan dengan menyusun gambar. *Puzzle game* juga diartikan sebagai permainan yang bersifat konkrit dan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak (Apriani dkk, 2022: 16).

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan metode kualitatif. Metode ini juga digunakan untuk mencari informasi dan data terkait sumber permasalahan. Yang menjadi sumber informasi dan data dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 9-10 tahun, kepala sekolah dan guru.

Metode kualitatif adalah metode yang memicu pada interpretif, untuk digunakan dalam meneliti objek secara mendalam dan dilakukan secara triangulasi (Sugiyono, 2018: 9). Metode kualitatif juga merupakan hasil penelitian yang diperoleh secara naturalistik dan tidak menggunakan statistik (Anggito & Setiawan 2018: 9). Teknik triangulasi adalah teknik pengumpulan data berupa hasil observasi, wawancara, angket dan dokumentasi (Sugiyono, 2018: 125).

3.2 Unit Analisis

Unit analisis merupakan satuan yang ditetapkan dan diperhitungkan sebagai subjek dalam penelitian (Sudrajat, 2021). Adapun pengertian lain dari unit analisis adalah satuan kajian yang diteliti berupa benda, aktivitas seseorang, kelompok, latar tempat, sebagai subjek penelitian (Sugiyono, 2018). Unit analisis juga diartikan sebagai sesuatu yang berfokus pada apa yang diteliti, sehingga hasil data penelitian dapat terjaga. Objek dalam penelitian ini adalah jenis buku yang disukai anak-anak dan *style* karakter gambar ilustrasi dalam cerita dari Pangeran Diponegoro. Sedangkan yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru yang mengajar Tematik dan IPAS serta anak usia 9-10 tahun.

3.3 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat yang digunakan untuk memperoleh data dalam memecahkan masalah penelitian berlangsung (Rifkhan, 2023:8). Lokasi penelitian ini diselenggarakan, guna mendapatkan informasi mengenai sejauh mana pemahaman anak usia 9-10 tahun dalam mengetahui kisah dari Pangeran Diponegoro. jenis buku dan *style* karakter yang disukai anak-anak.

Lokasi yang menjadi tempat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Sekolah Dasar Negeri Dukuh Kupang I, Jl. Raya Dukuh Kupang Barat No.31, Kec. Sukomanunggal, Kota Surabaya, Jawa Timur 60225.
2. Sekolah Dasar Katolik Indriyasana VII, Jl. Dukuh Kupang, No. 31/46-48, Kec. Dukuh Pakis, Kota Surabaya, Jawa Timur 60225.
3. Sekolah Dasar Negeri Dukuh Kupang V, Jl. Dukuh Kupang XXV No. 534, Kec. Dukuh Pakis, Kota Surabaya, Jawa Timur 60225.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik yang strategis dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan informasi data secara naturalistik (Sugiyono, 2018: 104). Untuk mendapatkan informasi dan data, dilakukan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, pengisian angket dan dokumentasi.

3.4.1 Observasi

Metode observasi diklarifikasikan menjadi observasi partisipatif dan observasi deskriptif. Observasi partisipatif dilakukan peneliti terkait kegiatan sehari-hari terhadap objek yang diamati, dan dijadikan sebagai sumber data. Sedangkan observasi deskriptif merupakan penelitian yang dilakukan terkait situasi sosial tertentu dan menyeluruh, dari semua yang dilihat, didengar dan direkam secara langsung (Sugiyono, 2018: 106).

Observasi dilakukan pada tiga sekolah di Surabaya, yaitu Sekolah Dasar Negeri Dukuh Kupang I, Sekolah Dasar Katolik Indriyasana VII dan Sekolah Dasar Negeri Dukuh Kupang V. Observasi ini dilakukan secara langsung. Maka, observasi yang akan dilakukan peneliti, yaitu:

1. Mencari tahu media apa saja yang digunakan dalam memperkenalkan Pangeran Diponegoro.
2. Melihat koleksi buku yang tersedia dari perpustakaan sekolah, dalam memperkenalkan sejarah perjuangan pahlawan termasuk Pangeran Diponegoro.
3. Buku pelajaran yang digunakan guru dalam memperkenalkan pahlawan, salah satunya Pangeran Diponegoro.

4. Melihat secara langsung kondisi tiap ruang kelas, terdapat poster Pangeran Diponegoro atau tidak.
5. Melihat secara langsung kegiatan proses belajar mengajar yang terkait dengan pelajaran Tematik dengan bertemakan pahlawan.
6. Mencari tahu cara yang diterapkan pada tiap-tiap sekolah untuk mengenang pahlawan, salah satunya Pangeran Diponegoro.

3.4.2 Wawancara

Kelebihan dalam melakukan wawancara adalah membantu peneliti dalam mendapatkan informasi yang banyak. Dalam penelitian kualitatif, teknik wawancara biasanya dimodifikasi bersamaan dengan observasi partisipatif. Pengumpulan data melalui wawancara, harus menyiapkan beberapa pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber. Dengan menggunakan teknik wawancara, keberhasilan dalam mendapatkan data dari narasumber tergantung dari kemampuan peneliti dalam bertanya (Sugiyono, 2018: 114).

Kegiatan wawancara yang akan menjadi narasumber pada penelitian ini, yaitu:

1. Kepala Sekolah Dasar Negeri Dukuh Kupang I, guna mengetahui bentuk media yang digunakan oleh pihak sekolah, dalam memperkenalkan nama-nama pahlawan termasuk Pangeran Diponegoro dalam meningkatkan minat baca. Peneliti juga mencari tahu mengenai *event* apa saja yang diselenggarakan pada hari pahlawan.
2. Guru pelajaran Tematik dan IPAS, guna mencari tahu materi pembelajaran termasuk dalam memperkenalkan pahlawan, salah satunya Pangeran Diponegoro. Dalam memperkenalkan Pangeran Diponegoro termasuk dalam kurikulum atau tidak. Metode pembelajaran apa saja yang digunakan dalam memperkenalkan Pangeran Diponegoro. Selanjutnya, peneliti akan menanyakan buku referensi atau media lainnya yang digunakan selain buku pelajaran Tematik, dalam memperkenalkan kisah Pangeran Diponegoro. Peneliti juga akan menggali mengenai faktor apa saja yang menyebabkan lunturnya pengetahuan anak-anak mengenai pahlawan, salah satunya kisah perjuangan Pangeran Diponegoro.

3.4.3 Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data berupa beberapa daftar pertanyaan. Angket bertujuan untuk mendapatkan informasi berupa jawaban, sehingga peneliti dapat mengetahui letak permasalahannya (Nugroho, 2018: 47). Angket ini dianggap sebagai wawancara secara tulis.

Target utama dalam penelitian ini adalah anak-anak kelas 4 dan 5 yang berusia 9-10 tahun. Angket berupa daftar pertanyaan yang akan disebar pada tiga sekolah di Surabaya dengan jumlah 90 responden. Diantaranya adalah, SDN Kupang I diwakili oleh 30 anak, SDK Indriyasana diwakili oleh 30 anak dan SDN Dukuh Kupang V diwakili oleh 30 anak. Hasil dari angket penelitian ini, akan dijadikan sebagai patokan latar belakang permasalahan.

Berikut daftar pertanyaan berupa angket ini dilakukan peneliti untuk mengamati:

1. Apakah kamu mengetahui sosok Pangeran Diponegoro?
2. Apakah kamu mengetahui kisah Pangeran Diponegoro?
3. Apakah kamu tahu asal-usul Pangeran Diponegoro?
4. Apakah kamu tahu peran dan jasa perjuangan Pangeran Diponegoro?
5. Buku jenis apa yang kamu sukai?
6. Pilihlah satu *style* gambar yang kamu sukai!
7. Perhatikan 2 gambar ilustrasi alternatif dibawah ini. Lingkari satu gambar ilustrasi dari karakter Pangeran Diponegoro yang kamu sukai!

3.4.4 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data pendukung yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Pada dokumentasi penelitian lebih berfokus pada masalah yang terdapat dalam memperkenalkan Pangeran Diponegoro. Data dokumentasi yang akan dikumpulkan berupa, koleksi buku-buku yang berkaitan dengan pahlawan termasuk kisah perjuangan Pangeran Diponegoro.

Dokumentasi yang dikumpulkan juga berupa buku pelajaran sekolah dan buku cerita lainnya yang berkaitan dengan Pangeran Diponegoro. Selain itu, peneliti juga akan mengumpulkan dokumentasi berupa kondisi ruang kelas, apakah terdapat gambar poster pahlawan atau tidak.

3.5 Studi Literatur

Literatur yang digunakan peneliti akan dijadikan sebagai landasan, untuk keberhasilan *artbook* kisah Pangeran Diponegoro. Dalam studi literatur ini, peneliti menggunakan beberapa referensi berupa beberapa dan gambar yang berkaitan dengan Pangeran Diponegoro. Buku-buku yang berkaitan dengan kisah Pangeran Diponegoro, akan dijadikan sebagai referensi dalam membuat alur cerita ilustrasi *artbook*. Selain itu, peneliti juga mencantumkan beberapa buku untuk dijadikan sebagai teori pendukung dalam merancang *artbook*. Literasi yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Buku tentang Melacak Gerakan Perlawanan dan Laku Spiritualitas Pangeran Diponegoro oleh Peri Mardiyono.
2. Buku Diponegoro dan Perang Jawa oleh MS Ardison.
3. Buku Komunikasi Grafis.

3.6 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, teknik analisis data bertujuan untuk mendapatkan jawaban dari rumusan masalah. Dengan pengamatan yang akan dilakukan secara berulang, akan berdampak pada data yang bervariasi. Analisis data kualitatif bersifat induktif, yaitu informasi data yang diperoleh akan diubah menjadi data hipotesis dan berkembang menjadi sebuah teori (Sugiyono, 2018: 131). Teknik analisis data kualitatif juga diartikan sebagai proses memilah dan mengorganisasikan data yang berupa catatan dari hasil observasi, wawancara, angket dan dokumentasi (Sugiyono, 2018: 165).

3.6.1 Reduksi

Tujuan reduksi data adalah untuk merangkum kembali hasil penelitian diperoleh, agar data yang disajikan nanti tertata dengan baik dan mudah dimengerti (Kristanto, 2018: 94). Hasil data yang diperoleh dari teknik pengumpulan data, akan dilakukan analisis melalui reduksi data. Reduksi data berarti hasil rangkuman pokok, dalam memberikan gambaran yang jelas dan memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan peneliti berupa hasil rangkuman dari observasi, wawancara, angket dan dokumentasi pada tiga sekolah di Surabaya.

3.6.2 Penyajian Data

Langkah selanjutnya adalah penyajian data. Data yang disajikan peneliti berupa rangkain dari observasi, wawancara, angket dan dokumentasi yang dilakukan secara berulang. Tujuannya adalah untuk medapatkan data yang lebih kuat, akurat dan terorganisir. Hasil dari data yang dirangkum kembali akan diimplementasikan dalam bentuk tabel, grafif dan sejenisnya.

3.6.3 Penarikan kesimpulan

Pada tahap ini dilakukan penarikan kesimpulan dan verifikasi, yang akan menjadi solusi dari permasalahan dalam penelitian ini. Penarikan kesimpulan berupa hasil dari rangkuman pengumpulan data. Kesimpulan awal masih bersifat sementara dan akan diubah kapan saja oleh peneliti. Apabila kesimpulan yang dikemukakan sudah menjadi bukti paling kuat, kemudian akan ditetapkan menjadi kesimpulan yang kredibel. Penarikan kesimpulan ini juga akan membantu peneliti untuk melanjutkan konsep perancangan *artbook*.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil dan Analisis Data

4.1.1 Hasil Observasi

Observasi dilakukan secara langsung pada tiga sekolah di Surabaya yaitu Sekolah Dasar Negeri Dukuh Kupang 1, Sekolah Dasar Katolik Indriyasana VII dan Sekolah Dasar Negeri Dukuh Kupang V. Dari data yang dikumpulkan dari tiga sekolah tersebut adalah media yang digunakan dalam memperkenalkan pahlawan, salah satunya Pangeran Diponegoro masih sangat minim.

Koleksi buku yang terdapat dalam perpustakaan sekolah hanya terdapat dua buku yang berisi tentang biografi pahlawan. Di SDK Katolik Indriyasana juga masih memakai buku pelajaran Tematik dan penjelasan dari guru dalam memperkenalkan Pangeran Diponegoro.

Kondisi tiap-tiap ruang kelas tidak terdapat gambar ataupun poster yang menunjukkan sosok Pangeran Diponegoro. Selain itu, pada saat proses belajar mengajar, peneliti menemukan salah satu cara yang dilakukan guru dalam memperkenalkan pahlawan yaitu dengan memberikan tugas untuk mencari informasi mengenai Pangeran Diponegoro. Anak-anak juga cenderung lebih menyukai buku fantasi, cerita bergambar dan anime dengan visual yang menarik. Salah satu dari tiga sekolah tersebut juga ada yang mengenang pahlawan dengan mengadakan lomba.

