

## PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TOKOH PRAJURIT DUNIA UNTUK REMAJA USIA 15-19 TAHUN

Ulayya Ditiana<sup>1</sup>, Hendro Aryanto<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
ulayya.18020@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
hendroaryanto@unesa.ac.id

### Abstrak

Buku ialah jendela ilmu dan juga sumber informasi, entah itu buku fiksi, non fiksi maupun buku faksi. Melalui media visual, suatu buku atau narasi yang menyertakan media visual di dalamnya akan menarik perhatian pembaca dan memperjelas isi pembelajaran yang dimuat. Pengetahuan dan wawasan remaja tentang tokoh dunia hanya berdasarkan buku pembelajaran saja dan juga hanya mengenal tokoh prajurit Indonesia seperti Gajah Mada, sehingga menjadi landasan untuk memperkenalkan tokoh prajurit dunia kepada remaja lewat buku ilustrasi. Dalam hal ini penulis bertujuan memberikan informasi yang relevan bagi remaja dengan pengemasan melalui ilustrasi dan text secara singkat, padat dan jelas. Studi ini juga tujuannya guna mencari tahu mengenai seperti apa latar belakang tokoh yang diambil sebagai jembatan ilmu dan motivasi untuk remaja. Metode yang digunakan sendiri menggunakan metode kualitatif dengan menyebar kuesioner, studi literatur, dan observasi. Sementara untuk perancangan akan menggunakan proses perancangan desain yang mencakup tahap analisis data, konsep desain, perancangan, dan final desain. Hasil dari penelitian ini berupa buku ilustrasi berjudul "The Great Warriors" yang memuat tokoh prajurit dunia dengan 45 halaman. Hasil dari perancangan buku ini, diharapkan akan menjadi salah satu media edukasi sejarah bagi remaja yang akan sangat berguna juga membantu remaja mengenal tokoh bersejarah.

**Kata kunci :** Buku, ilustrasi, sejarah, tokoh, prajurit dunia

### Abstract

*Books are a window of knowledge and also a source of information, whether it's fiction, non-fiction or faction books. Through visual media, a book or narrative that includes visual media in it will attract the reader's attention and clarify the learning content contained. Teenagers' knowledge and insights about world figures are only based on learning books and also only know Indonesian warrior figures such as Gajah Mada, so that it becomes the basis for introducing world warrior figures to teenagers through illustrated books. In this case the author aims to provide relevant information for teenagers with packaging through illustrations and text in a short, concise and clear way. This study also aims to provide an overview of how the character's background is taken as a bridge of knowledge and motivation for adolescents. The method used itself uses qualitative methods by distributing questionnaires, literature studies, and observations. Meanwhile, the design process will use the design process which includes the stages of data analysis, design concept, design, and final design. The results of this study are in the form of an illustrated book entitled "The Great Warriors" which contains world warrior figures with 45 pages. It is hoped that the results of designing this book will become one of the historical educational media for youth which will be very useful as well as helping youth get to know historical figures.*

**Keywords:** Books, illustrations, history, figures, world warrior

## PENDAHULUAN

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, kata sejarah dapat diartikan menjadi sebuah pengetahuan atau uraian yang menjelaskan mengenai peristiwa dan kejadian yang benar-benar terjadi pada masa lampau. Sejarah juga dapat diartikan sebagai suatu cabang ilmu. Dengan adanya sejarah, manusia pada masa sekarang dapat membuat gambaran apa yang sudah terjadi pada masa lalu yang tentunya didapatkan dari sumber berupa buku, narasumber, surat kabar, prasasti dan sebagainya.

Melalui survei singkat yang dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada remaja berusia 15-19 tahun pada tanggal 8 Maret 2022 dengan 17 responden, didapatkan data bahwa 70% dari responden berkata lebih senang membaca cerita bergambar daripada cerita atau narasi full text dengan pertanyaan yang mencakup minat baca seseorang.

Menurut mereka, cerita bergambar lebih menarik dan mudah dipahami isi cerita yang terkandung. Kurangnya ilustrasi dari tokoh sejarah dalam buku informasi membuat seseorang menjadi kurang tertarik untuk membaca dan mempelajari sejarah. Pengambilan rentang usia ini berdasarkan oleh penelitian yang diterbitkan oleh jurnal *The Lancet*, yang mengatakan bahwa batas usia remaja 10-24 tahun sama dengan batas usia yang ditetapkan oleh *World Health Organization*, yakni remaja berumur 10-19 tahun dan ‘anak muda’ berusia 15-24 tahun. Dengan mengambil sampel remaja, ditentukan bahwa remaja yang akan ditargetkan untuk perancangan ini adalah remaja Sekolah Menengah Atas dan juga mahasiswa baru yang berusia sekitar 15-19 tahun karena keterjangkauan dari bacaan dan pembagian buku secara online sangat mudah. Selain itu, target sekunder adalah masyarakat sekitar yang tertarik pada tokoh dan peristiwa dalam sejarah.

