

“PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “*THE HISTORY OF PROBOLINGGO*”

Nurdiana Amalia¹, Hendro Aryanto²

¹Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
nurdiana.17021264061@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Probolinggo merupakan salah satu kota di Jawa Timur yang mana juga memiliki sejarah dalam perkembangannya. Sebelum bernama Probolinggo, dahulu kota ini dikenal dengan nama Banger. Namun banyak orang Probolinggo yang belum mengetahui fakta tersebut dikarenakan minimnya sumber dan jarang orang membahasnya. Ini merupakan hal penting yang perlu diketahui oleh warga Probolinggo. Oleh karena itu sumber pengetahuan sejarah harus diperbanyak dalam berbagai media. Sehingga generasi muda dapat memiliki pengetahuan tentangnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengedukasi serta mengenalkan Kota Probolinggo dan sejarahnya pada masyarakat melalui perancangan buku ilustrasi “*The History Of Probolinggo*”. Metode yang di gunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif historis dengan teknik analisis 5W+1H serta teknik pengumpulan data melalui dokumentasi, wawancara dan observasi. Untuk tahapan perancangan meliputi tahap pengumpulan data, analisis data, konsep desain, proses perancangan desain hingga final desain. Hasil akhir buku ini berisi tentang pengenalan Kota Probolinggo, sekilas budaya dan wisata Kota Probolinggo dan sejarah Kota Probolinggo. Diharapkan buku “*The history of Probolinggo*” ini dapat menambah sumber ilmu serta dapat mengedukasi masyarakat, khususnya masyarakat Probolinggo dan anak usia 12 tahun keatas.

Keywords: Probolinggo, Buku Ilustrasi, Sejarah

Abstract

Probolinggo is one of the cities in East Java which also has a history of development. Before it was named Probolinggo, this city was known as Banger. However, most people, even the people of Probolinggo, still do not know this fact due to the lack of sources. This is an important and basic thing for the residents of Probolinggo to know. Therefore, this historical knowledge source must be reproduced in various media. So the younger generation can have knowledge about it. This study aims to educate and introduce Probolinggo City and its history to the public through designing an illustrated book "The History of Probolinggo". The method used in this study is a historical qualitative method with 5W + 1H analysis techniques and data collection techniques through documentation, interviews and observations. The design stage includes the data collection stage, data analysis, design concepts , design process to final design. The final result of this book contains an introduction to the Probolinggo City, a glimpse of the culture and tourism of the Probolinggo City and the history of the Probolinggo City. It is hoped that the book "The history of Probolinggo" can add sources of knowledge and can educate the public, especially the people of Probolinggo and children aged 12 years and over.

Keywords: Probolinggo, Illustration Book, History

PENDAHULUAN

Kota Probolinggo adalah sebuah kota di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Letaknya sekitar 100 km sebelah tenggara Surabaya, berbatasan dengan Selat Madura di sebelah utara, serta Kabupaten Probolinggo di sebelah timur, selatan, dan barat. Kota Probolinggo terletak di wilayah Tapal Kuda, Jawa Timur dan menjadi jalur utama pantai utara yang menghubungkan Pulau Jawa dengan Pulau Bali.

Sebagian besar masyarakat Probolinggo berasal dari Suku Jawa dan Suku Madura. Jadi bahasa Jawa dan Madura adalah bahasa yang sering digunakan oleh masyarakat setempat.

Pada zaman Pemerintahan Prabu Hayam Wuruk raja Majapahit ke IV (1350-1389), Probolinggo dikenal dengan nama "Banger". Nama Banger dikenal dari buku *Negarakertagama* yang ditulis oleh Pujangga Majapahit, yaitu Empu Prapanca.

Latar belakang perancangan buku ilustrasi "*The History of Probolinggo*" ini berasal dari survey yang menunjukkan bahwa masyarakat Probolinggo masih banyak yang belum mengetahui kisah dan sejarah dari kotanya sendiri. Bahkan ada sejarah-sejarah yang terbelokan di masyarakat seiring berjalannya waktu. Sehingga cerita yang didengar dari orang satu dengan orang lainnya bisa berbeda-beda. Selain itu di sekolah-sekolah guru juga jarang membahas tentang sejarah kota Probolinggo dan hanya terpaku pada kurikulum umum saja. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian seputar sejarah Probolinggo untuk mewujudkan perancangan buku ilustrasi "*The History of Probolinggo*" yang bertujuan untuk mengedukasi masyarakat.

