

PERANCANGAN BUKU SAWUNGGALING UNTUK MENGENALKAN SEJARAH KEPAHLAWANAN BAGI ANAK 9-11 TAHUN DI KOTA SURABAYA

Irwanda Dwi Reinar

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
irwandadwireinar@gmail.com

Marsudi, S.Pd., M.Pd.

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
marsudi@unesa.ac.id

Abstrak

Surabaya memiliki cerita rakyat tentang sejarah perjuangan Sawunggaling yang secara turun temurun diyakini kebenarannya oleh generasi penerusnya. Namun seiring berkembangnya teknologi yang canggih, menunjukkan bahwa minat baca masyarakat khususnya anak-anak di Surabaya masih tergolong rendah. Salah satu indikatornya adalah kemauan anak-anak dalam membaca buku masih sangat kurang. Hal ini bisa dimaklumi sejak adanya internet dan *gadget* maka anak-anak lebih banyak bermain *gadget* dibandingkan membaca buku. Oleh karenanya perlu dilakukan upaya agar minat baca anak-anak mengalami peningkatan yakni dengan menyediakan bacaan cerita Sawunggaling berupa buku cerita bergambar. Penelitian ini menghasilkan buku cerita bergambar tentang Sawunggaling yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca anak di Surabaya. Tujuan penelitian ini adalah 1) mendeskripsikan konsep desain perancangan buku Sawunggaling, 2) mendeskripsikan proses perancangan buku Sawunggaling, 3) mendeskripsikan visualisasi hasil perancangan buku Sawunggaling. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode perancangan, diawali dengan penggalan data tentang sejarah Sawunggaling serta data melalui buku, artikel, dan wawancara, selanjutnya dianalisis menggunakan analisis 5W+1H. Proses perancangan buku ini meliputi; 1) penyusunan konsep desain, 2) visualisasi desain, 3) validasi, 4) finalisasi desain, 5) pencetakan. Penelitian ini menghasilkan buku bergambar tentang sawunggaling untuk mengenalkan sejarah kepahlawanan bagi anak-anak di Surabaya, serta beberapa jenis media pendukung yang dapat diterapkan pada beberapa tempat yaitu poster, *x-banner*, *merchandise* seperti *tumbler*, mug, gantungan kunci dan *sticker*. Berdasarkan hasil validasi, buku yang dihasilkan telah memenuhi kualitas yang baik, dan dapat digunakan untuk meningkatkan minat baca pada anak sekaligus mengenalkan cerita sejarah Sawunggaling.

Kata Kunci : minat baca anak, sejarah Sawunggaling, buku ilustrasi Sawunggaling

Abstrac

Surabaya has a people's story about the history of the Sawunggaling struggle which has been hereditary believed by generations to come. But along with the development of sophisticated technology, it shows that reading interest of the community, especially children in Surabaya is still relatively low. One indicator is the children's willingness to read books is still very lacking. This is understandable since the existence of internet and gadgets so that children play more gadgets than reading books. Therefore it is necessary to make efforts to increase children's reading interest by providing Sawunggaling stories in the form of illustrated story books. This research produced illustrated story books about Sawunggaling which aimed to increase children's reading interest in Surabaya. The purpose of this study is 1) to describe the design concept of the Sawunggaling book, 2) to describe the process of designing the Sawunggaling book, 3) to describe the visualization of the results of the design of the Sawunggaling book. This research is a qualitative descriptive study using the design method, beginning with extracting data about the history of Sawunggaling and data through books, articles, and interviews, then analyzed using 5W + 1H analysis. The process of designing this book includes; 1) preparation of design concepts, 2) design visualization, 3) validation, 4) design finalization, 5) printing. This study produced a picture book about Sawunggaling to introduce heroic history to children in Surabaya, as well as several types of supporting media that can be applied to several places, namely posters, *x-banners*, *merchandise* such as *tumblers*, mugs, key chains and *stickers*. Based on the results of validation, the books produced have met good quality, and can be used to increase reading interest in children while introducing the story of Sawunggaling history.