Dengan mencantumkan media gambar pada media pembelajaran atau buku informasi, dapat menambah minat dan menarik pembaca. Menurut Sudjana (2000), “pemakaian suatu media di dalam tahap pembelajaran bernilai: bisa meletakkan dasar-dasar nyata guna berfikir dan bisa perbesar dan menambah minat serta

perhatian siswa. Pemakaian media dalam pembelajaran bisa menarik perhatian pembaca dan memperjelas isi dari pembelajaran, informasi atau cerita yang dimuat.

Beberapa penelitian yang relevan dan menjadi landasan untuk membuat jurnal ini yaitu “Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Pahlawan Nasional Sebagai Upaya Meningkatkan Rasa Nasionalis pada Anak usia 9-11 tahun” (Wijoyo, 2020). Studi ini memberi pembelajaran bagi anak-anak tentang mengenal tokoh Nasional Indonesia dengan media gambar ilustrasi yang akan mempermudah anak-anak belajar, juga menarik dan meningkatkan minat baca anak-anak.

Edukasi yang diberikan dalam suatu pembelajaran dapat dengan mudah dicerna dan diingat apabila dengan menyertakan sedikit gambar sebagai referensi atau ilustrasi. Sebagaimana memori visual akan mempermudah seseorang mengingat sesuatu. Menurut *3M Corporation and Zabisco*, 90% informasi akan ditransfer ke otak secara visual. Selain itu menurut *Picture Superiority Effect*, gambar visual lebih mudah diingat daripada teks. Metode belajar visual sendiri dapat menjadi alternatif bagi seseorang untuk mempertajam ingatan serta melatih memori otak dengan mudah. Pada sebuah naskah atau cerita, lewat sebuah gambar atau ilustrasi, seseorang akan menyimpan memori pada otaknya tidak hanya lewat tulisan atau kalimat saja, namun dengan gambaran atau visualisasi sehingga mudah untuk diingat.

Dari banyaknya tokoh prajurit yang terkenal, penulis hanya memasukkan 5 tokoh saja. Dari pertimbangan dan riset yang telah dilakukan lewat pembagian kuesioner tentang siapa tokoh prajurit dunia yang anda kenal, akan dipilih Laksamana Yi Sun-Shin, Genghis Khan, Miyamoto Musashi, Sun Tzu, dan Saladin. Pemilihan tokoh tokoh tersebut didasari dengan hasil survey yang menyatakan responden banyak yang tidak tahu siapa tokoh tersebut. Dari 11 tokoh prajurit dunia yang dicantumkan dalam survey, kurang lebih hanya 10 % dari responden yang mengenal tokoh prajurit di atas.

Sebagaimana telah dibahas oleh Sudjana (2000) dan juga *Picture Superiority*

*Effect*, bahwa media gambar visual lebih memudahkan seseorang mengingat sesuatu dan menambah daya tarik dari suatu cerita atau informasi, maka dalam perancangan media belajar tentang tokoh prajurit dunia memakai media buku ilustrasi. Berdasarkan pada latar belakang tersebut maka telah ditemukan rumusan masalah yang diperoleh dari latar belakang itu adalah bagaimana merancang media informasi berbasis ilustrasi tentang pengenalan tokoh dunia. Dari rumusan masalah yang ada, bisa diambil tujuan dari penelitian dan perancangan ini yaitu mendeskripsikan perancangan buku ilustrasi yang berisikan tokoh prajurit dunia sebagai bahan bacaan dan sumber informasi.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang dipakai pada perancangan buku ini ialah metode kualitatif. Berdasarkan Kirk dan Miller dalam Moleong (2001), penelitian kualitatif ialah tradisi tertentu pada ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia.

Pendekatan kualitatif pada pada lembar kerja ini, diharapkan data yang diperoleh perancang sesuai dan menunjang kelanjutan pembuatan buku ini dengan cara menghimpunkan data lewat analisis dokumen maupun observasi melalui media internet. Penelitian yang akan dilaksanakan ialah penelitian terkait observasi penghimpunan data yang kemudian ditelaah peneliti. maka data itu dikumpulkan lewat pengamatan peneliti.

Metode studi literatur dilaksanakan menjadi teknik pengumpulan data lewat beberapa langkah antara lain mengumpulkan, pelajari, dan menganalisis dokumen yang ada, baik dokumen tertulis atau visual. Dengan objek utama yang mana ialah remaja, penulis melakukan observasi mulai dari dasar pada remaja. Bertujuan untuk mengetahui data bahwa sebagian besar remaja suka dengan buku bergambar yang mempermudah individu untuk mengingat sesuatu entah itu cerita, maupun peristiwa. Kurangnya ketertarikan kepada buku literasi yang menampilkan tulisan saja membuat

penulis mendasarkan penelitian ini memuat ilustrasi sebagai media literasinya.

Ruang lingkup penelitian ini adalah remaja hingga dewasa. Ini dilandasi dengan pembaca komik yang umumnya ada di rentan usia sekolah menengah pertama hingga dewasa. Sasaran penelitian ini adalah remaja yang suka membaca komik dan banyak mengunjungi situs membaca komik maupun yang suka dengan sejarah. Dengan sudut pandang ini akan didapatkan hasil yang sesuai dengan sasaran dari buku ilustrasi ini.