Di Probolinggo masih sedikit sumber yang membahas tentang Kota Probolinggo itu sendiri. Hal tersebut juga menjadi salah satu faktor penyebab minimnya pengetahuan masyarakat. Buku seputar Kota Probolinggo masih dapat ditemukan di perpustakaan kota. Sayangnya buku-buku tersebut hanya ada di ruang referensi, buku-buku di ruang tersebut tidak dapat dipinjam dikarenakan jumlahnya yang hanya ada 1 eksemplar. Orang-orang juga

jarang memasuki ruangan tersebut karena selalu di kunci. Perlu ijin petugas untuk memasukinya. Ruangan itupun hanya berisi buku-buku hasil skripsi beberapa mahasiswa dan buku tua berbahasa Belanda dan tidak semua membahas tentang sejarah Kota Probolinggo.

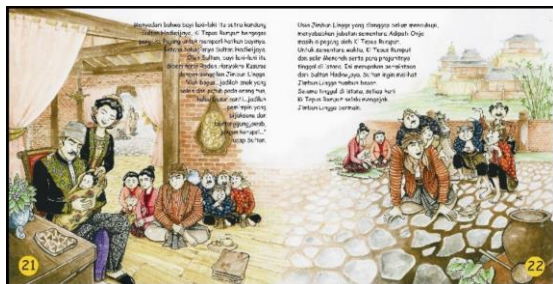
Penulis telah mendatangi perpustakaan Probolinggo untuk mencari buku tentang sejarah Probolinggo. Namun sayangnya buku tersebut hilang. Walau sudah dilakukan pencarian sebanyak 4x bersama petugas. Dengan ini sumber sejarah di kota Probolinggo jadi semakin minim. Untungnya penulis masih bisa mengambil sumber bacaan dari penelitian karya ilmiah terkait dan buku-buku dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan setempat.

Pemilihan media buku dikarenakan buku dapat dimiliki, disimpan dan dibuka kapan saja. Selain itu gangguan membaca buku lebih sedikit daripada membaca layar gadget yang bercahaya dan banyak gangguan notifikasi. Sehingga buku cetak lebih mudah dan nyaman melatih fokus pembaca. Sensasi membaca dengan membolak-balikkan lembar halaman berbeda dengan sensasi menggeser-geser layar yang bercahaya. Dengan lembaran fisik kita dapat membalikan beberapa halaman sekaligus untuk mengecek dan menggabungkan materi antar halaman. Sedangkan di layar, kita masih harus menggulirkan layar keatas dan kebawah. Menatap layar terlalu lama bisa menyebabkan ketegangan pada mata dan berdampak negatif bagi kesehatan mata. Walaupun gadget juga memberi kita kemudahan dengan cara memasukkan nomor halaman pada kolom pencarian halaman. Namun biasanya orang tidak mengingat semua nomor halaman.

Sedangkan untuk pemilihan media ilustrasi, dikarenakan salah satu fungsi ilustrasi adalah untuk memberi penggambaran pada pembaca tentang makna dari teks yang disajikan. Oleh karena itu penambahan ilustrasi pada perancangan buku ini diharapkan dapat dijadikan pendorong minat baca serta membuat pembaca tidak mudah jenuh dan mendapatkan suasana membaca yang ringan dan menarik.

Dari latar belakang permasalahan tersebut di dapatkan rumusan sebagai berikut : Bagaimana merancang Buku Ilustrasi *The History of Probolinggo*?. Lalu tujuan penelitian ini adalah untuk mewujudkan rancangan buku ilustrasi “*The History of Probolinggo*” sebagai sumber ilmu tambahan bagi masyarakat yang dapat memberikan edukasi serta gambaran tentang sekilas sejarah sebelum terbentuknya nama Kota Probolinggo.

Untuk mendukung proses perancangan buku ilustrasi “*The History of Probolinggo*” ini dibutuhkan contoh referensi dari penelitian terdahulu yang relevan sebagai pedoman bagi penulis agar perancangan karya ini dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Dalam penelitian ini penulis menggunakan karya tugas akhir dari mahasiswa jurusan Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang, Fitriasih Nuur Pangestika (2011) yang berjudul “Ilustrasi Buku Cerita Rakyat Purbalingga ‘Asal Mula Adipati Onje’”, sebagai referensi sumber penelitian terdahulu yang relevan. Yang mana sama-sama membahas tentang proses mewujudkan perancangan buku ilustrasi bertopik sejarah untuk mengedukasi masyarakat. Berikut contoh hasil karyanya yang menggunakan media dan teknik berbasis cat air :



Gambar 1. Ilustrasi Buku Cerita Rakyat Purbalingga ‘Asal Mula Adipati Onje’
(Sumber: Jurnal Perancangan Ilustrasi Buku Cerita Rakyat Purbalingga ‘Asal Mula Adipati Onje’)

Selain itu ada juga karya tugas akhir dari mahasiswa Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Makassar, Sri Wulandari (2017) yang berjudul “Perancangan Buku Bergambar Cerita Rakyat Karampuang”.

