



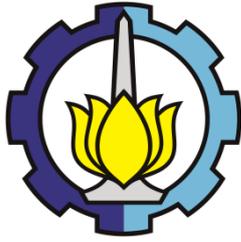
**TUGAS AKHIR - DV 184801**

**PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA SEJARAH  
PENINGGALAN KERAJAAN MAJAPAHIT DI  
MOJOKERTO**

**RIDYA AL KHALIFI  
NRP. 0831144000037**

**Dosen Pembimbing:  
Bambang Mardiono Soewito, S.Sn, M.Sn  
NIP : 19740417 200604 1 002**

**Bidang Studi Desain Komunikasi Visual  
Departemen Desain Produk Industri  
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
2020**



**Tugas Akhir - DV 184801**

**PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA SEJARAH  
PENINGGALAN KERAJAAN MAJAPAHIT DI  
MOJOKERTO**

**RIDYA AL KHALIFI**

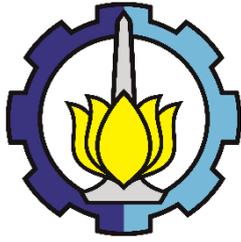
**NRP. 08311440000037**

**Dosen Pembimbing:**

**Bambang Mardiono Soewito, S.Sn, M.Sn**

**NIP : 19740417 200604 1 002**

**Bidang Studi Desain Komunikasi Visual  
Departemen Desain Produk Industri  
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
2020**



*Final Project - DV 184801*

*Designing Ensiklopedia Book about  
Remnants of Majapahit Empire in Mojokerto*

**RIDYA AL KHALIFI**

**NRP. 08311440000037**

*Supervisor:*

**Bambang Mardiono Soewito, S.Sn, M.Sn**

**NIP : 19740417 200604 1 002**

*Visual Comunication Design Field of Study  
Product Design Departement  
Faculty of Creative Design and Digital Business  
Sepuluh Nopember Institut of Technology  
2020*

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN**

**PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA SEJARAH PENINGGALAN KERAJAAN  
MAJAPAHIT DI MOJOKERTO**

**TUGAS AKHIR / DV 184801**

Disusun Untuk Memenuhi Syarat

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual

Program Studi S-1 Departemen Desain Produk

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

**Ridya Al Khalifi**

**NRP. 08311440000037**

Surabaya, 31 Januari 2020

Periode Wisuda: 121 (Maret 2020)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk

**Bambang Tristiyono, S.T.,M.Si**

**NIP. 19700703 199702 1 001**

Disetujui

Dosen Pembimbing

**Bambang Mardiono Soewito, S.Sn., M.Sn.**

**NIP : 19740417 200604 1 002**



## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Program Studi S-1 Departemen Desain Produk Industri, Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Ridya Al Khalifi

NRP : 08311440000037

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul "PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA SEJARAH PENINGGALAN KERAJAAN MAJAPAHIT DI MOJOKERTO " adalah :

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan penelitian dalam proyek tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia karya tulis Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 12 Februari 2020



Ridya Al Khalifi

NRP: 08311440000037

**PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA SEJARAH PENINGGALAN  
KERAJAAN MAJAPAHIT DI MOJOKERTO**

Nama : Ridya Al Khalifi  
NRP : 08311440000037  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jurusan : Desain Produk Industri – FDKBD ITS  
Pembimbing : Bambang Mardiono Soewito, S.Sn, M.Sn

**ABSTRAK**

Majapahit adalah kerajaan besar di pulau Jawa berpusat di Jawa Timur, Indonesia, dan berdiri sekitar tahun 1293 hingga 1500 M. Salah satu bukti peninggalan kerajaan Majapahit terdapat di kota/kabupaten Mojokerto. Sebagai kota/kabupaten yang pernah disebut sebagai pusat pemerintahan Kerajaan Majapahit, sudah menjadi kewajiban kita untuk belajar apa saja yang sudah diwariskan kepada kita sebagai generasi selanjutnya yang harus menjaga cagar budaya tersebut. Rendahnya minat masyarakat Indonesia dalam mempelajari dan mengetahui tentang sejarah situs peninggalan kerajaan Majapahit serta kurangnya kesadaran masyarakat, terutama peran orang tua, yang mana sangat penting bagi anak untuk menjaga dan melestarikan cagar budaya yang menjadi warisan penting untuk pengetahuan di masa ke depan menjadi acuan masalah yang dihadapi saat ini. Tujuan dari penulisan ini yaitu 1. Membuat buku ensiklopedia sebagai media pengetahuan di masyarakat, bahwa cagar budaya harus dijaga dan dilestarikan untuk generasi selanjutnya, 2. Menjadi media pembelajaran yang baik untuk anak-anak generasi kedepan tentang sejarah situs peninggalan di kota/kabupaten Mojokerto yang memang banyak cagar budaya yang harus dilestarikan.

Metode yang digunakan adalah Studi Eksisting (Studi Komparatif & Studi Kompetitor), Studi Literatur, riset kualitatif secara tidak langsung (berupa Touchstone tour dan Artifact Analysis) dan riset kualitatif secara langsung (berupa observasi, personal inventories, dan unobtrusive measures). Target konsumen dalam perancangan buku visual ini adalah anak-anak kelas 4-6 SD dengan usia 10-12 tahun, yang senang dengan sejarah dan sedang mempelajari sejarah. Konsep dari perancangan ini adalah *Majapahit dan Peninggalannya yang kontennya lebih lengkap*, hal yang dijabarkan berisi tentang sejarah dan peninggalan kerajaan Majapahit, yang menjelaskan sejarahnya, arsitektur, serta fungsinya.

Hasil konsep menunjukkan bahwa menghasilkan buku ensiklopedia didasari oleh penataan draf buku yang baik, berupa tata layout, warna, tipografi, serta gaya gambarnya. Dengan demikian, wawasan pengetahuan bertambah dan generasi penerus dapat tetap sadar akan pentingnya menjaga peninggalan kebudayaan di Indonesia.

Kata kunci : buku ensiklopedia, kesadaran, media pembelajaran, peninggalan Majapahit.

***Designing Ensiklopedia Book about  
Remnants of Majapahit Empire in Mojokerto***

Nama : Ridya Al Khalifi  
NRP : 0831144000037  
Program Studi : *Visual Communication Design*  
Jurusan : **Product Design Departement**– FDKBD ITS  
Pembimbing : Bambang Mardiono Soewito, S.Sn, M.Sn

**ABSTRACT**

*Majapahit was a major kingdom on the island of Java which centered in East Java, Indonesia, and established around the years of 1293 to 1500 AD. Some proofs of the existence of Majapahit empire is located in Mojokerto city / district. As a city / district once referred to as the government center of Majapahit Empire, it is fitting that we learn what has been passed on to us as the next generation who must preserve the cultural heritage. The low interest of Indonesian people in learning and knowing about the history of Majapahit kingdom sites, also the lack of awareness of the society in keeping and preserving the cultural heritage which is an important legacy for future knowledge becomes the reference of the problems faced today. The purpose of this paper is 1. Making the ensiklopedia book as a medium of knowledge that informs society to maintain and preservethe cultural heritage for the next generation, 2. Become a good learning media for children and the future generation about the history of relic sites in Mojokerto city / district which indeed has a lot of cultural heritage that must be preserved.*

*The methods used were Existing Study (Comparative Study & Competitor Study), Literature Study, indirect qualitative research (Touchstone tour and Artifact Analysis) and direct qualitative research (observation, personal inventories, and unobtrusive measures). Target consumers in the design of this visual book are college students aged 18-21 studying in the field of history, archeology and the like who are generally enthusiastic about history and are studying history. The concept of this design is Majapahit and its remants with more complete content, explaining about the relics of the Majapahit kingdom by describing its history, architecture, and functions.*

*The results of the concept shows that the ensiklopedia book production is build upon a good book draft arrangement, including layout, color, typography, and drawing style. Thus, the insight and knowledge increases and future generations can remain aware of the importance of preserving cultural heritage in Indonesia.*

*Keywords: ensiklopedia book, awareness, learning media, Majapahit relics.*

## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Panyayang, panjatkan puja dan puji syukur atas kehadirat-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir berjudul Perancangan Buku Ensiklopedia Sejarah Peninggalan Kerajaan Majapahit Di Mojokerto. Untuk itu Penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua penulis, serta adik-adik atas dukungan doa, tenaga, serta finansial.
2. Pihak BPCB (Balai Pelestarian Cagar Budaya) yang memberikan izin untuk riset keperluan tugas akhir.
3. Bapak Bambang Mardiono Soewito, S.Sn, M.Sn selaku dosen pembimbing, Bapak Rabendra dan Ibu Putri Dwitasari selaku dosen penguji.
4. Serta teman-teman seperjuangan dan yang sangat mendukung secara mental dan tenaga,

Akhir kata Penulis berharap semoga Tugas Akhir tentang berjudul Perancangan Buku Ensiklopedia Sejarah Peninggalan Kerajaan Majapahit Di Mojokerto ini dapat memberikan manfaat maupun inspirasi terhadap pembaca, terutama anak-anak.

Surabaya, 10 Februari 2020

Ridya Al Khalifi  
NRP: 0831144000037

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Rumusan Masalah .....	6
1.4 Batasan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	7
1.6 Manfaat Perancangan .....	7
1.7 Ruang Lingkup.....	8
1.7.1 Ruang Lingkup Output.....	8
1.7.2 Ruang Lingkup Studi.....	8
1.7.3 Ruang Lingkup Metode.....	8
BAB II KAJIAN LITERATUR .....	11
2.1 Tinjauan Pustaka Sumber Konten.....	11
2.1.1 Sejarah Kerajaan Majapahit .....	11
2.1.2 Peninggalan Kerajaan Majapahit .....	12
2.1.3 Jenis Peninggalan Kerajaan Majapahit .....	12
2.1.4 Fungsi Peninggalan Kerajaan Majapahit .....	14
2.2 Tinjauan Buku.....	14
2.2.1 Buku .....	14
2.2.2 Jenis Buku .....	17
2.3 Tinjauan Teori.....	20
2.3.1 Elemen Visual Konsep Desain.....	20
2.4 Tinjauan Hasil Desain.....	38
2.4.1 Studi Eksisting.....	38
2.4.2 Bagan Studi Eksisting Kompetitor dan Komparator.....	41
2.4.3 Hasil Studi Eksisting.....	42
BAB III METODOLOGI DESAIN .....	45
3.1 Diagram Alur Riset .....	45
3.2 Protokol Riset .....	46
3.2.1 Studi eksisting .....	46
3.2.2 Studi Literatur .....	47
3.2.3 Riset Kualitatif .....	47
3.3 Metode Riset Desain.....	49
3.3.1 Ilustrasi.....	49
3.3.2 Fotografi.....	51
3.3.3 Tipografi.....	52
3.3.4 Warna.....	52
3.3.5 Layout.....	53
3.4 Target Audiens.....	54
3.4.1 Segmentasi Demografis.....	54
3.4.2 Segmentasi Geografis.....	54
3.4.4 Segmentasi Psikografis.....	55

3.4.5 Analisis SWOT.....	55
3.5 Teknik Perancangan.....	55
3.5.1 Perancangan Buku.....	55
3.5.2 Pengambilan Keputusan.....	57
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>59</b>
4.1 Hasil Touchstone tour .....	59
4.1.1 Hasil Touchstone tour dengan arkeolog .....	59
4.2 Hasil Observasi Lapangan .....	60
4.2.1 Benda peninggalan di PIM .....	60
4.2.2 Bangunan peninggalan kerajaan Majapahit di Mojokerto.....	74
4.3 Analisa Hasil Riset.....	92
4.3.1 Permasalahan.....	92
4.3.2 Target Audiens.....	92
4.3.3 Konten Buku.....	93
<b>BAB V KONSEP DESAIN.....</b>	<b>95</b>
5.1 Konsep Desain .....	95
5.1.1 Deskripsi Perancangan .....	95
5.1.2 Big Idea.....	96
5.1.3 Output.....	96
5.1.4 Konsep Media.....	97
5.2 Kriteria Desain .....	97
5.2.1 Judul Buku .....	97
5.2.2 Cover Buku .....	98
5.2.3 Konten Buku .....	100
5.2.4 Gaya Bahasa.....	107
5.2.5 Fotografi.....	108
5.2.6 Ilustrasi.....	108
5.2.7 Tipografi.....	109
5.2.8 Warna.....	110
5.2.9 Layout.....	113
5.2.10 Spesifikasi Buku.....	113
5.3 Proses Desain.....	113
5.3.1 Proses Ilustrasi.....	114
5.3.2 Proses Layout.....	119
5.3.3 Alternatif Desain Digital.....	122
5.4 Konsep Pengembangan Bisnis .....	125
5.4.1 Perhitungan bisnis .....	125
5.4.2 Pengembangan Bisnis.....	126
5.5 Desain Final.....	127
5.5.1 Tipografi.....	127
5.5.2 Nomor Halaman .....	129
5.5.3 Elemen Visual .....	129
5.5.4 Grid.....	130
5.5.5 Anatomi Layout .....	130
5.6 Konten Buku.....	130
5.6.1 Cover Buku.....	130
5.6.2 Endpaper dan Cover dalam.....	131
5.6.3 Daftar isi .....	131
5.6.4 Halaman Pembuka bab .....	132
5.6.5 Desain Layout Bab 1 .....	132

5.6.6 Desain Layout Bab 2 .....	133
5.6.7 Desain Layout Bab 3 .....	133
5.6.8 Halaman Layout Indeks dan Daftar Pustaka.....	134
5.7 Mock Up Buku .....	134
5.8 Media Pendukung Promosi .....	135
5.8.1 Pembatas Buku .....	135
5.8.2 Gantungan Kunci dan Stiker karakter pembantu.....	135
5.8.3 Postcard .....	136
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	137
DAFTAR PUSTAKA .....	139
LAMPIRAN .....	141

## **DAFTAR TABEL**

<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
Tabel 1.1 Peninggalan kerajaan Majapahit di wilayah Mojokerto.....	1
Tabel 1.2 Pengunjung ke museum Trowulan dari tahun 2013-2015.....	3
<b>BAB II KAJIAN LITERATUR.....</b>	<b>11</b>
Tabel 2.1 Tingkat kemampuan buku anak.....	16

## DAFTAR BAGAN

BAB V KONSEP DESAIN.....	95
Bagan 5.1 Konten buku.....	100

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Rumusan Masalah .....	6
1.4 Batasan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	7
1.6 Manfaat Perancangan .....	7
1.7 Ruang Lingkup.....	8
1.7.1 Ruang Lingkup Output.....	8
1.7.2 Ruang Lingkup Studi.....	8
1.7.3 Ruang Lingkup Metode.....	8
BAB II KAJIAN LITERATUR .....	11
2.1 Tinjauan Pustaka Sumber Konten.....	11
2.1.1 Sejarah Kerajaan Majapahit .....	11
2.1.2 Peninggalan Kerajaan Majapahit .....	12
2.1.3 Jenis Peninggalan Kerajaan Majapahit .....	12
2.1.4 Fungsi Peninggalan Kerajaan Majapahit .....	14
2.2 Tinjauan Buku.....	14
2.2.1 Buku .....	14
2.2.2 Jenis Buku .....	17
2.3 Tinjauan Teori.....	20
2.3.1 Elemen Visual Konsep Desain.....	20
2.4 Tinjauan Hasil Desain.....	38
2.4.1 Studi Eksisting.....	38
2.4.2 Bagan Studi Eksisting Kompetitor dan Komparator.....	41
2.4.3 Hasil Studi Eksisting.....	42
BAB III METODOLOGI DESAIN .....	45
3.1 Diagram Alur Riset .....	45
3.2 Protokol Riset .....	46
3.2.1 Studi eksisting .....	46
3.2.2 Studi Literatur .....	47
3.2.3 Riset Kualitatif .....	47
3.3 Metode Riset Desain.....	49
3.3.1 Ilustrasi.....	49
3.3.2 Fotografi.....	51
3.3.3 Tipografi.....	52
3.3.4 Warna.....	52
3.3.5 Layout.....	53
3.4 Target Audiens.....	54
3.4.1 Segmentasi Demografis.....	54
3.4.2 Segmentasi Geografis.....	54
3.4.4 Segmentasi Psikografis.....	55

3.4.5 Analisis SWOT.....	55
3.5 Teknik Perancangan.....	55
3.5.1 Perancangan Buku.....	55
3.5.2 Pengambilan Keputusan.....	57
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>59</b>
4.1 Hasil Touchstone tour .....	59
4.1.1 Hasil Touchstone tour dengan arkeolog .....	59
4.2 Hasil Observasi Lapangan .....	60
4.2.1 Benda peninggalan di PIM .....	60
4.2.2 Bangunan peninggalan kerajaan Majapahit di Mojokerto.....	74
4.3 Analisa Hasil Riset.....	92
4.3.1 Permasalahan.....	92
4.3.2 Target Audiens.....	92
4.3.3 Konten Buku.....	93
<b>BAB V KONSEP DESAIN.....</b>	<b>95</b>
5.1 Konsep Desain .....	95
5.1.1 Deskripsi Perancangan .....	95
5.1.2 Big Idea.....	96
5.1.3 Output.....	96
5.1.4 Konsep Media.....	97
5.2 Kriteria Desain .....	97
5.2.1 Judul Buku .....	97
5.2.2 Cover Buku .....	98
5.2.3 Konten Buku .....	100
5.2.4 Gaya Bahasa.....	107
5.2.5 Fotografi.....	108
5.2.6 Ilustrasi.....	108
5.2.7 Tipografi.....	109
5.2.8 Warna.....	110
5.2.9 Layout.....	113
5.2.10 Spesifikasi Buku.....	113
5.3 Proses Desain.....	113
5.3.1 Proses Ilustrasi.....	114
5.3.2 Proses Layout.....	119
5.3.3 Alternatif Desain Digital.....	122
5.4 Konsep Pengembangan Bisnis .....	125
5.4.1 Perhitungan bisnis .....	125
5.4.2 Pengembangan Bisnis.....	126
5.5 Desain Final.....	127
5.5.1 Tipografi.....	127
5.5.2 Nomor Halaman .....	129
5.5.3 Elemen Visual .....	129
5.5.4 Grid.....	130
5.5.5 Anatomi Layout .....	130
5.6 Konten Buku.....	130
5.6.1 Cover Buku.....	130
5.6.2 Endpaper dan Cover dalam.....	131
5.6.3 Daftar isi .....	131
5.6.4 Halaman Pembuka bab .....	132
5.6.5 Desain Layout Bab 1 .....	132

5.6.6 Desain Layout Bab 2 .....	133
5.6.7 Desain Layout Bab 3 .....	133
5.6.8 Halaman Layout Indeks dan Daftar Pustaka.....	134
5.7 Mock Up Buku .....	134
5.8 Media Pendukung Promosi .....	135
5.8.1 Pembatas Buku .....	135
5.8.2 Gantungan Kunci dan Stiker karakter pembantu.....	135
5.8.3 Postcard .....	136
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	137
DAFTAR PUSTAKA .....	139
LAMPIRAN .....	141

## **DAFTAR TABEL**

<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
Tabel 1.1 Peninggalan kerajaan Majapahit di wilayah Mojokerto.....	1
Tabel 1.2 Pengunjung ke museum Trowulan dari tahun 2013-2015.....	3
<b>BAB II KAJIAN LITERATUR.....</b>	<b>11</b>
Tabel 2.1 Tingkat kemampuan buku anak.....	16

## DAFTAR BAGAN

BAB V KONSEP DESAIN.....	95
Bagan 5.1 Konten buku.....	100

## DAFTAR GAMBAR

BAB I PENDAHULUAN .....	1
Gambar 1.1 Bangunan peninggalan kerajaan majapahit .....	3
Gambar 1.2 Penemuan batu bata dan lahan temuan cagar budaya .....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	10
Gambar 2.1 Contoh <i>Manuscript Grid</i> .....	21
Gambar 2.2 Contoh <i>Column Grid</i> .....	22
Gambar 2.3 Contoh <i>Baseline Grid</i> .....	23
Gambar 2.4 Contoh <i>Modular Grid</i> .....	24
Gambar 2.5 Contoh <i>Hierarchical Grid</i> .....	25
Gambar 2.6 Keseimbangan Layout Simetris .....	26
Gambar 2.7 Keseimbangan Layout Asimetris .....	27
Gambar 2.8 Alur Baca.....	27
Gambar 2.9 Penekanan.....	28
Gambar 2.10 Kesatuan Layout.....	29
Gambar 2.11 Warna merah pada buku pantone color oleh pantone.....	34
Gambar 2.12 Warna kuning pada buku pantone color oleh pantone.....	34
Gambar 2.13 Warna biru pada buku pantone color oleh pantone.....	35
Gambar 2.14 Warna hijau pada buku pantone color oleh pantone.....	35
Gambar 2.15 Warna oranye pada buku pantone color oleh pantone.....	36
Gambar 2.16 Warna ungu pada buku pantone color oleh pantone.....	36
Gambar 2.17 Warna pink pada buku pantone color oleh pantone.....	37
Gambar 2.18 Sampul Buku <i>Everything Ancient Egypt</i> .....	38
Gambar 2.19 Sampul Buku <i>The Interactive Art Book</i> .....	39
Gambar 2.20 Sampul Buku Seri Fakta dan Rahasia di Balik Candi Majapahit.....	40
BAB III METODOLOGI DESAIN .....	45
Gambar 3.1 Tour Guide bersama arkeolog PIM .....	47
Gambar 3.2 Buku yang menjadi acuan gaya gambar.....	50
Gambar 3.3 Cover pada buku Ayo, berlatih silat.....	51
Gambar 3.4 Fotografi bangunan pada buku <i>Everything Ancient Egypt</i> .....	51
Gambar 3.5 Tipografi pada buku.....	52
Gambar 3.6 Warna pada buku <i>The Interactive Art Book</i> .....	53
Gambar 3.7 Layout pada buku.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN .....	52
Gambar 4.1 Blecong yang disimpan di PIM .....	61
Gambar 4.2. Beberapa jenis guci yang disimpan di PIM .....	61
Gambar 4.3. Sebuah bak mandi jaman dahulu yang disimpan di PIM .....	62
Gambar 4.4. Beberapa jenis kendi yang disimpan di PIM .....	62
Gambar 4.5 Nampian dari tanah liat jaman dahulu yang disimpan di PIM .....	62
Gambar 4.6 Beberapa buah kelereng untuk anak-anak bermain bersama .....	63
Gambar 4.7 Penggilingan ramuan obat yang disimpan di PIM.....	63
Gambar 4.8 Surya Majapahit di PIM dan hanya tiruan .....	64
Gambar 4.9 Beberapa arca yang disimpan di PIM .....	64
Gambar 4.10 Beberapa jenis celengan yang disimpan di PIM.....	65
Gambar 4.11 Cetakan untuk kebutuhan sehari-hari yang disimpan di PIM .....	65
Gambar 4.12 Tungku jaman dahulu untuk memasak .....	66
Gambar 4.13 Beberapa jenis buyung yang disimpan di PIM PIM .....	66
Gambar 4.14. Alat permainan jaman dahulu bernama Gacu .....	67
Gambar 4.15. Lingga-Yoni untuk keagamaan .....	67