Keywords: children's reading interest, Sawunggaling history, illustrated book Sawunggaling

PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara kepulauan. Indonesia memiliki keanekaragaman adat, suku, bahasa, serta budaya. Hampir di setiap daerah di Indonesia memiliki cerita rakyat tentang sejarah perjuangan pahlawan di daerahnya, dan secara turun temurun diyakini kebenarannya oleh generasi penerusnya. Setiap cerita diyakini menjadi sebuah kebenaran dan kebaikan, karena didalamnya juga mengandung pesan atau nilai-nilai kebaikan. Seperti nilai keberanian, kejujuran, keikhlasan, kesopanan, dll. Perkembangan teknologi informasi dengan hadirnya media komputer, internet, televisi, dll memang berdampak pada dua hal, yakni dampak positif dan dampak negatif. Dampak positifnya adalah dengan adanya media teknologi yang canggih, cerita rakyat tersebut dapat disajikan dan disampaikan sedemikian rupa secara efektif dan efisien, sehingga mudah dan dengan cepat disebarkan. Namun demikian teknologi juga berdampak negatif karena mudahnya disebarkan dan diakses cerita-cerita dari mancanegara yang disajikan jauh lebih menarik dengan menggunakan teknologi animasi dan sebagainya.

Namun demikian dengan adanya teknologi yang canggih, Minat baca anak Indonesia rendah. Data dari *United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization* (UNESCO) menunjukkan, persentase minat baca anak Indonesia hanya 0,01 persen. Artinya, dari 10.000 anak Indonesia, hanya satu orang yang senang membaca (Cahyu Cantika Amiranti, 2017). Sedangkan survei yang dilakukan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Jawa Timur yang berkerjasama dengan Universitas Airlangga mencatat, indeks minat baca anak pada tahun 2016 mencapai 69,75 persen. Jumlah tersebut meningkat dari tahun sebelumnya di kisaran 65,25 persen. Wakil Gubernur Jatim Saifullah Yusuf mengatakan, meski minat baca anak meningkat upaya menambah jumlah anak yang gemar membaca itu perlu terus digencarkan. Jika dihitung dengan persaingan secara global, minat baca anak Indonesia masih tergolong rendah (Lukman Hakim, 2018). Fenomena ini setidaknya menunjukkan bahwa minat baca masyarakat khususnya anak-anak di Jawa Timur masih tergolong rendah. Oleh karenanya perlu dilakukan berbagai macam upaya agar minat baca anak-anak mengalami peningkatan. Salah satu indikator untuk mengukur minat baca adalah kemauan anak-anak dalam membaca buku. Hal ini bisa dimaklumi, sejak berkembangnya teknologi internet khususnya *gadget* maka anak-

anak lebih banyak dan lebih senang bermain *gadget* dibandingkan membaca buku cerita bergambar.

Salah satu daerah yang memiliki cerita rakyat tentang kepahlawanan adalah Surabaya, yaitu cerita tentang Sawunggaling. Sawunggaling diyakini sebagai cerita rakyat yang berupa cerita sejarah tentang kepahlawanan dari pemuda Surabaya yang pemberani di jaman Penjajahan khususnya jaman penjajahan Belanda. Cerita Sawunggaling merupakan ikon Cerita Rakyat Kota Surabaya. Nilai-nilai perjuangan, keberanian, dan keteguhan dalam prinsip telah digambarkan dalam cerita terutama tokoh Sawunggaling. Sawunggaling adalah seorang pahlawan dari Surabaya yang memberikan inspirasi akan nilai kepahlawanan yang berjuang terus-menerus sampai titik darah penghabisan melawan kaum penjajah pada jamannya yaitu Belanda, yang telah membelenggu rakyat dengan segala kemelaratan, kemiskinan, dan kebodohan untuk mendapatkan kemerdekaan. Untuk dapat mempertahankan kemerdekaan yang telah diwariskan maka perlu mengisi kemerdekaan tersebut hal-hal yang bermanfaat serta mengambil nilai-nilai positif dari tokoh Sawunggaling, dan salah satunya adalah terus meningkatkan minat baca agar para generasi muda tidak melupakan sejarah, terutama sejarah kepahlawanan yang berbasis dari cerita rakyat yang ada di daerahnya (Febrius Indri, 2010:7).

Sebagai upaya untuk meningkatkan minat baca khususnya bagi anak-anak di Surabaya, maka peneliti akan melakukan penelitian dan merancang produk berupa buku bergambar. Buku bergambar ini peneliti yakini akan memberikan sumbangan yang positif bagi generasi muda di Surabaya khususnya anak-anak untuk mengenal dan memahami cerita Sawunggaling melalui kegiatan membaca.