Perancangannya bertujuan untuk menghasilkan buku yang komunikatif , tepat sasaran dan disukai anak. . Perancangannya ditujukan untuk anak usia 8-12 tahun di Sinjai, Makassar, Sulawesi Selatan. Berikut sekilas tampilan hasil cetaknya :



Gambar 2. Ilustrasi Buku Bergambar Cerita Rakyat Karampuang
(Sumber: Jurnal Perancangan Ilustrasi Buku Buku Bergambar Cerita Rakyat Karampuang)

Ditambah dengan karya tugas akhir milik mahasiswa Desain Komunikasi Visual, Politeknik Harapan Bersama Kota Tegal, Mohamad Hasby Rizki Halali (2020) yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Berdirinya Kota Slawi Sebagai Media Edukasi Anak Sekolah Dasar” yang menargetkan anak usia 9-12 tahun. Karyanya dibuat dengan teknik ilustrasi digital menggunakan software Photoshop dan CorelDraw. Berikut merupakan isi dan hasil cetak bagian depan perancangan buku ilustrasi “Cerita Rakyat Berdirinya Kota Slawi” :



Gambar 3. Ilustrasi Buku Cerita Rakyat Berdirinya Kota Slawi
(Sumber: Jurnal Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Berdirinya Kota Slawi Sebagai Media Edukasi Anak Sekolah Dasar)

Dari contoh-contoh referensi penelitian terdahulu di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Keunggulan dari data-data referensi tersebut, menunjukkan bahwa terdapat banyak style gambar yang dapat dikembangkan untuk membuat buku ilustrasi bertemakan sejarah. Begitu pula dengan teknik gambar yang digunakan, Ada yang menggunakan teknik lukis cat air dan ada juga yang menggunakan teknik digital. Masing-masing teknik memiliki keunggulan dan kesulitannya sendiri. Teknik lukis membuat hasil warna pada karya lebih bertekstur, namun dalam proses pembuatannya perlu tingkat kehati-hatian yang cukup tinggi dibandingkan dengan teknik digital. Tujuan dari perancangan ketiga referensi tersebut tidak lain adalah sama, yakni menambah sumber media ilmu pengetahuan seputar sejarah atau cerita rakyat yang dikemas dalam buku yang didukung dengan ilustrasi dan warna agar dapat menarik minat baca masyarakat. Terutama generasi muda dan masyarakat kota yang tertarget.

Kelemahan yang dapat dijadikan acuan bagi penulis untuk mendesain buku ilustrasi dari beberapa contoh karya di atas adalah teks yang tidak rata dan tumpang tindih dengan gambar, terlihat kurang nyaman dibaca.

METODE PENELITIAN

Pada metode penelitian menggunakan metode pendekatan kualitatif historis untuk mendukung data dan informasi yang relevan bagi proses perancangan buku ilustrasi "*The History of Probolinggo*" ini. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah studi kepustakaan, wawancara narasumber dan observasi. Menurut Borg dan Gall pada Djamal (2015: 103) penelitian sejarah adalah penyelidikan secara sistematis terhadap dokumen dan sumber-sumber lain yang mengandung fakta tentang pertanyaan-pertanyaan sejarawan di masa lampau. Sedangkan menurut Wiersman dalam Djamal (2015: 103) penelitian sejarah adalah proses penyelidikan secara kritis terhadap peristiwa masa lalu untuk menghasilkan deskripsi dan penafsiran yang tepat dan benar tentang peristiwa-peristiwa tersebut.

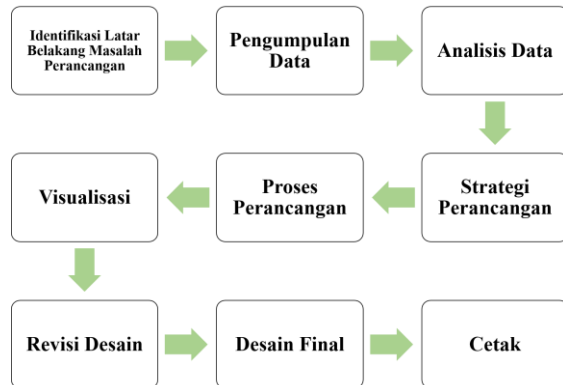
Sasaran data penelitian yang diperlukan untuk perancangan buku "*The*