Gambar 4.16 Sumur yang ditemukan .....	68
Gambar 4.17 Umpak yang terdapat ukiran tengkorak .....	68
Gambar 4.18 Perhiasan jaman dahulu .....	69
Gambar 4.19 Uang berbentuk koin untuk bertransaksi .....	69
Gambar 4.20 Alat rumah tangga jaman dahulu .....	69
Gambar 4.21 Salah satu senjata yang ditemukan berupa tombak .....	70
Gambar 4.22 cermin jaman dahulu dan alat untuk upacara jaman dahulu .....	71
Gambar 4.23 Prasasti juga tidak hanya pada batu, tetapi juga pada lembaran emas ....	71
Gambar 4.24 Buli-buli dari China .....	72
Gambar 4.25 Sendok, cawan dan cepuk dari Jepang .....	72
Gambar 4.26 Piring dari Jepang dan Thailand .....	73
Gambar 4.27 Vas dan Guci dari China .....	73
Gambar 4.28 Pedupaan untuk keagamaan dan botol merkuri dari China .....	73
Gambar 4.29 Hiasan dinding yang sudah tidak berbentuk dari Vietnam .....	73
Gambar 4.30. situs pemukiman di lokasi PIM .....	74
Gambar 4.31 Situs alun-alun umpak .....	75
Gambar 4.32 situs lantai segi enam .....	75
Gambar 4.33 Reco Lanang .....	76
Gambar 4.34 Yoni Klinterejo .....	76
Gambar 4.35 Candi Brahu .....	77
Gambar 4.36 Candi Gentong .....	78
Gambar 4.37 Candi Minak Jinggo .....	79
Gambar 4.38 Candi Bajang Ratu .....	80
Gambar 4.39 Candi Tikus .....	81
Gambar 4.40 Candi Wringinlawang .....	83
Gambar 4.41 Candi Jedong .....	84
Gambar 4.42 Candi Kesimantengah .....	85
Gambar 4.43 Candi Sumur Gantung .....	85
Gambar 4.44 Candi Bangkal .....	86
Gambar 4.45 Petilasan Hayam Wuruk .....	87
Gambar 4.46 (atas) patung gajah mada (bawah) petilasan gajah mada .....	87
Gambar 4.47 makam siti hinggil .....	88
Gambar 4.48 situs Makam Panjang .....	88
Gambar 4.49 situs Makam Putri Cempa .....	89
Gambar 4.50 situs Makam Troloyo .....	89
Gambar 4.51. Makam Tumenggung Prawirosono .....	89
Gambar 4.52. Situs Makam Mendhek .....	90
Gambar 4.53. Makam jago Panjilaras .....	90
Gambar 4.54. Situs Makam Ki Ageng Jabung .....	90
Gambar 4.55. Kolam Segaran .....	91
Gambar 4.56. Pendopo Agung .....	91
Gambar 4.57. Prasasti Kembangsores .....	91
<b>BAB V KONSEP DESAIN .....</b>	<b>95</b>
Gambar 5.1 Fotografi peninggalan bangunan pada bab 3 yang sudah di edit.....	108
Gambar 5.2 Ilustrasi yang digunakan untuk buku perancangan.....	109
Gambar 5.3 Font Futura .....	109
Gambar 5.4 Font Baloo Bhaijaan .....	110
Gambar 5.5 Contoh warna yang kurang lebih digunakan .....	111
Gambar 5.6 Contoh warna pada cover buku I can fly oleh Aaron Philip.....	112
Gambar 5.7 Contoh warna pada cover buku Pat the bunny oleh Dorothy.....	112

Gambar 5.8 Sketsa Layout pada buku perancangan.....	113
Gambar 5.9 Perbandingan alternatif gaya ilustrasi tekstur, warna, dan lineart.....	114
Gambar 5.10 Contoh ilustrasi pada bab 1, buah Maja.....	115
Gambar 5.11 Contoh ilustrasi pada bab 2.....	115
Gambar 5.12 Contoh ilustrasi pada bab 3.....	116
Gambar 5.13 Proses manual Sketching dengan pensil.....	117
Gambar 5.14 Proses manual Sketching karakter pembantu dan elemen pendukung...	117
Gambar 5.15 Proses manual yang akhirnya dijadikan digital.....	118
Gambar 5.16 Proses digital coloring dengan warna dasar.....	118
Gambar 5.17 Digital Coloring karakter pembantu dalam buku.....	119
Gambar 5.18 Layout dominan ilustrasi pada bab pembatas.....	120
Gambar 5.19 Layout ilustrasi dan teks seimbang 2 grid pada bab 3.....	121
Gambar 5.20 Layout ilustrasi dan teks seimbang 3 grid pada bab 2.....	121
Gambar 5.21 Layout dominan teks pada bab 1 halaman 6.....	122
Gambar 5.22 Alternatif desain cover 1.....	123
Gambar 5.23 Alternatif desain cover 2.....	123
Gambar 5.24 Alternatif desain cover 3.....	123
Gambar 5.25 Alternatif desain cover 4.....	124
Gambar 5.26 Alternatif halaman pembuka 1.....	124
Gambar 5.27 Alternatif halaman pembuka 2.....	125
Gambar 5.28 Nomor halaman pada buku.....	129
Gambar 5.29 Contoh elemen visual yang digunakan .....	129
Gambar 5.30 Anatomi layout pada halaman buku .....	130
Gambar 5.31 Endpaper dan cover dalam .....	131
Gambar 5.32 Daftar isi buku .....	132
Gambar 5.33 Desain layout bab 1 .....	132
Gambar 5.34 Desain layout bab 2 .....	133
Gambar 5.35 Desain layout bab 3 .....	133
Gambar 5.36 Indeks buku.....	134
Gambar 5.37 Mock up buku.....	134
Gambar 5.38 Pembatas buku.....	135
Gambar 5.39 Gantungan kunci dan stiker.....	135
Gambar 5.40 Postcard .....	136

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Majapahit adalah kerajaan besar di pulau Jawa berpusat di Jawa Timur, Indonesia, dan berdiri sekitar tahun 1293 hingga 1500 M. Berdasarkan kitab negara Kartagama di masa keemasannya, Majapahit adalah kerajaan dengan budaya keraton yang Adiluhur, anggun dan canggih. Cita rasa seni dan sastranya tinggi dengan sistem ritual keagamaannya yang rumit dua agama besar Hindu-Budha yang di anut masyarakatnya hidup berdampingan dalam harmoni tidak mengherankan jika Majapahit di gambarkan sebagai Mandala Raksasa yang membentang dari Sumatera hingga ke Papua.

Salah satu bukti peninggalan kerajaan Majapahit terdapat di kota/kabupaten Mojokerto. Sebagai kota yang pernah disebut sebagai pusat pemerintahan Kerajaan Majapahit, sudah sepatutnya kita belajar apa saja yang sudah diwariskan kepada kita sebagai generasi selanjutnya yang harus menjaga cagar budaya tersebut. Peninggalan kerajaan Majapahit juga sudah tersebar di wilayah Mojokerto, berikut terdapat tabel daftar peninggalan kerajaan Majapahit yang ada di Mojokerto :

Tabel 1.1 peninggalan kerajaan Majapahit di wilayah Mojokerto yang tersebar dan disebut obyek wisata untuk dikunjungi dan dipelajari

Sumber : <https://disparpora.mojokertokab.go.id/>

No	Lokasi Kecamatan/Desa	Obyek Wisata	Fasilitas yang dimiliki
I	Kecamatan Trowulan :		
	1. Desa Bejijong	1.Candi Brahu 2.Candi Gentong 3.Situs Siti Hinggil	Pendidikan Sejarah Pendidikan Sejarah Pendidikan Sejarah
	2. Desa Trowulan	1.Museum Purbakala 2.Candi Minakjinggo 3.Situs Kolam Segaran 4.Situs Kubur Panjang 5. Situs Pemukiman	Koleksi Area Pendidikan Sejarah Kolam Air Pendidikan sejarah Pendidikan Sejarah
	3. Desa Sentonorejo	1.Situs Alun-alun Umpak 2.Situs lantai segi Enam	Pendidikan Sejarah Pendidikan Sejarah

	<p>4. Desa Temon</p> <p>5. Desa Jatipasar</p> <p>6. Desa Panggih</p> <p>7. Desa Ngigluk</p>	<p>3.Situs makam Putricempa</p> <p>4.Situs makam Troloyo</p> <p>1.Candi Bajangratu</p> <p>2.Candi Tikus</p> <p>1.Candi Wringilawang</p> <p>1. Pelitasan hayam Wuruk</p> <p>1. Pendopo Agung</p>	<p>Pendidikan Sejarah</p> <p>Aula,Penginapan,Masjid</p> <p>Pendidikan Sejarah</p> <p>Pendidikan Sejarah</p> <p>Pendidikan Sejarah</p> <p>Pendidikan Sejarah</p> <p>Pendidikan Sejarah</p> <p>Pendidikan Sejarah</p>
II	<p>Kecamatan Sooko :</p> <p>1. Desa Klinrejo</p>	<p>1.Situs Yoni Bre Kahuripan</p>	<p>Pendidikan Sejarah</p>
III	<p>Kecamatan Bangsal :</p> <p>1. Desa Sumberwono</p>	<p>1.Makam Tumenggung Prawirosono</p>	<p>Pendidikan Sejarah</p>
IV	<p>Kecamatan Ngoro :</p> <p>1. Desa Candiharjo</p> <p>2. Desa Watonmas Jedong</p> <p>3. Desa Kutogirang</p>	<p>1. Candi Bangkal</p> <p>1. Candi Grinting/Jedong</p> <p>2. Situs Makam Mendhek</p>	<p>Pendidikan Sejarah</p> <p>Pendidikan Sejarah</p> <p>Pendidikan Sejarah</p>
V	<p>Kecamatan Jatirejo :</p> <p>1. Desa Lebak Jabung</p>	<p>1.Petilasan Gajah Mada Jabung</p> <p>2.Situs makam jago Panjilaras</p> <p>3.Situs makam Ki Ageng Jabung</p>	<p>Pendidikan Sejarah</p> <p>Pendidikan Sejarah</p> <p>Pendidikan Sejarah</p>
VI	<p>Kecamatan Gedeg :</p> <p>1. Desa Beratwetan</p>	<p>1.Candi Sumur Gantung</p>	<p>Pendidikan Sejarah</p>
VII	<p>Kecamatan Pacet :</p> <p>1. Desa Kembangsore</p> <p>2. Desa Kesimantengah</p>	<p>1.Situs Prasasti Kembangsore</p> <p>1.Candi Kesimantengah</p>	<p>Pendidikan Sejarah</p> <p>Pendidikan Sejarah</p>
VIII	<p>Kecamatan Trawas :</p> <p>1. Desa Kemloko</p>	<p>1.Situs Reco Lanang</p>	<p>Pendidikan Sejarah</p>



Gambar 1.1 bangunan peninggalan kerajaan majapahit candi tikus

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

Peninggalan Majapahit tidak hanya berupa bangunan, namun juga terdapat benda-benda peninggalan yang sudah disimpan di museum Trowulan yang dapat kita kunjungi untuk media pembelajaran. Berikut terdapat tabel data para pengunjung museum Trowulan di Mojokerto:

Tabel 1.2 pengunjung ke museum Trowulan dari tahun 2013-2015 menurut kategori  
Sumber : <https://disparpora.mojokertokab.go.id/>

	Bulan	Kategori Pengunjungan			Jumlah	
		Umum	Pelajar	Asing		
1	Januari	2,634	1,899	244	4,777	
2	Februari	1,155	1,748	133	3,036	
3	Maret	1,184	1,706	95	2,985	
4	April	1,162	1,847	93	3,102	
5	Mei	1,311	2,067	160	3,538	
6	Juni	804	1,134	162	2,100	
7	Juli	1,401	1,119	106	2,626	
8	Agustus	1,169	917	311	2,397	
9	September	894	899	224	2,017	
10	Oktober	609	1,786	208	2,603	
11	November	614	1,575	80	2,269	
12	Desember	684	1,573	43	2,300	
	<b>Jumlah</b>					
		<b>2015</b>	<b>13,621</b>	<b>18,270</b>	<b>1,859</b>	<b>33,750</b>
		<b>2014</b>	<b>24,165</b>	<b>9,467</b>	<b>2,169</b>	<b>35,801</b>
		<b>2013</b>	<b>33,079</b>	<b>13,785</b>	<b>1,237</b>	<b>48,101</b>

Dari informasi tabel di atas, seiring bertambahnya tahun semakin berkurangnya kunjungan masyarakat ke museum Trowulan. Padahal sudah banyak peninggalan yang ditemukan dan dapat dijadikan objek pembelajaran, namun pada masa kini banyak masyarakat yang kurang berminat untuk sekedar mengetahui tentang sejarah situs peninggalannya. Banyak yang cenderung melupakan peninggalan tersebut sehingga generasi selanjutnya juga kekurangan pengetahuan yang sama karena kurangnya informasi pengetahuan. Masyarakat juga jarang mengunjungi situs-situs tersebut, kebanyakan para turis yang memang memiliki rasa penasaran untuk mencari pengetahuan dari situs peninggalan.

Saat ini banyak sekali cagar budaya peninggalan yang berada di Indonesia, khususnya di kota/kabupaten Mojokerto, ada yang berupa candi, arca, senjata dan lain-lain. Namun, masyarakat kurang kesadaran dalam menjaga, mempertahankan dan melestarikan cagar budaya, khususnya anak-anak yang kurang berminat dalam membaca sejarah. Contohnya saja dengan adanya berita baru-baru ini ditemukan situs baru di kota/kabupaten Mojokerto, namun menurut berita radar mojokerto pada tanggal 13 Juli 2017 tempat tersebut merupakan lahan yang disewakan Rp 19,5 Juta, dan parahnya lagi Lahan Situs Peninggalan Majapahit Jadi Pabrik Batu Bata dan kebanyakan batu bata yang merupakan cagar alam budaya banyak yang dicuri dan di jual dengan harga 300 ribu per batu bata.



Gambar 1.2 penemuan batu bata yang disebut-sebut sebagai bekas pelabuhan peninggalan kerajaan Majapahit, namun sudah banyak yang dicuri dan di jual oleh masyarakat (kiri), lahan yang ditemukan terdapat cagar budaya peninggalan kerajaan majapahit (kanan).

Sumber : <https://radarmojokerto.jawapos.com/read/2017/07/13/974/berbentuk-bata-kuno-ada-dugaan-bekas-pelabuhan>

Dari informasi di atas, seharusnya pembelajaran tentang cagar budaya harus dilakukan. Namun, penyampaian yang sudah disampaikan dianggap kurang lengkap, kebanyakan berupa buku sejarah dan sudah dipelajari oleh banyak sekolah, sehingga banyak anak-anak yang kurang mengetahui banyaknya situs-situs peninggalan yang tersebar khususnya di kota/kabupaten Mojokerto. Oleh karena itu, untuk menyampaikan sejarah Majapahit dibutuhkan buku yang lengkap kontennya, sehingga mendorong peneliti untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran yaitu pengembangan bahan ajar berupa buku ensiklopedi. Buku ensiklopedi merupakan beberapa tulisan yang berisi penjelasan yang menyimpan informasi mengenai keseluruhan cabang ilmu pengetahuan tertentu yang disusun berdasarkan abjad, kategori atau volume terbitan dan pada umumnya tercetak dalam bentuk rangkaian buku yang tergantung pada jumlah bahan yang disertakan. Pengetahuan yang disusun menjadi bentuk buku tidak akan sampai ke tangan anak-anak jika orang tua tidak berperan aktif di dalamnya. Orang tua merupakan guru pertama dalam pendidikan anak-anaknya, karena sebagian banyak waktu pasti dilakukan bersama dengan orang tuanya. Menurut Supriyanto, seorang tenaga ahli perpustakaan Nasional, berdasarkan penelitian minat baca Indonesia sangatlah rendah yakni hanya 40 persen saja. Jika dianalogikan, dari 66 orang dapat dipastikan hanya 1 orang saja yang membaca buku. Sehingga peran orang tua juga sangat diperlukan untuk meningkatkan minat baca anak-anak. Banyak faktor yang mempengaruhi minat baca, baik dilihat dari sudut pandang orang tua maupun anak-anak, beberapa di antaranya adalah kesibukan orang tua modern yang lebih meluangkan waktunya untuk mencari nafkah daripada mendidik anak-anaknya, serta tidak adanya ketersediaan buku-buku atau perpustakaan rumahan, walaupun memiliki buku dengan jumlah yang sedikit setidaknya itu sudah cukup untuk memberikan pengetahuan kepada anak-anak apalagi meluangkan waktu mereka untuk membacanya.

Harapannya media buku ini dapat meningkatkan ketertarikan anak-anak, untuk lebih menjaga dan melestarikan cagar alam kebudayaan peninggalan kerajaan Majapahit. Selain itu juga memberikan pengetahuan yang luas mengenai peninggalan Kerajaan Majapahit yang banyak ditemukan di Mojokerto kepada anak-anak.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

- a. Rendahnya minat anak-anak dalam mempelajari dan mengetahui tentang sejarah situs peninggalan kerajaan Majapahit.
- b. Sedikitnya buku yang mempelajari secara lengkap tentang peninggalan Kerajaan Majapahit.
- b. Kurangnya kesadaran masyarakat, khususnya peran orang tua terhadap anaknya dalam menjaga dan melestarikan cagar budaya yang menjadi warisan penting untuk pengetahuan di masa ke depan melalui minat baca.

### **1.3 Rumusan Masalah**

“ Bagaimana merancang buku ensiklopedia tentang peninggalan majapahit yang mampu memberikan informasi mengenai situs peninggalan kerajaan Majapahit berupa bangunan, dan benda untuk dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat, khususnya anak-anak usia 10-12 tahun? “

### **1.4 Batasan Masalah**

- a. Area riset dilakukan di sekitar Kota/Kabupaten Mojokerto, peninggalan yang di riset berupa bangunan antara lain candi, petilasan, makam, arca, pendopo agung serta kolam, dan benda berupa terakota, prasasti, koleksi benda negara lain, senjata, sumur, lingga yoni, perlengkapan upacara, umpak dan mata uang, perhiasan dan cermin, alat rumah tangga, serta alat musik, area riset meliputi kecamatan Trowulan, kecamatan Sooko, kecamatan Bangsal, kecamatan Ngoro, kecamatan Jatirejo, kecamatan Gedeg, kecamatan Pacet, dan kecamatan Trawas.

- b. Target audiens yang disasar adalah anak-anak sd kelas 4,5 dan 6, selain sebagai media pembelajaran yang baik juga menerapkan kesadaran agar senantiasa melestarikan cagar budaya peninggalan kerajaan Majapahit.
- c. Buku ini berisi tentang macam-macam situs peninggalan kerajaan Majapahit, konten yang terdapat dalam buku ini meliputi : tentang sejarah, serta peninggalan yang telah ditemukan.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan perancangan yang hendak dicapai berdasarkan perumusan masalah adalah :

- a. Membuat buku ensiklopedia sebagai media pengetahuan di masyarakat, bahwa cagar budaya harus dijaga dan dilestarikan untuk generasi selanjutnya.
- b. Menjadi media pembelajaran yang baik tentang sejarah situs peninggalan di kota/kabupaten Mojokerto yang memang banyak cagar budaya yang harus dilestarikan.

### **1.6 Manfaat Perancangan**

#### **a. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, sekurang-kurangnya dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan dan pengetahuan tentang cagar budaya peninggalan zaman dahulu.

#### **b. Manfaat Praktis**

##### **1. Bagi Penulis**

Menambah wawasan penulis mengenai sejarah situs peninggalan kerajaan Majapahit di kota/kabupaten Mojokerto, untuk selanjutnya dijadikan sebagai acuan dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang cagar budaya.

##### **2. Bagi Mahasiswa sebagai target audiens**

#### **a. Segmentasi Target Audiens**

· Usia : 10 - 12 tahun

- Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Pekerjaan : Siswa sekolah dasar
- Tinggal di Jawa Timur, khususnya perkotaan.
- Suka dengan sejarah

Target audien di atas adalah target audiens utama, karena berdasarkan statistik pengunjung Museum, pengunjung yang paling banyak adalah dari para pelajar.

Target audiens sekunder adalah dari kalangan umum yang *range* usianya bisa berapapun dari muda hingga tua.

- b. Dapat membantu mempelajari peninggalan cagar budaya kerajaan Majapahit di kota/kabupaten Mojokerto
  - c. Menambah ilmu pengetahuan tentang cagar budaya peninggalan kerajaan majapahit.
3. Bagi Ilmu Pengetahuan
- a. Sebagai bahan referensi dalam ilmu pendidikan sehingga dapat memperkaya dan menambah wawasan.
  - b. Menambah keilmuan tentang sejarah peninggalan kerajaan Majapahit sebagai cagar budaya yang dilindungi.
4. Bagi peneliti berikutnya
- Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau dikembangkan lebih lanjut, serta referensi terhadap penelitian yang sejenis.

## **1.7 Ruang Lingkup**

### **1.7.1 Ruang Lingkup Output**

Buku ensiklopedia tentang peninggalan kerajaan Majapahit di Mojokerto.

### **1.7.2 Ruang Lingkup Studi**

Ruang lingkup studi mencakup studi literatur dan studi eksisting. Berikut adalah rinciannya:

#### **1. Studi Visual Konten :**

- a. Ilustrasi
  - Mencari gaya ilustrasi.

b. Prototype buku

Output perancangan berupa buku ensiklopedia dengan konten situs peninggalan kerajaan Majapahit di kota/kabupaten Mojokerto dan dilengkapi dengan foto-foto peninggalan sejarah.

c. Layout

Studi tentang tata letak pengaturan tulisan-tulisan dan gambar-gambar agar memudahkan menyampaikan informasi dengan tepat. Serta pemilihan warna yang cerah dan menarik perhatian anak-anak.

d. Konten

Peninggalan kerajaan Majapahit di Mojokerto.

**2. Studi Eksisting**

Mempelajari dan menganalisis buku yang mengangkat tema sejarah dalam studi eksisting serta mempelajari jenis ilustrasi yang digunakan, diantaranya buku "*Seri Fakta dan Rahasia dibalik Candi*", buku "*The Interactive Art Book*", buku "*Everything Ancient Egypt*", dan buku "*Ayo, Berlatih silat!*".

**3. Dokumentasi data/artefak**

Mendokumentasikan artefak peninggalan kerajaan majapahit berupa foto, sejumlah data dan sejarah tentang peninggalannya

**4. Survey Lapangan, Observasi**

Mengamati dan mengunjungi situs-situs peninggalan kerajaan Majapahit

**5. Studi literatur**

Mencari informasi dengan membaca sejumlah buku tentang kerajaan Majapahit serta peninggalannya yang ada di kota/kabupaten Mojokerto.