4.1.2 Hasil Wawancara

Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akurat dari beberapa narasumber, sehingga dapat membantu peneliti dalam proses perancangan *artbook* menjadi lebih maksimal. Hasil wawancara yang diperoleh dari beberapa narasumber yaitu Kepala Sekolah Dasar Negeri Dukuh Kupang I dan guru pelajaran Tematik dan IPAS Sekolah Dasar Katolik Indriyasana VII.

1. Sundari, S.Pd, MM, selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri Dukuh Kupang I. Untuk persiapan kinerja, bapak ibu guru harus mempersiapkan silabus maupun RPP. Supervisi akademik juga penting dilakukan agar kegiatan proses belajar

mengajar dapat berjalan dengan lancar dan dapat meningkatkan mutu pelajaran. Selain itu, silabus yang disiapkan juga berisi dengan materi pembelajaran Tematik yang bertemakan pahlawan termasuk Pangeran Diponegoro atau tidak. Media pembelajaran yang digunakan sangat beragam dan disesuaikan dengan materi, seperti video dan gambar. Alat-alat yang digunakan pun masih sangat terbatas. Terkadang masing-masing guru membuat video materi sendiri dan ada juga yang menggunakan *platform* pendidikan. Kurikulum yang digunakan pada kelas 4 dan 5 yaitu kurikulum merdeka dan kurikulum 2013. Adapun kegiatan lomba yang diadakan sekolah setiap tanggal 10 November seperti *fashion show* baju daerah, menggambar dan membaca puisi tentang pahlawan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengasah kemampuan para murid dan mengingatkan kembali tentang pahlawan. Kendala umum yang terjadi ada beberapa siswa yang belum memenuhi ketuntasan belajar, ditambah dengan beberapa metode pembelajaran yang belum dipahami.

2. Agnes Martini, S.Pd, selaku guru pelajaran Tematik dan IPAS serta guru wali kelas Sekolah Dasar Katolik Indriyasana VII.

Ibu Agnes Martini mengatakan kurikulum yang digunakan ada dua yaitu kurikulum Merdeka dan kurikulum 2013. Pada kurikulum merdeka menggunakan buku IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), sedangkan kurikulum 2013 menggunakan buku Tematik Terpadu tentang pahlawanku. Keaktifan para murid usia 9 - 10 tahun sangat diperlukan dalam proses pembelajaran Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. Ditandai dengan karakteristik para murid yang senang bermain, bekerja dalam kelompok dan suka melakukan sesuatu secara langsung atau hal konkret, dapat diimprovisasikan dalam proses pembelajaran. Ibu Agnes Martini juga mengatakan bahwa metode pengajaran dibutuhkan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar atau cara yang dianggap mudah, dalam menyampaikan materi kepada pada murid. Sebagai seorang guru juga membutuhkan metode pendekatan yang dilakukan dalam proses belajar mengajar yaitu, komunikasi yang menyenangkan, kerja sama dan mengembangkan pemikiran dengan menghasilkan karya. Karakteristik dari setiap anak juga berbeda-beda. *Feedback* dari anak-anak ketika menerima pelajaran pun berbeda-beda.

Menurut Ibu Agnes, Pangeran Diponegoro merupakan sosok pahlawan yang berani berjuang untuk negara. Pangeran Diponegoro melakukan sesuatu yang membanggakan dengan mengangkat senjata untuk menyatakan perang melawan Penjajahan Belanda. Perang Diponegoro juga merupakan salah satu perang terbesar selama masa pendudukan Belanda di Nusantara, Perperangan itu terjadi di seluruh wilayah Jawa, sehingga disebut Perang Jawa. Dalam kehidupan sulit pada waktu itu, masyarakat Jawa percaya bahwa Pangeran Diponegoro akan memberikan jalan keluar. Perperang itu dimulai ketika pangeran mengetahui perlakuan buruk dari Kaum Belanda. Ditambah para Kaum Belanda merebut makam leluhurnya dengan memasang kayu batasan tanpa seizin Pangeran Diponegoro. Ibu Agnes juga mengatakan bahwa perjuangan dan pengorbanan dari Pangeran Diponegoro menjadikan inspirasi bagi anak-anak generasi sekarang. Salah satu upaya yang dilakukan Pangeran Diponegoro yaitu, dengan menyatukan kembali seluruh rakyat dengan semangat “sejari kepala, sejengkal tanah, dibela sampai mati”. Selain itu, dalam kegiatan belajar mengajar, anak-anak diberikan tugas diskusi dengan membuat peta pikiran mengenai Pangeran Diponegoro. Anak-anak juga diminta untuk memberikan contoh semangat Pangeran Diponegoro dalam menyatukan rakyat, yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, ada beberapa diantara para murid yang merasa kesulitan saat menerima pelajaran dan merasa kebingungan saat mengerjakan tugas yang diberikan. Rendahnya antusias para murid saat menerima pembelajaran mengenai pahlawan, dikarenakan materi bersifat hafalan yang menyebabkan para murid merasa jenuh dan juga bosan. Adapun beberapa faktor internal yang mempengaruhi semangat anak dalam menerima pelajaran yaitu aspek jasmani dan psikologi. Hal ini ditandai dengan perkembangan teknologi semakin pesat dan rendahnya minat baca pada anak. Terkadang anak-anak juga lupa mengerjakan tugas yang diberikan untuk dikerjakan secara mandiri di rumah. Menurut pengamatan beliau selama proses belajar mengajar, anak-anak seusia mereka lebih cenderung menyukai buku-buku bergambar dengan visual menarik yang dapat membangkitkan rasa penasaran mereka. Anak-anak juga lebih suka melihat teks dengan gambar yang berwarna cerah dan menarik.

Sejujurnya, Ibu Agnes Martina juga merasa kesulitan dalam membuat presentasi dengan visual yang menarik, sehingga beliau hanya menggunakan video pembelajaran seadanya.

4.1.3 Hasil Angket

Hasil angket berupa jawaban dari beberapa pertanyaan yang dijadikan sebagai patokan latar belakang permasalahan. Berikut hasil angket dengan jumlah 90 responden pada tiga sekolah di Surabaya, yaitu SDN Dukuh Kupang I, SDK Indriyasana dan SDN Dukuh Kupang V.

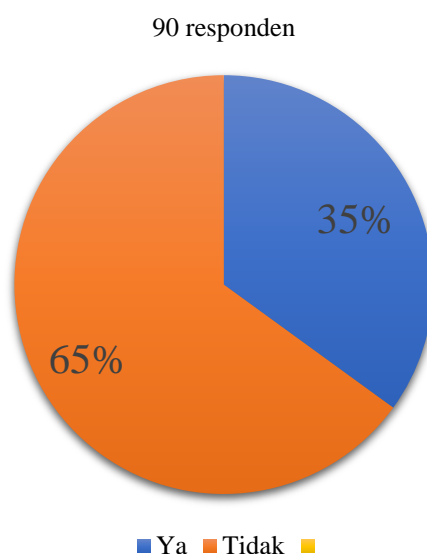
Table 4.1 Tabel Responden

Kelas (Sekolah Dasar)	Jumlah
4	45
5	45
Total	90

Table 4.2 Tabel 3 sekolah di Surabaya

Sekolah Dasar	Jumlah anak
SDN Dukuh Kupang I	30
SDK Indriyasana	30
SDN Dukuh Kupang V	30
Total	90

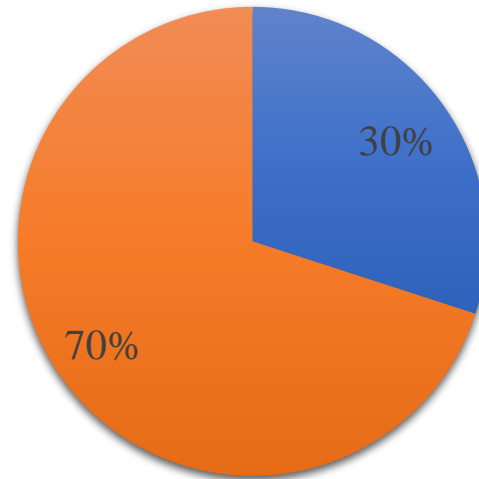
1. Apakah kamu mengetahui sosok Pangeran Diponegoro?



Gambar 4.1 Anak Usia 9-10 tahun yang Mengetahui Pangeran Diponegoro

2. Apakah kamu mengetahui kisah Pangeran Diponegoro?

90 responden

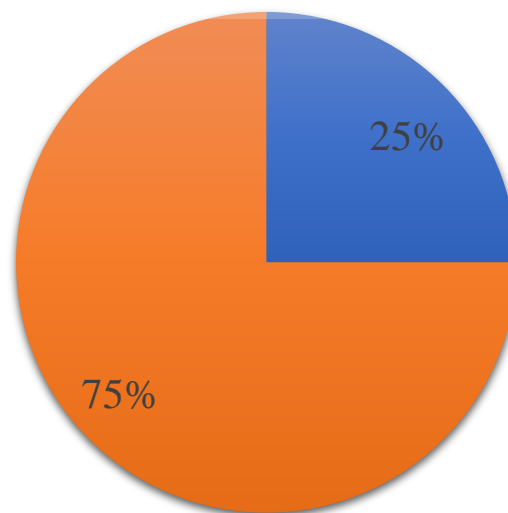


■ Ya ■ Tidak tahu

Gambar 4.2 Anak-Anak yang Mengetahui Kisah Pangeran Diponegoro

3. Apakah kamu tahu asal-usul Pangeran Diponegoro?

90 responden

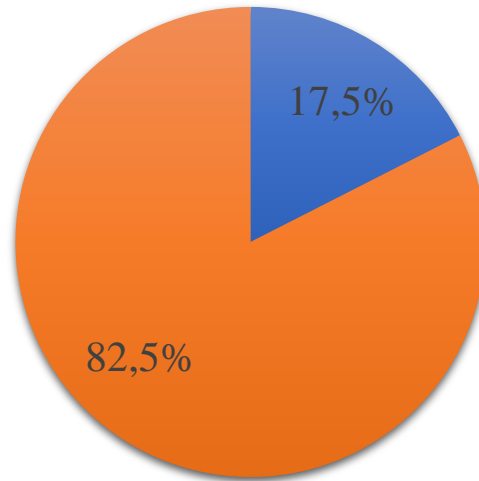


■ Ya ■ Tidak tahu

Gambar 4.3 Pengetahuan Anak mengenai Pangeran Diponegoro

4. Apakah kamu tahu peran dan jasa perjuangan Pangeran Diponegoro?

90 responden

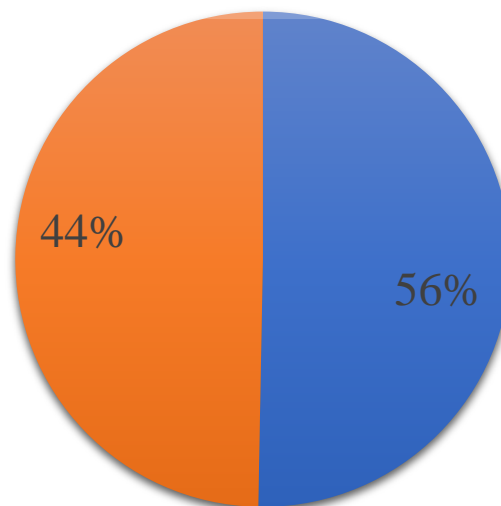


■ Ya ■ Tidak tahu

Gambar 4.4 Mengetahui Peran Jasa Pangeran Diponegoro

5. Buku jenis apa yang kamu sukai?

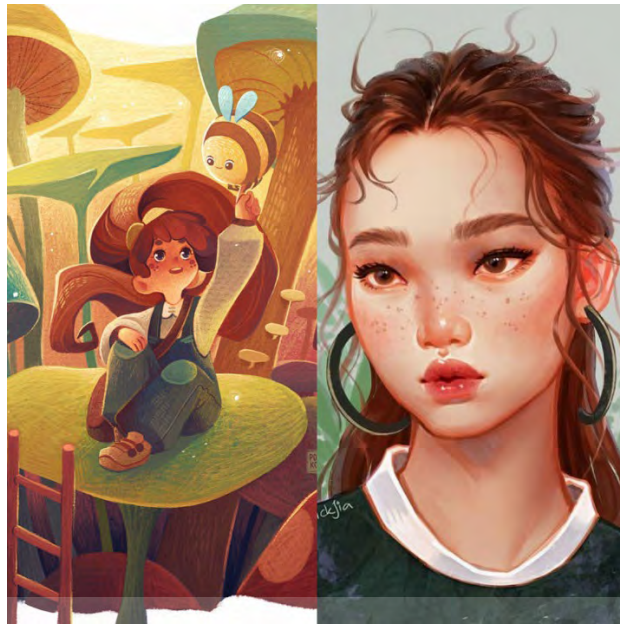
90 responden



■ Artbook ■ Pop-up ■ ■

Gambar 4.5 Jenis Buku yang disukai

6. Pilihlah satu *style* gambar yang kamu sukai!



a. *Style Children*

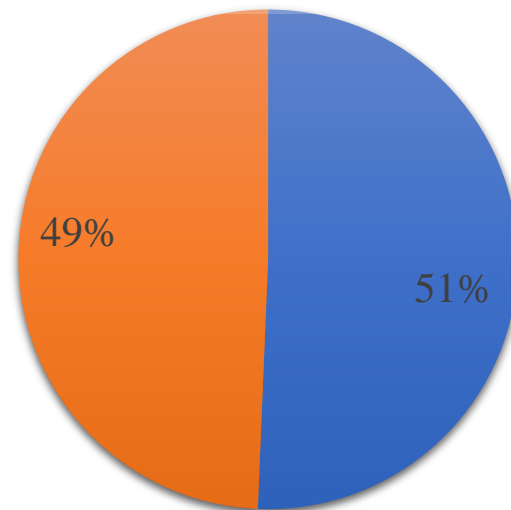
b. *Style Semi Realis*

Gambar 4.6 *Style* Gambar
(Sumber: Pinterest, 2023)



UNIVERSITAS
Dinamika

90 responden



■ Style children ■ Style semi realis

Gambar 4.7 *Style* Gambar yang disukai

7. Perhatikan 2 gambar ilustrasi alternatif dibawah ini. Lingkari satu gambar ilustrasi dari karakter Pangeran Diponegoro yang kamu sukai!