History of Probolinggo" ini adalah informasi sejarah sebelum Kota Probolinggo berganti nama menjadi "Probolinggo". Sedangkan untuk sasaran narasumber wawancaranya adalah guru sejarah SMAN 1 Probolinggo Ibu Ummi Munfarida S.Pd. Dari wawancara narasumber tersebut, penulis cukup terbantu untuk mengurutkan alur sejarah dan memahami istilah-istilah yang kurang familiar yang di dapat dari data-data penelitian sebelumnya. Sedangkan untuk lokasi observasinya adalah Museum Kota Probolinggo dan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Probolinggo

Teknik analisis data menggunakan teknik 5W+1H (*what, why, who, where, when, dan how*) yang ditemukan oleh Rudyard Kipling, pada akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20. Alasan menggunakan teknik 5W+1H adalah karena teknik 5W+1H berguna untuk dijadikan dasar pengumpulan informasi dan pemecahan masalah melalui panduan yang memuat pertanyaan. Informasi dapat dianggap lengkap dan baik bila mampu menjawab pertanyaan dari unsur 5W+1H tersebut. Menurut Rudyard Kipling, teknik ini sangat berguna untuk menggali informasi secara lebih kaya dan mendalam. "*What*" (apa) membahas tentang apa manfaat dari perancangan buku "*The History of Probolinggo*". "*Why*" (Mengapa) membahas tentang alasan mengapa merancang buku ilustrasi ini. "*Who*" (Siapa) membahas tentang rencana siapa yang akan dijadikan target audiens dari perancangan yang telah dilaksanakan. "*Where*" (Dimana), menentukan dimana perancangan akan di pasarkan. "*When*" (Kapan) membahas tentang kapan hasil perancangan buku ilustrasi "*The History of Probolinggo*" ini akan di publikasikan. Lalu yang terakhir adalah "*How*" (Bagaimana), yang akan menjabarkan tentang bagaimana tahapan proses perancangan buku ilustrasi "*The History of Probolinggo*" dilaksanakan.

PROSES PERANCANGAN

Proses perancangan dalam pembuatan buku ilustrasi ini adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Skema Perancangan
(Sumber : Nurdiana Amalia, 2021)

KERANGKA TEORETIK

Ilustrasi

Dapat dikatakan bahwa ilustrasi sendiri sebagai bentuk visual dari teks maupun kalimat dengan memperjelas gambaran adegan dalam sebuah cerita (Harris M, 2022).

Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan serta memperjelas suatu informasi pada audiens agar mudah dicerna dan dipahami. Selain itu, ilustrasi dapat menyajikan suatu konsep yang rumit dan luas dalam ruang atau tempat yang terbatas, sehingga dapat menghemat penyajian (Harris M, 2022).

Ilustrasi dapat menjadi penghubung antara kreativitas dan individualitas manusia. Contohnya gambar ilustrasi dapat menggambarkan suatu maksud, rupa, perasaan, situasi, gagasan, proses maupun konsep yang ingin disampaikan pada audiens. Karena itulah ilustrasi juga dapat menjadi suatu media bercerita dan berkomunikasi bagi manusia.

Ilustrasi Digital

Ilustrasi digital adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana mengeksplorasi kemampuan kreatif program komputer untuk membuat seni visual berupa ilustrasi dan memperbaiki ilustrasi (Simanjuntak, 2018). Jadi, ilustrasi

digital adalah teknik melukis atau menggambar menggunakan media digital dibantu dengan *software* pendukung.

Keunggulan menggambar secara digital adalah dapat mempercepat waktu pengerjaan, mudah diperbaiki, harga desain lebih kompetitif, dan hasil rapi. Berikut beberapa contoh teknik ilustrasi digital :

1) Vektor

Teknik yang menggunakan sejumlah garis dan kurva untuk membuat gambar ilustrasi. Dengan memanfaatkan *software* yang pendukung *vector*, seperti Corel Draw dan Adobe Illustrator.

2) Digital Painting

Teknik menggambar manual memanfaatkan teknologi digital dan *software* seperti Corel Painter, Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop.

3) Pixel Art

Karya seni yang terbuat dari sejumlah titik yang membentuk objek di layar komputer. Dapat menggunakan *software* Pikel, Aseprite, Pixilart, Pyxel Edit, Pro Motion NG, dan lain sebagainya.