**1.7.3 Ruang Lingkup Metode**

Metode penelitian memakai metode Exploratory Research Method adalah dengan survey lokasi/studi lapangan, observasi sejumlah peninggalan, wawancara mendalam dengan sejumlah stakeholder di kota/kabupaten Mojokerto, tour guide di PIM, analisis artifak serta mencari data dokumentasi dari pihak PIM.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

## **BAB II**

### **KAJIAN LITERATUR**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka Sumber Konten**

##### **2.1.1 Sejarah Kerajaan Majapahit**

Pada abad ke 10 M, raja Mataram Kuna Wawa memindahkan kota kedudukan raja, yang awalnya di Jawa Tengah, ke Jawa bagian Timur. Hipotesis telah banyak dikemukakan oleh para ahli, ada yang menyatakan bahwa pemindahan ibukota tersebut karena adanya wabah penyakit, rakyat yang melarikan diri ke Jawa bagian Timur karena raja-raja masa itu memerintah dengan kejam, perpindahan itu dipicu karena adanya serangan dari Sriwijaya, disebabkan bencana gunung alam letusan Gunung Berapi, serta kejelasan terbaru yang menyatakan bahwa pemindahan ibukota sebenarnya mencari Mahameru yang lebih ideal di Jawa Timur. (Munandar, 2004)

Selanjutnya berkembanglah kerajaan-kerajaan di Jawa Timur, mulai dari masa pemerintahan Mpu Sendok bersama dinasti Isananya. Pada masa pemerintahan Airlangga kerajaan Mataram, kerajaan tersebut terpaksa terbagi dua yaitu : Janggala (Kahuripan) dan Panjalu (Kadiri). Kemudian kerajaan Kadiri pun berkembang lebih pesat dan lebih berperan dalam sejarah panjang abad ke 12 M. Menyusul kemudian kerajaan Majapahit yang kemudian menjelma menjadi penguasa Nusantara.

Kerajaan Majapahit adalah sebuah kerajaan yang berpusat di Jawa Timur, Indonesia, yang pernah berdiri dari sekitar tahun 1293 hingga 1500M. Kerajaan ini mencapai puncak kejayaannya menjadi kemaharajaan raya yang menguasai wilayah yang luas di Nusantara pada masa kekuasaan Hayam Wuruk, yang berkuasa dari tahun 1350 hingga 1389. Kerajaan Majapahit adalah kerajaan Hindu-Buddha terakhir yang menguasai Nusantara dan dianggap sebagai salah satu dari negara terbesar dalam sejarah Indonesia. Menurut Negarakertagama, kekuasaannya terbentang di Jawa, Sumatra, Semenanjung Malaya, Kalimantan, hingga Indonesia timur, meskipun wilayah kekuasaannya masih diperdebatkan.

### **2.1.2 Peninggalan Kerajaan Majapahit**

Indonesia merupakan negara yang sarat akan kebudayaan, jika melihat dari masa lalunya banyak sekali peninggalan kebudayaan yang ditinggalkan. Banyak peninggalan yang dapat kita lestarikan, salah satunya adalah cagar budaya. Cagar budaya di Indonesia sangat banyak, ada yang berupa relief, arca, sampai bangunan-bangunan peninggalan berupa candi.

### **2.1.3 Jenis peninggalan kerajaan majapahit**

#### **1. Kategori benda**

Sesuatu yang sudah ditinggalkan dan masih dapat disimpan untuk dapat dibuktikan bahwa kebenaran sejarah benar-benar terjadi.

#### **2. Kategori kawasan**

Suatu tempat yang mencakup adanya peninggalan bangunan di satu wilayah.

##### **a. Kawasan Trowulan**

Peninggalan banyak tersebar di Indonesia, khususnya di daerah Mojokerto, yang pada dasarnya pernah menjadi pusat pemerintahan kerajaan Majapahit. Peninggalan tersebut terletak di kawasan Trowulan, Mojokerto, yang letaknya tidak berjauhan antara satu sama lain. Satuan Ruang Geografis Trowulan memiliki luas lahan 92,6 Km<sup>2</sup> dan berkaitan erat dengan Kerajaan Majapahit yang didirikan oleh Raden Wijaya. Berdasarkan sumber-sumber prasasti, naskah, dan tinggalan purbakala terbukti bahwa Satuan Ruang Geografis Trowulan sudah digunakan sebagai pemukiman sejak abad X-XV. Selain itu juga terdapat tinggalan lain dari masa pra-Majapahit yang ditemukan tumpang tindih dengan tinggalan dari masa Majapahit. Temuan-temuan tersebut antara lain candi, gapura, kolam, waduk, jaringan kanal, unsur bangunan, ribuan peralatan rumah tangga dari terakota, dan keramik. Temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa area ini merupakan pemukiman yang padat.

### **3. Kategori situs**

Merupakan lokasi kejadian, struktur, objek, atau hal lain, baik aktual, virtual, lampau, atau direncanakan.

#### **a. Candi**

Penelitian arkeologi di Trowulan pertama kali dilakukan oleh W. Wardenaar pada tahun 1815 atas perintah Sir Thomas Stamford Raffles, Letnan Gubernur Jenderal Kerajaan Inggris untuk Jawa (1811-1816). Wardenaar diberi tugas untuk mengadakan pencatatan peninggalan arkeologi di daerah Mojokerto. Hasil kerja Wardenaar tersebut digunakan sebagai sumber tulisan Raffles dalam bukunya yang berjudul "The History of Java" (1817). Dalam buku itu disebutkan berbagai objek arkeologi sebagai peninggalan Kerajaan Majapahit yang berada di Satuan Ruang Geografis Trowulan. Penelitian penting yang mencoba untuk merekonstruksi ibukota Majapahit pertama kali dilakukan oleh Maclaine Pont pada tahun 1926. Hasil penelitian tersebut dimuat dalam Majalah *Oudheidkundige Verslag* yang berjudul *De Kraton van Madjapahit*. Sebelumnya juga telah ada rintisan penelitian yang dilakukan oleh Raden Adipati Ario Kromodjo Adinegoro, seorang Regent Modjokerto. Gambaran umum mengenai keindahan ibukota Majapahit juga diceritakan dalam naskah *Nagarakrtagama* yang ditulis oleh Mpu Prapanca pada tahun 1365. Mengingat luas kawasan tersebut, banyak pihak yang terlibat dalam pengelolaan dikarenakan adanya perbedaan pemilik. Hanya sebagian kecil area saja yang dimiliki oleh pemerintah dan sisanya dimiliki oleh perorangan atau perusahaan. Beberapa area yang dimiliki dan dikelola oleh pemerintah yaitu area Candi Brahu, Candi Tikus, Candi Wringinlawang, Kolam Segaran, Candi Gentong I dan II, Candi Minakjinggo, Candi Kedaton, Situs Sentonorejo, serta Gapura Bajangratu. Kepemilikan tersebut berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 177/M/1998 tanggal 21 Juli 1998. Ruang geografis di luar yang dikuasai oleh Pemerintah dimiliki dan/atau dikuasai oleh masyarakat.

#### **b. Petilasan**

Petilasan adalah istilah yang diambil dari bahasa Jawa (kata dasar "tilas" atau bekas) yang menunjuk pada suatu tempat yang pernah disinggahi atau didiami oleh seseorang (yang penting).

c. Makam

Makam adalah kata lain dari kuburan, yaitu tempat disemayamkannya seseorang setelah ia wafat. Biasanya, makam bersejarah ini adalah makam para raja dan keluarganya, atau makam para ulama dan tokoh terkenal.

#### **2.1.4 Fungsi peninggalan kerajaan majapahit**

Salah satu peninggalan dari kerajaan Majapahit adalah candi. Candi sebenarnya merupakan salah satu bangunan keagamaan yang pernah digunakan zaman dahulu ketika agama Hindu Budha yang merebak dipeluk masyarakat Jawa kuna. Berdasarkan bukti-bukti yang sampai kepada kita diketahui bahwa perkembangan kebudayaan Hindu-Budha di Jawa berlangsung sekitar abad 8-15 M. Majapahit masuk dalam kategori zaman klasik muda, sehingga dapat disimpulkan bahwa kegunaan candi di masa itu didedikasikan bagi pemujaan nenek moyang yang telah diperdewa. Dengan demikian bangunan candi jelas merupakan monumen keagamaan yang bersifat sakral karena diperuntukkan sebagai media untuk "berkomunikasi" dengan adikodratnya. (Catuspatha Arkeologi Majapahit, 2011)

## **2.2 Tinjauan Buku**

### **2.2.1 Buku**

Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman. Seiring dengan perkembangan dalam bidang dunia informatika, kini dikenal pula istilah *e-book* atau buku-e (buku elektronik), yang mengandalkan perangkat seperti komputer meja, komputer jinjing, komputer tablet, telepon seluler dan lainnya, serta menggunakan perangkat lunak tertentu untuk membacanya.

Dalam bahasa Indonesia terdapat kata *kitab* yang diserap dari bahasa Arab (كتاب), yang memiliki arti buku. Kemudian pada penggunaan kata tersebut, kata kitab ditujukan hanya kepada sebuah teks atau tulisan yang dijilid menjadi satu. Biasanya kitab merujuk kepada jenis tulisan kuno yang mempunyai ketetapan hukum, atau dengan kata lain merupakan undang-undang yang mengatur. Istilah kitab biasanya digunakan untuk menyebut karya sastra para pujangga pada masa lampau yang dapat dijadikan sebagai bukti sejarah untuk mengungkapkan suatu peristiwa masa lampau seperti halnya kitab suci. Kerajaan-kerajaan di Nusantara pada masa lampau memberi kedudukan yang penting bagi para pujangga untuk menceritakan kehidupan dan kekuasaan raja-raja pada waktu itu untuk diriwayatkan dengan cara ditulis. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Buku> diakses pukul 17.54). Menurut KBBI, buku adalah lembar kertas yang berjilid yang berisi tulisan atau kosong. Menurut Oxford, buku adalah hasil karya yang ditulis atau bercetak dengan halaman yang ditulis.

Jadi dapat disimpulkan bahwa buku atau kitab merupakan kumpulan kertas yang dijilid atau direkatkan menjadi satu, terkadang berisi tulisan, gambar, maupun kosong, sehingga membentuk sebuah hasil karya yang memiliki berbagai macam fungsi. Jika buku kosong pun terkadang banyak yang menggunakannya sebagai buku catatan untuk diisi secara pribadi, namun jika terdapat gambar dan tulisan, buku bisa menjadi sarana ilmu pengetahuan yang dapat memberikan berbagai macam informasi, tergantung konten atau bahasan yang disajikan di dalam buku tersebut. Ada buku yang membahas tentang ilmu pengetahuan untuk kalangan anak-anak, ada juga yang membahas cerita fantasi berbentuk novel yang juga diperuntukkan bagi semua umur.

Di Indonesia ini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan juga sudah menetapkan panduan untuk tingkat kemampuan baca anak. Menurut buku “Belajar menulis cerita anak”, tingkatan tersebut di bagi menjadi 6 bagian :

Tabel 2.1 Tingkat kemampuan buku anak  
 Sumber : Buku “Belajar menulis cerita anak” karya Arleen A.

No		Pembaca Awal	Pembaca Pemula	Pembaca Madya
1	Kemampuan Fonetik	Mengenal huruf tapi belum dapat mengeja	Mulai dapat mengeja beberapa kombinasi huruf	Sudah dapat mengeja semua kombinasi huruf
2	Kosakata	Paham sebagian	Paham sebagian besar dengan bantuan	Paham sebagian besar tanpa bantuan
3	Tata Bahasa	Paham arti intonasi ketika dibacakan	Paham fungsi tanda baca titik, koma, dan tanda tanya	Paham fungsi hampir semua tanda baca dan menguasai intonasi
4	Penggunaan Konteks	Menggunakan ilustrasi untuk memahami cerita	Menggunakan ilustrasi untuk memahami bacaan	Memahami arti kalimat dari pemahaman kata-kata
5	Kemampuan interpretasi dan memberikan respons	Dapat menjawab sebagian pertanyaan terkait bacaan	Dapat menjawab hampir semua pertanyaan terkait bacaan	Dapat menjawab pertanyaan terkait bacaan, dapat menceritakan ulang dan melakukan prediksi
6	Perilaku Membaca	Menyimak hampir sepanjang waktu ketika dibacakan	Attention span yang sudah cukup untuk menyimak seluruh cerita	Menunjukkan minat dan mampu memilih buku dengan mandiri

## **2.2.2 Jenis Buku**

### **a. Novel**

Karangan prosa yang panjang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku.

### **b. Cerita Bergambar**

Buku yang berisi sebuah cerita dan mengandung banyak gambar ilustrasi untuk memberi kesan menarik bagi anak-anak, sehingga mereka tertarik untuk membaca karena banyaknya gambar yang menarik.

### **c. Komik**

Suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks.

Menurut Hurlock (1978), komik merupakan sebuah media yang dapat memberikan model yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan kepribadian anak. Komik juga dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi, sarana untuk menyampaikan cerita, pesan, dan bahkan sampai pada hal-hal yang berbau ilmiah sekalipun seperti halnya genre sastra anak yang lainnya.

Menurut Sudjana dan Rifai (2011), komik dapat dipergunakan sebagai bahan ajar berupa komik. Komik dapat dijadikan bahan ajar karena dapat mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar siswa, dan menimbulkan minat apresiasi siswa.

### **d. Ensiklopedi**

Sejumlah tulisan yang berisi penjelasan yang menyimpan informasi secara komprehensif dan cepat dipahami serta dimengerti mengenai keseluruhan cabang ilmu pengetahuan atau khusus dalam satu cabang ilmu pengetahuan tertentu yang tersusun dalam bagian artikel-artikel dengan satu topik bahasan pada tiap-tiap artikel yang disusun berdasarkan abjad, kategori atau volume

terbitan dan pada umumnya tercetak dalam bentuk rangkaian buku yang tergantung pada jumlah bahan yang disertakan.

**e. Novel Komik**

Buku fiksi yang memadukan komik dan novel dalam satu buku. Dengan kata lain, komik yang ditampilkan bukan sekedar komik biasa, melainkan bagian dari alur cerita.

**f. Mewarnai**

Buku yang dikhususkan untuk melatih kepekaan warna, bisa dikategorikan untuk anak-anak maupun dewasa.

**g. Dongeng**

Merupakan bentuk sastra lama yang bercerita tentang suatu kejadian yang luar biasa yang penuh khayalan (fiksi) yang dianggap oleh masyarakat suatu hal yang tidak benar-benar terjadi. Dongeng merupakan bentuk cerita tradisional atau cerita yang disampaikan secara turun-temurun dari nenek moyang.

Menurut buku berjudul “Belajar menulis cerita anak” karya Arleen A. , pembagian kategori buku berdasarkan kemampuan baca anak dapat dibedakan menjadi 5 kategori yang menurut usia masing-masing anak, yaitu :

- a. Buku kata-kata (Word book) untuk bayi usia kurang lebih 3 tahun.

Ciri-ciri buku :

- 1. Belum mengandung cerita, atau hanya cerita tanpa plot.
- 2. Halaman dipenuhi gambar.
- 3. 1-2 kata per halaman, menjelaskan gambar.
- 4. Kata-kata amat sederhana, kebanyakan kata benda.
- 5. Jumlah halaman 10-20

- b. Buku cerita bergambar pendek (Picture Book) untuk anak usia 2-5 tahun

Ciri-ciri buku :

- 1. Mengandung cerita sederhana.
- 2. Halaman dipenuhi gambar.
- 3. 1-2 kalimat pendek per halaman.

4. Kosakata sederhana.
  5. Kalimat sederhana, jarang menggunakan kalimat majemuk.
  6. Gambar dan kata-kata saling melengkapi
  7. Jumlah halaman 16-24
- c. Buku cerita bergambar panjang (Picture Book) untuk anak usia 4-7 tahun
- Ciri-ciri buku :
1. Mengandung cerita dengan plot yang lebih lengkap
  2. Halaman dipenuhi gambar
  3. 2-5 kalimat per halaman
  4. Kosakata mulai bertambah
  5. Kalimat majemuk sudah mulai digunakan
  6. Gambar dan kata-kata bisa saling melengkapi, bisa juga gambar merupakan pelengkap dari teks yang sudah berdiri dengan sendirinya
  7. Jumlah halaman 20-48
- d. Buku dengan bab (Chapter Book) untuk anak usia 5-8 tahun
- Ciri-ciri buku :
1. Cerita sudah lebih panjang dan dibagi dalam beberapa bab
  2. Halaman tidak lagi dipenuhi gambar, hanya ada beberapa gambar pada satu bab nya
  3. Kosakata diperluas
  4. Kalimat majemuk digunakan dengan bebas
  5. Terkadang menggunakan idiom
  6. Halaman penuh dengan teks tetapi dengan font yang besar
  7. Jumlah halaman 40-100
- e. Novel untuk anak usia 7 tahun keatas
- Ciri-ciri buku
1. Ceritanya panjang dengan plot yang lebih rumit biasanya dibagi dalam bab
  2. Tidak bergambar
  3. Halaman penuh dengan teks dengan ukuran font kecil
  4. Kosakata yang kaya

5. Kalimat dengan berbagai struktur
6. Penggunaan idiom atau ekspresi lain untuk memperkaya tulisan
7. Jumlah halaman lebih dari 80

Kesimpulannya, target segmen yang dituju adalah anak SD usia 10 tahun jadi tidak masalah jika buku banyak mengandung tulisan daripada gambar, karena sebagian besar usia 10 tahun merupakan pembaca madya yang mana sudah memahami isi buku yang disajikan.

## **2.3 Tinjauan Teori**

### **2.3.1 Elemen Visual konsep desain**

#### **a. Layout**

Menurut Suriyanto Rustan, layout di dalam desain grafis itu adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep / pesan yang dibawanya. Jadi, layout merupakan tata letak suatu elemen-elemen desain yang ditempatkan pada suatu bidang tertentu dengan menggunakan media tertentu yang berguna untuk mendukung konsep yang sudah dibuat sebelumnya. Ada 3 elemen dalam mendesain layout :

#### **1. Teks**

Elemen yang terdapat di dalam buku yang berupa teks dan biasanya digunakan sebagai media utama dalam penyampaian komunikasi / pesan. Elemen-elemen teks dalam buku dapat berupa Deck, Bodytext, Sub-judul, Pull Quotes, Caption, Callouts, Kickers, Initial Caps, spasi antar paragraf, Header & Footer, Running Head, Footnote, nomor halaman dan masthead.

#### **2. Visual**

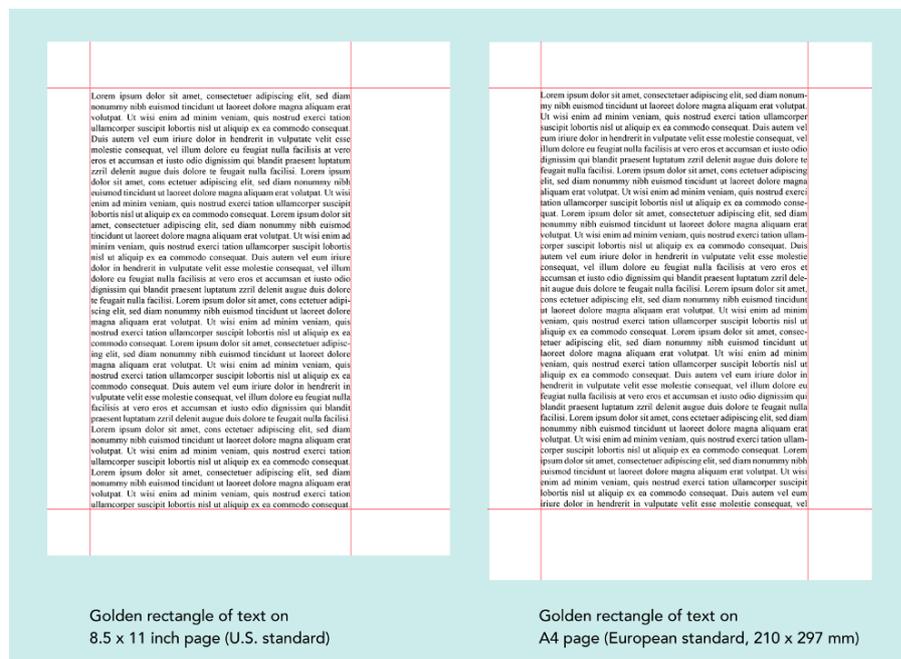
Elemen visual merupakan segala elemen kecuali teks yang terdapat dalam sebuah layout. Elemen teks dan visual pada dasarnya sama-sama saling menjelaskan satu sama lain sebagai media penyalur pesan, bersama-sama mereka disatukan di dalam sebuah layout agar membentuk sebuah kesatuan. Elemen visual dalam layout biasanya adalah foto, artworks, infographics, garis, kotak, inset, dan points.

#### **3. Invisible Elements**

Elemen yang terdapat dalam invisible elements merupakan pondasi atau kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan elemen teks dan visual ke dalam bidang layout. Invisible element terbagi dalam 2 jenis, yaitu margin dan grid. Margin adalah jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen layout. Sedangkan grid adalah alat bantu yang memudahkan dalam menentukan dimana harus meletakkan elemen layout, dan mempertahankan konsistensi serta kesatuan layout untuk sebuah karya desain yang mempunyai beberapa halaman, biasanya grid dapat menggunakan kombinasi lebih dari satu sistem grid. Berikut macam-macam Grid :

a. *Manuscript Grid*

Biasanya digunakan di pembuatan file dokumen, e-books, pdf, dan presentasi yang membutuhkan banyak teks di dalamnya. Dokumen-dokumen yang biasanya dikerjakan di microsoft word maupun bentuk presentasi yang banyak teks akan selalu menggunakan *manuscript grid*. Pada microsoft word pasti terdapat header, footer, dan jarak pembatas pada kertas.