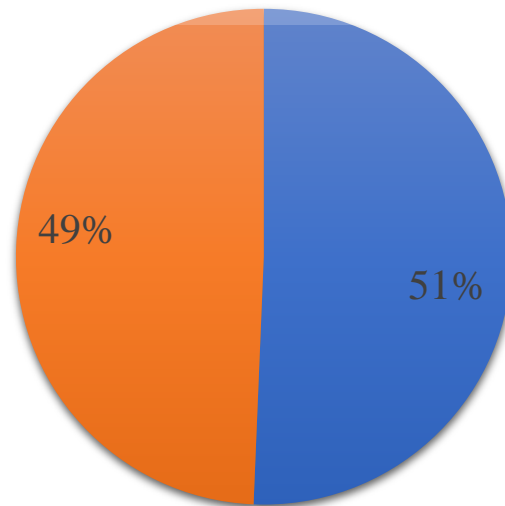
Gambar Ilustrasi Karakter Pangeran Diponegoro



Gambar 4.8 Dua Alternatif Ilustrasi Karakter



UNIVERSITAS
Dinamika
90 responden



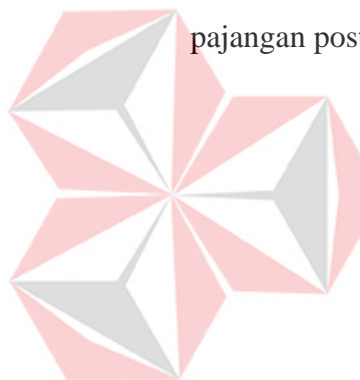
■ Style children ■ Style semi realisme

Gambar 4.9 Pemilihan Karakter Pangeran Diponegoro

Dari hasil angket, kesimpulan yang didapat dari 90 responden adalah 65% anak-anak tidak mengetahui Pangeran Diponegoro, 70% anak-anak tidak mengetahui kisah perjuangan Pangeran Diponegoro, 75% anak-anak tidak mengetahui asal-usul Pangeran Diponegoro, 82,5% tidak mengetahui peran serta jasa Pangeran Diponegoro, 56% menyukai *artbook*, 44% menyukai *pop-up*, 51% menyukai *style* gambar *children* dan 49% *style* semi realis. Dengan data tersebut, dapat direalisasikan dalam sebuah *artbook* ditambah dengan visual *style* gambar yang disukai anak-anak.

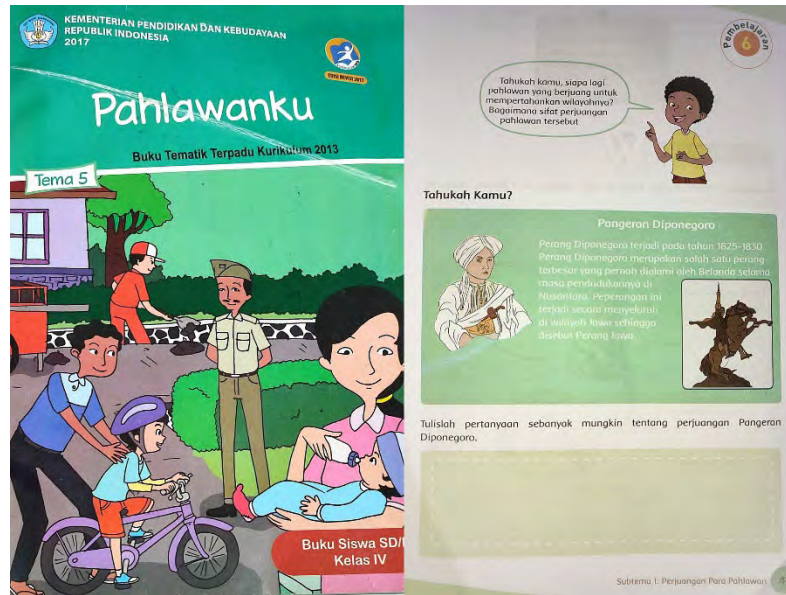
4.1.4 Hasil Dokumentasi

Dokumentasi yang dikumpulkan berupa kondisi ruang kelas yang terdapat pajangan gambar atau poster pahlawan dan media pendukung lainnya dalam memperkenalkan Pangeran Diponegoro. Akan tetapi, peneliti tidak menemukan pajangan poster atau gambar Pangeran Diponegoro pada tiap-tiap kelas.



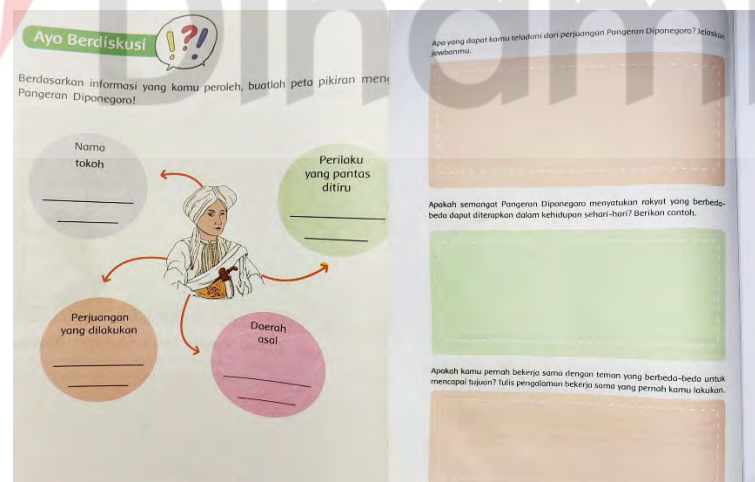
Gambar 4.10 Gambar Koleksi Buku

Gambar diatas merupakan koleksi buku yang disediakan oleh perpustakaan sekolah dalam memperkenalkan Pangeran Diponegoro. Buku yang berjudul Sejarah Lengkap Pahlawan Indonesia ini juga membahas mengenai biografi dari Pangeran Diponegoro.



Gambar 4.11 Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan

Adapun buku pelajaran yang menjadi salah satu media yang digunakan dalam memperkenalkan Pangeran Diponegoro. Buku Tematik yang berjudul Pahlawanku, dimana buku tersebut juga membahas mengenai Pangeran Diponegoro.



Gambar 4.12 Pemahaman Anak Tentang Pangeran Diponegoro

Selain itu, anak-anak diberikan tugas diskusi yang berkaitan dengan Pangeran Diponegoro. Pada gambar diatas menunjukkan bahwa, anak-anak ditugaskan untuk membuat peta pikiran dan menjelaskan perjuangan dari Pangeran Diponegoro, berdasarkan informasi yang diperoleh.

4.2 Hasil Studi Literatur

1. Buku tentang Melacak Gerakan Perlawanan dan Laku Spiritualitas Pangeran Diponegoro oleh Peri Mardiyono.

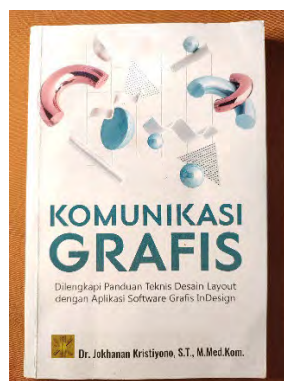
Buku ini mengupas tentang sejarah hidup Pangerah Diponegoro mulai sejak lahir, masa perjuangan Perang Jawa (1825-1830) hingga wafat. Secara khusus, buku ini menjelaskan secara detail mengenai gerakan perlawanan mulai dari awal hingga Pangeran Diponegoro ditangkap oleh Belanda. Selain itu, buku ini juga memberikan pesan moral dan spiritual dari Pangeran Diponegoro, sehingga dikenal paling kuat dan masyhur diantara pangeran lainnya yang ada di Keraton Yogyakarta.

2. Buku Diponegoro dan Perang Jawa oleh MS Ardison

Dalam buku ini menceritakan mengenai spirit Pangeran Diponegoro dengan semangat kepahlawanan yang tak punah. Agama dan adat istiadat yang begitu kental mengalir dalam jiwa Pangeran Diponegoro, sehingga membuat sang pangeran enggan kembali ke istana yang sudah dikuasai oleh Kaum Belanda. Pangeran Diponegoro merupakan salah satu tokoh yang serba putih dan sebagai sosok yang putih bersih tanpa cela.

3. Buku Komunikasi Grafis

Buku ini dilengkapi dengan panduan teknis yang dimulai dari penjelasan dasar Mengenai komunikasi visual, elemen grafis, tipografi hingga *layouting* grafis. Kelebihan dari buku ini juga dapat memberikan penjelasan mengenai teori warna, sehingga memudahkan dalam pemilihan warna untuk menampilkan visual yang bisa dimengerti oleh penglihat maupun pembaca.



Gambar 4.13 Buku Komunikasi Grafis

4.3 Hasil Analisis Data

4.3.1 Hasil Reduksi

1. Observasi

Dapat disimpulkan bahwa, koleksi buku-buku yang disediakan perpustakaan sekolah tentang pahlawan sangat minim, terutama buku cerita Pangeran Diponegoro. Mereka hanya berpatokan pada materi yang terdapat pada buku dan penjelasan dari guru, sehingga banyak sekali anak-anak yang tidak mengetahui tentang kisah menarik dari perjuangan Pangeran Diponegoro. Pada tiap-tiap ruang kelas juga tidak terdapat pajangan berupa gambar atau poster Pangeran Diponegoro. Salah satu upaya yang dilakukan saat ini adalah dengan memberikan tugas kepada anak-anak untuk mencari informasi mengenai Pangeran Diponegoro, serta mengadakan lomba untuk memperingati Hari Pahlawan 10 November. Selain itu, komunikasi juga berkaitan erat dalam kegiatan belajar, maka dibutuhkan beberapa media pendukung yang menarik untuk menambah pengetahuan dan meningkatkan minat baca pada anak.

2. Wawancara

Wawancara bersama kepala sekolah dan guru pelajaran Tematik dan IPAS serta guru wali kelas, dapat disimpulkan bahwa komunikasi dan media pendukung sangat dibutuhkan dalam proses kegiatan belajar. Hal ini ditandai dengan karakteristik para murid usia 9-10 tahun yang senang bermain, bekerja dalam kelompok dan suka melakukan sesuatu secara langsung atau hal konkret serta dapat diimprovisasikan dalam proses pembelajaran. Anak-anak seusia mereka juga merasa jenuh ketika mendapat pelajaran yang bersifat hafalan, ditambah dengan kurangnya media yang disediakan. Sehingga antusias anak pada saat menerima pelajaran mengenai pahlawan menurun. Kendala lain yang terjadi yaitu, beberapa siswa yang belum memenuhi ketuntasan belajar. Ditambah dengan beberapa metode pembelajaran yang belum dipahami. Stimulasi motivasi berupa jenis buku dengan gambar visual menarik dan cerita yang dapat membangkitkan rasa penasaran anak usia 9-10 tahun. Gambar visual yang menarik dikombinasi dengan alur cerita, tulisan serta warna, secara langsung berinteraksi dengan imajinasi anak. Menurut Ibu Agnes Martini, Pangeran Diponegoro merupakan sosok kesatria perang yang gagah dan berani.

Pangeran Diponegoro dengan keberanian berjuang untuk melawan Penjajahan Belanda. Beliau juga menambahkan bahwa sikap perjuangan dan pengorbanan dari Pangeran Diponegoro menjadikan inspirasi dan teladan bagi anak-anak generasi sekarang. Salah satunya adalah dengan menyatukan seluruh rakyat Jawa dengan slogan “Sejari Kepala, Sejengkal Tanah, Dibela Sampai Mati”. Slogan ini mengajarkan kepada anak-anak bahwa setiap tindakan dan perilaku dilakukan berdasarkan kebenaran, serta semangat perjuangan untuk membela kaum peribumi yang ditindas oleh para petinggi.

3. Angket

Dari hasil angket, *artbook* merupakan jenis buku pilihan yang disukai anak-anak usia 9-10 tahun. Teknik *digital painting* yang digunakan untuk menyempurnakan *artbook* yang dipilih anak-anak yaitu *style children*. Selain itu, dari alternatif karakter Pangeran Diponegoro, anak-anak lebih banyak memilih gambar alternatif dua.