Lalu sasaran sekunder peneliti ialah masyarakat umum yang suka dengan sejarah maupun yang suka dengan cerita bergambar untuk mendapatkan data yang lebih menyeluruh. Dalam hal ini buku ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran dan informasi yang relevan dan mudah dipelajari. Waktu penelitian akan diadakan sewaktu waktu dengan menyebarkan form berisi pertanyaan yang berkaitan dengan ketertarikan membaca dan belajar seseorang.

Penulis memakai metode analisis 5W+1H (*What, Who, When, Where, Why and How*)

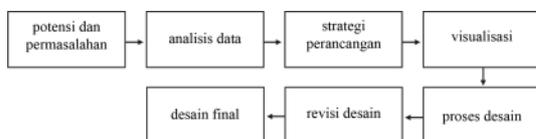
1. *What* (apa) masalah dari penelitian perancangan ini? Masalah dari penelitian ini adalah remaja kurang suka dengan literasi yang full text, remaja lebih suka dengan cerita atau literasi bergambar, karena mudah untuk dipahami dan dapat mempermudah mengingat isi dari literasi yang dibaca. Serta kurangnya ilustrasi dari tokoh sejarah dalam buku pembelajaran atau informasi, membuat kurang tertarik untuk membaca dan mempelajari sejarah.
2. *Who* (siapa) sasaran dari penelitian perancangan? Sasaran yang akan diutamakan adalah remaja. Pemilihan ini berdasarkan sejarah yang diambil oleh penulis yang cocok untuk remaja.
3. *When* (kapan) buku ini akan diperkenalkan kepada remaja? Hasil dari perancangan buku ini akan diperkenalkan kepada remaja setelah perancangan ini selesai.

4. *Where* (dimana) hasil perancangan ini akan diperkenalkan? Perancangan ini akan diperkenalkan kepada remaja melalui platform online PDF karena keterjangkauan yang terbilang mudah.
5. *Why* (kenapa) perancangan ini dilakukan? Perancangan ini dilakukan untuk menambah bahan bacaan dan informasi mengenai tokoh prajurit dunia agar menambah wawasan. Selain itu, perancangan buku ini dilakukan karena media gambar atau ilustrasi lebih mudah untuk diserap otak, dan untuk membuat media informatif yang seru untuk remaja mengenal sejarah.
6. *How* (bagaimana) cara bekerja untuk perancangan ini? Dalam memulai perancangan akan menggunakan teknik pengumpulan data berupa literasi dan gambar terkait, kemudian dibuat gambaran ilustrasi visual yang dikemas dengan narasi yang padat dan jelas dan akan disusun dengan *layout* yang menarik.

Tujuan dari strategi ini adalah sebagai pencapaian target kreatif yang akan dicapai pada perancangan buku. Dengan bermodalkan analisis 5W+1H dan sumber literasi yang sudah di observasi, bisa didapat data dengan maksimal dan sesuai ekspektasi penulis.

### Proses Perancangan

Dalam perancangan Buku Ilustrasi Tokoh Prajurit Dunia untuk Remaja Usia 15-19 Tahun ini, penulis menggunakan langkah-langkah yang akan menunjang perancangan buku ini agar pengerjaan terlaksana dengan baik. Langkah-langkah tersebut meliputi :



**Gambar 1.** Proses perancangan yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian (Sumber: Ditiana, 2022)

### KERANGKA TEORETIK Penelitian sebelumnya

Dalam penelitian mengenai perancangan buku ilustrasi sudah banyak diangkat oleh orang-orang. Dengan materi dan proses yang berbeda beda. Pada hal ini, salah satu penelitian mengenai sejarah tokoh pahlawan sudah pernah diteliti oleh Lukman Hadi Wijoyo dengan judul penelitian “Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Pahlawan Nasional Sebagai Upaya meningkatkan Rasa Nasionalis pada Anak usia 9-11 tahun” (Wijoyo, 2020). Dari perancangan tersebut, berfokus kepada tokoh Pahlawan Nasional saja. Perancangan tersebut juga memiliki tujuan mengenalkan Pahlawan Nasional kepada anak-anak dengan media buku ilustrasi cerita karena kurang adanya media yang mengenalkan pahlawan di lingkungan sekolah dan sekitarnya juga akan membantu mengenalkan tokoh pahlawan secara kompleks dengan padat dan jelas melalui media buku ilustrasi. Pada penelitian ini, penulis akan menghadirkan tokoh yang berbeda namun dengan tujuan dan alasan yang kurang lebih mirip dari penelitian yang sudah ada. Remaja dan masyarakat yang suka dengan cerita bergambar (menurut hasil survey penulis) menjadi landasan pembuatan buku ilustrasi ini.