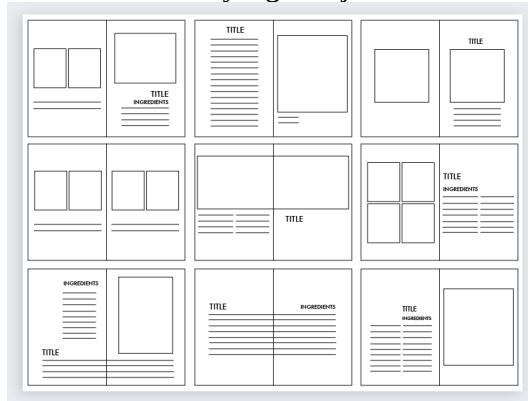
Ada banyak *software* yang digunakan oleh para ilustrator. Masing-masing orang dapat menggunakan *software* pendukung yang cocok bagi mereka masing-masing. Beberapa contoh *software* yang biasa dipakai contohnya seperti SAI, Sketchable, Ibis Paint. Medibang, Adobe Photoshop, Corel Painter, Adobe Illustrator dan masih banyak lagi. Pada perancangan ini penulis akan menggunakan *software* Ibis Paint dan Adobe Photoshop.

Layout

Dalam bukunya, Surianto Rustan (2009:27) mengatakan “Layout dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu, untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya.” Tujuan utama tatanan tata letak adalah untuk memberi kenyamanan pada mata untuk melihat atau menangkap informasi dari media yang di sajikan. Selain itu layout

juga dapat digunakan untuk meminimalisir biaya dan meningkatkan efisiensi pengelolaan. Tataan layout dapat kita jumpai di banyak media contohnya di koran, majalah, komik, brosur dan media sejenisnya.

Terutama pada buku ilustrasi, layout sangat diperlukan agar ilustrasi tidak mengganggu keterbacaan serta selaras dengan teks atau informasi yang di sajikan.



Gambar 5. Contoh layout
(Sumber: <https://visme.co/blog/layout-design/>)

Tipografi

Menurut Ibnu Teguh Wibowo (2013: 115) tipografi merupakan ilmu memilih dan menata huruf sesuai pengaturannya pada ruang-ruang yang tersedia guna menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca dalam mendapatkan kenyamanan yang maksimal. Fungsi tipografi :

- 1) Menarik perhatian
- 2) Memberikan ciri khas
- 3) Memudahkan pembaca
- 4) Memberi sifat pada huruf

Jenis huruf pada umumnya dikategorikan menjadi 5, diantaranya adalah jenis huruf Serif (huruf berkait), San serif (huruf tanpa kait), Script (tegak bersambung), Dekoratif (, dan Monospace.

Contoh peran tipografi bagi buku ilustrasi adalah huruf yang akan digunakan untuk teks isi pada perancangan buku ilustrasi kali ini adalah huruf san serif. Pemilihan jenis huruf tersebut dimaksudkan untuk mempermudah keterbacaan, karena bentuknya ringkas dan simpel.

Warna

Warna merupakan bagian dari unsur terpenting dalam sebuah objek desain karena memiliki kekuatan yang mempengaruhi citra orang saat melihatnya dan mampu memberikan respon secara psikologi disetiap warnanya Supriyono (2010:58). Dalam seni rupa, warna berarti pantulan cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda.

Contoh fungsi warna pada buku ilustrasi adalah untuk membantu pembaca mengimajinasikan suasana isi buku, serta mengenali dan membedakan objek dan karakter pada buku. Disini warna juga dapat menjadi simbol pemerkuat otak untuk mengingat suatu hal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang di dapat dari proses pengumpulan data yang telah dilaksanakan sebelumnya disimpulkan bahwa perancangan buku ilustrasi ini digunakan sebagai media edukasi serta pengenalan pada masyarakat khususnya masyarakat Probolinggo tentang sejarah Kota Probolinggo. Tujuan perancangan buku ilustrasi ini adalah sebagai sumber ilmu yang dapat menyampaikan sejarah Probolinggo lengkap dengan pengenalan budaya dan wisatanya. Target perancangan buku ini adalah :

- 1) Demografis : Usia 12 tahun keatas
- 2) Geografis : Wilayah Probolinggo
- 3) Psikografis : Tertarik dengan sejarah dan seni ilustrasi
- 4) Behavioral : Gemar mencari tahu dan membaca

Alasan dipilihnya rentang usia tersebut karena buku ilustrasi dapat di minati oleh berbagai kalangan usia. Usia 12 tahun adalah usia yang cukup untuk memahami bacaan sejarah di banding usia-usia dibawahnya. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data 5W+1H. Berikut pemaparan hasilnya :

- 1) *What* (Apa)

Apa manfaat dari perancangan buku ilustrasi “*The History of Probolinggo*” ini?

Manfaat perancangan buku ilustrasi ini adalah untuk mengedukasi serta mengenalkan Kota Probolinggo

pada masyarakat terkait deskripsi kota, wisata, budaya serta kisah sejarah singkat sebelum terbentuknya nama Probolinggo

2) *Why* (Mengapa)

Mengapa merancang buku ilustrasi “*The History of Probolinggo* ini?”