4. Dokumentasi

Dari dokumentasi yang dikumpulkan dapat disimpulkan bahwa koleksi buku yang disediakan oleh sekolah dalam memperkenalkan pahlawan salah satunya Pangeran Diponegoro masih sangat minim. Salah satu upaya yang dilakukan guru saat dalam memperkenalkan Pangeran Diponegoro adalah dengan memberikan tugas sekolah kepada anak-anak. Tugas sekolah yang diberikan berupa peta pikiran tentang asal-usul Pangeran Diponegoro dan mencari informasi mengenai perjuangannya.

4.3.2 Penyajian Data

Berdasarkan hasil reduksi data, dapat disajikan data berupa:

1. Koleksi buku-buku yang disediakan perpustakaan sekolah tentang pahlawan sangat minim, terutama buku cerita tentang Pangeran Diponegoro.
2. Pada tiap-tiap ruang kelas juga tidak terdapat pajangan berupa gambar atau poster Pangeran Diponegoro.
3. Komunikasi dan media pendukung sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar.
4. Stimulasi motivasi berupa jenis buku dengan gambar visual menarik, dapat mengasah motorik anak usia 9-10 tahun.

5. Gambar visual dengan karakter yang menarik dipadukan dengan penyajian alur cerita, secara langsung dapat berinteraksi dengan imajinasi anak dan meningkatkan minat baca pada anak.
6. Pangeran Diponegoro merupakan sosok kesatria perang yang gagah dan berani.
7. Pangeran Diponegoro menjadikan inspirasi dan teladan bagi anak-anak generasi sekarang.
8. Perlu adanya media pengenalan berupa buku yang dapat memperkenalkan kisah Pangeran Diponegoro kepada anak usia 9-10 tahun. Bukan hanya memperkenalkan saja, tetapi juga menambah pengetahuan bagi anak-anak.
9. *Artbook* merupakan media yang disukai anak-anak usia 9-10 tahun dengan menggunakan teknik *digital painting* dan *style* gambar *children*.
10. Gambar ilustrasi dari karakter Pangeran Diponegoro, anak-anak menyukai karakter alternatif dua.

4.3.3 Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan penyajian data yang dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa koleksi buku-buku cerita, yang disediakan oleh sekolah tentang Pangeran Diponegoro sangat minim. Pada tiap-tiap ruang kelas juga tidak terdapat pajangan berupa gambar Pangeran Diponegoro. Selain itu, komunikasi antar guru dan murid sangat dibutuhkan, apalagi ditambah dengan media yang mendukung proses belajar mengajar. Stimulasi motivasi belajar dapat berupa media buku dengan karakter gambar visual serta warna yang memikat perhatian, sehingga dapat mengasah motorik anak. Hal ini juga bertujuan untuk menambah wawasan dan meningkatkan minat baca pada anak. Cerita dari sosok Pangeran Diponegoro sangat bermanfaat dan dapat menjadi inspirasi, serta menambah pengetahuan bagi anak-anak usia 9-10 tahun. Sehingga, perlu adanya media pengenalan berupa buku kreatif yang dapat memperkenalkan kisah Pangeran Diponegoro kepada anak-anak. Salah satu media yang dipilih dan disukai anak-anak usia 9-10 tahun yaitu *artbook*. Untuk menyempurnakan perancangan *artbook*, dibutuhkan teknik *digital painting*, dengan *style* gambar yang dipilih yaitu *style children*. Ditambah dengan karakter ilustrasi Pangeran Diponegoro yang disukai dan kombinasi antara teks, warna serta alur cerita, diharapkan dapat menjadi motivasi bagi anak-anak.

4.4 Konsep dan *Keyword*

4.4.1 Analisis STP (*Segmentasi, Targeting dan Posotioning*)

1. Segmentasi

a. Geografis

Negara	: Indonesia
Wilayah	: Seluruh wilayah Indonesia

b. Demografis Primer

Usia	: 9-10 tahun
Jenis kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Pendidikan	: Sekolah Dasar(SD)
Ekonomi	: Menengah hingga atas

c. Demografis Sekunder

Usia	: 21 – 42 tahun
Jenis kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Pendidikan	: SMA - Sarjana
Ekonomi	: Menengah hingga atas

d. Psikografis

Kepribadian	: Inisiatif, rasa ingin tahu, antusias, imajinasi tinggi, bersemangat dan suka membaca buku cerita
Gaya hidup	: Modern, praktis dan dinamis
Ketertarikan	: Kisah perjuangan pahlawan

2. *Targeting*

Dalam perancangan *artbook* dengan teknik *digital painting* untuk memperkenalkan kisah Pangeran Diponegoro dibagi menjadi dua target yaitu sebagai berikut:

a. *Target Audience*

Ditunjukkan kepada anak-anak usia 9-10 tahun dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan di seluruh wilayah Indonesia. Sebagian berstatus sebagai pelajar sekolah dasar, dimana usia mereka sedang berproses dan belajar, dengan memiliki imajinasi yang tinggi, kreatif, *excited* dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap suatu hal yang baru. Terutama mengenai kisah perjuangan Pangeran Diponegoro yang belum diketahui anak-anak.

b. *Target Market*

Ditunjukkan kepada orang tua, guru maupun profesi lainnya yang berusia 21-42 tahun dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan.

3. *Positioning*

Artbook ini juga bertujuan untuk mengasah motorik anak-anak usia 9-10 tahun dan meningkatkan motivasi dalam belajar maupun membaca serta dapat mengenang sosok kepahlawanan di masa sekarang maupun di masa yang akan datang.

4.4.2 *Unique Selling Propotion (USP)*

Pangeran Diponegoro merupakan salah satu sosok pahlawan yang memiliki karakter yang kuat, berani, tegas dan taat pada agama. Selain itu, kehidupan Pangeran Diponegoro yang begitu sederhana dan berpakaian serba putih. Spirit Pangeran Diponegoro merupakan jiwa kepemimpinan semangat kepahlawanan yang tidak pernah padam. Perjuangan Pangeran Diponegoro juga mengajarkan pesan moral dalam memperkuat kembali bingkai nasionalisme. Ditambah dengan slogan “Sejari Kepala, Sejengkal Tanah, Dibela Sampai Mati”. Slogan Pangeran Diponegoro ini mengajarkan kepada anak-anak bahwa setiap tindakan dan perilaku dilakukan berdasarkan kebenaran, serta semangat perjuangan untuk membela kaum peribumi yang ditindas oleh para petinggi. Sehingga sosok Pangeran Diponegoro memberikan inspirasi bagi para pejuang generasi yang akan datang. Pangeran Diponegoro juga memiliki sikap yang membaur dengan mengumpulkan para pemuda untuk bersatu melawan ketidakadilan dari Penjajahan Belanda.

4.4.3 *Analisis SWOT*

Analisis internal meliputi penilaian terhadap faktor kekuatan (*strength*) dan kelemahan (*weakness*). Sementara, analisis eksternal mencakup faktor peluang (*opportunity*) dan ancaman (*threats*). Analisis yang didapat juga berupa hasil dari data yang didapatkan sebelumnya. Dengan melakukan analisis SWOT, diharapkan dapat meningkatkan beberapa faktor agar lebih sistematis dan efektif, untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya, sehingga menghasilkan karya yang dapat dipahami oleh anak-anak.

Table 4.3 Tabel Analisis SWOT

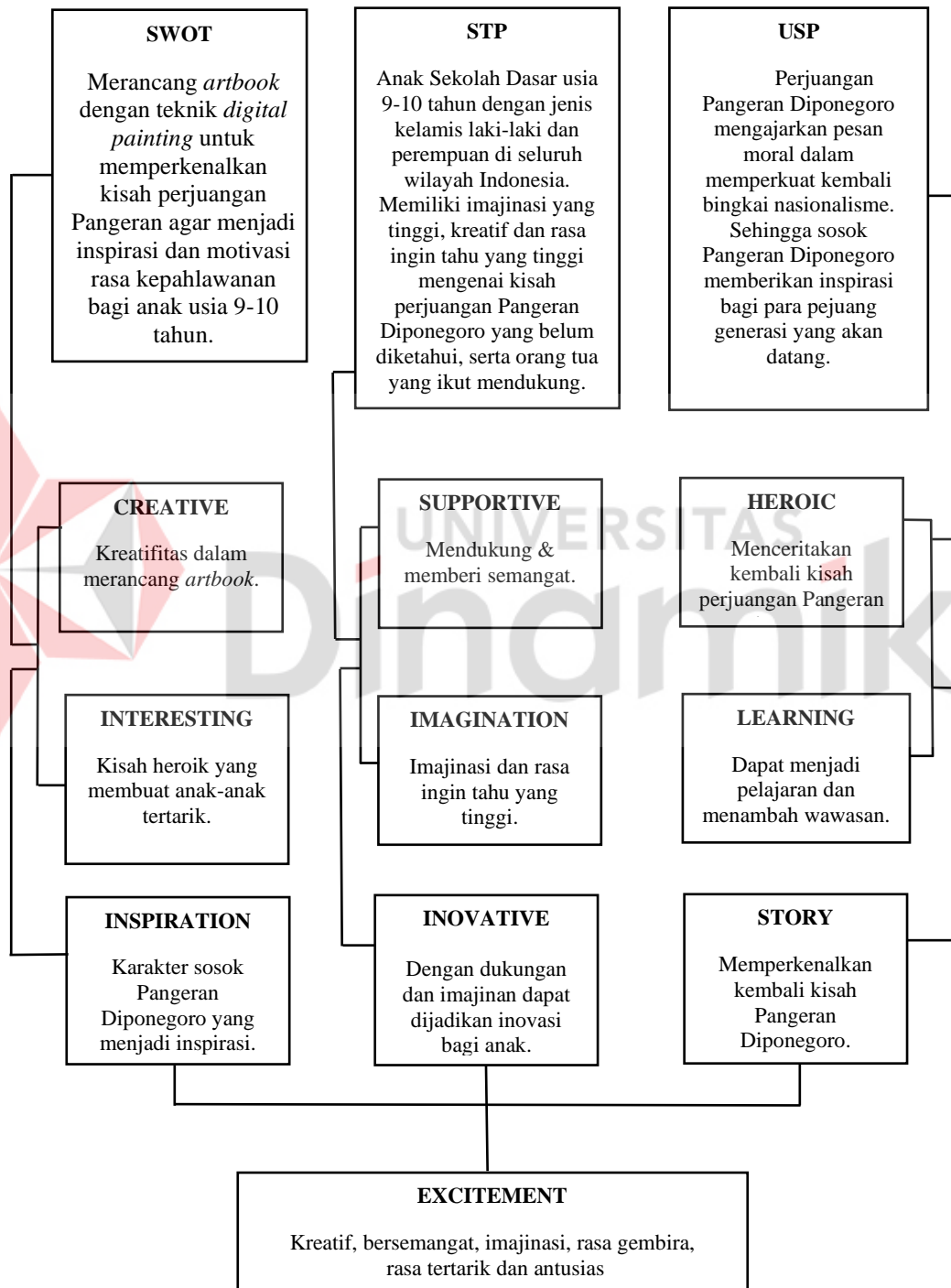
	Faktor	Strength	Weakness
Faktor Eksternal (O-T)	Internal (S-W)	<ul style="list-style-type: none"> - Pangeran Diponegoro merupakan sosok yang tegas, kuat, berani, berprinsip dan taat pada agama. - Pesan moral rasa kepahlawanan Pangeran Diponegoro memberikan inspirasi dan spirit nasionalisme 	<ul style="list-style-type: none"> - Perkembangan teknologi memudahkan anak-anak dalam mengakses sesuatu yang diinginkan dan lupa untuk membaca buku. - 65% anak-anak usia 9-10 tahun tidak mengetahui sosok Pangeran Diponegoro. - Media pendukung yang digunakan dalam memperkenalkan sosok Pangeran Diponegoro sangat minim. - Tiap ruang kelas sekolah tidak terdapat foto atau gambar Pahlawan Nasional seperti Pangeran Diponegoro.
	Opportunity	Strategi S-O	Strategi W-O
	<ul style="list-style-type: none"> - Gambar visual yang menarik dapat mengasah motorik anak dan meningkatkan minat belajar - Menambah wawasan dan pengetahuan kepada anak-anak yang belum mengetahui perjuangan Pangeran Diponegoro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang sebuah <i>artbook</i> dengan gambar visual yang menarik dalam memperkenalkan kisah lahirnya Pangeran Diponegoro hingga perjuangan dalam Kobar Perang Jawa untuk menambah pengetahuan dan minat baca. 	<ul style="list-style-type: none"> - Memperkenalkan perjuangan Pangeran Diponegoro, dengan memanfaatkan teknik <i>digital painting</i> melalui media berupa ilustrasi dalam <i>artbook</i>, kepada anak-anak, terutama yang belum mengetahui.
	Threats	Strategi S-T	Strategi W-T
	<ul style="list-style-type: none"> - Sebagian anak-anak tidak suka membaca buku sejarah pahlawan karena membosankan. - Buku cerita fiksi seperti dongeng dan komik anime banyak disukai anak-anak - Tidak semua anak-anak memiliki buku Pangeran Diponegoro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat jenis buku pilihan anak-anak, dengan menampilkan gambar karakter pangeran pemberani, tegas, kuat, serta penambahan alur cerita yang menarik, tidak membosankan dan mudah dipahami anak-anak. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Artbook</i> yang dirancang dapat dijadikan dalam media <i>digital</i> seperti <i>ebook</i>, agar semua anakanak dapat mengakses untuk dibaca. - Menggunakan teknik <i>digital painting</i> dengan membuat <i>style children</i> karakter Pangeran Diponegoro yang disukai anak-anak.