### Pengertian Ilustrasi

Definisi Ilustrasi menurut Lewis (1987:9), “sebuah citraan (*Image*) yang berhubungan pada kata-kata, maka audience dapat memisahkan citraan pada dirinya yang melekat pesan seperti di dalam gua-gua atau mosaik keagamaan”. Ilustrasi biasanya dikemas dengan berbagai gaya gambar seperti dengan gaya karikatur, semi realis, kartun dan sebagainya. Untuk membuat ilustrasi untuk suatu cerita atau literasi, seorang ilustrator memerlukan ide dan observasi dari berbagai literatur sehingga dapat mempermudah dalam pembuatan suatu ilustrasi.

### Fungsi Seni Ilustrasi

Penggambaran dan penafsiran melalui karya ilustrasi dimaksudkan guna capai tujuan tertentu sehingga bisa dipandang lewat nilai fungsi seni ilustrasi. Adapun beberapa fungsinya yakni:

1. Fungsi menjelaskan naskah atau teks yang memiliki definisi fungsi paling tradisional dari sebuah ilustrasi. Dalam hal ini contohnya seni ilustrasi yang digunakan dalam bidang ilmu pengetahuan seperti kesehatan, arkeolog dan sebagainya.
2. Fungsi mendidik sebagaimana tujuan dibuatnya gambar ilustrasi adalah guna menyampaikan pesan edukatif yang diharapkan bisa timbulkan rasa kesadaran diri. Contoh karya ilustrasi yang berfungsi seperti ini adalah brosur, pamflet dan sebagainya.
3. Fungsi ceritakan dengan jelas dapat diterapkan pada cergam atau cerita bergambar, komik, dan juga dongeng yang menceritakan tentang suatu peristiwa yang berupa rangkaian gambar yang diikuti teks sebagai pelengkap atau penjelasannya.
4. Fungsi mempromosikan dapat diterapkan pada iklan yang memiliki fungsi mempropagandakan sesuatu seperti jasa, barang dan sebagainya
5. Fungsi menghibur diterapkan pada karya ilustrasi pada animasi atau kartun lelucon yang diangkat dari kehidupan sehari-hari.
6. Fungsi menyampaikan opini diterapkan pada media publikasi editorial seperti surat kabar, majalah dan sebagainya sebagai bentuk penyampaian opini yang berkaitan dengan tema yang diangkat.
7. Fungsi memperingati suatu peristiwa seperti menerapkan ilustrasi pada hari peringatan nasional atau hari bersejarah lainnya.
8. Fungsi memuliakan diterapkan pada karya ilustrasi yang berada di peranko dan semacamnya dengan menghadirkan ilustrasi dari berbagai tokoh sebagai bentuk memuliakan melalui karya ilustrasi.
9. Fungsi sampaikan rasa simpati digunakan pada peristiwa yang membahagiakan atau sampaikan rasa empati dalam bentuk kartu ucapan dan sebagainya.

10. Fungsi mencatat peristiwa yang dibuat untuk mendokumentasikan suatu peristiwa pada karya seni.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari survey melalui *google form* mengenai referensi buku yang digemari, studi literatur, dan analisis 5W1H didapatkan hasil :

1. remaja kurang suka dengan narasi yang hanya berisi teks
2. kurangnya visualisasi pada sumber informasi yang tersedia
3. buku ilustrasi membantu pembaca mengingat informasi dengan lebih mudah

## Media

### Media Utama dan Media Pendukung

Media utama yang akan dipakai dari perancangan ini adalah buku. Melalui buku ilustrasi akan menarik minat pembaca. Ukuran yang akan dipakai pada perancangan ini ialah 21 cm x 14,8 cm. Dengan menggunakan *Hardcover* sebagai cover dan *art paper* 150 gram sebagai isi buku. Sedangkan media pendukung yang akan digunakan adalah Stiker.

## Konsep

Konsep yang akan diambil untuk buku ini ialah konsep pengenalan tokoh dan sejarahnya, yang akan dibagi dalam beberapa lembar. Selain itu gambar yang diperlihatkan dari ilustrasi juga mengusung kartun yang akan menambah kesan modern dan sesuai dkriteria anak jaman sekarang yang suka dengan model ilustrasi atau gambar seperti komik dan sejenisnya. Dengan mengambil latar tempat dan berdasarkan dari informasi yang diperoleh, akan dituangkan dalam ilustrasi sebagai gambaran dari cerita atau biografi yang akan diangkat. Seperti menunjukkan tempat yang digunakan, kendaraan perang yang digunakan oleh tokoh dan gambar atau foto dari tokoh. Melalui sumber internet, penulis akan mengambil ilustrasi yang sudah ada dan membuat ilustrasi dengan *style* yang baru. Hal ini karena keseluruhan penggambaran dari para prajurit dunia ini merupakan hasil lukisan dan

penggambaran lainnya melalui pahatan dan visualisasi lainnya.