Untuk menambah sumber ilmu serta untuk meningkatkan minat baca masyarakat dengan memberikan sumber bacaan yang bermanfaat dan menarik.

3) *Who* (Siapa)

Siapa target audiens dari buku ilustrasi “*The History of Probolinggo*” ini?

Target audiens buku “*The History of Probolinggo*” adalah seluruh masyarakat khususnya masyarakat Probolinggo dan remaja usia 12 tahun ke atas. Dengan sasaran geografis Kota Probolinggo.

4) *Where* (Dimana)

Dimana buku ilustrasi “*The History of Probolinggo*” ini akan di perkenalkan?

Buku ini akan diperkenalkan ke sekolah-sekolah dan di jual di beberapa toko buku serta di arsipkan di perpustakaan kota Probolinggo. Selain itu juga akan diperkenalkan melalui sosial media contohnya seperti instagram.

5) *When* (Kapan)

Kapan buku ilustrasi “*The History of Probolinggo*” ini akan di publikasikan?

Buku ilustrasi ini akan dipublikasikan segera usai cetak.

6) *How* (Bagaimana)

Bagaimana proses perancangan buku ilustrasi “*The History of Probolinggo*” ini?

Proses perancangan buku ini diawali dengan tahap pengumpulan data, analisis data dan konsep desain. Lalu dilanjutkan dengan pembuatan teks isi, sketsa, layout, perwarnaan dan final finishing.

STRATEGI PERANCANGAN

Konsep perancangan

Konsep perancangan buku ini akan menggunakan warna dominan ungu dan hijau karena Kota Probolinggo dikenal dengan kota mangga dan anggur. Serta menggunakan warna coklat muda dan tua sebagai warna-warna objeknya untuk kesan yang lebih tradisional dan hangat.

Sedangkan untuk gambarnya menggunakan style 2 dimensi yang tidak terlalu deformatif agar dapat dibaca oleh remaja 12 th ke atas. Teknik yang digunakan untuk pembuatan ilustrasi buku ini adalah ilustrasi digital. Ilustrasi akan dibuat menyambung antar halaman. Sedangkan untuk background kertasnya akan dibuat seperti kertas usang untuk menambah kesan lawas, mengingat ini adalah buku bergenre sejarah. Konsep gaya buku akan tetap menggunakan perpaduan warna-warna cerah yang dapat membawa kesan baru dan tidak terlalu suram dan terlihat seperti bacaan yang berat.

Teks isi akan dibuat tidak terlalu panjang agar pembaca tidak jenuh. Serta menggunakan huruf sanserif untuk mempermudah keterbacaan.

Spesifikasi Buku

Detail ukuran dan cetakan buku :

Jenis Buku	: Buku Ilustrasi
Ukuran	: A5 (14,8x 21 cm)
Jumlah halaman	: 44 halaman
Gramatur isi buku	: 220 gram
Finishing	: Hard cover book

Tipografi

1. Judul buku menggunakan font “Golden Gate”



Gambar 6. Font Judul, Golden Gate
(Sumber: <https://fontmeme.com/fonts/golden-gate-font/>)

2. Sub judul menggunakan font “Euphorigenic”



Gambar 7. Font Sub Judul, Euphorigenic
(Sumber: <http://www.allfreefonts.com/fonts/Euphorigenic.html>)

3. Isi buku menggunakan font “Calibri”



Gambar 8. Font isi Calibri
(Sumber: http://www.newdesignfile.com/post_calibri-font-family_367706/)

Warna

Berikut adalah pallet warna yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini :



Gambar 9. Pallet Warna
(Sumber : Nurdiana Amalia, 2021)

Proses Desain

- a. Menyelesaikan teks isi buku
- b. Membuat sketsa dan layout



Gambar 10. Sketsa
(Sumber : Nurdiana Amalia, 2021)

- c. Line art dan pewarnaan

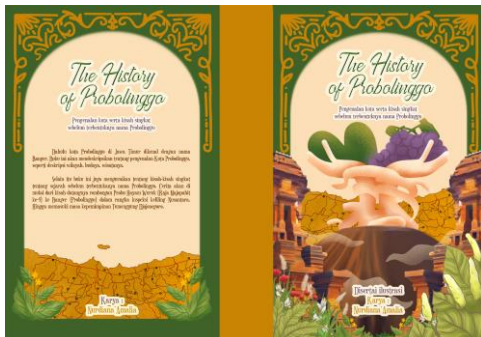


Gambar 11. Pewarnaan
(Sumber : Nurdiana Amalia, 2021)

- d. Koreksi dan final desain
- e. Cetak

Visualisasi Karya Final

a. Desain Cover depan dan belakang



Gambar 12. Cover
(Sumber : Nurdiana Amalia, 2021)