Strategi utama:

Merancang *artbook* dengan teknik *digital painting* untuk memperkenalkan kisah Pangeran Diponegoro agar menambah pengetahuan, menjadi inspirasi bagi anak usia 9-10 tahun dan meningkatkan minat baca.

4.4.4 Keyword Communication Message

Tahap ini merupakan proses untuk menentukan *keyword* berdasarkan STP, USP dan analisis SWOT yang sudah terkumpul. Selanjutnya akan digunakan sebagai dasar atau kata kunci dalam merancang *artbook*.



Gambar 4.14 *Keyword*

Berdasarkan kesimpulan yang diambil, *keyword* yang cocok dalam perancang *artbook* adalah *excitement*. *Excitement* memberikan arti kreatif, antusias, bersemangat, imajinasi, rasa tertarik dan rasa gembira. Dengan mengangkat kembali kisah perjuangan Pangeran Diponegoro dengan media *artbook* yang dipadukan dengan kata kunci *excitement*, dapat memberikan suatu karya yang dapat dipahami dan diminati oleh anak-anak usia 9-10 tahun.

4.5 Konsep Karya

Konsep *excitement* dalam perancangan ini adalah mendesain sebuah *artbook* yang berisikan gambar ilustrasi dari perjalanan kisah perjuangan Pangeran Diponegoro. Dalam karya *artbook* ini, ditambahkan kombinasi antara unsur-unsur desain dan elemen ilustrasi seperti awan, langit, pohon, pemandangan pegunungan serta Goa Selarong. Sehingga, konsep *excitement* ini juga menjadikan inovasi dalam sebuah karya yang kreatif, monoton dan menarik perhatian pembaca. Selain itu, elemen ilustrasi yang ditambahkan juga bertujuan untuk mengembangkan imajinasi dan mengasah motorik anak.

Perancangan *artbook* ini berisi kumpulan-kumpulan gambar ilustrasi yang menceritakan tentang Pangeran Diponegoro dan kisah perjuangan dalam koban Perang Jawa. Perancangan media *artbook* disempurnakan dengan menggabungkan elemen ilustrasi karakter, alur cerita heroik, *layout*, jenis *font* dan pemilihan warna. Bukan hanya untuk memperkenalkan saja, *artbook* ini juga dirancang untuk mengasah motorik dan memberikan pesan moral pada anak usia 9-10 tahun.

4.5.1 Konsep *Artbook*

Artbook ini diimplementasikan berdasarkan hasil observasi pada anak-anak usia 9-10 tahun. Gambar ilustrasi dengan *style* karakter *children* dan warna yang colourful, sehingga dapat memberikan motivasi serta kesenangan pada anak. Berikut konsep perancangan *artbook* yang digunakan yaitu:

- a. Jenis buku : *Artbook*
- b. Sampul *artbook* : Jilid *hard cover*
- c. Dimensi : A5 (21 X 14,8 cm)
- d. Finishing : Ujung lancip

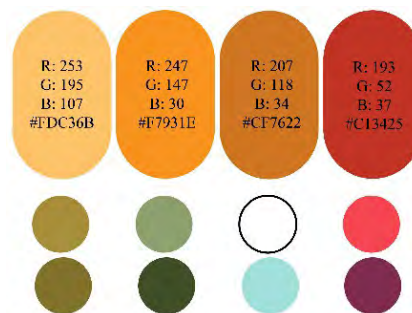
- e. Jenis kertas : *Keaykolour Antique 200 gr*
- f. Judul *artbook* : *Pangeran Diponegoro dalam Kobar Perang Jawa*
- g. Isi *artbook* : *Gambar ilustrasi*
- h. Bahasa : *Indonesia*
- i. Jumlah halaman : *52 halaman*

4.5.2 Teknik Visual

Artbook ini dirancang dengan menggunakan teknik digital painting. Dimana seluruh proses dalam pembuatan gambar ilustrasi menggunakan alat *digital* dan *software*. Dalam proses pembuatan *artbook* juga dilakukan secara digital, dimulai dari sketsa, *layout* hingga pewarnaan. Dengan adanya teknik simplifikasi atau penyederhanaan, sehingga karakter yang dibuat tidak terlalu mirip 100% dengan aslinya.

4.5.3 Warna

Ada beberapa warna yang digunakan, baik dalam karakter, isi *artbook* maupun *cover artbook*. Pemilihan warna yang tepat disesuaikan dengan target usia 9-10 tahun yakin memberikan kesan ceria dan gembira, sehingga dapat memanjakan mata penglihat dan menarik perhatian anak-anak. Menurut Putra (2021:43), warna yang cocok untuk digunakan adalah warna panas, dimana pada warna ini sangat sesuai dengan *keyword* sebelumnya. Warna panas seperti kuning, merah dan jingga memberikan arti semangat, antusias dan bergairah. Selain itu warna panas jika digabungkan dengan warna biru, putih dan hijau dapat membentuk rona yang khas.



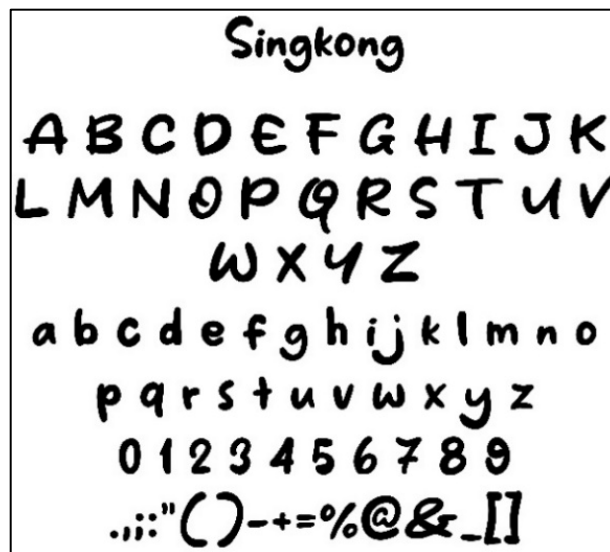
Gambar 4.15 Palet Warna

4.5.4 Tipografi

Artbook Pangeran Diponegoro ini menggunakan dua jenis *font* yaitu *Wigglye Regular* dan *Singkong*. *Wigglye Regular* digunakan untuk tulisan judul pada *cover*. Sedangkan font *Singkong* digunakan untuk cerita isi *artbook*. Penggunaan font *Singkong* bersifat tenang, menarik, termasuk font anak-anak dan terlihat jelas untuk dibaca.



Gambar 4.16 *Font* Pertama
 (Sumber: dafont.com, 2023)



Gambar 4.17 *Font* Kedua
 (Sumber: dafont.com, 2023)

4.5.5 Layout

Layout yang digunakan dalam *artbook* ini adalah multi panel atau *integrated*. Jenis *layout* multi panel ini merupakan halaman karya yang lebih dari satu. Akan tetapi, isi gambar ilustrasi dari dua halaman tersebut masih ada kesinambungan, sehingga tidak terlihat membosankan Rustan (2020).



Gambar 4.18 *Layout* Multi Panel

(Sumber: Pinterest, 2023)

4.5.6 Alur Cerita

Dibawah langit biru nan cerah menerangi sebuah keraton yang terletak di Daerah Istimewa Yogyakarta. Terdengar suara kicauan burung bernyanyi bersama semilik hembusan angin untuk menyambut Bulan Sura. Bertepatan dengan hari Jumat Wage di Bulan Sura 11 November 1785, lahirlah seorang pangeran mungil nan tampan yang diberi nama Raden Mas Mustahar atau dikenal dengan nama Pangeran Diponegoro. Menurut kalender Jawa, bayi yang lahir pada Bulan Sura dipercaya sangat cakap, murah hati, berwatak jujur dan berani menghadapi tantangan.

Dalam balutan kain lampin, bayi pangeran terlihat nyaman dalam pelukan Ibunda Raden Ayu Mangkorwati. Kelahiran Raden Mas Mustahar juga disambut rasa bahagia oleh keluarga Keraton. Kakek buyut pangeran meramalkan dan berkata “cucuku Raden Mas Mustahar akan menjelma sebagai tokoh panglima pemimpin perang yang berani melawan Penjajahan Belanda. Pangeran Diponegoro menjalani kehidupan masa kecil di sebuah daerah terpencil di Tegalrejo. Pangeran Diponegoro juga diasuh oleh neneknya Ratu Ageng.

Pangeran Diponegoro menjalani kehidupannya sebagai masyarakat biasa dan menyamar sebagai seorang petani. Beberapa tahun kemudian Pangeran Diponegoro beranjak dewasa, Ia memutuskan untuk kembali ke Keraton. Akan tetapi, kondisi masyarakat saat itu mendapatkan perlakuan buruk dari pemerintahan Gubernur Jenderal Belanda. Apalagi setelah mengetahui kaum Belanda telah merebut tanah makam leluhurnya. Ia pun menyuruh orang untuk mencabut yang dipasang oleh Kaum Belanda.

Pangeran Diponegoro menjadi murka melihat kelakuan yang tidak adil dari Tentara Belanda. Kemudian, Pangeran Diponegoro kembali ke Tegalrejo untuk menemui para pemuda. Lalu pangeran mengajak para pemuda untuk bersatu dan mengobarkan perang melawan Penjajahan Belanda. Sementara itu, dua Tantara Belanda diperintahkan untuk menangkap Pangeran Diponegoro. Namun, pangeran dan para pemuda berhasil lolos ke Goa Selarong.

Di Selarong, Pangeran Diponegoro mendapatkan dukungan dari para ulama dan petani. Para pemuda juga berlatih bela diri untuk mempersiapkan diri melawan Penjajahan Belanda. Hingga akhirnya, Pangeran Diponegoro menyatakan perang melawan Belanda.

Perperangan pun terus berlanjut. Semua kekuatan dari pasukan yang dipimpin oleh Pangeran Diponegoro terus bergerak melawan pasukan Belanda. Pasukan Belanda juga tak mau kalah, sehingga pertempuran besar itu berlangsung hingga tahun 1830.

4.6 Perancangan Karya

4.6.1 Strategi Kreatif

Untuk meningkatkan strategi karya, karakter Pangeran Diponegoro digambar menggunakan *style* karakter *children* dengan pewarnaan sesuai dengan ilustrasi yang disukai anak-anak zaman sekarang. Selain itu, *artbook* ini juga dibuat dalam versi *e-book* agar semua anak-anak dapat mengakses dan membaca kisah Pangeran Diponegoro.

Didukung dengan beberapa media tambahan lainnya seperti pembatas buku, gantungan kunci, stiker, *x-banner*, poster, *puzzle* dan *e-book*. Media pendukung ini digunakan juga sebagai strategi kreatif untuk menarik perhatian anak.

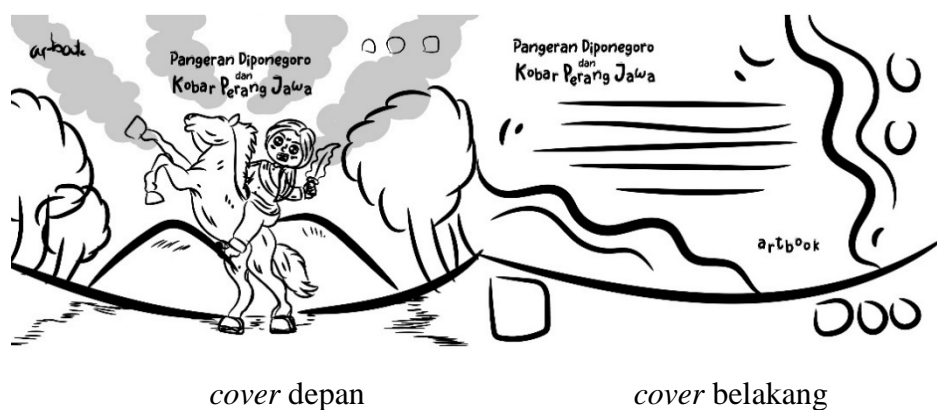
4.6.2 Sketsa Karakter dan Sketsa *Layout*

1. Sketsa Karakter

Berdasarkan hasil observasi, anak-anak usia 9-10 tahun lebih tertarik dengan gambar yang berwarna dan karakter dengan *style children*. Sehingga karakter yang dibuat terkesan lucu dan imut. Karakter Pangeran Diponegoro ini dirancang menggunakan teknik *digital painting*. Dengan memberikan sentuhan goresan *brush* yang dipadukan dengan warna, sehingga menghasilkan gambar natural dan menggemaskan. Berikut adalah 2 sketsa alternatif:



2. Sketsa *Cover Artbook*

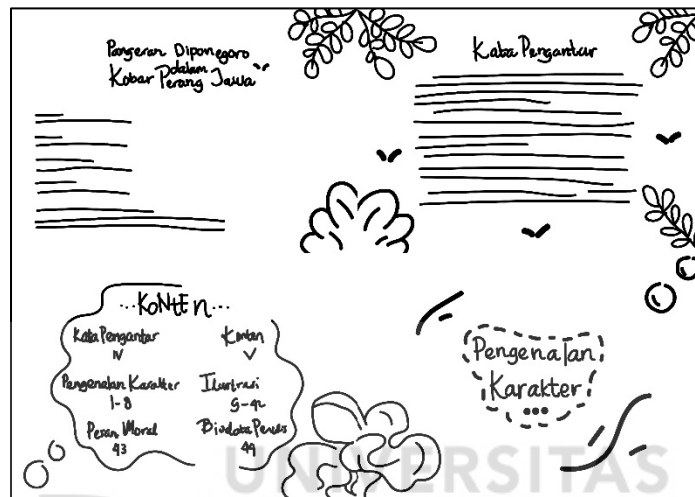


Gambar 4.20 Sketsa *Cover Artbook*

Pada gambar diatas menunjukkan *cover* depan yang disketsa dengan meletakkan posisi pemeran utama pada tengah halaman. Pangeran Diponegoro

disketsa dengan karakter yang sedang marah. Ditambah dengan sketsa pangeran menaiki kuda sambil memegang pedang. Sedangkan untuk *cover* belakang, berisi sinopsis penjelasan singkat mengenai *artbook*. Pada *cover* belakang juga ditambah sketsa beberapa bulatan dan gelombang, agar tidak kelihatan *flat*.