### **Tokoh yang dimasukkan**

Penokohan atau tokoh yang akan dimasukkan ke dalam buku ini adalah Laksamana Yi Sun-Shin, Genghis Khan, Miyamoto Musashi, dan Sun Tzu. Pemilihan tokoh pada perancangan ini berdasarkan dari sampel yang dihasilkan dari penentuan pengukuran sampel, yakni *purposive sample* dengan tujuan mencari manakah tokoh prajurit yang *underrated* atau yang jarang diketahui oleh responden. Kemudian ditentukan siapa saja tokoh yang akan menjadi pilihan. Dengan memberikan pilihan pada kolom penelitian tentang macam-macam prajurit dunia, sehingga didapatkan hasil bahwa responden tidak banyak yang mengenal atau tahu mengenai tokoh ini. Dengan mencantumkan 11 Nama Tokoh Prajurit dunia, didapatkan 5 nama tokoh dengan *voting* terendah sebagai tokoh yang diketahui, yaitu Laksamana Yi Sun-Shin, Genghis Khan, Miyamoto Musashi, Sun Tzu, dan juga Saladin. Selain itu, masyarakat hanya tahu *profile* dari prajurit dunia hanya dari karakter pada game, seperti *Rise of Kingdom*, *Mobile Legend* dan juga komik.

#### **1. Laksamana Yi Sun-Shin**

Dalam salah satu pembahasan pada laman *Zenius.net* dijelaskan bahwa Laksamana Korea Yi Sun-Shin lahir pada tahun 1545. Ia dikenal karena ia merupakan tokoh yang sangat dikenal dalam sejarah Korea Selatan maupun Korea Utara berkat teknologi dan strateginya yang memicu revolusi dalam perang laut Asia. Yi Sun-Shin lah yang memprakarsai kekuatan tempur angkatan laut yang modern. Pada inovasinya membantu pasukan Korea mengusir serangkaian serangan Jepang yang berlangsung dari tahun 1592 sampai tahun 1598 dan membuka peluang bagi Korea yang selama lebih dari 250 tahun mendapat isolasi dari Jepang.

#### **2. Genghis Khan**

Di dalam buku *Genghis Khan: Life, Death, and Resurrection* karya John Man, Genghis Khan dilahirkan diperkirakan sekitar tahun 1162. Ayahnya adalah seorang kepala suku dan memberikannya nama dengan nama Temujin. Ia dikenal sebagai penakluk terbesar di dunia. Ia juga merupakan penguasa kerajaan Mongolia. Selama berkuasa, wilayah kekuasaannya hampir meliputi seluruh daerah benua Asia hingga sebagian daratan Eropa dan sekitarnya.

#### **3. Miyamoto Musashi**

Berdasarkan sumber dari *Encyclopedia Britannica*, Miyamoto Musashi, atau biasa dipanggil dengan Musashi, merupakan seorang samurai dan juga seorang ronin. Musashi lahir di abad pertengahan, yakni diperkirakan tahun 1584. Ia meninggal pada 1645. Nama aslinya adalah Shinmen Takezo. Takezo adalah bentuk pelafalan lain dari Musashi. Ia menulis buku *Go Rin No Sho*, yaitu Buku Lima Cincin atau Lima Unsur. Buku ini dianggap sebagai salah satu buku terpenting dalam strategi perang dan teknik duel di Jepang.

#### **4. Sun Tzu**

Dalam Buku yang diterjemahkan oleh Griffith (1963) dengan judul *The Art Of War* dijabarkan bahwa Sun-Tzu adalah jendral perang dan juga pakar strategi militer pada era Tiongkok kuno. Namanya lebih dikenal sebagai pengarang kontrak perjanjian tertulis tentang taktik militer, Seni Peperangan yang sering disebut dengan judul Tiga Belas Bab atau *The Thirteen Chapters*).

#### **5. Saladin**

Bersumber pada buku Salahuddin Al-Ayyubi karya John Man, Salahuddin Yusuf ibn Ayyub atau yang lebih dikenal dengan nama Saladin adalah salah satu panglima perang dan penguasa Islam pada beberapa abad di kalangan umat Muslimin. Ia Ayyubi lahir di benteng

Tikrit, Irak pada tahun 1138 atau 534 Hijriyah pada kalender Islam saat ayahnya masih menjabat sebagai penguasa wilayah Seljuk di Iraq. Semasa hidupnya, Salahuddin sudah berhasil mendirikan Dinasti Ayyubiyah dan membebaskan kota Yerusalem dari gempuran pasukan Salib.

### Strategi kreatif

Studi ini tujuannya guna capai target kreatif dengan perancangan buku ilustrasi ini. Lewat menggunakan analisis 5w1h serta sumber literasi yang tersedia, didapatkan hasil yang cukup maksimal dan memenuhi ekspektasi dari penulis. Dengan mengungkap konsep pengenalan tokoh dengan style semi realis yang akan digunakan pada perancangan buku tokoh prajurit besar dunia ini dan memiliki tujuan supaya pembaca lebih tertarik untuk membaca cerita atau informasi sejarah yang terkandung dalam buku ini. Unsur yang akan digunakan meliputi:

1. Ukuran serta jumlah halaman
2. Bahasa
3. Tipografi
4. Teknik visualisasi
5. Layout
6. Warna
7. Konsep

#### 1. Ukuran dan Jumlah Halaman

Media utama yang akan dipakai pada perancangan buku ilustrasi tokoh prajurit dunia ini adalah media cetak dan media *online pdf*, yang bertujuan untuk menambah minat membaca seseorang dan mampu menarik pembaca untuk membaca buku dan menambah informasi dan wawasan mengenai sejarah. Buku yang akan dirancang akan berukuran A5 yaitu 21 cm x 14,8 cm, dengan jumlah 50 halaman termasuk *cover* depan dan *cover* belakang buku.