Tujuan dari perancangan dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan konsep desain perancangan buku Sawunggaling untuk mengenalkan sejarah kepahlawanan bagi anak 9-11 tahun di kota Surabaya.
2. Mendeskripsikan proses perancangan buku Sawunggaling untuk mengenalkan sejarah kepahlawanan bagi anak 9-11 tahun di kota Surabaya.
3. Mendeskripsikan visualisasi hasil perancangan buku Sawunggaling untuk mengenalkan sejarah kepahlawanan bagi anak 9-11 tahun di kota Surabaya.

METODE PERANCANGAN

Karena sifatnya perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan cerita sejarah kepada anak-anak maka perlu dilakukan analisis data yang tepat yang mendasari perancangan ini. Perancangan ini menggunakan 5W 1H, guna menjawab pertanyaan *What* (apa), *Why* (mengapa), *Who* (siapa), *When* (kapan), *Where* (dimana), dan *How* (bagaimana) sebagai langkah untuk mengoptimalkan proses perancangan.

Seperti halnya menurut Rustan (2014:10) dalam mendesain yang baik, perlu adanya beberapa pertanyaan yang perlu dijawab:

- a) Apa tujuan desain tersebut?
- b) Siapa target *audience*-nya?
- c) Apa pesan yang ingin disampaikan kepada target *audience*?
- d) Bagaimana cara menyampaikan pesan tersebut?
- e) Dimana, di media apa dan kapan desain itu akan dilihat oleh target *audience*?

HASIL PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil idenifikasi data yang telah diuraikan di atas selanjutnya diuraikan hasil analisis data menggunakan analisis 5W 1H dengan menjawab pertanyaan *What* (apa), *Why* (mengapa), *Who* (siapa), *When* (kapan), *Where* (dimana), dan *How* (bagaimana) dalam proses rancangannya.

Pada hasil pembahasan dapat disimpulkan Perancangan sawunggaling untuk mengenalkan sejarah kepahlawanan bagi anak usia 9-11 tahun di kota Surabaya. Sebagai bentuk sarana pelestarian tentang pengenalan sejarah untuk menimbulkan rasa nasionalisme terhadap pejuang di kota Surabaya. Anak-anak usia 9-11 tahun, khususnya yang berada di kota Surabaya. Pada usia 9-11 tahun, anak telah mampu membaca, menyelesaikan masalahnya, serta pada usia tersebut anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya, sehingga perlu adanya interaksi pada lingkungan sekitar mereka. Penggunaan media bisa dilakukan kapan saja, dapat digunakan saat belajar sambil bermain sehingga tidak memerlukan waktu khusus. Di seluruh wilayah Indonesia khususnya Surabaya, karena buku bersifat umum untuk dibaca dan pengetahuan di dalamnya merupakan pengetahuan yang memang perlu untuk disebar luaskan. Buku didesain dengan merancang konsep yang berbeda dari buku yang lain. Visualisasi dibuat lebih menarik dan sederhana dengan menyajikan informasi melalui ilustrasi dengan penuh warna. Sehingga buku tidak hanya memberikan pengetahuan juga

dapat menarik perhatian pada anak untuk membaca.

PROSES PERANCANGAN

Konsep Desain

Gaya desain dari ilustrasi menggunakan karakter kartun dengan campuran manga yang sederhana dan mudah dipahami anak-anak. Karena kebanyakan gaya desain buku ilustrasi zaman sekarang lebih ke manga dan kartun. Selain itu juga buku ini ditujukan untuk anak usia 9-11 tahun. Gaya bahasa yang digunakan non-formal agar anak-anak lebih memahami pesan/informasi yang disampaikan pada buku. Jenis font yang digunakan dalam buku Sawunggaling ini adalah tipe dekoratif dan san serif. Tipe huruf dekoratif "Jinx" dipakai untuk judul. Font ini dipilih karena *typeface* terkesan tegas yang sesuai dengan karakter utama. Dan cocok untuk sebuah cerita dongeng. Sedangkan san serif "Dimbo" untuk isi dan sinopsis buku. Font tersebut dipilih karena bentuknya yang tegas namun masih bisa untuk dibaca anak-anak. Penggunaan warna yang digunakan akan menyesuaikan karakter sasaran perancangan yaitu warna-warna cerah yang dipadukan warna-warna alam sesuai dengan jalan cerita.