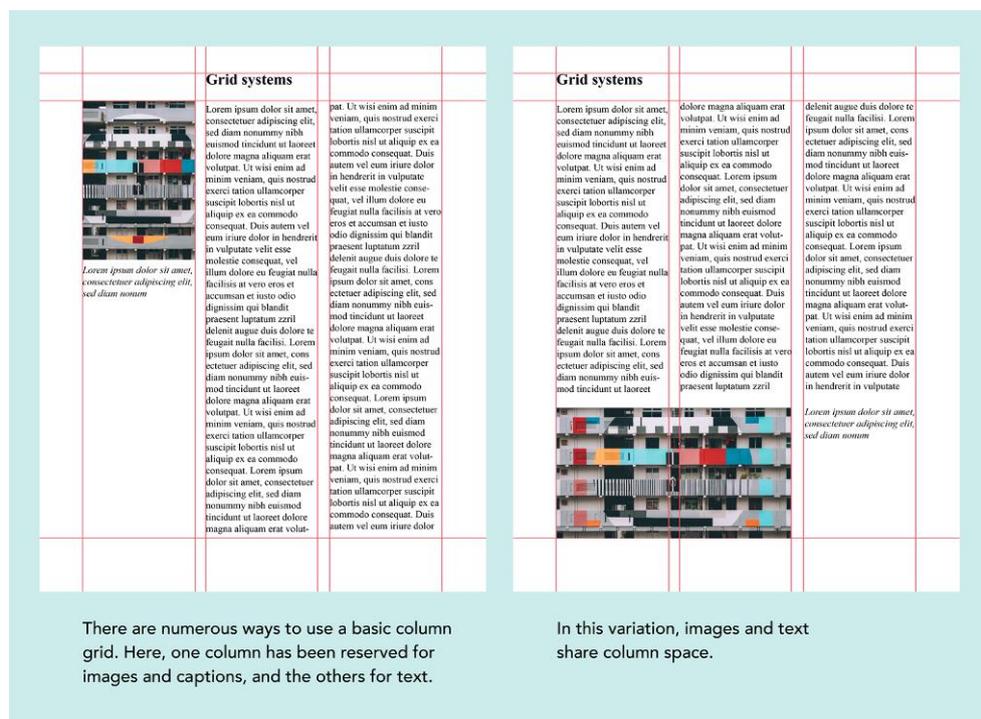


Gambar 2.1 Contoh *Manuscript Grid*

Sumber : [visme.co/blog/layout-design](http://visme.co/blog/layout-design), di akses tanggal 16 November 2019 pukul 21.06

b. *Column Grid*

Biasanya digunakan di pembuatan majalah agar mudah dibaca. Namun, karena perkembangan jaman, sudah mulai digunakan pada desain website untuk majalah maupun koran digital. Column grid minimal memiliki 2 buah kolom sampai enam buah kolom. Teks dan gambar pada column grid dapat diletakkan sesuai dengan garis vertikal yang ada yang membentuk kolom. Gambar dapat diletakkan dalam satu kolom, atau dua kolom atau lebih, untuk menciptakan sebuah visual yang berbeda-beda.



There are numerous ways to use a basic column grid. Here, one column has been reserved for images and captions, and the others for text.

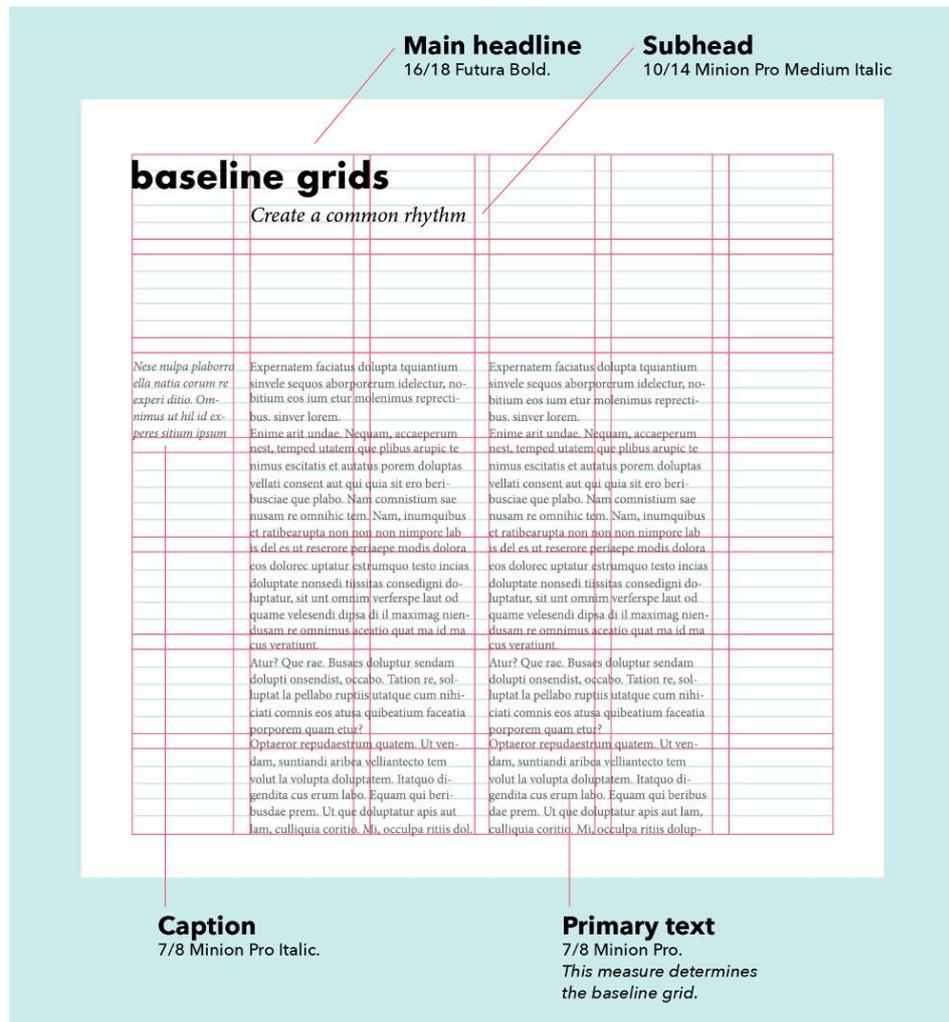
In this variation, images and text share column space.

Gambar 2.2 Contoh *Column Grid*

Sumber : [visme.co/blog/layout-design](http://visme.co/blog/layout-design), di akses tanggal 16 November 2019 pukul 21.06

c. *Baseline Grid*

Grid ini biasanya membuat sebuah bacaan menjadi nyaman yang mana desainnya lebih mengutamakan banyak teks. Hampir mirip dengan *column grid* yang tidak hanya memiliki kolom saja, namun juga memiliki baris. Biasanya digunakan pada koran yang menggunakan kolom dan *modular grid* untuk merapikan teks agar lebih nyaman dan mudah dibaca.

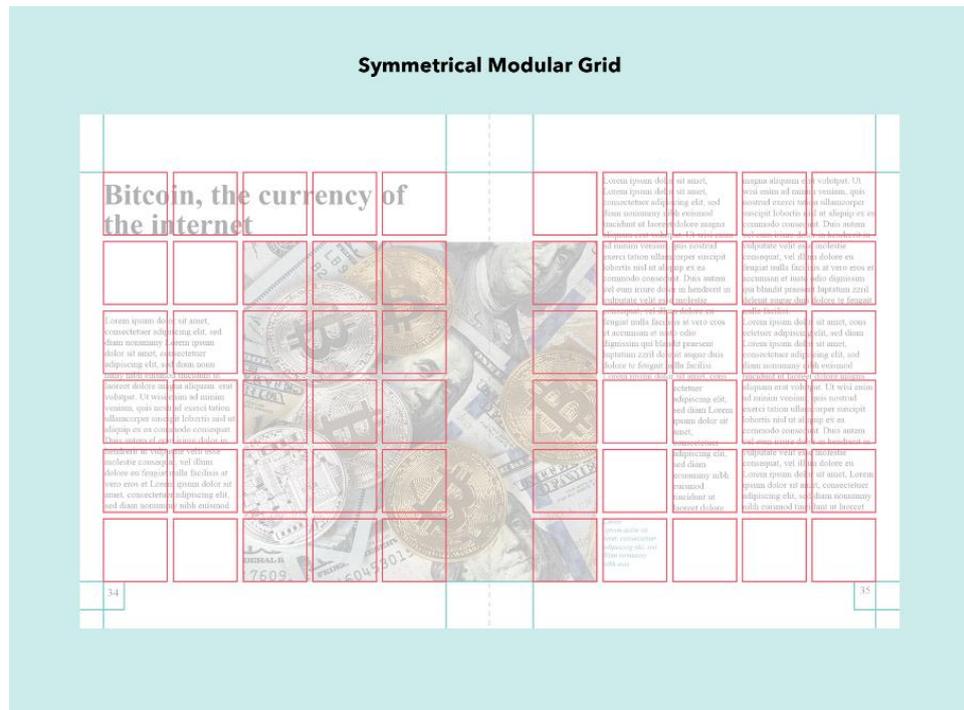


Gambar 2.3 Contoh Baseline Grid

Sumber : [visme.co/blog/layout-design](https://visme.co/blog/layout-design), di akses tanggal 16 November 2019 pukul 21.06

#### d. Modular Grid

Seperti papan *checklist* yang dapat memperlihatkan banyak benda untuk akses yang lebih mudah. Menggunakan grid ini dapat membuat teks menjadi lebih rapi, yang mana juga membuat *headings* dan *subheadings* menjadi lebih proporsional yang menghubungkan dengan *body text*, membuat lebih nyaman dibaca untuk pembaca.

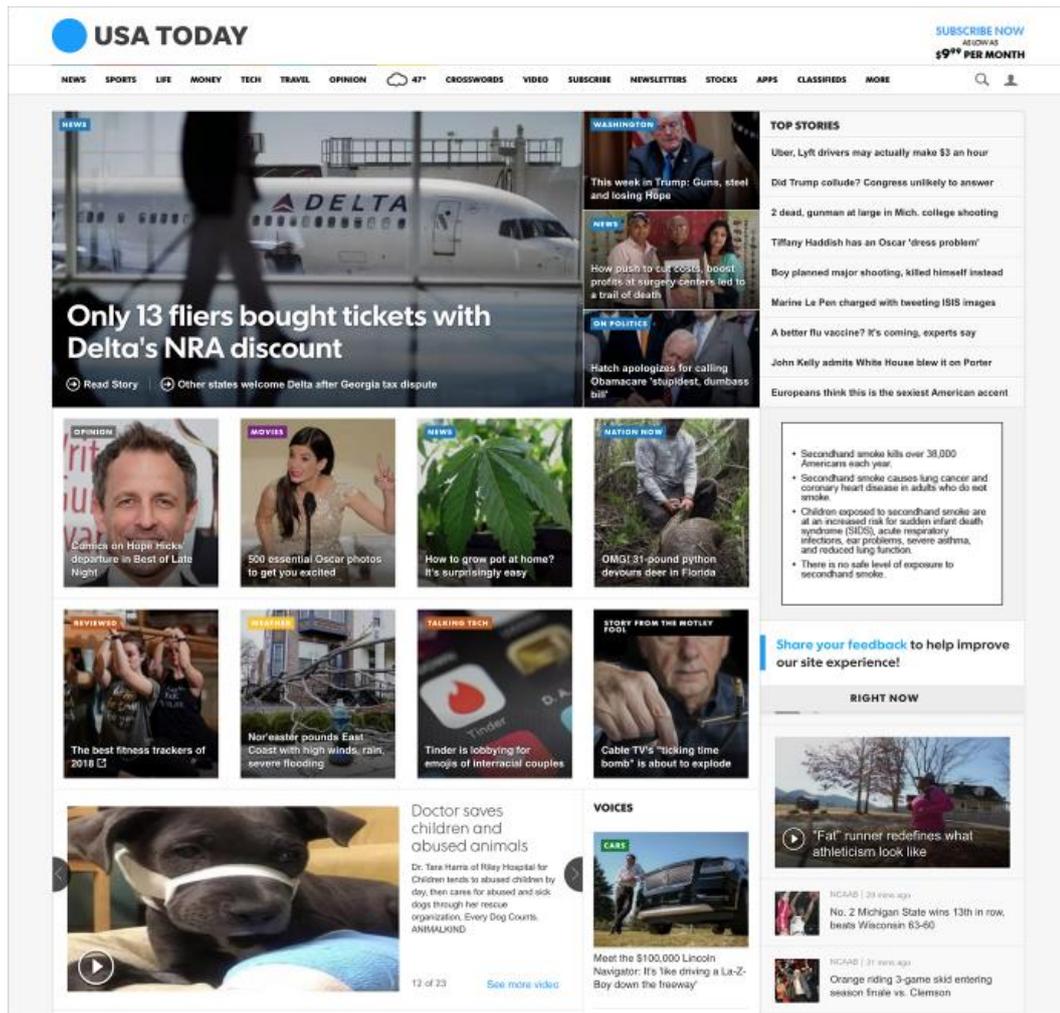


Gambar 2.4 Contoh *Modular Grid*

Sumber : [visme.co/blog/layout-design](http://visme.co/blog/layout-design), di akses tanggal 16 November 2019 pukul 21.06

e. *Hierarchical Grid*

Kebanyakan digunakan pada desain website, untuk mengatur konten-konten yang penting. *Hierarchical Grid* masih disebut kedalam grid karena *modules* masih digunakan di dalamnya. Tampilan yang dihasilkan cukup menarik setiap orang yang mengunjungi website tersebut, selain itu juga untuk kemudahan akses pembaca dalam mencari kebutuhan konten. Karena kebanyakan digunakan pada website saja, kemungkinan besar menggunakan grid ini sangat minim, bahkan tidak akan digunakan dalam pembuatan buku perancangan ini.



Gambar 2.5 Contoh Hierarchical Grid

Sumber : visme.co/blog/layout-design, di akses tanggal 16 November 2019 pukul 21.06

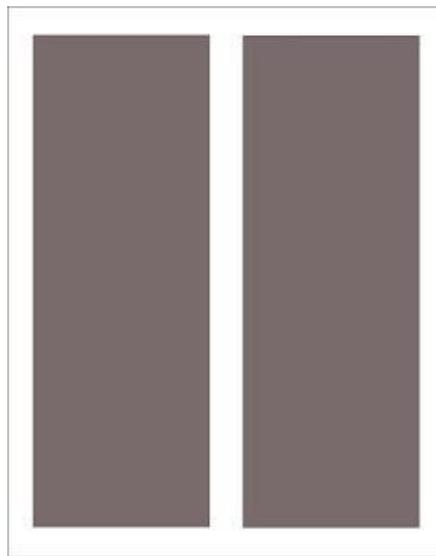
Selain elemen-elemen layout yang mendukung, juga terdapat prinsip-prinsip dasar layout, yang berguna untuk menentukan komposisi yang pas dalam desain sebuah buku. Prinsip dasar layout diantaranya adalah :

1. Keseimbangan / *balance*

Keseimbangan/Balancing merupakan prinsip dalam layout yang menghindari kesan berat/ketidakeimbangan bidang atau ruang yang terisi oleh unsur unsur seni rupa. Balanced dibagi menjadi dua, yaitu :

a. Keseimbangan Simetris

Keseimbangan simetris terjadi ketika keseimbangan unsur visual terjadi secara vertical ataupun horizontal. Gaya ini biasanya menggunakan dua elemen yang diletakan dengan tempat dan jarak yang sama seperti cermin (titik tengah adalah garis cermin). Biasanya keseimbangan simetris terdapat dalam buku pelajaran yang memiliki kurang lebih 2 grid saja, sehingga kebanyakan berisi informasi berupa tulisan.



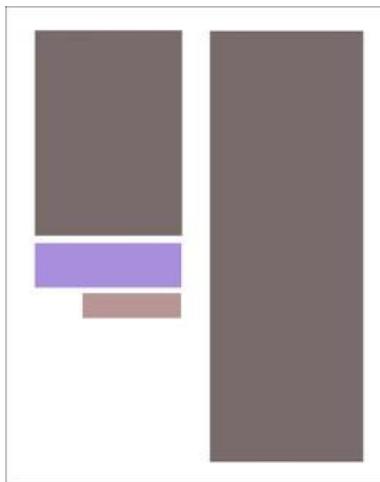
Gambar 2.6 keseimbangan layout simetris

Sumber :

<https://www.google.com/amp/s/desaingrafissmkgondang.wordpress.com/2017/06/22/prinsip-dasar-tata-letak-layout/amp/>

#### b. Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetris terjadi apabila unsur visual dari elemen desain tidak merata, namun tetap terlihat seimbang. Gaya ini menggunakan permainan visual kontras, warna, dan sebagainya dengan titik yang beraturan.



Gambar 2.7 keseimbangan layout asimetris

Sumber :

<https://www.google.com/amp/s/desaingrafissmkgondang.wordpress.com/2017/06/22/prinsip-dasar-tata-letak-layout/amp/>

## 2. Alur Baca/*Movement*

Alur baca dibuat oleh desainer yang dirancang secara sistematis dengan tujuan mengarahkan mata pembaca dari bagian satu ke bagian lainnya dalam menelusuri sebuah informasi.



Gambar 2.8 alur baca

Sumber :

<https://www.google.com/amp/s/desaingrafissmkgondang.wordpress.com/2017/06/22/prinsip-dasar-tata-letak-layout/amp/>

### 3. Penekanan/*Emphasis*

Sebuah teknik yang digunakan untuk memberikan penekanan pada unsur visual seperti gambar, judul teks, dll pada layout. Penekanan dibuat dengan cara membuat unsur visual yang diperbesar, dipertebal atau cara lainnya yang membuatnya lebih menonjol. Gambar, judul dll dibuat hanya satu buah saja, yang semakin menjelaskan layout tersebut, yang mana juga terdiri dari gambar dan tulisan.



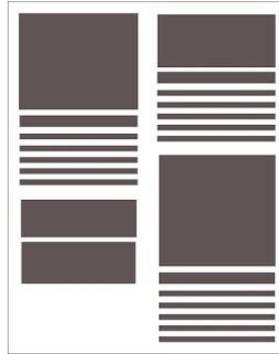
Gambar 2.9 penekanan

Sumber :

<https://www.google.com/amp/s/desaingrafissmkgondang.wordpress.com/2017/06/22/prinsip-dasar-tata-letak-layout/amp/>

### 4. Kesatuan/*Unity*

Menciptakan sebuah kesatuan dalam sebuah desain, seperti menyatukan beberapa gambar dengan pemisah garis dan memberikan informasi dari beberapa bagian tersebut sehingga tercipta keselarasan visual yang seimbang. Dalam Layout ini dapat dilihat bahwa kesatuan antara gambar dan tulisan seimbang, tidak hanya menyajikan tulisan yang banyak saja tetapi juga gambar yang tidak terlalu banyak.



Gambar 2.10 Kesatuan layout

Sumber :

<https://www.google.com/amp/s/desaingrafissmkpondang.wordpress.com/2017/06/22/prinsip-dasar-tata-letak-layout/amp/>

## **b. Tipografi**

Menurut Sihombing (2001: 58), Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi adalah sifat verbal dan properti visual dan efektif. Menurut Roy Brewer (1971) dalam buku “Pengantar Tipografi”: “Tipografi dapat memiliki arti luas, yang meliputi penataan dan pola halaman, atau cetakan atau dalam arti yang lebih sempit hanya mencakup pemilihan, pengaturan, dan berbagai hal yang berkaitan dengan pengaturan jalur pengaturan huruf (set), tidak termasuk ilustrasi dan elemen lainnya, bukan surat di halaman dicetak “. Tipografi merupakan sebuah bentuk komunikasi yang bersifat verbal / berbentuk tulisan, sehingga mampu membuat sebuah visual pada setiap orang yang menerima komunikasi / pesan tersebut.

### **1. Keterbacaan huruf**

Merupakan tingkat mata kemudahan untuk mengenali karakter / huruf / artikel tanpa kerumitan, sehingga keterbacaan menjadi salah satu poin penting dalam tipografi. Tingkat keterbacaan juga dibutuhkan disetiap umur, anak-anak pada umur 10 tahun sudah bisa membaca dengan lancar sehingga untuk pemilihan huruf yang terbilang kecil seperti di buku novel tidak menjadi masalah.

## 2. Jenis Huruf

Tipografi juga dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu :

1. **Sans-serif** / Rupa huruf tanpa kait  
Contoh Font : Calibri (ABCD abcd)
2. **Serif** / Rupa huruf berkait  
Contoh Font : Times New Roman (ABCD abcd)
3. **Blackletter / Old English / Textura**, jenis huruf yang umumnya banyak digunakan desain abad ke 18. Dikenal dengan garis yang terkesan dramatis tebal tipisnya, beberapa huruf berbentuk *serif* dengan pusaran rumit, banyak memainkan kontras tebal tipisnya garis.  
Contoh font : Old English Text MT (**A B C D** abcd)
4. **Humanis / Venetian**, berdasarkan tulisan tangan (*script*) gaya romawi di Italia.  
Contoh Font : Gill Sans MT (**A B C D** abcd)
5. **Old Style**, Rupa huruf *serif* yang sudah berupa *metal type*.  
Contoh Font : Garamond (ABCD abcd)
6. **Transitional**, Rupa huruf *serif*, muncul pertama kali sekitar tahun 1692 oleh Philip Grandjean. Campuran dari diantara *Old Style* dan *Modern*.  
Contoh Font : Georgia (ABCD abcd)
7. **Modern / Didone**, Rupa huruf *serif*, muncul sekitar akhir abad 17, menjelang zaman *Modern*.  
Contoh Font : Bodoni MT (ABCD abcd)
8. **Slab serif / Egytian Rupa huruf serif**, muncul sekitar abad 19, kadang disebut *Egyptian* karena bentuknya yang mirip dengan gaya seni dan arsitektur Mesir kuno.  
Contoh Font : Rockwell (**A B C D** abcd)

9. **Display / dekoratif**, muncul sekitar abad 19, untuk menjawab kebutuhan di dunia periklanan. Cirinya adalah ukurannya yang besar.

Contoh Font : Algerian (A B C D A B C D)

10. **Script dan cursive**, bentuknya menyerupai handwriting – tulisan tangan manusia. *Script*, hurufnya kecil-kecil dan saling menyambung, sedangkan *Cursive* tidak.

Contoh Font : Palace Script MT (A B C D a b c d)

11. **Roman**, pada awalnya adalah kumpulan huruf kapital seperti yang biasa ditemui di pilar dan prasasti Romawi, namun kemudian definisinya berkembang menjadi seluruh huruf yang mempunyai ciri tegak dan didominasi garis lurus kaku.

Contoh Font : Bembo (A B C D a b c d)

12. **Script**, merupakan goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab.

Contoh Font : Monotype Corsiva (A B C D a b c d)

### c. Ilustrasi

#### 2.3.3 Definisi Ilustrasi

Dari hasil penelitian Seth Spaulding tentang bagaimana siswa belajar melalui gambar-gambar, dapat disimpulkan sebagai berikut (James W. Brown dkk, 1959:410) :

1. Ilustrasi gambar merupakan perangkat pengajaran yang dapat menarik minat belajar siswa secara efektif.
2. Ilustrasi gambar merupakan perangkat tingkat abstrak yang dapat ditafsirkan berdasarkan pengalaman di masa lalu, melalui penafsiran kata-kata. Oleh sebab itu, guru hendaknya berhati-hati dalam menetapkan pengalaman artistic maupun pengalaman lingkungan di masa lampau. Pengalaman *artistic* maupun pengalaman lingkungan di masa lampau.