#### 2. Bahasa

Dalam buku ilustrasi tokoh prajurit dunia akan menggunakan bahasa Indonesia. Hal ini bertujuan mempermudah pembaca untuk mengerti. dengan menggunakan gaya bahasa yang semi formal agar pembaca lebih mudah

memahami informasi yang terkandung di dalam buku.

#### 3. Tipografi

Penggunaan font dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah *Tahoma font* sebagai isi dari konten dan informasi yang akan dimuat dalam buku. Dengan huruf yang mudah dibaca, akan mempermudah pembaca memahami isi dari informasi yang tercantum. Selain itu dengan karakteristik minimalis akan lebih cocok untuk remaja. Headline atau judul pada cover akan menggunakan *Caotica font* dengan tipe bold sehingga menarik perhatian pembaca dan terlihat jelas. Karakteristik huruf yang berstruktur besar dan *friendly display* akan cocok dengan isi buku dan ilustrasi yang dikemas.



Gambar 2. Tipografi yang akan dipakai untu buku (Sumber: Ditiana, 2022)

#### 4. Teknik Visualisasi

Dalam perancangan buku ilustrasi tentang tokoh prajurit dunia akan menggunakan ilustrasi digital (*Digital Painting*). Penggunaan style semi realis akan mempermudah penggambaran karakter dengan menggambarkannya secara sederhana. Namun

tetap didukung menggunakan penggambaran background yang simpel.



**Gambar 3.** Contoh gambar semi realis (Sumber: Ditiana, 2022)

### 5. Layout

Tata letak dalam sebuah buku sangat mempengaruhi keterbacaan dan pemahaman tentang isinya. Dengan menggunakan tata letak yang sesuai, akan memudahkan pembaca mengerti dan mudah memahami informasi yang terkandung pada sebuah buku atau halaman. Selain itu, tata letak yang menarik akan menambah minat pembaca untuk membaca suatu informasi. Layout yang akan diterapkan dalam perancangan buku ini adalah *picture window layout* karena menggunakan halaman yang memuat banyak gambar. Hal ini bertujuan agar materi yang terkandung dalam buku dapat tersampaikan dengan baik dan sesuai melalui ilustrasi yang ditampilkan. Dengan menggunakan layout ini, gambar ilustrasi tidak tersebar sehingga pembaca tidak kesulitan menemukan ilustrasi yang dimaksud dalam bacaan. Selain itu agar gambar ilustrasi yang ditampilkan akan terlihat jelas oleh pembaca.



**Gambar 4.** Tipografi yang akan dipakai untuk buku (Sumber: kelasdesain.com)

### 6. Warna

Warna yang akan digunakan pada perancangan buku ilustrasi tokoh prajurit dunia ini meliputi warna primer, sekunder, dan tersier dengan memunculkan suasana semi realistik. Penggunaan warna akan menyesuaikan karakter dan latar tempat yang berbeda beda. Pengambilan warna untuk buku ilustrasi ini bernuansa warna hangat dengan sedikit warna dingin sebagai background karena bahasan yang dimuat buku ini mengungkap bahasan kepahlawanan, oleh karena itu warna yang melambangkan keberanian dan juga semangat adalah warna merah. Selain itu warna kuning dan biru menjadi warna sekunder karena warna kuning yang melambangkan keseruan atau *fun* digambarkan dengan nuansa ornamen pada baju dan aksesoris. Sementara warna biru sebagai warna yang melambangkan ketenangan digambarkan pada background yang berupa langit, serta sebagai pelengkap agar warna pada buku tidak terlalu kaku. Penerapan warna ini akan didominasi oleh warna merah karena melambangkan keberanian dan semangat yang akan cocok dengan isi buku ilustrasi ini nanti.



**Gambar 5.** Warna palet (Sumber: Ditiana, 2022)

### 7. Konsep

Konsep yang akan diterapkan pada perancangan buku ini yaitu menonjolkan pengenalan tokoh dengan menggunakan gaya semi realistik. Isi dari buku ilustrasi ini akan dibagi menjadi beberapa sub bab seperti membahas tentang biografi dan latar belakang tokoh, masa jaya, dan pengalaman hidup hingga penemuan atau peninggalannya.

### Strategi Media Media Utama

Media utama yang akan digunakan pada perancangan buku ini adalah media cetak dan media online. Pemilihan media ini bertujuan untuk menambah minat membaca media seseorang. Selain itu, dengan adanya buku ini, pembaca akan mendapat informasi yang akan dikemas melalui ilustrasi yang menarik. Media cetak yang akan digunakan berukuran A5 dengan bahan art paper 150 gram sebagai lembar isi dan media hardcover sebagai *cover*.