Visualisasi Desain

Proses visualisasi buku ilustrasi Sawunggaling ini diawali dengan proses sketsa secara manual diatas kertas dengan ukuran A4 (21,0 cm x 29,7 cm) Dengan jumlah 28 halaman. Buku ilustrasi Sawunggaling ini menggunakan karakter kartun yang sederhana dan mudah dipahami anak-anak. Setelah proses sketsa kemudian di-*scan* dan mulai proses menggambar digital sesuai dengan gambar yang telah dibuat. Proses awal menggambar digital yaitu membuat outline pada karakter satu persatu. Kemudian objek pendukung seperti pohon, bangunan, background, dan lain-lain. Pada proses pembentukan digital menggunakan *software Clip Studio Paint*. Sedangkan untuk tahap penambahan dan merapikan gambar menggunakan *software Adobe Photoshop*. Proses awal pewarnaan dimulai dari karakter terlebih dahulu. Kemudian pemberian bayangan pada setiap karakter. Setelah itu baru pewarnaan dan pemberian bayangan pada background.

Validasi Desain

Proses validasi dilakukan oleh Bapak Tri Cahyo selaku validator ahli pada bidang desain. Selain secara tertulis, validator memberikan beberapa masukan secara lisan mengenai desain

yang disajikan pada buku. Menurut Bapak Tri Cahyo, buku perlu adanya revisi mengenai gaya ilustrasi kurang terasa Indonesia karena penggunaan gaya manga, kostum Sawunggaling juga kurang “Indonesia”, perlu perbaikan di tata letak halaman kiri dan kanan, dan perlu diberi halaman (nomor).

ANALISIS HASIL PERANCANGAN

1) Cover Luar

Pada tampilan cover depan diambil ilustrasi Sawunggaling yang pergi meninggalkan ibu dan kakeknya dengan menggondong Si Galing. Tulisan pada judul menggunakan *Font Jinx*. Kemudian pada tampilan cover belakang diambil ilustrasi rumah yang merupakan tempat tinggal Sawunggaling beserta ibu dan kakeknya. Dan disertai deskripsi buku.



Gambar 1: Tampilan Cover Buku
(Sumber : Dok. Penulis, 2018)

2) Cover Dalam

Cover dalam berada di dalam isi buku bagian awal dengan tampilan yang berbeda dengan cover luar bagian depan.



Gambar 2: Cover dalam
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

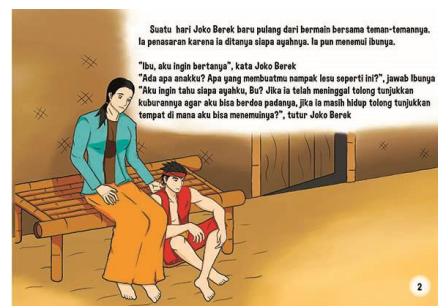
3) Bagian Isi

Pada halaman 1 menjelaskan pengenalan karakter utama yaitu Joko Berek (Sawunggaling) dengan latar belakang rumah tempat kelahirannya.



Gambar 3: Tampilan Halaman 1
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 2 memuat cerita tentang Joko Berek yang bertanya kepada ibunya dimana keberadaan ayahnya. Yang ternyata ayahnya adalah seorang Adipati di Kadipaten Surabaya.



Gambar 4: Tampilan Halaman 2
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 3 memuat cerita tentang Joko Berek yang berpamitan kepada ibu dan kakeknya. Ketika akan menemui ayahnya yang berada di Kadipaten Surabaya.



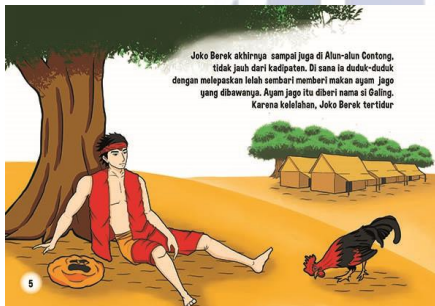
Gambar 5: Tampilan Halaman 3
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 4 menjelaskan perjalanan Joko Berek yang melewati hutan dengan ditemani seekor ayam jago kesayangannya yang diberi nama Galing.



Gambar 6: Tampilan Halaman 4
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 5 memuat cerita tentang Joko Berek yang duduk-duduk dibawah pohon dan baru saja sampai di daerah yang tidak jauh dari Kadipaten.



Gambar 7: Tampilan Halaman 5
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 6 memuat cerita tentang Joko Berek yang dicurigai oleh prajurit dan ditanya tujuannya datang ke Kadipaten.