Pada cover bagian depan diilustrasikan peta Probolinggo beserta 2 tempat wisata yakni candi Jabung dan gunung Bromo. Lalu ditengahnya terdapat tugu mangga dan anggur yang menjadi ciri khas kota Probolinggo. Pemilihan warna hijau karena warna hijau memiliki kesan yang lebih alami dan teduh. Seperti halnya kota Probolinggo yang dulunya masih sangat hijau dengan hutan sebelum dilakukan babat alas. Lalu ditepian cover terdapat ornamen sebagai hiasan atau bordernya. Ilustrasi tumbuh-tumbuhan di pojok kiri dan kanan ditambahkan sebagai pemanis. Sedangkan untuk cover bagian belakang dibuat lebih simpel tanpa terlalu banyak objek agar audiens bisa fokus pada sinopsis.

b. Desain halaman kata pengantar dan daftar isi



Gambar 13. Kata pengantar&Daftar Isi hal 1,3
(Sumber : Nurdiana Amalia, 2021)

Pada halaman kata pengantar dan daftar isi tidak dimasukkan banyak objek

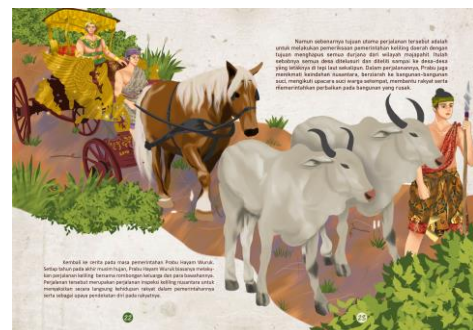
ilustrasi agar tidak mengganggu teks. Namun tetap dilayout dengan background ilustrasi abstrak ungu dan jingga agar tetap sedap dipandang mata.

c. Bab isi



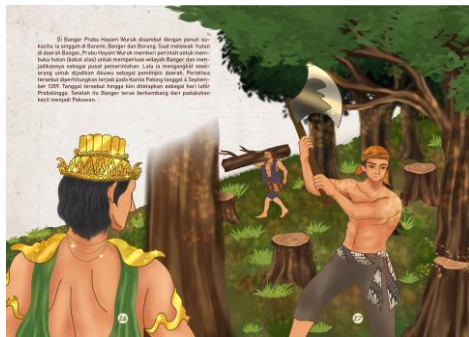
Gambar 14. Banger hal 20,21
(Sumber : Nurdiana Amalia, 2021)

Pada halaman 20 dan 21, mengilustrasikan sungai Banger mengikuti teks cerita saat sungai Banger masih jernih dan dapat dilewati oleh perahu. Tidak tercemar seperti saat ini.



Gambar 15. Hayam Wuruk hal 22,23
(Sumber : Nurdiana Amalia, 2021)

Pada halaman 22,23 Ilustrasi menyesuaikan dengan isi cerita, waktu Hayam Wuruk pernah mengunjungi Banger (Probolinggo) dalam rangka inspeksi keliling nusantara. Ia menaiki kereta kencana di dampingi oleh para bawahannya.



Gambar 16. Babat alas hal 26,27
(Sumber : Nurdiana Amalia, 2021)

Pada halaman 26,27 menampilkan ilustrasi Hayam Wuruk yang sedang memberi perintah untuk membuka hutan atau babat alas di Banger (Probolinggo). Hal itu dilakukan untuk memperluas wilayah dan agar bisa dijadikan sebagai pusat pemerintahan baru kala itu.



Gambar 17. Damarwulan Minakjinggo hal 32,33
(Sumber : Nurdiana Amalia, 2021)

Pada halaman 32,33 diilustrasikan cerita rakyat yang paling dikenal oleh masyarakat Probolinggo, yakni kisah perang perebutan cinta antara Minakjinggo dan Damarwulan. Pada bagian kiri merupakan ilustrasi dari Damarwulan yang siap menyerang dengan gada curiannya dan pada bagian kanan merupakan ilustrasi dari Minakjinggo yang telah memiliki banyak luka.