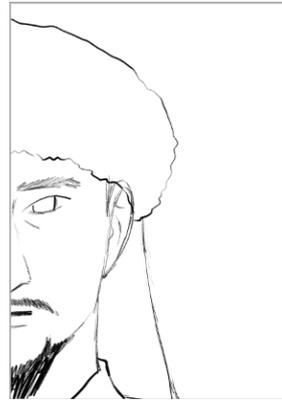
### Proses Perancangan Pembuatan Sketsa Awal

Pada proses perancangan, setelah mengumpulkan dan menganalisis data, text dan peristiwa yang terjadi dituangkan menjadi ilustrasi. Dengan melalui beberapa proses, pengerjaan buku ilustrasi dimulai dengan membuat sketsa awal.



**Gambar 6.** Sketsa cover depan (Sumber: Ditiana, 2022)

Pembuatan sampul depan pada buku ilustrasi ini nanti menggunakan layout seperti buku kuno dengan menambahkan ornament pada tiap sudut agar menambah kesan buku kuno.



**Gambar 7.** Sketsa tokoh untuk setiap chapter pembuka (Sumber: Ditiana, 2022)

Pada setiap bab, akan memunculkan gambar setengah wajah dari setiap tokoh dan nama tokoh pada halaman selanjutnya. Hal ini bertujuan adanya pengenalan karakter dari tokoh sebelum masuk pada bab yang menjelaskan tokoh tersebut.



**Gambar 8.** Sketsa tokoh (Sumber: Ditiana, 2022)

Pada buku ini nanti akan memperkenalkan tokoh dengan ilustrasi tokoh setengah badan. Selain agar lebih jelas, penggunaan gambar setengah badan juga membuat halaman tidak teralu penuh dengan *white space*.

### Implementasi Karya Cover Depan

“Perancangan Buku Ilustrasi Tokoh Prajurit Dunia untuk Remaja Usia 15-19 Tahun ”



Gambar 9. Cover depan  
(Sumber: Ditiana, 2022)

Cover Belakang



Gambar 10. Cover belakang  
(Sumber: Ditiana, 2022)

Daftar isi

<b>KONTEN</b>	
kutipan	iv
<b>Yi Sun-Shin</b>	<b>01</b>
Masuk militer	05
Kapal Kura-kura	06
pertempuran terakhir	07
Kutipan	08
<b>Genghis Khan</b>	<b>09</b>
Berdirinya Mongolia	13
Perluasan Wilayah	14
Misteri Kematian	15
Kutipan	16
<b>Sun Tzu</b>	<b>17</b>
Membeli pasukan Raja Ho-Lu	21
Buku "The Art Of War"	22
Kutipan	24
<b>Miyamoto Musashi</b>	<b>25</b>
Buku "The Book Of Five Rings"	29
Nisa Tia	31
Kutipan	32
<b>Saladin</b>	<b>33</b>
Menjadi wazir mesir	37
Mendirikan Dinasti Ayyubiyah	38
Menaklukkan Yerusalem	39
Kutipan	40

Gambar 11. Daftar isi  
(Sumber: Ditiana, 2022)

Isi Bab

a. Yi Sun-Shin



Gambar 12. Yi Sun-Shin  
(Sumber: Ditiana, 2022)

b. Genghis Khan



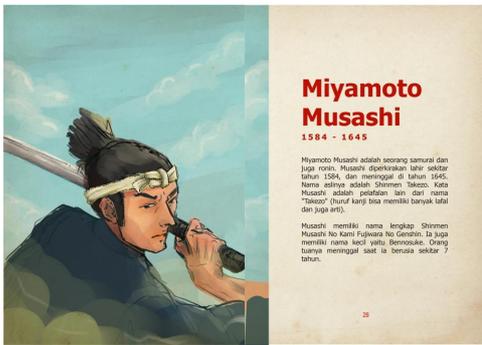
Gambar 13. Genghis Khan  
(Sumber: Ditiana, 2022)

c. Sun Tzu



Gambar 14. Sun Tzu  
(Sumber: Ditiana, 2022)

d. Miyamoto Musashi



Gambar 15. Miyamoto Musashi  
(Sumber: Ditiana, 2022)

e. Saladin



Gambar 16. Saladin  
(Sumber: Ditiana, 2022)

Mockup buku



Gambar 17. Mockup buku  
(Sumber: Ditiana, 2022)

Hasil Karya



Gambar 18. QR code Online pdf  
(Sumber: Ditiana, 2022)

Sticker



Gambar 19. Sticker  
(Sumber: Ditiana, 2022)

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan buku ilustrasi tokoh prajurit dunia ini diharapkan dapat menjadi bahan edukasi dan wawasan tentang para prajurit dunia. Selain itu, buku ini dapat menjadi bahan bacaan yang efektif untuk remaja mengisi waktu luang. Penyampaian informasi yang menarik melalui gambar ilustrasi, akan membantu remaja memahami isi buku dan materi yang disampaikan. Pengenalan tokoh melalui ilustrasi juga dapat memberi gambaran kepada audiens. Selain membantu untuk mengenal tokoh, ilustrasi tersebut juga dapat menjadi media yang membantu meningkatkan minat baca dengan isi buku yang bergambar.