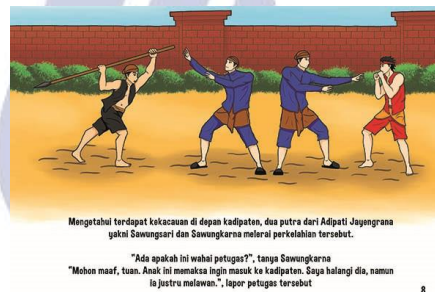
Gambar 8: Tampilan Halaman 6
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 7 memuat cerita tentang Joko Berek yang berkelahi dengan prajurit. Karena Joko Berek yang memaksa ingin bertemu Adipati dan tidak mau menjawab pertanyaan para prajurit.



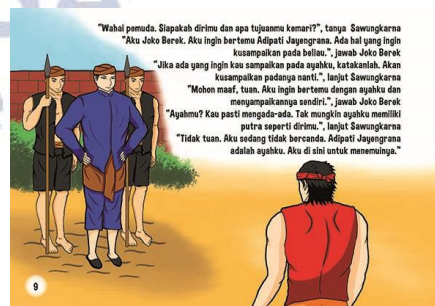
Gambar 9: Tampilan Halaman 7
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 8 memuat cerita tentang Sawungkarna dan Sawungsari yang mengetahui kekacauan di Kadipaten dan meleraikan perkelahian antara Joko Berek dan para prajurit.



Gambar 10: Tampilan Halaman 8
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 9 memuat cerita tentang Sawungkarna yang menanyakan apa tujuan Joko Berek datang ke Kadipaten. Namun Joko Berek menolak untuk menjawab pertanyaan dari Sawungkarna.



Gambar 11: Tampilan Halaman 9
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 10 memuat cerita tentang Sawungkarna yang emosi karena Joko Berek tidak mau memberitahukan tujuannya datang ke Kadipaten. Dan pada akhirnya terjadi perkelahian antara Joko Berek dan Sawungkarna.



Gambar 12: Tampilan Halaman 10
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 11 memuat cerita tentang Sawungkarna yang kesulitan melawan Joko Berek dan meminta bantuan pada saudaranya yaitu Sawungsari dan juga para prajurit untuk menghajar Joko Berek.



Gambar 13: Tampilan Halaman 11
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 12 memuat cerita tentang Sawungsari dan para prajurit yang terpentak. Karena tendangan Joko Berek yang mencoba untuk melindungi diri.



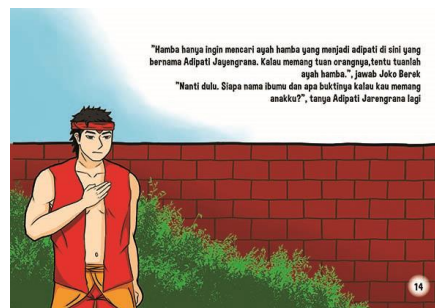
Gambar 14: Tampilan Halaman 12
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 13 memuat cerita tentang Adipati Jayengrana yang mengetahui kekacauan tersebut dan menghentikan perkelahian mereka.



Gambar 15: Tampilan Halaman 13
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 14 memuat cerita tentang Joko Berek yang menjelaskan tujuan kedatangannya ke Kadipaten Surabaya.



Gambar 16: Tampilan Halaman 14
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 15 memuat cerita tentang Joko Berek yang mengeluarkan bukti berupa selendang Cinde Puspita. Yang membuktikan bahwa dia adalah anak dari Adipati Jayengrana.



Gambar 17: Tampilan Halaman 15
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 16 memuat cerita tentang Adipati Jayengrana yang merasa senang karena bisa bertemu dengan anaknya yaitu Joko Berek. Dan Joko Berek pun berganti nama menjadi Raden Sawunggaling.



Gambar 18: Tampilan Halaman 16
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 17 memuat cerita tentang Adipati Jayengrana diracuni oleh Van Hoogendorf yang bersekutu dengan anak pertama Jayengrana yakni Raden Sawungkarna. Dan Jayengrana pun tewas.



Gambar 19: Tampilan Halaman 17
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 18 memuat cerita tentang Van Hoogendorf dan Raden Sawungsari yang mencoba untuk meracuni Sawunggaling dengan memberinya minuman. Namun rencana tersebut gagal karena Sawunggaling mengetahui kalau minuman tersebut sudah di beri racun. Dan memberikan minuman tersebut ke Van Hoogendorf.