Gambar 18. Mockup buku
(Sumber : Nurdiana Amalia, 2021)

Media Pendukung

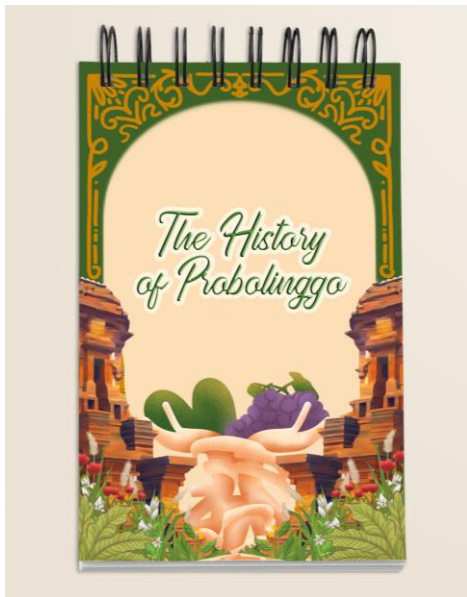
1.) Pena



Gambar 19. Pencil case dan pena
(Sumber : Nurdiana Amalia, 2021)

Pena berguna untuk menulis hal-hal penting. Sehingga sangat bermanfaat digunakan untuk keperluan sehari-hari para pembaca. Desain pena mengikuti gaya desain pada cover buku yakni menggunakan warna hijau yang senada dan kuning keemasan. Lalu ada bagian putih ditengahnya, agar tidak terlalu ramai.

2.) Mini Notebook



Gambar 20. Mini note
(Sumber : Nurdiana Amalia, 2021)

Mini notebook berguna untuk mencatat dan mudah dibawa kemana-mana. Desainnya masih mengikuti cover buku. Namun objek di bagian tengahnya lebih disederhanakan.

3.) Bookmark



Gambar 21. Bookmark
(Sumber : Nurdiana Amalia, 2021)

Bookmark atau pembatas buku berfungsi sebagai batas penanda pada buku. Contohnya sebagai penanda batas halaman, materi penting atau bahkan halaman favorit. Desain bookmark dibuat simpel dengan background gradasi ungu dan jingga serta

gambar tugu mangga dan anggur yang menjadi ciri khas Probolinggo.

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan buku ilustrasi “The History of Probolinggo” ini bertujuan untuk menambah sumber ilmu yang dapat mengedukasi masyarakat, terutama masyarakat Probolinggo usia 12 tahun keatas. Buku ini berisi tentang pengenalan, budaya, wisata dan sekilas kisah sejarah sebelum terbentuknya nama kota “Probolinggo” yang dirancang dengan ilustrasi pendukung.

Tahapan perancangan buku ini diawali dengan tahap pengumpulan data, analisis data hingga pembuatan konsep desain. Konsep layout buku ini akan dibuat memiliki ilustrasi yang menyambung antar halaman. Lalu dilanjutkan dengan penyelesaian teks isi, pembuatan sketsa dan pewarnaan hingga final desain.

Bagi peneliti berikutnya yang hendak melanjutkan penelitian ini disarankan untuk dapat melakukan studi kepustakaan, observasi serta wawancara narasumber dengan lebih mendalam. Sebab sumber informasi terkait kota Probolinggo masih sangatlah minim. Lakukan penelitian dengan skala yang lebih luas agar mendapatkan data yang lebih signifikan.

REFERENSI

- Bily Nazal. 2017. *Sejarah Probolinggo* dari <https://kumparan.com/bily-nazal/seja>
- Djamil. 2015. *Paradigma Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Halali, Mohamad Hasby Rizki. 2020. *“Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Berdirinya Kota Slawi Sebagai Media Edukasi Anak Sekolah Dasar.”* Politeknik Harapan Bersama Kota Tegal
- M, Harris. 2022. *Pengertian Gambar Ilustrasi: Tujuan, Jenis, Fungsi dan Peran* dari

<https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-gambar-ilustrasi/>

- Pangestika, Fitriasih Nuur. 2011. *"Ilustrasi Buku Cerita Rakyat Purbalingga Asal Mula Adipati Onje"*. Fakultas Bahasa Dan Seni. Universitas Negeri Semarang
- Rustan, Surianto. 2009. *Layout*. Jakarta: Gramedia
- Simanjuntak, Anju Valentya, dan Baharrudin. 2018. *Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Teks Eksplanasi Dengan Media Ilustrasi Digital*. Jurnal Komunitas Bahasa Vol. 6, No. 2:88–97
- Straker, David. 2015. *The Kipling method (5W1H)*. dari <http://creatingminds.org/tools/kipling.htm>
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain komunikasi visual teori dan aplikasi*. Yogyakarta: Andi
- Website Resmi Pemerintah Kota Probolinggo. 2020. *Sejarah Kota Probolinggo* dari <https://probolinggokota.go.id/profil/sejarah-kota-probolinggo>
- Wibowo, Ibnu Teguh. 2013. *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta : Buku Pintar
- Wulandari, Sri. 2017. *"Perancangan Buku Bergambar Cerita Rakyat Karampuang"*. Fakultas Seni Dan Desain. Universitas Negeri Makassar