3. Sketsa Isi *Layout Artbook*



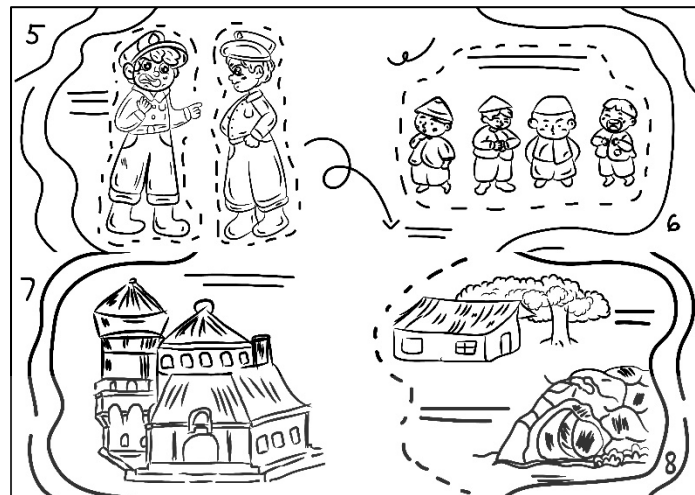
Gambar 4.21 Sketsa Isi *Layout*

Pada sketsa diatas menggambarkan *layout* berupa garis-garis yang akan diisi tulisan teks dan kata pengantar. Pada halaman berikutnya berisi tentang konten yang akan dibahas, dan dilanjutkan halaman judul berupa pengenalan karakter.



Gambar 4.22 Sketsa *Layout* Halaman 1-4

Pada Gambar 4.22 menampilkan sketsa yang berisi halaman 1-4. Pada halaman 1 dan 2 menggambarkan sketsa *layout* yang berisi karakter dari Pangeran Diponegoro, yang dimulai dari bayi hingga dewasa. Sedangkan pada halaman 3 dan 4 menggambarkan sketsa yang berupa karakter pendukung seperti, kakek buyut, keluarga keraton dan nenek Ratu Ageng.



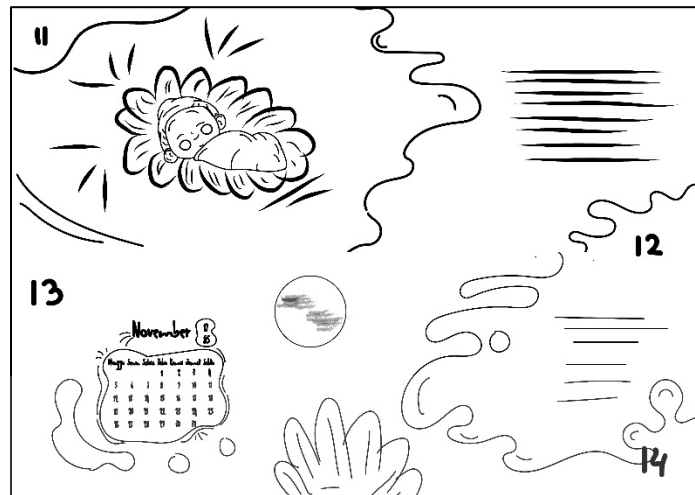
Gambar 4.23 Sketsa *Layout* Halaman 5-8

Sketsa halaman 5 dan 6 menggambarkan karakter dua Tentara Belanda dan empat pemuda. Sedangkan pada halaman 7 dan 8 menampilkan sketsa *layout* berupa latar tempat berupa gambar yang menyerupai istana, rumah gubuk dan goa, serta tambahan pohon.



Gambar 4.24 Sketsa Ilustrasi Cerita

Pada Gambar 4.24 menampilkan sketsa *layout* yang berisi judul ilustrasi cerita, Dibawah gambar gelombang terdapat tulisan hitam putih “Pangeran Diponegoro dalam Kobar Perang Jawa”, ditambah sketsa arah panah kanan. Sedangkan halaman 9 dan 10 menggambarkan *layout* istana, pohon, awan, goresan melengkung menyerupai burung terbang di atas istana dan daun.



Gambar 4. 25 Sketsa *Layout* Halaman 11-14

Pada halaman 11 dan 12 menampilkan sketsa *layout* berisi gambar bayi yang sedang tertawa, ditambah goresan hitam menyerupai gelombang. Sedangkan pada halaman 13 dan 14 menampilkan gambar kalender ditambah dengan gambar bulat besar dengan sedikit arsiran serta sketsa gambar daun.



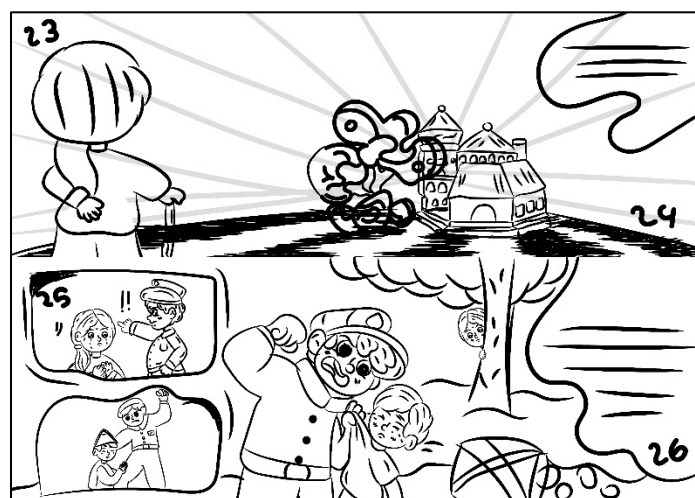
Gambar 4.26 Sketsa *Layout* Halaman 15-18

Gambar 4.26 menampilkan sketsa *layout* halaman 15-18. Pada halaman 15 menggambarkan keluarga keraton bersama bayi Pangeran Diponegoro, serta terdapat sketsa istana yang terletak pada kanan halaman 16. Sedangkan, pada halaman 17 menampilkan sketsa kakek buyut dan gambar burung. Ditambah gambar rumah dengan empat jendela yang terletak pada halaman 18.



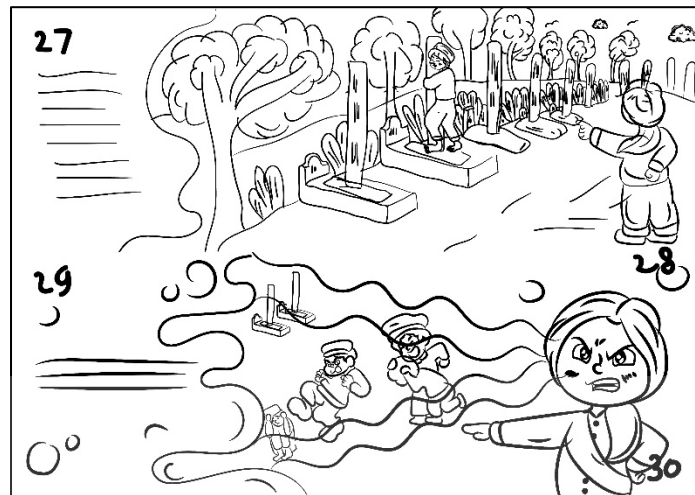
Gambar 4.27 Sketsa *Layout* Halaman 19-22

Sketsa pada halaman 19 menampilkan goresan gambar rumah gubuk yang sederhana, dan pada halaman 20 menggambarkan nenek yang sedang menjaga pangeran kecil yang hampir jatuh. Sedangkan pada halaman 21 dan 22 menggambarkan seorang anak remaja yang duduk diatas pundak kerbau.



Gambar 4.28 Sketsa *Layout* Halaman 23-26

Pada halaman 23 dan 24 menggambarkan pemuda dewasa tampak belakang, yang sedang memegang tongkat sambil memandang arah Istana. Sedangkan pada halaman 25 dan 26 menampilkan suasana yang menggambarkan perlakuan buruk dari Tentara Belanda terhadap masyarakat kecil. Terdapat juga gambar sketsa tentara yang sedang menarik baju seorang pemuda.



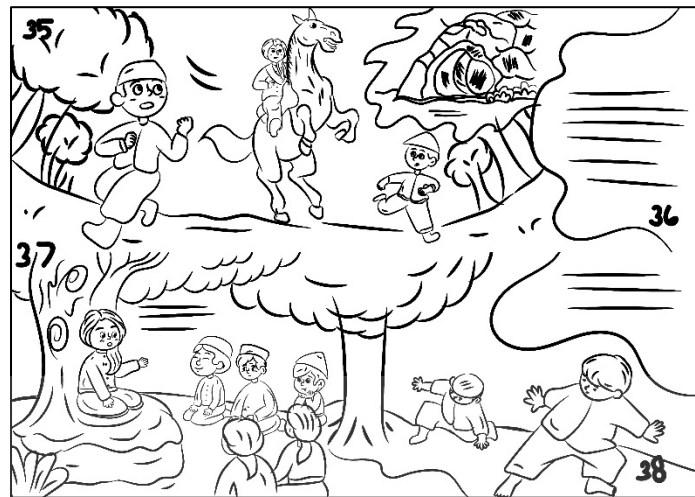
Gambar 4. 29 Sketsa *Layout* Halaman 27-30

Pada halaman 27 dan 28 menggambarkan pangeran dari tampah belakang yang sedang menunjuk ke arah pemuda ketika berusaha menyabut tancapan kayu. Sedangkan pada halaman 29 dan 30 menggambarkan ekspresi pangeran yang sedang marah, sambil menunjuk ke arah dua tentara yang berperilaku kasar.



Gambar 4.30 Sketsa *Layout* Halaman 31-34

Gambar 4.3 menampilkan sketsa halaman 31-34. Pada halaman 31 dan 32 menggambarkan sketsa dari tampak atas yang terdapat 7 pemuda dengan karakter dan ekspresi yang berbeda. Sedangkan pada halaman 33 dan 34 menampilkan gabungan gambar berupa dua karakter tentara yang sedang menaiki kuda sambal menuju ke arah rumah gubuk.



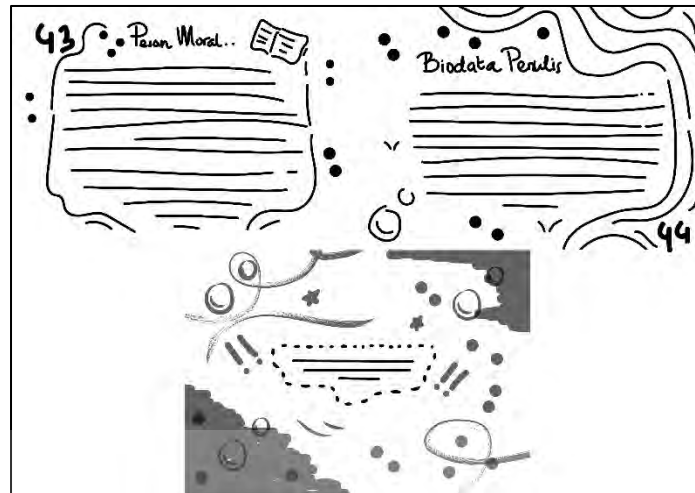
Gambar 4.31 Sketsa *Layout* Halaman 35-38

Halaman 35 dan 36 menampilkan sketsa gambar berupa 2 orang pemuda yang sedang berlari, ditambah dengan sketsa pangeran yang sedang menaiki kuda. Dilanjutkan halaman 37 dan 38 menggambarkan pangeran yang sedang duduk diatas batu sambil mengangkat tangan kiri ke arah 7 pemuda.



Gambar 4.32 Sketsa *Layout* Halaman 39-42

Halaman 39 dan 40 menggambarkan suasana dimana pangeran dan empat pemuda sedang berlari dengan ekspresi marah. Sedangkan, 41 dan 42 menggambarkan suasana perang dengan ekspresi marah. Pada halaman ini juga menggambarkan kedua pasukan yang saling menyerang satu sama lain.