Gambar 20: Tampilan Halaman 18
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 19 memuat cerita tentang Van Hoogendorf yang merasa dipermalukan oleh Sawunggaling dan mencoba menembaknya. Namun salah satu kompi Belanda yakni Van Jannsen yang tertembak

karena mencoba menyelamatkan sawunggaling.



Gambar 21: Tampilan Halaman 19
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 20 memuat cerita tentang Sawunggaling berlari ke arah Van Hoogendorf dan menusuk dadanya. Dan akhirnya Van Hoogendorf pun tewas.



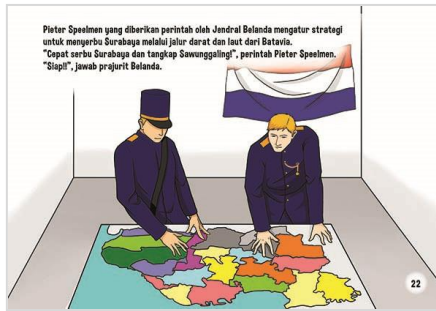
Gambar 22: Tampilan Halaman 20
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 21 memuat cerita tentang Jendral Belanda yang marah karena Van Jannsen dan Van Hoogendorf tewas karena dibunuh oleh Sawunggaling. Dan menyuruh Pieter Speelmen untuk menangkap Sawunggaling.



Gambar 23: Tampilan Halaman 21
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 22 memuat cerita tentang Pieter Speelmen bersama prajurit Belanda yang membuat rencana untuk menangkap Sawunggaling.



Gambar 24: Tampilan Halaman 22
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 23 memuat cerita tentang Sawunggaling yang mendengar Belanda akan melakukan penyerangan. Sawunggaling pun mempersiapkan pasukannya untuk siap berperang melawan Belanda.



Gambar 25: Tampilan Halaman 23
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 24 memuat cerita tentang kehebatan laskar Sawunggaling yang mengalahkan pasukan Belanda yang dipimpin oleh Pieter Speelmen. Pieter Speelmen mencoba menyatukan pasukan dari Eropa, Batavia dan Semarang untuk menangkap Sawunggaling.



Gambar 26: Tampilan Halaman 24
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 25 memuat cerita tentang Sawunggaling yang berdiskusi dengan Arya Suradireja yang merupakan staf ahli Kadipaten Surabaya. Karena pieter Spelmen yang dapat memukul mundur pasukan laskar Sawunggaling.



Gambar 27: Tampilan Halaman 25
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 26 memuat cerita tentang Sawunggaling dan keluarganya yang memutuskan untuk menuju ke Benteng Providentia di daerah ujung Surabaya dekat dengan muara sungai kalimas.



Gambar 28: Tampilan Halaman 26
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 27 memuat cerita tentang Sawunggaling yang turun ke medan perang dan tertembak oleh salah satu prajurit Belanda. Dan Sawunggaling pun meninggal.



Gambar 29: Tampilan Halaman 27
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada halaman 28 memuat foto lokasi makam sawunggaling yang berada di Lidah Wetan.

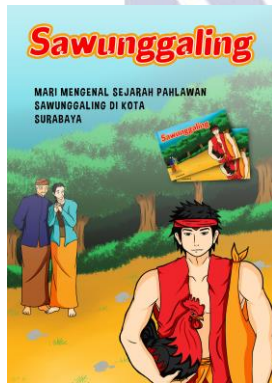


Gambar 30: Tampilan Halaman 28
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

MEDIA PENDUKUNG

1. Poster

Pada pembuatan poster disesuaikan dengan produk buku, mulai dari ilustrasi hingga warna. Poster dicetak di kertas *Artpaper* ukuran A2 dengan menggunakan laminasi *doff*



Gambar 31: Poster A2
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

2. X-Banner

Pada pembuatan x-banner menampilkan ilustrasi Sawunggaling yang sedang berjalan melewati hutan dengan ditemani ayam kesayangannya. Pada bagian atas terdapat judul "Sawunggaling". Lalu bagian tengah terdapat kalimat ajakan. Kemudian pada bagian tengah terdapat sinopsis yang ada pada buku. Dan bagian bawah sinopsis terdapat ilustrasi dan juga gambar buku Sawunggaling



Gambar 32: X-Banner
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

3. Mercendise

Mercendise adalah segala bentuk produk yang ditujukan sebagai hadiah. Dalam beberapa jenis mercendise dapat diterapkan di beberapa tempat seperti tumbler, mug, gantungan kunci, dan stiker.