Dengan adanya buku ini nantinya diharapkan remaja dan masyarakat akan mengenal tokoh prajurit dunia dan menambah wawasan tentang sejarah. Seperti kutipan dari Ir. Soekarno yang berbunyi “Jangan Sekali-kali melupakan sejarah”. Buku ilustrasi ini juga dapat menjadi media bacaan informatif dan dapat digunakan sebagai acuan atau pendukung untuk perancangan berikutnya, dengan menambahkan tokoh atau mengangkat kisah dari tokoh lain juga dapat dengan mengelompokan tokoh prajurit menurut daerah. Diharapkan buku Ilustrasi “The Great

Warriors” dapat menjadi media pendukung untuk perancangan berikutnya.

## REFERENSI

- Biografiku.com (2009) Nurdyansa. “Biografi Genghis Khan, sang penakluk dari Mongolia” diakses pada tanggal 1 Maret 2022, dari : <https://www.biografiku.com/biografi-genghis-khan/>
- Elpis. 2017 “Penggunaan Media Gambar untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SDN 010 Jaya Mukti” Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau Vol. 6 No. 2, Oktober 2017 | ISSN: 2303-1514
- Encyclopedia britanica (2022) Nick Forrest Evangelista. “Miyamoto Musashi, Japanese soldier-artist” diakses pada 18 Agustus 2022, dari : <https://www.britannica.com/biography/Miyamoto-Musashi-Japanese-soldier-artist>
- Fleishman, Michael. 2003. *Exploring Illustration*. Canada: Cengage Learning
- Griffith, Samuel B., Hart, B. H. Liddell., Sun Tzu. 1963. *The Art Of War*. England: Oxford University Press
- Hidajat, Henny. Dwiyaniti, Helen. 2016. “Perancangan Ilustrasi Pada Cerita Bergambar Berjudul “Legenda Gunung Semeru”. Jurnal RupaRupa. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Bunda Mulia Vol. 5 No. 2, Desember 2016.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia daring (2012-2021) Ebta setiawan, diakses pada 1 Maret 2022, dari : [kbbi.web.id](http://kbbi.web.id)
- Kompasiana.com (2019) Domini. “Kekuatan Visual Untuk Bercerita” Diakses 5 Maret 2022, dari : <https://www.kompasiana.com/misericordiasdomini6000/5cad8829a8bc154ccf1dfc84/kekuatan-visual-untuk-bercerita>
- Korean Spirit and Culture Promotion Project. (2005) “Admiral Yi Sun-Shin : A Brief of his life and achievement” diunduh pada tanggal 27 Februari 2022, dari : [https://fromthemixedupfiles.com/wp-content/uploads/2020/12/Admiral-Yi-Sunshin\\_KSCPP1.pdf](https://fromthemixedupfiles.com/wp-content/uploads/2020/12/Admiral-Yi-Sunshin_KSCPP1.pdf)
- Lewis, Brian. 1987. *An Introduction to Illustration*. London: Quinted
- Man, John. 2007. *Genghis Khan: Life, Death, and Resurrection*. St. Martin’s Griffin
- Man, John. 2017. *Salahuddin Al-Ayyubi: Riwayat Hidup, Legenda, dan Imperium Islam*. Tangerang: Pustaka Alvabet.
- Moleong, Lexy J. 2001. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- National geographic Indonesia. (2021) Fikri Muhammad. “Laksamana Yi Sun-Shin : Strategi Pertempuran laut dan kapal kura-kura” diakses pada tanggal 1 Maret 2022, dari : <https://nationalgeographic.grid.id/read/132712735/laksamana-yi-sun-shin-strategi-pertempuran-laut-dan-kapal-kura-kura>
- Pendidikan.co.id (2022) Parta Ibeng. “Pengertian Ilustrasi” diakses pada tanggal 1 Maret 2022, dari <https://pendidikan.co.id/pengertian-ilustrasi/?msclkid=b544a347b44211ecac3137bb9ddb856a>
- Rustan, Suriyanto. 2009. *Layout, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi - Sang Ilustrator - Lintasan - Penilaian*.

Makassar : Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.

Sudjana, Nana. 2000. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Sinar Baru Algesindo

Wijoyo, Lukman Hadi. 2020 “Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Pahlawan Nasional Sebagai Upaya meningkatkan Rasa Nasionalis pada Anak usia 9-11 tahun”. Skripsi. Fakultas Teknologi dan Informatika, DKV, Universitas Dinamika, Surabaya.

World health Organization (2021) “Adolescent health in the South Asian Region” diakses pada tanggal 20 Oktober 2022, dari : *Adolescent health (who.int)*

Zenius.net (2021) Yobeli Juniarta. “Yi Sun Shin, Laksamana Korea Yang Berhasil Melawan Ratusan Kapal Jepang dengan hanya 13 kapal”. Diakses pada 18 Agustus 2022, dari : <https://www.zenius.net/blog/yi-sun-shin>

Zikrillah, Liqa’i. 2022. “Perancangan Buku Ilustrasi Biografi Raden Saleh”. Jurnal Tugas Akhir. Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.