Gambar 4.33 Sketsa *Layout* Halaman 43-44

Gambar 4.33 menampilkan sketsa *layout* halaman 43-44, dan dilanjutkan halaman penutup. Pada halaman 43 menggambarkan goresan garis yang akan diisi penjelasan mengenai pesan moral. Sedangkan pada halaman 44 akan ditambahkan biodata peneliti, dan dilanjutkan halaman terakhir sebagai penutup.

4.6.3 Sketsa Media Pendukung



Gambar 4. 34 Sketsa Media Pendukung

Media pendukung yang dibuat berupa seperti pembatas buku, gantungan kunci, stiker, *x-banner*, poster, *puzzle* dan *e-book*. Hampir semua media pendukung menggunakan karakter tokoh utama yaitu Pangeran Diponegoro. Untuk media pendukung *e-book* berisi tentang kisah “Pangeran Diponegoro dalam Kobar Perang Jawa”, yang dibuat dalam versi *digital*.



Gambar 4.35 Sketsa X-Banner

Pada sisi tengah atas *x-banner* menampilkan logo, dilanjutkan dengan judul *artbook* dan penjelasan singkat. Dalam *banner* juga akan menambahkan *QR code* untuk buku *digital*. Selanjutnya menambahkan karakter Pangeran Diponegoro yang sedang menaiki kuda dengan ekspresi wajah marah.



Gambar 4.36 Sketsa Poster

Pada sketsa poster diatas menampilkan karakter pangeran yang sedang menaiki kuda dengan mengepalkan tangan kanan sambil menunjuk tangan ke arah kiri. Dalam sketsa poster juga menambahkan judul *artbook* “Pangeran Diponegoro dalam mengobarkan Perang Jawa”. Pada sisi kiri bawah akan menambahkan QR *code* dan sisi kanan bawa ditambahkan kontak ilustrator.



Gambar 4.37 Sketsa *Puzzle Game*

Gambar 4.37 menampilkan sketsa gambar *puzzle game* berupa tulisan “Pangeran Diponegoro dalam Kobar Perang Jawa”. Selain itu, mengambarkan sketsa pangeran dan para pemuda yang sedang melawan Penjajahan Belanda.

4.7 Implementasi Desain

4.7.1 Desain Karakter dan *Layout*

1. Desain Karakter Pangeran Diponegoro



Gambar 4.38 Desain Karakter Pangeran Diponegoro

Dari dua desain yang dibuat, karakter Pangeran Diponegoro yang terpilih dan cocok untuk anak-anak adalah alternatif 2. Karakter Pangeran Diponegoro menjadi tokoh utama dalam kobar Perang Jawa. Yang menjadi ciri khas dari karakter Pangeran Diponegoro adalah pemberani, berpakaian putih, membawa pedang yang diselipkan pada jubah dan menaiki kuda saat perang tanpa beralaskan kaki. Desain karakter Pangeran Diponegoro yang unik dirancang dengan gambar yang sederhana, memiliki bentuk wajah yang bulat, bertubuh mungil, beralaskan tebal dan memiliki mata yang bulat. Karakter gambar ini sangat cocok untuk anak-anak usia 9-10 tahun.

2. Hasil Desain Media Utama *Artbook*



Gambar 4.39 Hasil Desain Cover *Artbook*

Cover depan pada *artbook* menampilkan sosok Pangeran Diponegoro yang sedang menaiki kuda tanpa beralaskan kaki, sambil memegang perang. Gambar Pangeran Diponegoro diletakkan pada bagian tengah *cover*, yang dijadikan sebagai pemeran utama dengan karakter pemberani. Pada *cover* depan juga terdapat tulisan judul *artbook* “Pangeran Diponegoro dalam Kobar Perang Jawa”. Selain itu didukung dengan beberapa ornamen dan warna sehingga *cover* terlihat unik dan menarik. Sedangkan pada *cover* belakang, menampilkan gelombang warna hijau yang berisi sinopsis *artbook*. Pada kedua *cover* ini juga menggunakan gradasi warna biru dan kuning, yang digunakan sebagai latar.



Gambar 4.40 Hasil Desain *Layout Artbook*

Pada gambar diatas menampilkan hasil desain *layout* berupa pengenalan yang dimulai dari nama penulis, ilustrator, tata letak *artbook*, desain sampul dan hak cipta dilindungi Undang-Undang. Pada halaman berikutnya dilanjutkan dengan kata pengantar mengenai *artbook* dengan judul “Pangeran Diponegoro dalam Kobar Perang Jawa”. Untuk *background* dari kedua halaman ini ditambahkan ilustrasi berupa daun berwarna hijau, yang terletak pada tengah halaman dan sisi kanan tiap halaman. Selain itu, pada halaman konten ini bertujuan untuk mengarahkan *audience* untuk membaca halaman berapa yang diinginkan. Konten tersebut berisi, kata pengantar, konten, pengenalan karakter, ilustrasi cerita, pesan moral dan biodata penulis. Dilanjutkan pada halaman berikutnya mengarahkan *audience* pada pengenalan karakter.



Gambar 4.41 Hasil Desain Halaman 1-4

Gambar 4.41 menampilkan hasil desain halaman 1-4. Pada halaman 1-2 menggambarkan karakter Pangeran Diponegoro dimulai dari bayi, balita hingga dewasa. Pada halaman 2 juga ditambahkan gambar ilustrasi Pangeran Diponegoro sedang menaiki kuda sambil memegang senjata. Dilanjutkan halaman 3 dan 4, menampilkan gambar ilustrasi berupa karakter kakek buyut, keluarga keraton dan nenek Ratu Ageng.



Gambar 4.42 Hasil Desain Halaman 5-8

Pada halaman 5 dan 6 menampilkan gambar karakter Gubernur Jenderal Belanda dan para pemuda. Sedangkan pada halaman 7 dan 8 menampilkan latar tempat Istana Keraton Yogyakarta, rumah di Tegalrejo dan Goa Selarong.



Gambar 4.43 Hasil Desain Ilustrasi Cerita Halaman 9-10

Gambar diatas menampilkan tulisan “ilustrasi cerita” dengan *background* warna hijau, ditambah goresan brush dan bulatan kecil. Dibawah tulisan “Pangeran Diponegoro dalam Kobar Perang Jawa”, terdapat gambar melengkung menyerupai anak panah berwarna merah. Pada halaman 9 dan 10 menggambarkan Istana Keraton Yogyakarta dengan latar belakang langit biru nan cerah, ditambah dengan goresan hitam membentuk burung terbang.



Gambar 4.44 Hasil Desain Halaman 11-14

Gambar 4.44 menampilkan hasil desain dari halaman 11-14. Pada halaman 11 menampilkan gambar bayi lucu yang sedang berbaring dalam balutan kain. Halaman 12 diisi dengan alur cerita berupa tanggal lahir Raden Mas Mustahar

atau Pangeran Diponegoro yang bertepatan pada Bulan Sura 11 November 1785. Sedangkan, halaman 13 menampilkan gambar Kalender Jawa .Alur cerita pada halaman 14 berisi mengenai arti dari bayi yang lahir pada Bulan Sura menurut Kalender Jawa.



Gambar 4.45 Hasil Desain Halaman 15-18

Pada halaman 15 dan 16 menampilkan gabungan gambar yang berisi ekspresi wajah bahagia dari keluarga Keraton saat menggendong bayi pangeran. Sedangkan, pada halaman 17 dan 18 menampilkan kakek buyut yang sedang melepaskan burung sambil berbicara. Alur cerita yang terdapat pada halaman 18 mengungkapkan ramalan untuk Pangeran Diponegoro kelak dewasa.



Gambar 4.46 Hasil Desain Halaman 19-22

Gambar 4.46 menampilkan halaman 19 dan 20 yang menggambarkan pangeran kecil diasuh oleh neneknya Ratu Ageng di Tegalrejo. Pada halaman 21 dan 22 menampilkan pangeran remaja yang menjalani kehidupan sebagai penduduk biasa, dan menyamar sebagai petani. Dengan *background* bukit hijau dan sawah yang menunjukkan suasana pedesaan.



Gambar 4.47 Hasil Desain Halaman 23-26

Pada halaman 23 dan 24 menggambar sosok Pangeran Diponegoro beranjak dewasa sambil menatap istana dari kejauhan. Sedangkan, pada halaman 25 dan 26 menggambarkan sikap dan perlakuan buruk dari Gubernur Jenderal Belanda terhadap masyarakat kecil.



Gambar 4.48 Hasil Desain Halaman 27-30

Gambar 4.48 menampilkan halaman 27-30. Pada halaman 27 dan 28 menggambarkan Pangeran Diponegoro yang sedang menyuruh orang untuk mencabut kayu-kayu batasan yang terletak diatas makam leluhurnya. Pada halaman 29 dan 30 menggambarkan Pangeran Diponegoro yang sedang marah ketika melihat secara langsung perlakuan kasar dari Tentara Belanda.



Gambar 4.49 Hasil Desain Halaman 31-34

Pada gambar ilustrasi halaman 31 dan 32 yang menampilkan pangeran kembali ke Tegalrejo dan bertemu para pemuda, untuk bersatu mengobarkan perang melawan Belanda. Halaman 33 dan 34 menggambarkan dua tentara Belanda yang sedang menuju ke rumah di Tegalrejo untuk menangkap pangeran.



Gambar 4.50 Hasil Desain Halaman 35-38

Pada gambar ilustrasi halaman 35 dan 36 menampilkan Pangeran Diponegoro menaiki kuda dan para pemuda yang sedang berlari dan berhasil lolos menuju ke Goa Selarong. Pada halaman 37 menampilkan gambar ilustrasi Pangeran Diponegoro yang mendapat dukungan dari para petani dan ulama. Pada halaman 37 juga terlihat pangeran sedang memberikan arahan, dengan mengangkat tangan ke arah dua pemuda yang duduk. Sedangkan pada halaman 38 menggambar dua pemuda yang sedang berlatih bela diri, untuk mempersiapkan diri melawan Penjajahan Belanda.



Gambar 4.51 Hasil Desain Halaman 39-42

Pada gambar ilustrasi halaman 39 dan 40 merupakan gabungan dari gambar ilustrasi yang menunjukkan ekspresi Pangeran Diponegoro saat menyatakan perang melawan Belanda. Pangeran digambarkan sebagai pemimpin perang sambil menaiki kuda dan melambaikan senjata ke atas. Ditambah dengan para pemuda dan ulama ikut membantu melawan Belanda dengan membawa senjata seadanya. Sedangkan, Pada gambar ilustrasi 41 dan 42 menampilkan puncak dari seluruh cerita. Gambar ini menunjukkan suasana terjadinya perang pada tahun 1825–1830. Pangeran Diponegoro digambar sebagai sosok yang gagah dan berani dan menjadi pemeran utama. Karakter pangeran ini digambar dengan ekspresi wajah yang sedang marah, sambil menaiki kuda dan mengayunkan pedang ke arah musuh. Ditambah dengan penjelasan alur cerita yang diletakan pada halaman 41 dan sisi kanan halaman 42.



Gambar 4.52 Hasil Desain Halaman 43 dan 44

Gambar 4.52 menampilkan halaman 43, 44 dan halaman penutup. Pada halaman 43 berisi tentang peran moral yang patut dicontoh dari kisah “Pangeran Diponegoro dalam Kobar Perang Jawa”. Pesan moral yang disampaikan berupa nilai postif dari sosok Pangeran Diponegoro, yang hidup sederhana serta semangat kepahlawanan yang patut dicontoh. Selain itu, dari kisah ini juga dapat mengajarkan anak-anak untuk berteman dengan siapa pun tanpa memandang status sosial dan berani melawan ketidakadilan. Sedangkan pada halaman 44 menampilkan biodata peneliti dan ditutup dengan kalimat “berjuang dengan keberanian menghasilkan kebanggaan”.

4.7.2 Media Pendukung

1. Hasil Desain Pembatas Buku



Gambar 4.53 Pembatas Buku

Pada pembatas buku ini, dirancang dengan menambahkan karakter Pangeran Diponegoro yang beranjak dewasa. Dengan karakter pangeran yang lucu dan imut, dapat dijadikan sebagai daya tarik anak-anak.

2. Hasil Desain Gantungan Kunci



Gambar 4.54 Gantungan Kunci

Media pendukung gantungan kunci dibuat dengan dua jenis karakter yang berbeda yaitu menampilkan pangeran beranjak dewasa dan karakter saat menyatakan perang. Gantungan digunakan sebagai salah satu strategi untuk dijadikan sebagai hadiah yang mendukung semangat belajar anak. Gantungan kunci juga dapat digunakan sebagai aksesoris pada tas, dompet dan lain-lain.

3. Hasil Desain Stiker



Gambar 4.55 Stiker

Stiker dibuat dengan lima jenis yang berbeda yaitu, 4 jenis stiker karakter Pangeran Diponegoro dan dua jenis stiker tipografi. Stiker ini dibuat untuk dijadikan sebagai salah satu media pendukung untuk mendukung tumbuh kembang motorik anak dalam berimajinasi. Stiker dengan tulisan berani juga dijadikan sebagai kata pendukung untuk anak-anak agar menerapkan sikap pemberani dalam kehidupan sehari-hari.