Desain pada tumbler menggunakan ilustrasi bagian *cover* buku yang dicetak pada tumbler. Desain tumbler berukuran 17x13 cm.



Gambar 33: Tumbler
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)



Gambar 34: Desain Tumbler Berukuran 17x13 cm
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada desain mug juga menggunakan ilustrasi bagian *cover* buku yang dicetak pada mug berwarna putih. Desain mug berukuran 20x8 cm.



Gambar 35: Mug
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

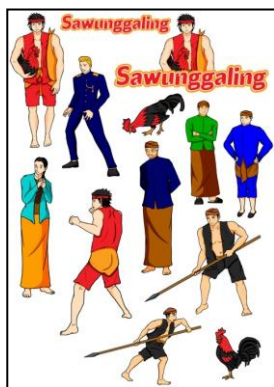


Gambar 36: Desain Mug Berukuran 20x8 cm
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

Pada gantungan kunci berbahan dasar akrilik dan berukuran 8x4 cm. Kemudian pada stiker dicetak pada kertas *vinyl* berukuran A4 atau 29,7x 21 cm.



Gambar 37: Gantungan Kunci 8x4 cm
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)



Gambar 38: Stiker A4
(Sumber: Dok. Penulis, 2018)

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengumpulan data dari perancangan buku sawunggaling untuk mengenalkan sejarah kepahlawanan bagi anak 9-11 tahun di kota Surabaya, proses perancangan menggunakan konsep buku cerita bergambar

yang dapat meningkatkan minat baca anak sekaligus untuk lebih mengenalkan sejarah kepahlawanan sawunggaling terutama di kota Surabaya. Pesan informatif yang memberikan informasi mengenai sejarah Sawunggaling melalui penggunaan alur cerita yang sederhana dengan media buku ilustrasi. Pada konsep desain, proses visualisasi karakter, latar belakang yang tidak terlalu detail tetapi masih dapat menyampaikan informasi yang baik kepada pembaca. Serta menggunakan warna-warna cerah. Hasil final desain berupa buku cerita bergambar yang dapat memberikan informasi tentang sejarah kepahlawanan Sawunggaling

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Lia, dan Kirana Natalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung : Nuansa Cendekia.
- Gunawan, Madya Wahyu. 2018. *Strategi Bercerita Kepada Anak*. Yogyakarta : C-Klik Media.
- Hidayat, Febi Rahmat. 2015. *Pembuatan Buku Komik Sawunggaling*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : JSR FBS UNESA
- Indri, Febricus. 2010. *Sawunggaling Sebuah Legenda Surabaya*. Jakarta : Pensil-324.
- John W. Santrock (2007). *Perkembangan Anak*. Jilid 1 Edisi kesebelas. Jakarta : PT. Erlangga.
- Muharrar, Syakir. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi*. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Oemar, Eko.A.B. 2003. *Desain komunikasi visual*, Surabaya : Unesa Universitas Press.
- Rohidi, Tjejep Rohendi. 2011. *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang : Cipta Prima Nusantara Semarang.
- Rustan, Surianto. 2014. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi Sang Ilustrator, Lintasan dan Penilaian*. Yogyakarta : Percetakan Sunrise.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Badung : Penerbit Alfabeta.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Sudika & Udayana. 2009. *Buku Ajar Ilustrasi*. Denpasar: ISI Denpasar

Sumber Internet

- Amiranti, Cahyu Cantika. (2017, Juni 22). Minat Baca Anak Rendah, Perlu Terobosan Baru. Retrieved from <http://edukasi.kompas.com>

- Collins, Harper. (2018, Maret 13). The Storm: A Novel. Retrieved from <https://www.chapters.indigo.ca>
- Dan. (2014, Juni 23). Q & A with Matt Roeser, Candlewick Press. Retrieved from <http://www.casualoptimist.com>
- Enaguas, Jayvee. (2012, April 24). Dimbo. Retrieved from <https://www.dafont.com>
- Hakim, Lukman. (2018, September 27). Minat Baca Warga Jatim Masuk Kategori Sedang. Retrieved from <https://jatim.sindonews.com>
- Krahling, Andy. (2005). Jinx. Retrieved from <https://www.dafont.com>
- Lindell, Anne. (2014). Color Theory. Retrieved from <https://indulgy.com>