3. Ilustrasi gambar membantu para siswa membaca buku pelajaran terutama dalam menafsirkan dan mengingat –ngingat isi materi teks yang menyertainya.
4. Dalam booklet, pada umumnya anak-anak lebih menyukai setengah atau satu halaman penuh bergambar, disertai beberapa petunjuk yang jelas. Lebih baik lagi apabila lebih dari separuh isi booklet itu memuat ilustrasi gambar.
5. Ilustrasi gambar isinya harus dikaitkan dengan kehidupan nyata, agar minat para siswa menjadi efektif.
6. Ilustrasi gambar isinya hendaknya ditata sedemikian rupa sehingga tidak bertentangan dengan gerakan mata pengamat, dan bagian-bagian yang paling penting dari ilustrasi itu harus dipusatkan di bagian sebelah kiri atas medan gambar. Selanjutnya dari 50 buah hasil penelitian Edmund Faison tentang penggunaan gambar dan grafik dalam pengajaran, dapat disimpulkan sebagai berikut (James W. Brown dkk. 1959:416) :
  - 1) Terdapat beberapa hasil penelitian, yang menunjukkan bahwa untuk memperoleh hasil belajar siswa secara maksimal, gambar-gambar harus erat kaitannya dengan materi pelajaran, dan ukurannya cukup besar sehingga rincian unsure-unsurnya mudah diamati, sederhana, direproduksi bagus, lebih realistic, dan menyatu dengan teks.
  - 2) Terdapat bukti bahwa gambar-gambar berwarna lebih menarik minat siswa daripada hitam putih, dan daya tarik terhadap gambar bervariasi sesuai dengan umur, jenis kelamin serta kepribadian seseorang. Sekalipun demikian gambar-gambar berwarna tidak selamanya merupakan pilihan terbaik. Menurut hasil penelitian Seth Spaulding, kualitas warna diperlukan untuk gambar-gambar yang sifatnya realistic.
  - 3) Dari hasil penelitian Mabel Rudisill mengenai gambar-gambar yang lebih disukai anak-anak menunjukkan bahwa suatu penyajian visual yang sempurna realismenya adalah pewarnaan, karena pewarnaan pada gambar akan menumbuhkan impresi atau kesan realistik.

#### **d. Fotografi**

Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), definisi fotografi adalah suatu proses atau seni dalam penghasilan gambar dan cahaya pada film. Seno Gumira

Ajidarma “Fotografi menampilkan realitas apa yang terdapat dalam sebuah foto melainkan bagaimana sebuah foto berperan dalam sebuah realitas.” (dalam tulisannya ‘Kalacitra’ di buku Esei-Esei Bentara 2002) Sumber : J.B,Kristanto;Arsuka,Nirwan Ahmad. 2002. Esei-Esei Bentara 2002. Jakarta : Penerbit Buku Kompas. Terry Barrett (Professor of Art Education Ohio State University) “Fotografi Deskriptif yakni foto-foto mendeskripsikan objek dalam arti semua informasi sesuai dengan yang digambarkan dan divisualisasikan secara detail.” Sumber : Barrett,Terry.2011.Critizing Photograph. Publisher : McGraw&Hill Highee Education.

#### **e. Warna**

Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain (Sulasmi Darma Prawira, 1989: 4). Sadjiman Ebdi Sanyoto (2005: 9) mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Terdapat tiga elemen yang penting dari pengertian warna. Unsur tersebut ialah benda, mata dan unsur cahaya.

Menurut J. Linschoten dan Drs. Mansyur, warna-warna itu bukan suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna memengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda. Dapat disimpulkan bahwa, selain menjadi unsur keindahan dalam seni, warna juga dapat mempengaruhi perilaku seseorang secara fisik dan psikologis, sehingga seseorang dapat menilai dan menentukan kesukaannya atau tidak. Menurut Departemen Pengembangan Anak di California State University Fullerton, 69% anak-anak memiliki warna cerah yang mengungkapkan kebahagiaan, beberapa memilih warna gelap yang menunjukkan kesedihan. Anak-anak sangat sensitive terhadap pengaruh warna, sehingga pemilihan warna pun juga tidak boleh diremehkan begitu saja. Berikut merupakan jenis warna yang dapat dipilih untuk anak-anak :

a. Merah

Warna merah merupakan warna yang bergairah, membuat lebih bersemangat dan memiliki keinginan kuat untuk diraih. Warna merah juga cocok untuk anak-anak yang pemberani dan aktif, sehingga rasa ingin tahu yang besar juga muncul.



Gambar 2.11 Warna merah pada Buku *Pantone Color Puzzles* oleh Pantone

Sumber : <https://www.hellowonderful.co/post/5-beautiful-children-s-books-about-colors/>

b. Kuning

Warna kuning merupakan warna yang menenangkan saraf dan ceria. Dapat memberikan efek menenangkan dan juga dikenal dapat merangsang aktivitas otot. Warna kuning, seperti halnya matahari, yang hangat dan memberikan kesan ceria dan terang.



Gambar 2.12 Warna kuning pada Buku *Pantone Color Puzzles* oleh Pantone

Sumber : <https://www.hellowonderful.co/post/5-beautiful-children-s-books-about-colors/>

### c. Biru

Warna biru merupakan warna keyakinan, perdamaian, dan kebijaksanaan. Warna ini juga dapat membantu menenangkan saraf anak-anak, sehingga cocok digunakan untuk sebuah ruangan anak yang dapat memberikan tidur yang baik di malam hari.



Gambar 2.13 Warna biru pada Buku *Pantone Color Puzzles* oleh Pantone

Sumber : <https://www.hellowonderful.co/post/5-beautiful-children-s-books-about-colors/>

### d. Hijau

Warna hijau adalah warna yang terkesan segar, kesegaran, dan membantu memperkuat harga diri dan menyalakan harapan. Warna hijau juga warna yang menggembirakan dan cocok untuk anak-anak yang memiliki perasaan rendah diri dan perasaan tertekan.



Gambar 2.14 Warna hijau pada Buku *Pantone Color Puzzles* oleh Pantone

Sumber : <https://www.hellowonderful.co/post/5-beautiful-children-s-books-about-colors/>

e. Oranye

Merupakan warna percampuran antara merah dan kuning. Warna yang termasuk dalam warna hangat ini merupakan warna yang sangat ramah dan sangat anak-anak dan sangat cocok untuk meningkatkan rasa percaya dan suka dengan kebebasan.



Gambar 2.15 Warna oranye pada Buku *Pantone Color Puzzles* oleh Pantone

Sumber : <https://www.hellowonderful.co/post/5-beautiful-children-s-books-about-colors/>

f. Ungu

Warna ungu merupakan warna kekuasaan, kemewaan, dan royalti bila disajikan dengan nuansa lebih gelap. Namun jika disajikan dengan warna lebih cerah dan ringan, seperti warna lavender, akan memberikan suasana damai dan menenangkan. Warna ungu gelap melambangkan kesedihan pada anak-anak sehingga menimbulkan rasa frustrasi. Anak-anak tidak menangkap warna ini begitu mudah.



Gambar 2.16 Warna ungu pada Buku *Pantone Color Puzzles* oleh Pantone

Sumber : <https://www.hellowonderful.co/post/5-beautiful-children-s-books-about-colors/>

g. Pink

Warna yang terjadi dengan adanya percampuran merah dan putih. Warna ini banyak yang mengkaitkannya dengan warna perempuan, namun dapat diartikan dengan ketenangan, baik untuk laki-laki maupun perempuan. Merupakan warna yang manis, baik, romantis, senang bermain, dan lembut.



Gambar 2.17 Warna pink pada Buku *Pantone Color Puzzles* oleh Pantone

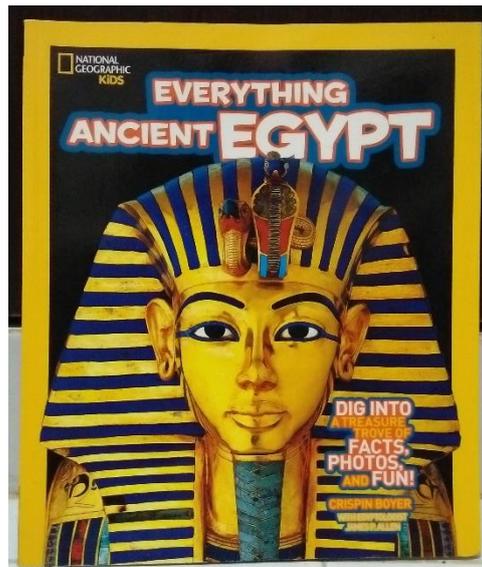
Sumber : <https://www.hellowonderful.co/post/5-beautiful-children-s-books-about-colors/>

## 2.4 Tinjauan Hasil Desain

### 2.4.1 Studi Eksisting

#### a. Kompetitor

##### 1. Buku *Everything Ancient Egypt*



Gambar 2.18 Sampul Buku *Everything Ancient Egypt*

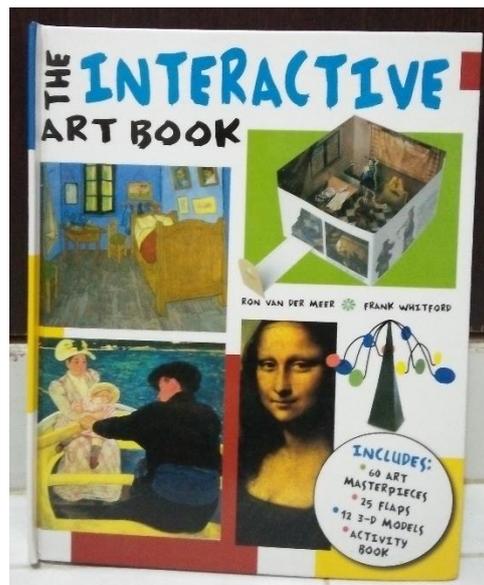
Sumber: Ridya Al Khalifi, 2018

<b>Judul</b>	<i>Everything Ancient Egypt</i>
<b>Penulis</b>	Crispin Boyer
<b>Penerbit</b>	National Geographic
<b>Bahasa</b>	Inggris
<b>Tebal Halaman</b>	64
<b>Isi buku</b>	Buku ini berisi tentang berbagai macam sejarah dan peninggalan tentang Mesir. Buku ini diterbitkan oleh National Geographic, yang mana sudah sangat terkenal dalam menayangkan dan menerbitkan berbagai karya baik sejarah, maupun ilmu pengetahuan. Dalam bentuk konten buku, peninggalan sejarah seni cukup detail, visualnya menggunakan fotografi dan terdapat ilustrasi realis namun lebih sedikit. Kelebihannya adalah selain dapat mendapat

	informasi yang cukup banyak, penyajian buku cukup baik dalam teknik fotografi dan lay out yang menarik.
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------

**b. Komparator**

*1. The Interactive Art Book*



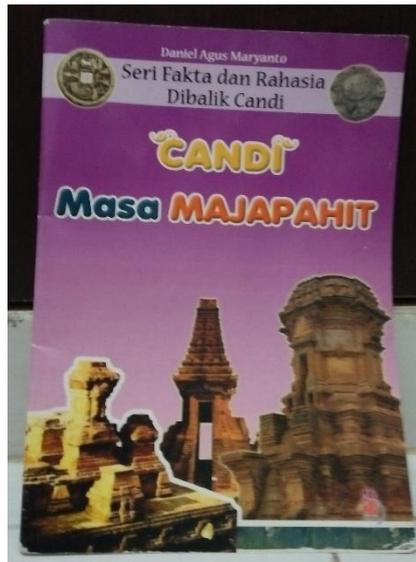
Gambar 2.19 Sampul Buku *The Interactive Art Book*

Sumber: Ridya Al Khalifi, 2018

<b>Judul</b>	<i>The Interactive Art Book</i>
<b>Penulis</b>	Van Der Meer & Whitford
<b>Penerbit</b>	Insight Kids
<b>Bahasa</b>	Inggris
<b>Tebal Halaman</b>	6
<b>Isi buku</b>	Buku ini berisi tentang sejarah seni diberbagai dunia dan penerapannya di era sekarang. Buku ini diterbitkan oleh Insight Kids. Dalam bentuk konten buku, peninggalan sejarah seni cukup detail, seperti terdapat lukisan aslinya, visualnya menggunakan fotografi dan terdapat ilustrasi realis namun lebih sedikit. Kelebihannya adalah selain dapat mendapat informasi juga dapat berinteraksi dengan buku

	tersebut sehingga anak-anak akan sedikit tertarik untuk bermain-main di dalamnya.
--	-----------------------------------------------------------------------------------

## 2. Seri Fakta dan Rahasia di balik candi masa Majapahit



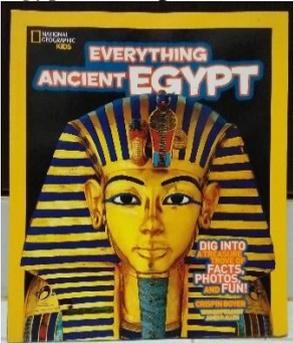
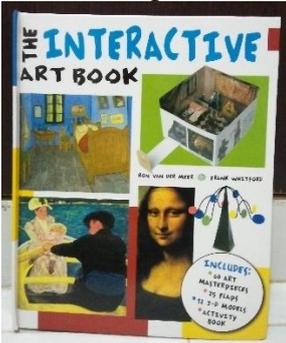
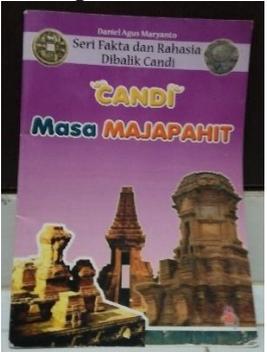
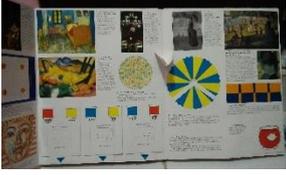
Gambar 2.20 Sampul Buku Seri Fakta dan Rahasia di balik candi masa Majapahit

Sumber: Ridya Al Khalifi, 2018

<b>Judul</b>	Seri Fakta dan Rahasia di balik candi masa Majapahit
<b>Penulis</b>	Daniel Agus Maryanto
<b>Penerbit</b>	Citra Adi Parama 2007
<b>Bahasa</b>	Indonesia
<b>Tebal Halaman</b>	48
<b>Isi buku</b>	Buku <i>Seri Fakta dan Rahasia dibalik Candi</i> adalah buku yang menjelaskan tentang fakta-fakta dan rahasia yang ada di candi-candi peninggalan. Buku ini diterbitkan pada tahun 2007 oleh Citra Adi Parama. Dalam bentuk konten buku, penjelasan tentang candi-candi cukup jelas untuk anak-anak sd dan smp. Dan bentuk visualnya pun berupa fotografi dan sedikit ilustrasi. Namun karena ada kesalahan kata buku ini

	tidak diperjual belikan secara umum. Untuk candi-candi yang dijelaskan cukup terbatas.
--	----------------------------------------------------------------------------------------

### 2.4.2 Bagan studi eksisting kompetitor dan komparator

Judul buku / Aspek Visual	<i>Everything Ancient Egypt</i> (Kompetitor) 	<i>The Interactive Art Book</i> (Komparator) 	Seri Fakta dan Rahasia di balik candi masa Majapahit (Komparator) 
Warna	Warna yang digunakan bermacam-macam warna cerah, karena kebanyakan layoutnya berupa kotak-kotak yang tersusun rapi.	Semua teks hitam, yang berwarna hanya foto.	Teks hitam, bagian pinggir pada layout buku berwarna merah muda dengan ornamen seperti pada candi.
Visualisasi	Menggunakan fotografi dengan porsi yang sangat banyak, dan ilustrasi kartun yang sedikit namun saling melengkapi	Ilustrasi yang digunakan kebanyakan foto, karena menjelaskan tentang lukisan masa lalu maka dibutuhkan foto aslinya	Ilustrasi yang digunakan fotografi dan terdapat kartun, namun kebanyakan foto karena menonjolkan bangunan aslinya.
Tipografi	Sans serif	Sans serif	Sans serif
Layout	 Penggunaan pada grid dari 2 sampai 5 grid	 Kebanyakan menggunakan sistem 4 grid dan minim kata-kata, lebih banyak gambar.	 Menggunakan 2 - 3 grid, namun terlihat sedikit berantakan untuk pengaturan grid, terkadang tidak bisa

			dicermati.
Bahasa penulisan	Formal, namun mudah dipahami khususnya anak-anak, walaupun informasi yang diberikan cukup banyak	Formal, singkat namun banyak interaktif yang disajikan untuk menarik minat	Formal, singkat dan jelas agar mudah dipahami oleh anak-anak, informasi yang diberikan cenderung sedikit
Konten	Kajian tentang sejarah peradaban Mesir, mempelajari secara mendalam dari bangunan sampai tokoh-tokoh penting juga dijelaskan.	Kajian tentang sejarah lukisan masa lalu, segala lukisan yang dijelaskan berasal dari berbagai belahan dunia karya pelukis-pelukis terkenal jaman dahulu.	Kajian tentang bangunan sejarah peninggalan kerajaan Majapahit, meskipun tidak menjelaskan semua peninggalan bangunan, namun konten yang disajikan sudah sesuai dengan umur.

### 2.4.3 Hasil Studi Eksisting

- a. Warna yang dipakai kebanyakan warnah cerah dan warna dasar, bahkan ada background buku yang menggunakan warna putih polos agar kesan ramainya tidak terlalu nampak, kemungkinan karena isi buku yang banyak gambar sehingga mengurangi warna pada background.
- b. Visualisasi yang digunakan kebanyakan menggunakan teknik fotografi, karena kemungkinan yang jadi topik adalah sejarah, dan sejarah membutuhkan bentuk visual aslinya agar pembaca percaya bahwa peninggalan tersebut ada, untuk ilustrasi juga disertakan namun sedikit, ilustrasi pada buku yang dibahas berguna untuk menjelaskan lebih detail dan lengkap mengenai sejarah yang disajikan berdampingan dengan fotografi.
- c. Tipografi yang digunakan kebanyakan sans serif atau tanpa kait, yang dapat membuat kesan lebih luwes dan santai sehingga tidak terlalu terlihat formal saat disajikan untuk anak-anak
- d. Layout yang digunakan tergantung dari banyaknya informasi dan gambar yang disajikan, semakin banyak informasi atau tulisan, semakin besar pula tata layout

yang digunakan untuk grid, 2 sampai 3 grid digunakan untuk meminimalisir tempat yang ada di setiap halaman.

e. Bahasa penulisan yang digunakan formal, karena mengambil tema sejarah, namun dapat di imbangi dengan singkat, padat dan jelas untuk dipahami khususnya anak-anak, sebanyak apapun informasi yang disajikan.

f. Konten yang digunakan sama-sama menggunakan sejarah, namun berbeda tempat dan berbeda peninggalan.

g. Cover buku dari semua buku menunjukkan fotografi dari konten yang akan dibahas, sehingga pembaca langsung mengerti mengenai isi buku tersebut tanpa membaca judulnya terlebih dahulu, memudahkan pembaca untuk mengetahui secara singkat yang akan dibahas didalam buku tersebut.

h. Target audiens yang dituju anak-anak, khususnya anak-anak yang sudah memasuki jenjang sekolah dasar dan mulai bisa membaca serta memahami manfaat dari buku, namun untuk kalangan umum juga bisa, anak-anak yang tertarik dengan sejarah serta memiliki konten yang cukup menarik sehingga dapat dipahami dengan baik.

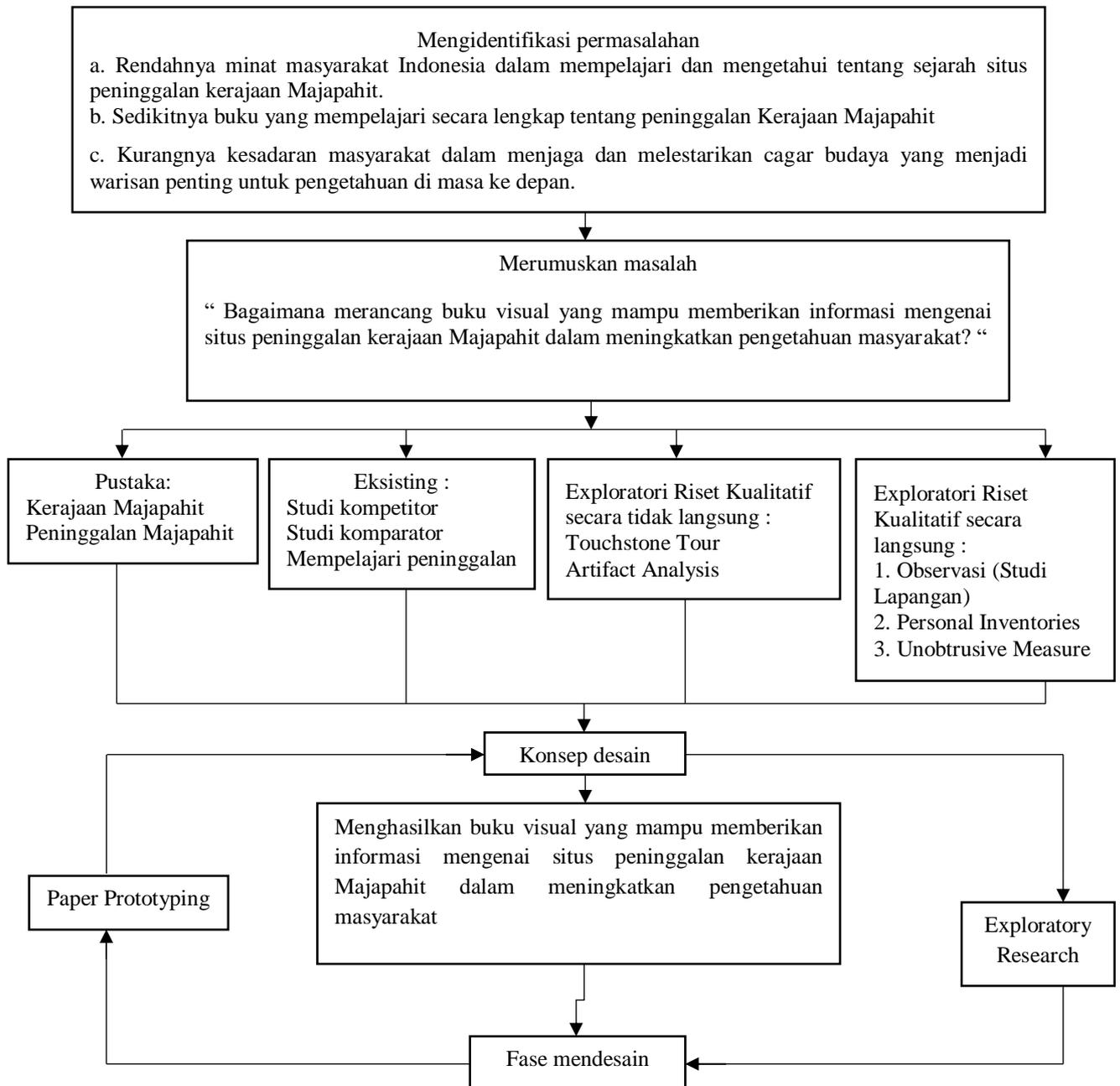
(Halaman ini sengaja dikosongkan)

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Diagram Alur Riset

Merupakan bagan alur riset yang sudah direncanakan, sehingga penulis tidak mengalami kesulitan dalam menjalankan riset dan memperoleh data.