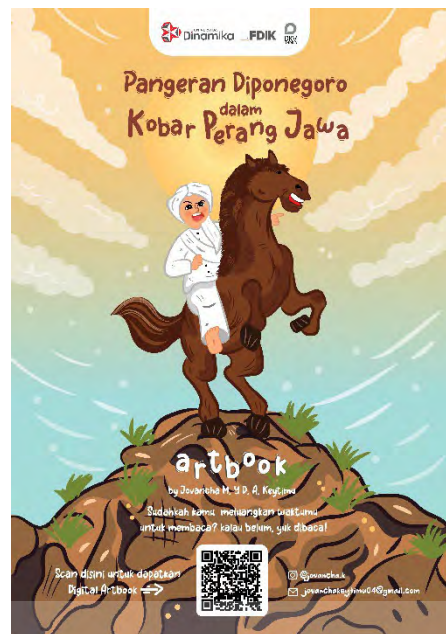
4. X-Banner



Gambar 4.56 X-Banner

X-banner didesain ukuran 60 x 160 cm dengan menyesuaikan poster, gantungan kunci, stiker dan pembatas buku agar terlihat serasi dan menarik untuk dilihat. Pada desain x-banner diatas juga berisi penjelasan mengenai artbook yang berjudul “Pangeran Diponegoro dalam Kobar Perang Jawa” dan beberapa kalimat ajakan. Selain itu, dalam x-banner tersebut juga menampilkan QR code untuk mengakses artbook dalam versi digital.

5. Poster



Gambar 4.57 Hasil Desain Poster

Poster ini digunakan sebagai media pendukung, dengan tujuan untuk menarik perhatian pembaca. Desain poster berukuran A2 ini dirancang dengan gambar ilustrasi dari karakter Pangeran Diponegoro sebagai pemeran utama. Ornamen yang terdapat dalam poster tidak jauh berbeda dengan media pendukung lainnya. Isi dari poster di atas adalah untuk mengajak anak-anak meluangkan waktu dengan membaca. Selain itu, ditambahkan QR code untuk mengakses *digital artbook*.

6. E-book



Gambar 4.58 Bukti Upload E-book

E-book digunakan sebagai salah satu media pendukung, dimana anak-anak melihat dan membaca dalam versi *digital*. Pada *cover* belakang *artbook* dan poster, ditambahkan *QR code* dengan tujuan agar anak-anak dapat mengakses dimanapun. Pengunggahan *e-book* ini menggunakan *Flipbook* yang berisikan *digital artbook* “Pangeran Diponegoro dalam Kobar Perang Jawa”. Isi dari *e-book* ini juga sama dengan media utama *artbook*.

7. Hasil Desain *Puzzle Game*



Gambar 4.59 Hasil Desain *Puzzle Game*

Dengan bermain tebak-tebakan gambar ilustrasi di atas adalah suatu hal yang menyenangkan, sehingga dapat menghibur anak-anak disaat jenuh. Dengan media pendukung tambahan seperti bermain *puzzle*, dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan meningkatkan saraf berpikir anak.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Melalui penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, perancangan *artbook* untuk memperkenalkan Pangeran Diponegoro menggunakan *keyword excitement*. *Keyword excitement* ini didapatkan dari hasil analisis STP, USP dan SWOT. *Excitement* memberikan arti kreatif, bersemangat, imajinasi, rasa gembira, rasa tertarik dan antusias. Konsep karya dari *keyword excitement* kemudian diimplementasikan dalam pemilihan konsep *artbook*, teknik visual, warna, tipografi, *layout* dan alur cerita kisah “Pangeran Diponegoro dalam Kobar Perang Jawa”. Selain itu, media utama berupa *artbook* ini menampilkan serangkaian gambar yang menonjolkan kisah dari Pangeran Diponegoro. Dimulai dari pengenalan karakter Pangeran Diponegoro, asal usul hingga terjadinya Perang Jawa.

Terdapat juga pendukung seperti pembatas buku, gantungan kunci, stiker, *x-banner*, poster, *e-book* dan *puzzle game*. *E-book* ini dibuat dalam versi *digital* dengan tujuan agar anak-anak dapat mengakses via *online*.

5.2 Saran

Perancangan *artbook* ini dijadikan sebagai media utama untuk memperkenalkan Pangeran Diponegoro dalam Kobar Perang Jawa kepada anak usia 9-10 tahun. *Artbook* ini dapat menjadi wadah dan wawasan pada anak-anak tentang bagaimana perjuangan sosok Pangeran Diponegoro. Karena hingga saat ini, hampir sebagian anak-anak usia 9-10 tahun banyak yang belum mengetahui sosok Pangeran Diponegoro yang berarti bagi Indonesia khususnya Tanah Jawa.

Adapun beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Kisah Pangeran Diponegoro dalam Kobar Perang Jawa dapat dijadikan sebagai film, agar selalu dikenang perjuangannya.
2. Mengangkat kembali kisah perjuangan para pahlawan yang belum diketahui oleh anak-anak, melalui media visual menarik lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Dody Purnomo dan Toni Masdiono. 2020. Buku Seni (Artist's Book) Sebagai Media Diplomasi Budaya Indonesia-Jerman. *Jurnal Seni Budaya* (35). Bandung: Sekolah Tinggi Desain Indonesia.
- Albi Anggito dan Johan Setiawan. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*. (Ed. Ke-1). Jawa Barat: CV Jejak.
- Andhita, Pundra Rengga. 2021. *Komunikasi Visual*. Purwekerto: Zahira Media Publisher.
- Ardiana, Amanda. 2012. Tugas Akhir. *Perancangan: Film Animasi 2D untuk Anak-Anak dengan Studi Pangeran Diponegoro*. Surabaya: Universitas Pembangunan Nasional "Veteran".
- Ardison, MS. 2017. *Diponegoro dan Perang Jawa*. Surabaya: Ecosystem Publishing.
- Aulia, Rayhan. 2018. *Internet*. Digital Painting Mengambil Alih?. <https://medium.com/@rayhanauliasw/digital-painting-mengambil-alih-1661b293e5f9>. Diakses 20 Oktober 2022.
- Ayu Amzi Muffiddah, Sekaring Tyas Widyardini dan Ismiatun. 2022. *Step by Step Menulis Buku dan Editing Buku*. (ED. Ke-1). Malang: UB Press.
- Carey, Peter. 2014. *Takdir Riwayat Pangeran Diponegoro (1785-1855)*. Jakarta: Buku Kompas.
- _____. 2016. *Kuasa Ramalan Pangeran Diponegoro dan Akhir Tatanan Lama di Jawa*. Jakarta: KITLV.
- Darmawanto, Eko. 2019. *Desain Komunikasi Visual II Perancangan Identitas Visual*. Jawa Tengah: UNISU Press.
- Enterprise, Jubilee. 2018. *Ragam Desain Adobe Illustrator*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Fitri Apriani, Mega Prama Lestari, Sherlyana dan Zeni Sagita. 2022. *Pembelajaran Pasca Pandemi*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Hakim, Abdul. 2017. *Internet*. Bergesernya Minat Baca Warga Surabaya. <https://jatim.antaranews.com/berita/196917/bergesernya-minat-baca-warga-surabaya>. Diakses tanggal 26 September 2022.

Hakim, Lukman. 2020. *Internet*. Polri Prihatin Banyak Anak-Anak Tidak Mengenal Pahlawan Nasional. <https://m.antaranews.com/berita/1826936/polri-prihatin-banyak-anak-anak-tidak-mengenal-pahlawan-nasional>. Diakses tanggal 26 September 2022.

Hilmi, Mustofa. 2022. *Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Pekalongan: Penerbit NEM.

Huda, Asrul. 2019. *Cara Mudah Belajar Desain Grafis*. Padang: UNP Press.

Huda, Miftahul. 2021. *Menulis Buku Digital Modern*. Bandung: Bitread Publishing.

Immanuela Lesterina Budianto, Heru Dwi Waluyanto dan Aznar Zacky. 2020. Perancangan Artbook untuk Meningkatkan Awareness Masyarakat terhadap Kelangkaan Fauna Indonesia. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Seni dan Desain*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.

Iyan Mulyana, Agung Prajuhana dan Mohamad Iqbal. 2019. *Buku Ajar Desain Grafis dan Multimedia Teori dan Implementasi*. Bogor: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pakuan.

Jantoro, Fajar Dwi. 2018. Tugas Akhir. *Perancangan Artbook "The Ultimate Fire Rescue" sebagai Superhero Alternatif untuk Anak-Anak & Remaja*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.

Kirana Dyah Chita Insani dan Rabendra Yudistira Alamin. 2020. Perancangan Komik Digital Pangeran Diponegoro sebagai Media Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional. *Jurnal Sains & Seni ITS*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Kristoyono, Jokhanan. 2020. *Komunikasi Grafis*. Jakarta: Kencana.

Kusnandi. 2018. *Dasar Desain Grafis*. Tasikmalaya: Edu Publisher.

Leonardo Adi Dharma Widya dan Andreas James Darmawan. 2016. *Buku Ajar Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan

Maharsi, Indiria. 2013. *Tipografi (Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti)*. Yogyakarta: CAPS.

_____. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta: Dwi Quantum.

Mardiyono, Peri. 2020. *Melacak Gerakan Perlawanan dan Laku Spritualitas Pangeran Diponegoro*. Yogyakarta: Andi.

- Maulana Yakub, Evelyne Henny Lukitasari dan Arif Yulianto. 2021. Perancangan Ilustrasi dari Lirik Album Band Munafik dengan Media Artbook. *Jurnal Kemadha*. Vol. 10, No.1. Surakarta: Universitas Sahid Surakarta.
- Migotuwio, Namuri. 2020. *Desain Grafis Kemarin, Kini dan Nanti*. Yogyakarta: Alinea Media Dipantara.
- Miko Guntara dan Syakir Mujiyono. 2020. Perancangan Gambar Ilustrasi Personifikatif Teknik Digital dan Penerapannya pada Merchandise. *Jurnal Pendidikan Seni*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Muhammad Daniel Septian dan Agung Budi Leksono. 2018. *Dasar Manajemen Desain*. Malang: UB Press
- Muhibbuddin, Muhammad. 2018. *Konflik dan Taktik Perang Jawa 1825-1830: Menelusuri Jejak Jihad dan Pengorbanan Pangeran Diponegoro*. Yogyakarta: Araska.
- Putra, Ricky W. 2021. *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapannya*. (Ed. Ke-1). Yogyakarta: Andi.
- Rahman Andy, Mardiana Christin, Adinani Ningroom, Anam Choirul, Bahalwan Hamdan, Hidayat Junaidi M, Puspitasari Ratna dan Wahmuda Faza. 2022. *Kumpulan Karya Inovatif Desain Produk*. Surabaya: Arta Puri Kencana.
- Rifkhan. 2023. *Pedoman Metodologi Penelitian Data Panel dan Kuesioner*. Indramayu: Adab
- Rosmawati, Deka Anjar, 2012. *Digital Painting dan Desain Karakter dengan Adobe Photoshop*. (Ed. Ke-1). Yogyakarta: Andi.
- Rusdi Nur dan Muhammad Arsyad Suyuti. 2018. *Perancangan Mesin-Mesin Industri*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rustan, Suriyanto. 2020. *Layout 2020*. Jakarta: CV. Nulisbuku Jendela Dunia.
- Sarwano, Edi. 2018. *Adobe Illustrator Great Tutorial*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sudrajat, Rahman Arip. 2021. *Perilaku Organisasi Sebagai Suatu Konsep & Analisis*. Bali: Nilacakra
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*. (Ed. Ke-3). Bandung: Alfabeta.
- Sutanto, Shienny Megawati. 2020. *Buku Ajar Konsep Peran dan Ilustrasi*. Surabaya: Universitas Ciputra.
- Sutanto, Tamara. 2022. Tugas Akhir. *Perancangan: Flashcard Untuk Anak Usia 6-12 Tahun tentang Pahlawan Pendidikan Indonesia*. Tangerang: Universitas Multimedia Nusantara.

Umam, Khairus Moh. 2023. *Mahir menggunakan Canva Bagi Pemula*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Pelatihan Indonesia.

Umam, Shohebul. 2021. *Internet*. Diantara Persimpangan Glorifikasi Masa Lalu dan Masa Depan. <https://www.minews.id/asumsi/di-antara-persimpangan-glorifikasi-masa-lalu-dan-masa-depan>. Diakses 28 September 2022.

Utami, Larasati Dyah. 2021. *Internet*. Tingkat Literasi Indonesia di Dunia Rendah, Rangking 62 dari 70 Negara. <https://perpustakaan.kemendagri.go.id/tingkat-literasi-indonesia-di-dunia-rendah-ranking-62-dari-70-negara>. Diakses 20 Agustus 2022.

Zulfikar, Muhammad. 2020. *Internet*. Generasi Muda Banyak yang Lupa dengan Pahlawan. <https://m.antaranews.com/berita/1825132/helmy-yahya-generasi-muda-banyak-yang-lupa-dengan-pahlawan>. Diakses 27 September 2022.



UNIVERSITAS
Dinamika