Bagan 3.1 Diagram Alur Riset

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2020

## **3.2 Protokol Riset**

### **3.2.1 Studi eksisting**

Mencari data dengan membaca sejumlah buku / jurnal yang berkaitan dengan perancangan, yaitu sejarah situs peninggalan kerajaan Majapahit di kota/kabupaten Mojokerto.

#### **1. Studi Kompetitor**

Mencari buku/ jurnal yang bertujuan untuk mencari kelebihan maupun kekurangan dari buku tersebut, sehingga dapat mengambil data yang baik untuk perancangan kedepannya. Buku yang dapat di analisis antara lain *“Everything Ancient Egypt”*.

#### **2. Studi Komparatif**

Mencari buku/ jurnal tentang sejarah peninggalan kerajaan Majapahit di Mojokerto/ mencari buku yang berhubungan dengan sejarah yang meninggalkan sebuah cagar budaya harus dilestarikan sebagai acuan tentang persamaan isi cerita tentang cagar budaya yang ditinggalkan pada masa lalu. Buku yang dapat dianalisis untuk dijadikan kompetitor adalah buku "Seri Fakta dan Rahasia di balik Candi" dan *“The Interactive Art Book”*.

Metode studi yang dipakai adalah menganalisis elemen-elemen visual yang digunakan dalam buku. Elemen-elemen tersebut antara lain :

- i. Ilustrasi
- ii. Warna
- iii. Gaya gambar
- iv. Tipografi
- v. Gaya Bahasa
- vi. Layout
- vii. Fotografi

### 3.2.2 Studi Literatur

Studi terhadap literatur dilakukan dengan mempelajari teori dan literatur pendukung penyusunan proposal dalam masalah teknik maupun konten perancangan ini. Teori dan literatur didapatkan dari membaca beberapa buku dan jurnal. Buku yang digunakan sementara untuk penelitian ini adalah :

1. Catuspatha Arkeologi Majapahit
2. Mengenal Kepurbakalaan Majapahit di daerah Trowulan
3. Data Dokumentasi dan arsip pribadi BPCB

### 3.2.3 Riset Kualitatif

Dilakukan untuk membangun hipotesa dan mengidentifikasi variabel-variabel yang akan digunakan dalam riset.

#### a. Secara Tidak Langsung

##### 1. *Touchstone Tour*

Metode desain mencari sebuah pemahaman artefak-artefak dengan cara tour berkeliling dan mendokumentasikan seluruh penjelasan yang didapat dari seorang guide tour.



Gambar 3.1 Tour Guide bersama arkeolog PIM

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2018

tempat : PIM (Pusat Informasi Majapahit) di Trowulan

*interviewer* : Bapak Cholif (selaku Arkeolog)

peralatan : kamera, alat tulis

data yang didapat : peninggalan Majapahit banyak macamnya, karena tanah di Mojokerto sangat baik untuk membuat berbagai macam terakota maka dapat disimpulkan bahwa kebanyakan peninggalan tersebut terbuat dari tanah liat, adapun peninggalannya berupa benda-benda dari negeri lain seperti piring dan sendok dari dinasti Qing China, mangkuk dan cepuk Jepang, dsb, menunjukkan bahwa Majapahit juga pernah berhubungan dengan negara-negara lain.

Wawancara dan *Tour Guide* bapak Cholif

Pertanyaan :

1. Apa saja peninggalan Majapahit disini?
2. Apakah hanya khusus untuk peninggalan Majapahit saja?
3. Apakah berita pencurian batu bata peninggalan Majapahit di Kunitir benar adanya?
4. Apa saja upaya dari PIM untuk memperkenalkan fungsinya ke masyarakat
5. Sempat terjadi masalah saat pembangunan dan pelestarian di PIM, apa penyebabnya? Apakah ada hubungannya dengan situs peninggalan?
6. Adakah peninggalan lain selain dari agama hindu/budha?
7. Bagaimana cara membedakan batu bata lama (asli dari peninggalan) dan batu bata baru (saat ini dan pemugaran)
8. Apakah memang masyarakat pada jaman dahulu memiliki keahlian lain selain membuat terakota dan sebagainya? Seperti contohnya ada peninggalan berupa senjata, apakah juga belajar tentang bertarung dan kekuatannya?
9. Jika benar dengan adanya terakota wajah orang asing, ataupun peninggalan yang diduga dari luar negeri, berarti benar adanya

bahwa Majapahit menguasai pelabuhan di Jawa Timur pada jamannya?

## **2. *Artifact Analysis***

Evaluasi objek yang sistematis di lingkungan alami mereka. Analisis artefak melihat kualitas material, estetika dan penggunaan dari suatu objek untuk memahami konteks fisik, sosial dan budaya.

## **3. *Personal Inventories***

Koleksi artifak yang representative yang dipilih oleh peserta penelitian perancangan, yang paling diminta melalui metode guide tour.

## **4. *Unobtrusive Measures***

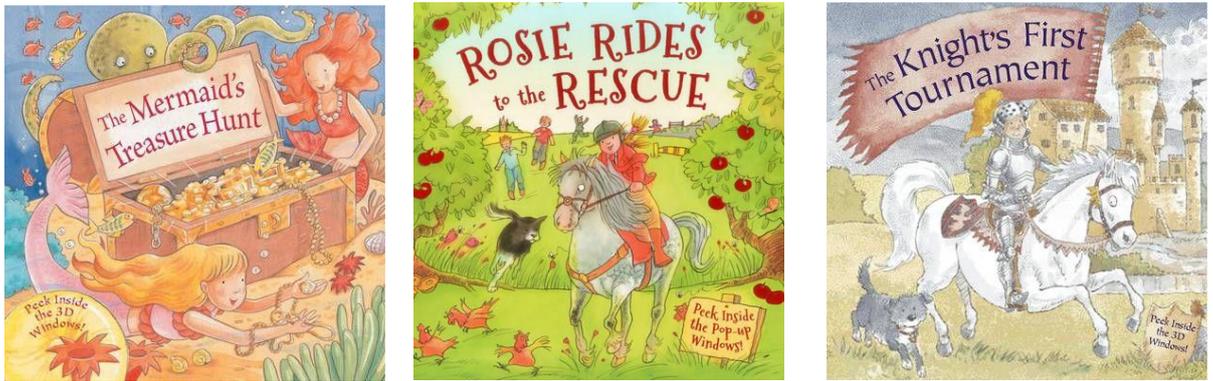
Metode penelitian dengan cara tidak langsung menggunakan responden. Digunakan untuk mengumpulkan informasi tanpa melakukan kontak dengan responden misal lewat arsip dan observasi.

### **3.3 Metode Riset Desain**

#### **3.3.1 Ilustrasi**

##### **1. Buku karya Daren Taylor dan Peter Kavanagh**

Gaya ilustrasi buku perancangan diteliti pada buku Daren Taylor, yang mengarang buku *The Knight First Tournament*. Dalam buku karangan Daren Taylor yang berjudul “The Knight’s First Tournament”, diilustrasikan oleh Peter Kavanagh. Gaya gambar yang digunakan cenderung kartun dan simpel, namun detailnya juga harus diperhatikan. Sehingga anak-anak tertarik untuk membaca buku tersebut. Ilustrasi ini dapat dipakai untuk gambar peninggalan seperti benda-benda terakota dll, selain menampilkan dokumentasi fotografi untuk wujud aslinya.



Gambar 3.2 Buku yang menjadi acuan gaya gambar, karangan Daren Taylor dan ilustrasi Peter Kavanagh

Sumber : Dari kiri *The Mermaid Treasure Hunt*

([https://books.google.co.id/books/about/The\\_Mermaid\\_s\\_Treasure\\_Hunt.html?id=XiqiuAACAAJ&source=kp\\_cover&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/The_Mermaid_s_Treasure_Hunt.html?id=XiqiuAACAAJ&source=kp_cover&redir_esc=y)) , Tengah *Rosie Rides to the Rescue*

([https://books.google.co.id/books/about/Rosie\\_Rides\\_to\\_the\\_Rescue.html?id=XiqiuAACAAJ&source=kp\\_cover&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Rosie_Rides_to_the_Rescue.html?id=XiqiuAACAAJ&source=kp_cover&redir_esc=y))

Kanan *The Knight's First Tournament*

([https://books.google.co.id/books/about/The\\_Knight\\_s\\_First\\_Tournament.html?id=XiqiuAACAAJ&source=kp\\_cover&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/The_Knight_s_First_Tournament.html?id=XiqiuAACAAJ&source=kp_cover&redir_esc=y))

## 2. Buku “Ayo, Berlatih Silat!”

Buku ini merupakan karangan Ahmad Fuadi dan Ella Elviana, konten yang dipakai adalah mengajak anak-anak untuk berlatih bagaimana tata cara silat yang benar. Gaya ilustrasi yang pakai pada buku ini menggunakan model cat air, yang mana menghasilkan tekstur pada kertas. Pewarnaan yang digunakan, menggunakan warna cenderung cerah dan menyenangkan untuk dilihat. Teks pada buku tersebut hanya sedikit, sehingga lebih menonjolkan ilustrasi yang disajikan.

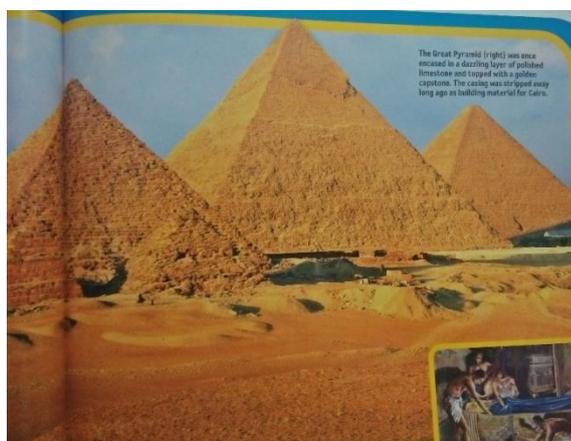


Gambar 3.3 Cover pada buku “Ayo, berlatih silat!”

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

### 3.3.2 Fotografi

Teknik Fotografi yang akan digunakan dalam desain konsep adalah fotografi bangunan. Fotografi digunakan dibagian bab peninggalan bangunan, membutuhkan foto peninggalan bangunan secara jelas keseluruhan bangunan, sehingga pembaca dapat mengetahui bentuk asli bangunan tersebut sebelum diperbesar untuk melihat lebih detail. Buku yang dapat menjadi riset fotografi bangunan adalah buku “*Everything Ancient Egypt*”, selain membahas tentang sejarah mesir, juga membahas tentang bangunan sejarahnya, yang mana memperlihatkan fotografi bangunan secara keseluruhan, sehingga pembaca juga dapat melihat bentuk bangunan aslinya.

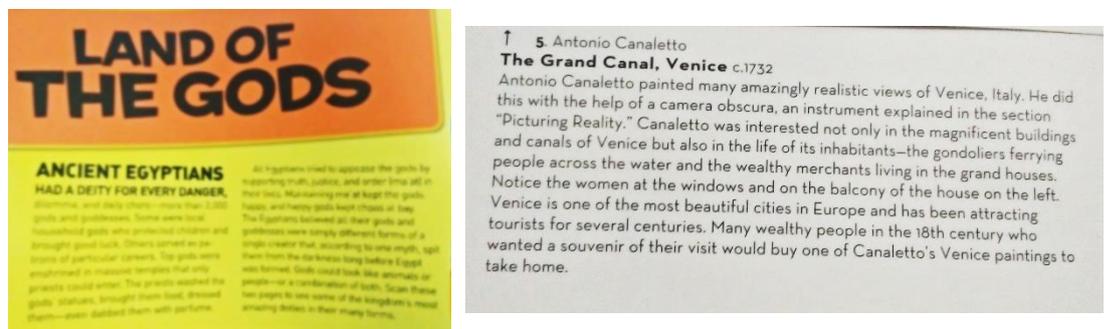


Gambar 3.4 Fotografi bangunan pada buku “*Everything Ancient Egypt*”

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2018

### 3.3.3 Tipografi

Tipografi yang digunakan pada buku acuan “*Everything Ancient Egypt*” dan “*The Interactive Art Book*”, bagian judul, sub-judul, maupun body text menggunakan jenis font sans-serif. Karena ditujukan kepada anak-anak, maka font yang digunakan terkesan santai dan mengurangi kelelahan dalam membaca, sehingga walaupun konten yang digunakan adalah sejarah, font juga membantu untuk mengatasi rasa lelah yang berlebihan.



Gambar 3.5 Tipografi pada buku, kiri “*Everything Ancient Egypt*” dan kanan “*The Interactive Art Book*”

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2018

### 3.3.4 Warna

Warna untuk anak yang paling cocok adalah warna-warna pastel seperti merah muda, krem atau biru muda, hijau muda dll. Namun, tidak semua warna pastel juga dianggap warna yang paling cocok untuk anak, banyak warna primer yang juga dapat digunakan dan cocok untuk anak-anak. Warna dapat menjadi alat komunikasi anak-anak yang dapat merangsang dan mengekspresikan diri sendiri yang dapat membuat mereka menjadi lebih percaya diri dan kreatif. Warna juga mempengaruhi desain yang akan diterapkan dalam konsep yang dapat membantu psikologi anak. Seperti contoh buku “*The Interactive Art Book*”, warna background terkesan putih, dikarenakan penyajian foto-foto di dalam buku tidak begitu mencolok dikarenakan keramaian. Sehingga sebanyak apapun gambar yang dimasukkan, tidak akan menimbulkan kesan ramai dan mencolok, anak-

anak juga bisa langsung membaca dengan mudah penempatan gambar dan tulisan.

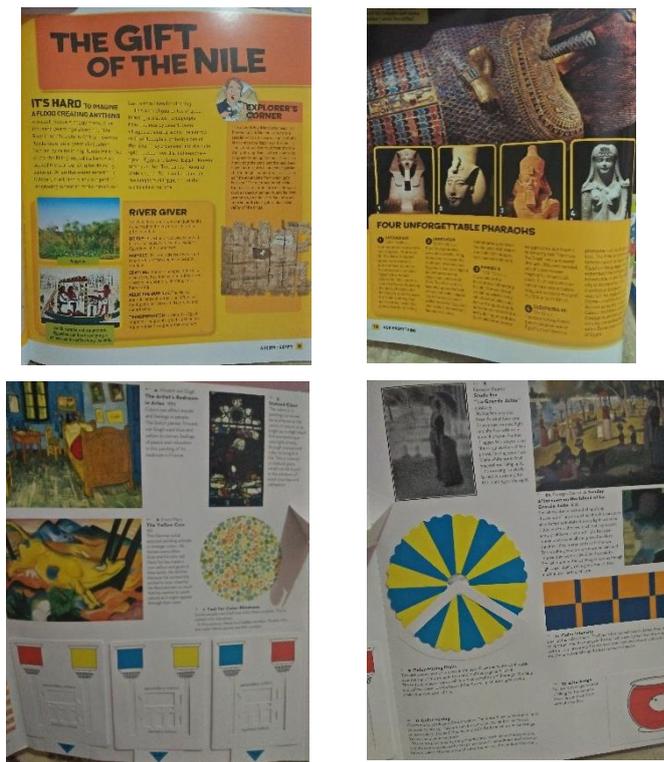


Gambar 3.6 Warna pada buku “*The Interactive Art Book*”

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2018

### 3.3.5 Layout

Keseimbangan layout yang terdapat pada buku “*The Interactive Art Book*” dan “*Everything Ancient Egypt*” jelas banyak perbedaan. Dalam buku “*The Interactive Art Book*”, yang banyak berisi gambar dan sedikit tulisan, namun juga banyak interaktifnya, memiliki keseimbangan layout simetris. Karena setiap halaman memuat 2-3 grid yang sangat beraturan. Sedangkan buku “*Everything Ancient Egypt*” memiliki keseimbangan asimetris, dimana banyak unsur visual yang tidak merata namun tetap seimbang, yang mana setiap halaman tidak hanya menggunakan 2-5 grid saja, namun juga ada yang hanya berisikan satu maupun banyak gambar dalam satu halaman. Tidak ada interaktif di dalam buku ini, namun lebih ke arah memainkan warna dan layout yang banyak sekali gambar dan tulisan. Alur baca yang digunakan “*The Interactive Art Book*” lebih bebas karena setiap gambar memuat sebuah informasi, dan “*Everything Ancient Egypt*” lebih teratur dari atas hingga ke bawah. Untuk kesatuan, buku “*The Interactive Art Book*” dan “*Everything Ancient Egypt*” sudah hampir sama, penggunaan banyak gambar dan tulisan sudah cukup rapi untuk disajikan.



Gambar 3.7 Layout pada buku, atas “*Everything Ancient Egypt*” dan bawah “*The Interactive Art Book*”

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2018

### 3.4 Target Audiens

#### 3.4.1 Segmentasi Demografis

a. Target primer:

Target primer dari perancangan ini adalah anak-anak dengan usia 10 – 12 tahun, usia anak-anak yang sudah mulai memasuki sekolah dasar kelas 4, 5 sampai 6, baik laki-laki maupun perempuan.

b. Target Sekunder:

Target sekunder adalah orang tua yang memiliki anak usia 10-12 tahun, baik laki-laki maupun perempuan.

c. Tinggal di Jawa Timur, khususnya perkotaan

#### 3.4.2 Segmentasi Geografis

Secara geografis perancangan ini akan didistribusikan di area perkotaan yang dekat di jawa timur, mulai dengan di area kota/kabupaten Mojokerto, hingga kota Surabaya.

### **3.4.3 Segmentasi Psikografis**

- a. Memiliki ketertarikan dengan sejarah, khususnya tentang Kerajaan Majapahit
- b. Gemar membaca buku
- c. Memiliki kepedulian akan menjaga dan melestarikan peninggalan sejarah..

### **3.4.4 Analisis S W O T**

#### **Strenghts**

1. Buku ini menjelaskan tentang peninggalan sejarah Majapahit secara lengkap
2. Buku ini memiliki konten yang lebih lengkap

#### **Weaknesses**

1. Buku ini kontennya adalah sejarah, jarang yang berminat.

#### **Opportunities**

1. Menambah daftar buku tentang sejarah peninggalan Majapahit, tidak hanya di kecamatan Trowulan, namun juga terdapat di Mojokerto.

#### **Threats**

1. Banyak buku yang juga berkonten sejarah.
2. Kemajuan global juga mempengaruhi eksistensi buku, terutama konten sejarah.

## **3.5 Teknik Perancangan**

### **3.5.1 Perancangan buku**

Perancangan buku dibutuhkan sebuah fenomena permasalahan yang khususnya terjadi di masyarakat, sehingga dapat menemukan solusi yang tepat dalam membuat buku yang akan dirancang. Dalam mencari permasalahan, dibutuhkan studi riset guna untuk mengumpulkan setiap permasalahan yang ada di masyarakat, khususnya tentang sejarah Kerajaan Majapahit di Mojokerto yang juga masyarakatnya dekat dan mengetahui peninggalan tersebut memang ada sehingga permasalahan tersebut dapat diselesaikan. Berikut beberapa permasalahan yang dikumpulkan, untuk

kebutuhan mencari solusi yang tepat dalam membuat buku tentang Kerajaan Majapahit dan peninggalannya, antara lain :

1. Fenomena bahwa masyarakat, khususnya Indonesia, yang memiliki minat baca yang tidak baik, sehingga pengetahuan tidak dapat diserap dengan baik. Kemungkinan besar, buku yang disajikan kurang menarik, ataupun bahasa yang digunakan tidak singkat, padat dan jelas, sehingga masyarakat, khususnya anak-anak, kurang paham apa yang disajikan di dalam buku tersebut. Sehingga diharapkan buku yang akan disusun menarik dan dapat dipahami.
2. Masyarakat khususnya di daerah Mojokerto yang kurang paham dengan adanya peninggalan di daerah setempatnya, sehingga sebagian besar hanya mengetahui sedikit sekali peninggalan yang ditinggalkan, padahal jumlahnya cukup banyak jika masyarakat juga ingin mempelajarinya.
3. Dengan adanya permasalahan tersebut, data yang didapat dari pihak PIM (Pusat Informasi Majapahit) yang menunjukkan jumlah pengunjung khususnya masyarakat sekitar, masih dianggap kurang banyak, sehingga dapat digunakan untuk penelitian yang sedang dilakukan.
4. Masyarakat kurang minat untuk mempelajari pengetahuan tentang peninggalan Majapahit yang ada di daerahnya, sehingga generasi anak-anak sekarang juga memiliki kekurangan yang sama.
5. Solusi yang ditawarkan adalah dengan cara menkonsep sebuah buku tentang kerajaan Majapahit dan peninggalannya, konsep desain digali dan didapatkan dengan cara brainstorming, membuat sketsa, dan memetakan peninggalan apa saja yang ada di Mojokerto, dengan bantuan tour guide yang juga memberikan beberapa informasi yang berkaitan dengan Majapahit, mengunjungi secara langsung peninggalan yang ada, serta meminta beberapa informasi kepada BPCB (Badan Pelestarian Cagar Budaya) untuk informasi yang lebih mendalam.

### **3.5.2 Pengambilan keputusan**

Penetapan untuk buku dipilih melalui ilustrasi, konten, desain, serta jenis material kertas yang akan digunakan untuk membuat buku Majapahit dan peninggalannya, dengan mempertimbangkan data hasil riset yang sudah didapat.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **4.1 Hasil *Touch stone tour***

##### **4.1.1 Hasil *Touch stone tour* dengan arkeolog**

1. Peninggalan Majapahit di PIM berupa terakota, arca, prasasti, umpak, sumur dan benda-benda logam seperti mata uang, cermin, dan alat untuk upacara.
2. Untuk sementara karena BPCB mencakup seluruh Jawa Timur, maka PIM tidak hanya menyimpan peninggalan kerajaan Majapahit, namun juga ada dari kerajaan lain seperti peninggalan dari Gresik, namun PIM merencanakan agar berfokus hanya untuk peninggalan Majapahit.
3. Benar, karena kebanyakan masyarakat mata pencahariannya adalah pembuat batu bata, sehingga tanah di Mojokerto sangat bagus untuk pembuatannya. Saat mulai mencari tanah liat untuk bahan batu bata, masyarakat memang sadar menemukan sebuah batu bata di dalam tanah yang ukurannya tidak seperti biasanya. Namun, masyarakat kebanyakan diam dan tidak memberitahukannya kepada pihak BPCP, karena alasan kepengurusannya sangat lama, apalagi masyarakat, khususnya Indonesia sangat tidak sabaran untuk mengurus segala keperluan yang memerlukan kesabaran, jadi masyarakat hanya akan menyerahkan jika diberi imbalan yang setimpal dengan cepat dan tuntas. Di situlah dari pihak BPCB merasa terlambat menyelamatkan peninggalan tersebut yang diduga bekas pelabuhan jaman Majapahit.
4. Ada beberapa macam kegiatan yang memperkenalkan peran PIM pada masyarakat, diantaranya adalah pembelajaran huruf aksara Jawa setiap hari minggu, untuk acara ulang tahun PIM juga ada beberapa kegiatan, rekonstruksi tata cara penggalian untuk anak-anak SMP, menonton film tentang sejarah Majapahit dengan layar tancap, panggung wayang kulit dan lain sebagainya, tujuan utama selain memperkenalkan PIM juga melestarikan budaya dan sejarah yang sudah di tinggalkan.

5. Benar, sempat terjadi masalah saat pembangunan gedung baru dan berhubungan dengan peninggalan yang saat ini baru ditemukan yaitu situs pemukiman. Saat pembangunan berlangsung, tidak sengaja pondasi yang bertujuan untuk menutupi peninggalan yang nantinya ditutupi kaca, ternyata mengenai peninggalan tersebut dan sempat sedikit hancur. Sehingga masyarakat mengetahui proyek tersebut dan meminta untuk segera menghentikannya, agar tidak menambah hancurnya situs pemukiman tersebut.
6. Ada, karena disini sementara tidak hanya menyimpan peninggalan Majapahit, juga menyimpan dari kerajaan lain terutama kerajaan islam jaman dahulu. Seperti piring dan keris kerajaan Tuban.
7. Untuk batu bata lama, bentuknya lebih besar dan warnanya cenderung merah pucat, serta ada cekungan yang diduga sebagai ukiran yang membentuk sebuah makna. Batu bata saat ini, jika untuk pemugaran bentuknya sama, namun warnanya lebih merah cerah, dan ditandai dengan tulisan berupa tanggal pembuatan, karena batu bata sekarang lebih mudah rapuh dibanding yang dahulu.
8. Untuk keterampilan masyarakat memang benar adanya pembuatan terakota dan senjata, namun untuk kekuatan yang sebenarnya seperti contohnya keris yang terdapat sesuatu, kurang cukup tau untuk kita para arkeolog.
9. Benar, karena pelabuhannya yang sangat banyak dan armada kapal untuk berlabuh juga sangat bermacam-macam. Majapahit diduga juga membina hubungan internasional dengan adanya bukti-bukti peninggalan dari luar negeri seperti vas china, piring thailand, cepuk jepang dll.

## **4.2 Hasil Observasi lapangan**

### **4.2.1 Benda Peninggalan di PIM**

Berikut artifak yang tersimpan di PIM.

#### **a. Terakota**

Merupakan peninggalan yang dibuat oleh tangan manusia.

## 1. Blecong

Wayang kulit merupakan salah satu seni pertunjukan pada masa Majapahit, Blecong sendiri merupakan alat penerangan yang berfungsi untuk menghidupkan bayangan wayang di kelir/layar.



Gambar 4.1. Blecong yang disimpan di PIM

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

## 2. Guci

Guci adalah karya seni, yg dibuat oleh orang-orang pada zaman dahulu, yg biasanya digunakan untuk tempat menyimpan air, dan juga untuk hiasan.



Gambar 4.2. Beberapa jenis guci yang disimpan di PIM

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

### 3. Bak Mandi

Untuk menyimpan air dan keperluan mandi.



Gambar 4.3. Sebuah bak mandi jaman dahulu yang disimpan di PIM

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

### 4. Kendi

Kendi adalah tempat air seperti teko yang terbuat dari tanah liat.



Gambar 4.4. Beberapa jenis kendi yang disimpan di PIM

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

### 5. Pasu/ Nampan

Alat yang berguna untuk menyajikan makanan jaman dahulu.



Gambar 4.5 Nampan dari tanah liat jaman dahulu yang disimpan di PIM

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

## 6. Kelereng

Alat permainan anak-anak jaman dahulu dan masih terbuat dari tanah liat.



Gambar 4.6 Beberapa buah kelereng untuk anak-anak bermain bersama terbuat dari tanah liat

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

## 7. Pipisan dan Gandik

Batu pipisan dan penggilingan (gandhik) berfungsi untuk menghaluskan ramuan obat.



Gambar 4.7 Penggilingan ramuan obat yang disimpan di PIM

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

## 8. Surya Majapahit

Surya Majapahit (Matahari Majapahit) adalah lambang yang kerap ditemukan di reruntuhan bangunan yang berasal dari masa Majapahit. Karena begitu populernya lambang Matahari ini pada masa Majapahit, para ahli arkeologi menduga bahwa lambang ini berfungsi sebagai lambang negara Majapahit.



Gambar 4.8 Surya Majapahit di PIM dan hanya tiruan

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

### **9. Arca**

Patung yang dibuat dengan tujuan utama sebagai media keagamaan.



Gambar 4.9 Beberapa arca yang disimpan di PIM yang diduga untuk upacara keagamaan.

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

### **10. Celengan**

Tempat untuk menyimpan uang, biasanya diwujudkan dengan bentuk hewan seperti babi, karena badannya yang gemuk dan dianggap banyak isi.



Gambar 4.10 Beberapa jenis celengan yang disimpan di PIM

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

### 11. Cetakan

Cetakan memiliki bentuk cekung dengan bagian dalam berfungsi sebagai bentuk negatif dari benda yang akan dibuat sehingga ada bermacam-macam, diantaranya cetakan hiasan, uang, topeng, kue dll.



Gambar 4.11 Cetakan untuk kebutuhan sehari-hari yang disimpan di PIM

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

### 12. Anglo

Anglo adalah tungku dengan fungsi seperti kompor yang terbuat dari terakota (tanah liat). Berbeda dari kompor, **anglo** tidak memiliki ruang pemanas tertutup, sehingga api pembakar terbuka langsung dari bahan bakarnya.



Gambar 4.12 Tungku jaman dahulu untuk memasak

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

### 13. Buyung

Bentuknya sama seperti vas namun kapasitasnya lebih besar untuk menyimpan air lebih lama.



Gambar 4.13 Beberapa jenis buyung yang disimpan di PIM

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

### 14. Gacu

Alat permainan yang sudah dikenal sejak jaman Majapahit. Bentuknya bundar dan pipih (tipis) dengan ukuran yang bervariasi.



Gambar 4.14 Alat permainan jaman dahulu bernama Gacu

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

### **b. Lingga-Yoni**

Landasan penyalur air yang digunakan untuk membasuh lingga atau arca.



Gambar 4.15. Lingga-Yoni untuk keagamaan

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

### **c. Sumur**

Orang-orang jaman dahulu, khususnya Masyarakat Kerajaan Majapahit, menggunakan sumur sebagai wadah tempat penampungan air, yang mana dapat diambil sewaktu-waktu tanpa harus bolak balik mengambil air di daerah sungai.



Gambar 4.16 Sumur yang ditemukan

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

#### **d. Umpak**

Merupakan alas Arca yang diletakkan di bagian bawah.



Gambar 4.17 Umpak yang terdapat ukiran tengkorak

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

#### **e. Perhiasan**

Masyarakat Majapahit juga memiliki perhiasan-perhiasan yang digunakan, khususnya keluarga kerajaan dan orang-orang yang ekonominya sangat bagus. Perhiasan kebanyakan terbuat dari emas, untuk menunjukkan betapa kayanya hidup mereka di masa itu.



Gambar 4.18 Perhiasan jaman dahulu

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

#### **f. Mata Uang**

Masyarakat Majapahit tidak hanya menggunakan sistem barter untuk bertransaksi, namun mereka juga sudah mengenal mata uang.



Gambar 4.19 Uang berbentuk koin untuk bertransaksi

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

#### **g. Alat Rumah Tangga**

Alat rumah tangga juga sudah ada sejak jaman Kerajaan Majapahit.



Gambar 4.20 Alat rumah tangga jaman dahulu

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

#### **h. Senjata**

Untuk pertahanan Kerajaan dari serangan musuh maupun bahaya, senjata seperti tombak dan keris berguna untuk melindungi diri di masa itu.



Gambar 4.21 Salah satu senjata yang ditemukan berupa tombak

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

#### **i. Cermin dan Perlengkapan Upacara**

Perlengkapan upacara juga ditemukan dan disimpan di PIM, yang menunjukkan bahwa agama budha dan hindu masih sangat berpengaruh pada jaman Kerajaan Majapahit kala itu.

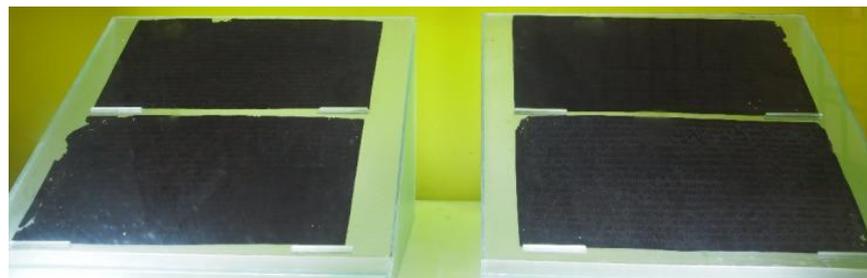


Gambar 4.22 (atas) cermin dan lonceng jaman dahulu (bawah) alat untuk upacara jaman dahulu

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

#### **j. Prasasti**

Prasasti ditemukan dalam bentuk lembaran emas, menunjukkan bahwa pembuatan prasasti tidak hanya pada batu saja, namun juga dapat diukir pada selembar emas sekalipun.



Gambar 4.23 Prasasti juga tidak hanya pada batu, tetapi juga ditemukan pada lembaran emas

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

#### **k. Peninggalan dari luar negeri**

Tidak hanya peninggalan khas Kerajaan Majapahit yang ditemukan, namun juga peninggalan dari luar negeri. Kemungkinan besar karena faktor perdagangan yang meluas hingga membentuk aliansi antar negara demi kepentingan Kerajaan, sehingga benda-benda tersebut bisa

jadi ditemukan karena pemberian atau hadiah sebagai bentuk pertemanan.

### **1. Buli-buli / kendi kecil (China dan Vietnam)**



Gambar 4.24 Buli-buli dari China

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

### **2. Mangkuk, sendok, cawan dan cepuk (China dan Jepang)**



Gambar 4.25 Sendok, cawan dan cepuk dari Jepang

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

### 3. Piring (Thailand, China dan Jepang)



Gambar 4.26 Piring dari Jepang dan Thailand

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

### 4. Vas dan guci (China)



Gambar 4.27 Vas dan Guci dari China

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

### 5. Pedupaan dan botol merkuri (China)



Gambar 4.28 Pedupaan untuk keagamaan dan botol merkuri dari China

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

## 6. Hiasan dinding (Vietnam)



Gambar 2.29 Hiasan dinding yang sudah tidak berbentuk dari Vietnam

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

### 4.2.2 Bangunan Peninggalan kerajaan Majapahit di Mojokerto

Metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung di lapangan atau lokasi penelitian.

Mengunjungi situs peninggalan kerajaan Majapahit di kota/kabupaten Mojokerto dan mendokumentasikannya berupa foto/video sebagai bukti bahwa cagar budayanya telah ada sejak lama. Mempelajari struktur bangunan serta fungsi cagar budaya pada zamannya. Berikut hasil peninggalan berupa bangunan hasil observasi.

#### 1. Peninggalan lain

##### a. Situs Pemukiman

Ditemukan di area PIM, dipercaya sebagai bekas tempat pemukiman masyarakat Majapahit.



Gambar 4.30. situs pemukiman di lokasi PIM

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

b. Situs Alun-alun Umpak

Berupa kumpulan umpak besar terbuat dari batu andesit dengan rata-rata tiap batu berukuran panjang bawah 62 cm, panjang atas 54 cm, tinggi 32 cm, diameter lubang 23 cm, tebal bibir 15 cm dan kedalaman lubang 9 cm



Gambar 4.31. Situs alun-alun umpak

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

c. Situs lantai segi enam

Peninggalan ini berupa hamparan ubin yang berbentuk segienam, mirip dengan ubin modern (ubin paving). Lantai bangunan uno ini terbuat dari bahan tanah liat yang di bakar.



Gambar 4.32. situs lantai segi enam

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

d. Situs Reco Lanang

Arca ini memiliki tinggi 5,7 m dan merupakan gambaran dari salah satu Dhani sang Buddha, yang absobnya menguasai arah mata angin timur.



Gambar 4.33. Reco Lanang

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

e. Situs Yoni Bre Kahuripan/ Yoni Klinterejo

Berupa Yoni yang berukuran panjang 191 cm, lebar 184 cm dan tinggi 121 cm yang salah satu sisinya terdapat cerat yang disangga oleh naga. Badan yoni tersusun dari beberapa pelipit berhias pola geometris, sulur dan daun-daun lotus. Pada pelipit salah satu sisinya terdapat bingkai kecil berisi pahatan angka Jawa Kuna 1294Ç (1372 M), yang merupakan tahun wafatnya ibunda Hayam Wuruk, Tribhuana Tungadewi Bhre Kahuripan



Gambar 4.34. Yoni Klinterejo

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

## 2. Candi

### a. Candi Brahu



Gambar 4.35. Candi Brahu

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

**Sejarah** : Nama candi ini, yaitu 'brahu', diduga berasal dari kata *wanaru* atau *warahu*. Nama ini didapat dari sebutan sebuah bangunan suci yang disebut dalam Prasasti Alasantan. Prasasti tersebut ditemukan tak jauh dari Candi Brahu.

**Arsitektur**: Menghadap ke arah barat dan berukuran panjang sekitar 22,5 m, dengan lebar 20,70 m, dan berketinggian 25,7 meter

**Bahan** : Batu bata merah

**Fungsi** : Dalam prasasti yang ditulis Mpu Sendok bertanggal 9 September 939 (861 Saka), Candi Brahu disebut merupakan tempat pembakaran (krematorium) jenazah raja-raja. Akan tetapi, dalam penelitian tak ada satu pakar pun yang berhasil menemukan bekas abu mayat dalam bilik candi. Hal ini diverifikasi setelah dilakukan pemugaran candi pada tahun 1990 hingga 1995.

## b. Candi Gentong



Gambar 4.36. Candi Gentong

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

- Sejarah :** Candi ini dibangun pada tahun 1370. Artinya, Candi Gentong berasal dari zaman pemerintahan Raja Hayam Wuruk (1350-1389). Dari data denah bangunan didukung temuan-temuan arkeologis lain, Candi Gentong dulu merupakan bangunan stupa yang relatif besar di bagian pusat, kemudian dikelilingi oleh stupa-stupa yang lebih kecil.
- Arsitektur :** Candi gentong 1 berukuran 23,5 x 23,5 meter dan tinggi 2,45 meter  
Candi gentong 2 berukuran 18,5 x 18,5 m
- Bahan :** Batu bata merah
- Fungsi:** Di kalangan masyarakat sekitar, candi ini dikenal dengan sebutan Sanggar Pamelengan. Konon, candi ini dibangun Menakjinggo, Bupati Blambangan, sebagai bentuk pemujaan atau pamelengan pada Ratu Kenconowungu.

### c. Candi Minakjinggo



Gambar 4.37. Candi Minak Jinggo

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

- Sejarah :** Sebuah bahan bangunan candi yang tidak lazim digunakan pada pembangunan candi-candi di kawasan Trowulan. Pada umumnya candi - candi mempergunakan bahan dasar batu bata merah. Dari lokasi reruntuhan candi ini telah ditemukan sebuah arca *Garudha*, namun oleh masyarakat setempat dan berita-berita tradisi disebutkan sebagai arca Menak-Jinggo. Ditilik dari motif dan model ragam hias pada relief-relief candi yang masih tersisa, terlihat jelas bahwa candi tersebut adalah peninggalan Kerajaan Majapahit.
- Arsitektur:** Hancur, ditempat ini hanya tersisi bongkahan pondasi candi, sisa bangunan yang lain di simpan di museum.
- Bahan :** Batu andesit
- Fungsi:** Mulai tahun 2007 candi ini direkontruksi dan terhenti pada tahun 2010. jadi hingga sekarang para arkeolog belum mengetahui apakah fungsi candi minakjinggo di masa lalu.

#### d. Candi Bajangratu



Gambar 4.38. Candi Bajang Ratu

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

- Sejarah :** Bangunan ini diperkirakan dibangun pada abad ke-14 dan adalah salah satu gapura besar pada zaman keemasan Majapahit.
- Arsitektur:** Berdiri di ketinggian 41,49 m dpl, dengan orientasi mengarah timur laut-tenggara. Denah candi berbentuk segiempat, berukuran  $\pm 11,5$  (panjang) x 10,5 meter (lebar), tinggi 16,5 meter, lorong pintu masuk lebar  $\pm 1,4$  meter.
- Bahan:** Batu bata merah, kecuali lantai tangga serta ambang pintu bawah dan atas yang dibuat dari batu andesit.
- Fungsi:** Menurut catatan Badan Pelestarian Peninggalan Purbakala Mojokerto, candi / gapura ini berfungsi sebagai pintu masuk bagi bangunan suci untuk memperingati wafatnya Raja Jayanegara yang dalam Negarakertagama disebut "kembali ke dunia Wisnu" tahun 1250 Saka (sekitar tahun 1328 M). Namun sebenarnya sebelum wafatnya Jayanegara candi ini dipergunakan sebagai pintu belakang kerajaan. Dugaan ini didukung adanya relief "*Sri Tanjung*" dan sayap gapura yang melambangkan penglepasan dan sampai sekarang di daerah

Trowulan sudah menjadi suatu kebudayaan jika melayat orang meninggal diharuskan lewat pintu belakang.

e. Candi Tikus



Gambar 4.39. Candi Tikus

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

**Sejarah** : Candi Tikus dipugar secara menyeluruh dilakukan pada tahun 1984 sampai dengan 1985. Nama ‘Tikus’ hanya merupakan sebutan yang digunakan masyarakat setempat. Konon, pada saat ditemukan, tempat candi tersebut berada merupakan sarang tikus. Belum didapatkan sumber informasi tertulis yang menerangkan secara jelas tentang kapan, untuk apa, dan oleh siapa Candi Tikus dibangun. Akan tetapi dengan adanya miniatur menara diperkirakan candi ini dibangun antara abad ke-13 sampai ke-14 M, karena miniatur menara merupakan ciri arsitektur pada masa itu.

**Arsitektur** : Bangunan Candi Tikus menyerupai sebuah petirtaan atau pemandian, yaitu sebuah kolam dengan beberapa bangunan di dalamnya. Hampir seluruh bangunan berbentuk persegi empat dengan ukuran 29,5 m x 28,25 m ini terbuat dari batu bata merah. Yang menarik, adalah letaknya yang lebih rendah sekitar 3,5 m dari permukaan tanah sekitarnya. Di permukaan paling atas terdapat selasar selebar sekitar 75 cm yang mengelilingi bangunan. Di sisi dalam, turun sekitar 1 m, terdapat selasar yang lebih lebar

mengelilingi tepi kolam. Pintu masuk ke candi terdapat di sisi utara, berupa tangga selebar 3,5 m menuju ke dasar kolam.

Di kiri dan kanan kaki tangga terdapat kolam berbentuk persegi empat yang berukuran 3,5 m x 2 m dengan kedalaman 1,5 m. Pada dinding luar masing-masing kolam berjajar tiga buah pancuran berbentuk padma (teratai) yang terbuat dari batu andesit.

Tepat menghadap ke anak tangga, agak masuk ke sisi selatan, terdapat sebuah bangunan persegi empat dengan ukuran 7,65 m x 7,65 m. Di atas bangunan ini terdapat sebuah 'menara' setinggi sekitar 2 m dengan atap berbentuk meru dengan puncak datar. Menara yang terletak di tengah bangunan ini dikelilingi oleh 8 menara sejenis yang berukuran lebih kecil. Di sekeliling dinding kaki bangunan berjajar 17 pancuran (jaladwara) berbentuk bunga teratai dan makara.

Bahan : Batu bata merah dan batu andesit

Fungsi : Bentuk Candi Tikus yang mirip sebuah petirnaan mengundang perdebatan di kalangan pakar sejarah dan arkeologi mengenai fungsinya. Sebagian pakar berpendapat bahwa candi ini merupakan petirnaan, tempat mandi keluarga raja, namun sebagian pakar ada yang berpendapat bahwa bangunan tersebut merupakan tempat penampungan dan penyaluran air untuk keperluan penduduk Trowulan. Namun, menaranya yang berbentuk meru menimbulkan dugaan bahwa bangunan candi ini juga berfungsi sebagai tempat pemujaan.

#### f. Candi Wringinlawang



Gambar 4.40. Candi Wringinlawang

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

**Sejarah** : Bangunan ini diperkirakan dibangun pada abad ke-14 dan diduga sebagai pintu masuk.

**Arsitektur** : Gerbang ini lazim disebut bergaya *candi bentar* atau tipe gerbang terbelah. Gaya arsitektur seperti ini diduga muncul pada era Majapahit dan kini banyak ditemukan dalam arsitektur Bali. Panjang 13 m, lebar 11,5 m, tinggi bangunan 15,50 m dan orientasi bangunan mengarah timur-barat.

**Bahan** : Batu bata merah

**Fungsi** : Dugaan mengenai fungsi asli bangunan ini mengundang banyak spekulasi, salah satu yang paling populer adalah gerbang ini diduga menjadi pintu masuk ke kediaman Mahapatih Gajah Mada.

g. Candi Grinting/Jedong



Gambar 4.41. Candi Jedong

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

**Sejarah** : Bangunan dari abad ke-14 ini terletak di lereng utara Gunung Penanggungan.

**Arsitektur** : Gapura I berbentuk paduraksa yaitu gapura yang bagian atapnya menjadi satu, ukuran panjang 12,51 meter, lebar 5,19 meter dan tinggi 9,75 meter.

Gapura II berbentuk paduraksa yaitu gapura yang atapnya menjadi satu, ukurannya panjang 6,86 meter, lebar 3,40 meter dan tinggi 7,19 meter.

**Bahan** : Batu bata merah dan batu andesit

**Fungsi** : Pada bagian ambang pintu gapura I terdapat angka tahun dalam bentuk *Candra Sangkala* yang berbunyi: *Brahmana–Nora-Kaya-Bhumi* yang memiliki arti angka tahun 1307 Saka atau 1385 M. Sengkalan pada ambang pintu dimungkinkan sebagai tahun peresmian gapura sebagai pintu masuk ke Desa Perdikan.

#### h. Candi Kesimantengah



Gambar 4.42. Candi Kesimantengah

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

Sejarah : -

Arsitektur : Candi ini memiliki panjang 10,2 meter, lebar 7,2 meter dan tinggi 5 meter. Bagian depan yang menjorok tingginya 3 meter.

Bahan : Batu andesit

Fungsi : -

#### i. Candi Sumur Gantung



Gambar 4.43. Candi Sumur Gantung

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

Sejarah : -

Arsitektur : Hancur

Bahan : Batu bata merah

Fungsi : -

## j. Candi Bangkal



Gambar 4.44. Candi Bangkal

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

Sejarah : -

Arsitektur : Berukuran panjang 10,24 meter, lebar 6,25 meter dan tinggi 10,8 meter

Bahan : Batu bata merah dan batu andesit

Fungsi : Belum ada referensi yang menjelaskan kegunaan candi ini. Candi Bangkal menghadap ke barat yang terdapat altar yang diperkirakan digunakan sebagai tempat upacara keagamaan.

### 3. Petilasan

#### a. Petilasan Hayam Wuruk

Masyarakat setempat menyebutnya “Reco Banteng”, karena pertama kali di temukan berupa tugu batu dan di dekatnya terdapat arca berbentuk benteng yang konon sekarang arca tersebut telah di boyong ke Belanda pada masa kolonial.

Oleh penduduk setempat tugu batu tersebut di perlakukan layaknya makam dengan membangun cungkup dan kijing. Hal ini di karenakan lokasi di temukannya tugu di yakini sebagai makam atau petilasan, terdapat pohon besar yang di bawahnya terdapat seonggok batu. Oleh penduduk datu inipun di anggap sebagai keramat.

Dalam adat setempat, petilasan ini di anggap sebagai lambang ke makmuran desa. Itu sebabnya, maka pemegang jabatan juru kunci selalu merangkap jabatan sebagai Tuwowo (petugas pengatur irigasi tradisional).



Gambar 4.45 Petilasan Hayam Wuruk

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

#### b. Petilasan Gajah Mada



Gambar 4.46 (atas) patung gajah mada (bawah) petilasan gajah mada

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

#### 4. Makam

##### a. Situs Siti Hinggil



Gambar 4.47 makam siti hinggil

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

##### b. Situs Makam Panjang



Gambar 4.48. situs Makam Panjang

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

c. Situs Makam Putri Cempa



Gambar 4.49. situs Makam Putri Cempa

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

d. Situs Makam Troloyo



Gambar 4.50. situs Makam Troloyo

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

e. Makam Tumenggung Prawirosono



Gambar 4.51. Makam Tumenggung Prawirosono

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

f. Situs Makam Mendhek



Gambar 4.52. Situs Makam Mendhek

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

g. Situs Makam jago Panjilaras



Gambar 4.53. Makam jago Panjilaras

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

h. Situs Makam Ki Ageng Jabung



Gambar 4.54. Situs Makam Ki Ageng Jabung

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

## 5. Kolam Segaran



Gambar 4.55. Kolam Segaran

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

## 6. Pendopo Agung



Gambar 4.56. Pendopo Agung

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

## 7. Prasasti Kembangore



Gambar 4.57. Prasasti Kembangore

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

### **4.3 Analisa hasil riset**

Data riset yang diperoleh selama penelitian dilakukan dan sudah dijabarkan secara rinci hasilnya, sehingga dapat digunakan sebagai acuan dan penentu untuk melengkapi proses perancangan desain dan ilustrasi buku perancangan, dengan melihat permasalahan dan target audiens yang akan dicari dan digunakan.

#### **4.3.1 Permasalahan**

Permasalahan yang sudah didapatkan berdasarkan data riset yang diperoleh antara lain :

1. Peninggalan Majapahit banyak di Mojokerto namun hanya sebagian besar masyarakat yang mengetahui, kebanyakan hanya mengetahui yang sering dibahas di dalam buku, khususnya buku pelajaran, namun sebenarnya banyak sekali peninggalan yang bisa dipelajari lebih lanjut.
2. Peninggalan Majapahit mulai ditemukan kembali, namun terdapat sebuah kasus yang merugikan pihak BPCP sekaligus terkait dengan kesadaran masyarakat. Penemuan peninggalan tersebut tidak langsung dilaporkan, namun masih ada yang mencuri hasil temuan baru tersebut untuk dijual kembali, sehingga masalah pelestarian dan kesadaran masyarakat sekitar Mojokerto patut dipertanyakan.
3. Dikarenakan masyarakat, khususnya orang dewasa, yang sedikit sekali memiliki pengetahuan tentang peninggalan, apalagi peninggalan yang dekat dengan masyarakat tersebut, generasi selanjutnya kurang memahami adanya peninggalan tersebut. Sehingga pengetahuan pun menjadi kurang.

#### **4.3.2 Target Audiens**

Berdasarkan hasil data riset, berikut beberapa pembahasan mengenai target audiens :

1. Pembelajaran tentang pengetahuan sejarah dimulai sejak kelas 4 SD, yaitu dimulai sejak umur kurang lebih 10 tahun, karena disamping anak-anak sudah mulai dapat membaca dan menyerap, perlu diajarkan tentang bagaimana melestarikan sejarah yang ada dengan cara mengetahui peninggalan yang sudah ada.
2. Memperbaiki wawasan pengetahuan anak-anak tentang sejarah dengan memberikan konten yang sesuai, target audiens dimulai dari kelas 4 SD, umur kurang lebih 10 tahun, hingga kelas 6 SD, umur kurang lebih 12 tahun. Dikarenakan untuk umur mulai dari 10 tahun, remaja dan dewasa juga dapat mempelajari untuk menambah wawasan mengenai sejarah. Acuan yang didapat

saat ini adalah anak-anak kelas 4-6 SD usia 10-12 tahun yang mana dapat menyerap pengetahuan dengan baik dan menambah wawasan yang luas tentang sejarah.

#### **4.3.3 Konten buku**

Konten buku didapatkan melalui data riset yang sudah diperoleh, memuat beberapa penjelasan yang akan disajikan didalam buku. Konten buku tersebut antara lain :

1. Sejarah singkat kerajaan Majapahit, berupa terbentuknya nama, bendera kerajaan, serta lambang Surya Majapahit.
2. Raja yang memimpin beserta penjelasannya yang memuat tentang pemerintahan dan fakta raja tersebut selama memerintah.
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemajuan dan kemakmuran kerajaan Majapahit yang pernah menjadi kerajaan terbesar.
4. Peninggalan kerajaan Majapahit berupa benda yang tersimpan di PIM.
5. Peninggalan kerajaan Majapahit berupa bangunan yang tersebar di Mojokerto, berupa candi, makam, petilasan, prasasti, dan pendopo agung.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

## **BAB V**

### **KONSEP DESAIN**

#### **5.1 Konsep Desain**

##### **5.1.1 Deskripsi Perancangan**

Mojokerto sebagai kota yang pernah disebut sebagai pusat pemerintahan Kerajaan Majapahit, sudah sepatutnya kita belajar apa saja yang sudah diwariskan kepada kita sebagai generasi selanjutnya yang harus menjaga cagar budaya tersebut. Padahal sudah banyak peninggalan yang ditemukan dan dapat dijadikan objek pembelajaran, namun pada masa kini banyak masyarakat yang kurang berminat untuk sekedar mengetahui tentang sejarah situs peninggalannya. Banyak yang cenderung melupakan peninggalan tersebut sehingga generasi selanjutnya juga kekurangan pengetahuan yang sama karena kurangnya informasi pengetahuan. Masyarakat juga jarang mengunjungi situs-situs tersebut, kebanyakan para turis yang memang memiliki rasa penasaran untuk mencari pengetahuan dari situs peninggalan. Karena itu diperlukan langkah pelestarian agar masyarakat Indonesia peduli warisan budaya bangsanya sebagai kekayaan dan kebanggaan bangsa yang dapat terus berkembang. Perancangan buku ilustrasi peninggalan Majapahit merupakan salah satu upaya pelestarian dan media pembelajaran sejarah. Buku ini dirancang untuk membantu audiens mengenali dan memahami bahwa peninggalan Majapahit di Mojokerto sangat banyak dan bervariasi.

Konsep desain perancangan ini berawal dari dokumentasi peninggalan yang banyak berada di Mojokerto. Peninggalan tersebut ada yang berupa bangunan dan benda, yang mana disimpan oleh pihak BPCB di PIM. Studi buku referensi menjadi dasar acuan dalam menentukan konten dan materi untuk buku ilustrasi ini. Konten – konten yang akan dipakai adalah sejarah singkat majapahit dan akan berfokus ke dalam peninggalannya. Tidak hanya peninggalan yang umum di buku pelajaran saja, tapi mencakup semua peninggalan, termasuk makam para tokoh penting sekalipun.

### **5.1.2 Big Idea**

Setelah mengumpulkan banyak data dan dianalisa, mulai dari studi literatur, studi eksisting, tour guide dan observasi di lokasi-lokasi tempat peninggalan serta stakeholder. Diperoleh *Big Idea* yang mendasari perancangan buku ini, yaitu “Majapahit dan Peninggalannya yang kontennya lebih lengkap”.

*Big Idea* dari perancangan ini, bahwa sejarah peninggalan Majapahit khususnya di daerah Mojokerto sangat banyak yang menjadikan Mojokerto sebagai pusat pemerintahan Kerajaan selama ini, sehingga dengan adanya sejarah, yang sudah terkenal dan diketahui masyarakat maupun yang belum diketahui, masyarakat harus melestarikan peninggalan dengan cara mengetahui peninggalan-peninggalan yang memang ada dan harus dijaga di daerah Mojokerto, sehingga masyarakat tidak hanya melestarikan yang ada dan diketahui, namun juga memperhatikan yang jarang diketahui. Implementasi desain *big idea* yang terdapat pada perancangan ini ada di ilustrasi serta penyajian konten yang sangat lengkap. Gaya Ilustrasi yang dipakai cukup sederhana dan sesuai dengan informasi yang disajikan. Ilustrasi acuan yang digunakan kurang lebih seperti ilustrasi Peter Kavanagh yang terdapat di salah satu buku karangan Daren Taylor yang berjudul *The Knight's First Tournament*. Ilustrasi berupa fotografi juga digunakan, untuk memberikan visual yang cukup jelas bagi pembaca. Daripada buku-buku lain yang banyak mengambil tema kerajaan Majapahit, informasi yang didapat kurang mencakup semua peninggalan di Mojokerto, kebanyakan membahas peninggalan seputar daerah Trowulan, yang banyak masyarakat mengetahui hanya terdapat peninggalan di daerah tersebut. Selain itu, buku ini hanya dikhususkan dibaca untuk anak-anak, namun untuk masyarakat umum juga.

### **5.1.3 Output**

Luaran dari perancangan ini adalah buku ilustrasi tentang majapahit dan peninggalannya di Kota/Kabupaten Mojokerto. Konten dari buku ini berkaitan dengan sejarah Majapahit (yang berisi asal muasal nama Majapahit, bendera Majapahit, serta lambang surya Majapahit), aspek yang mempengaruhi kemajuan Kerajaan Majapahit (yang berisi kemajuan majapahit, mata pencaharian, makanan, pajak, kesenian, agama, pakaian, bahasa, transportasi, arsitektur dan

teknologi), dan peninggalan Kerajaan Majapahit berupa benda (yang ditemukan dan disimpan) dan bangunan (tersebar di area Kabupaten/Kota Mojokerto). Beberapa yang dikerjakan meliputi ilustrasi, layouting buku, pemilihan gaya bahasa, cover, warna, dan pengeditan fotografi.

#### **5.1.4 Konsep Media**

##### **1. Buku ilustrasi ensiklopedi bergambar**

Buku ilustrasi ensiklopedi dengan gambar yang menarik serta berisi ilmu pengetahuan tentang sejarah kerajaan Majapahit, tidak hanya berisi tulisan saja yang membuat anak-anak rentan bosan dalam membaca.

##### **2. Konten lebih lengkap untuk anak-anak**

Buku lebih berisi dan lebih banyak penjelasan yang disajikan, berbagai macam informasi yang terdapat di berbagai macam buku diambil dan dilengkapi, sehingga membuat konten buku terlihat lengkap dari buku-buku sebelumnya atau lebih lengkap daripada buku yang lainnya. Tidak hanya konten-konten yang dikenal saja yang disajikan, namun juga konten-konten yang jarang disajikan kepada masyarakat luar, sehingga diharapkan selain hanya konten umum yang diketahui, konten yang belum pernah disajikan juga dapat memberikan masyarakat terutama anak-anak pengetahuan yang baru.

##### **3. Informatif**

Singkat padat dan jelas. Penggunaan bahasa yang digunakan adalah semi-formal dan formal agar terkesan santai dan mudah dipahami, khususnya untuk anak-anak. Penyusunan halaman menggunakan sistem grid dan layout agar tertata rapi saat pengerjaan desain, serta tidak menyebabkan kelelahan dan bosan saat membaca. Ilustrasi yang digunakan juga sesuai dengan penjelasan yang disajikan.

#### **5.2 Kriteria Desain**

##### **5.2.1 Judul Buku**

Buku ensiklopedi majapahit dan peninggalannya disusun dengan tujuan menambah pengetahuan kepada masyarakat, khususnya anak-anak, yang ada di daerah Kabupaten/Kota Mojokerto. Seiring perkembangan jaman, banyak masyarakat yang dirasa kurang memiliki pengetahuan yang cukup sehingga

menimbulkan rasa kurang akan melestarikan meninggalan budaya khususnya di Mojokerto tentang Majapahit. Dari judul buku “Majapahit dan Peninggalannya”, sudah mencakup semua hal yang menjelaskan tentang Majapahit beserta peninggalan yang ditemukan cukup banyak di daerah Kabupaten/Kota Mojokerto, yang mana banyak masyarakat kurang mengetahui lokasi keberadaan peninggalan tersebut.

### 5.2.2 Cover Buku



Keterangan :

1. Judul

Merupakan elemen yang penting dalam perancangan, menyiratkan secara pendek isi dalam sebuah buku ataupun perancangan, ukuran font besar.

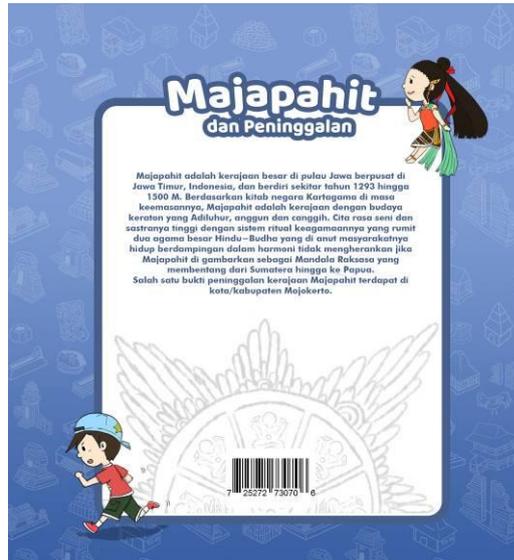
2. Sub-judul

Merupakan pelengkap untuk menjelaskan sebuah judul, ukuran font yang digunakan lebih kecil dari judul.

3. Ilustrasi

Agar cover buku terlihat lebih menarik, ilustrasi biasanya dicantumkan, selain melengkapi dan memperjelas tema yang akan disajikan di dalam buku.

4. Nama Pengarang



Keterangan :

1. Judul
2. Deskripsi buku
3. *Barcode*

### 5.2.2.1 Struktur Buku

Cover

*End paper*

Cover dalam

Informasi penerbitan

Daftar isi

Isi buku

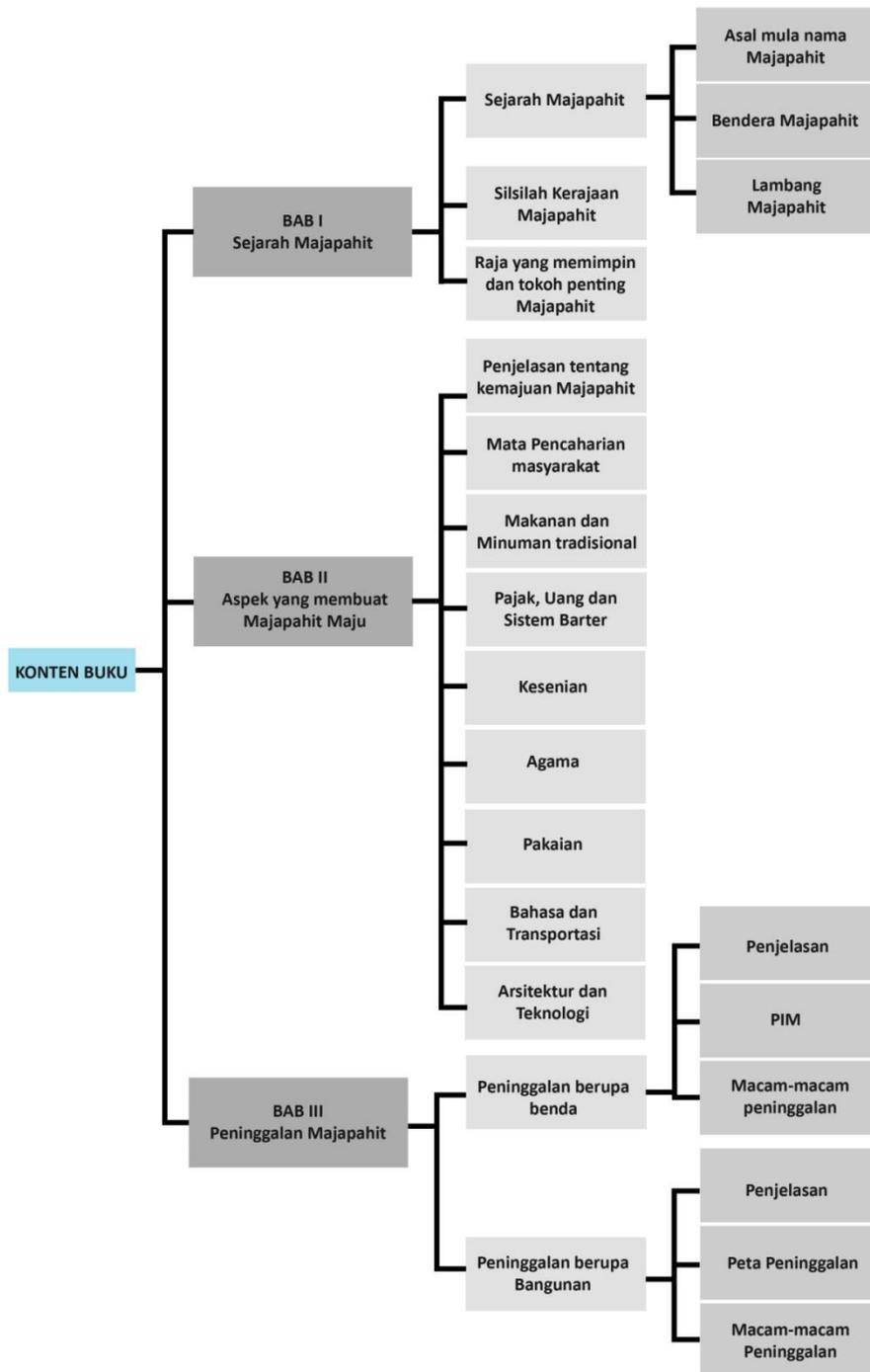
Indeks buku

Daftar pustaka

*Dedication* atau ucapan terimakasih

Profil penulis

### 5.2.3 Konten Buku



Bagan 5.1 Konten Buku

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

Konten buku didapatkan dengan observasi secara langsung di BPCB (Balai Pelestarian Cagar Budaya) dan PIM (Pusat Informasi Majapahit) yang biasa disebut Museum, melakukan riset kualitatif secara tidak langsung menggunakan deep interview dan metode Touchstone Tour, yang mana mencari dan memahami artefak-artefak yang disimpan di PIM dengan cara dipandu dengan seorang tour guide sekaligus seorang arkeologi di PIM. Pencarian data studi eksisting melalui studi literatur, tidak hanya mencari data dengan buku-buku lain, namun juga mencari berbagai macam informasi tentang peninggalan yang terdapat di buku-buku yang disimpan di perpustakaan BPCB.

### **BAB 1 – Sejarah Majapahit**

Pada bab sejarah Majapahit, menceritakan tentang sejarah terbentuknya Kerajaan Majapahit. Bab 1 dimulai dari halaman nomor 5 sampai nomor 21. Pada Bab 1, terdapat beberapa sub-bab yang akan dijelaskan, antara lain :

- Sub-bab Sejarah Majapahit

Penjelasan sejarah Majapahit dibagi lagi menjadi 4 sub-bab yaitu :

1. Sejarah Singkat

Menjelaskan tentang sejarah singkat berdirinya Majapahit, mulai dari kaburnya Raden Wijaya yang merupakan pangeran dari kerajaan Singhasari untuk menyelamatkan diri hingga mendirikan kerajaan baru.

2. Bendera Majapahit

Menjelaskan tentang asal mula bendera Majapahit dan artinya.

3. Asal mula nama Majapahit

Menjelaskan tentang penemuan buah maja yang menjadi cikal bakal nama kerajaan.

4. Lambang Majapahit

Menjelaskan tentang Surya Majapahit yang menjadi lambang Kerajaan, surya Majapahit terbentuk oleh beberapa dewa-dewa yang memiliki tugas masing-masing dalam agama Hindu.

- Silsilah Keluarga Kerajaan Majapahit

Silsilah keluarga dimulai dari keluarga Raden Wijaya, sampai pada runtuhnya Kerajaan yang dipimpin oleh Bhre Kertabumi.

- Sub-bab tokoh penting dan Raja/Ratu yang memimpin  
Di dalam sub-bab ini dijelaskan tentang nama dan gelar, masa pemerintahan, penjelasan singkat mengenai tokoh, dan fakta penting tentang tokoh tersebut.
- Sub-bab penjelasan singkat tentang Buah Maja  
Mendeskripsikan tentang buah Maja serta ilustrasi dari buah maja.

## **BAB 2 – Aspek yang membuat Majapahit maju**

Pada bab ini terdapat beberapa aspek yang dipisah menjadi beberapa sub-bab, antara lain :

- Sub bab Kemajuan Majapahit  
Pada bab ini, menjelaskan tentang aspek-aspek apa saja yang sangat mempengaruhi kemajuan Kerajaan Majapahit dengan pesat, baik dalam segi pemerintahan kerajaan serta masyarakatnya yang sangat kreatif.
- Sub-bab Mata Pencaharian Masyarakat  
Pada bab ini dibagi lagi menjadi 14 sub-bab yang menjelaskan masing-masing pekerjaan masyarakat Majapahit, antara lain :
  1. Bertani
  2. Pande singasingan
  3. Pande dadap
  4. Pande kawat
  5. Pande dang
  6. Pemahat
  7. Pelukis
  8. Pengrajin payung
  9. Pengrajin keranjang
  10. Pengrajin periuk
  11. Tukang pembuat pecah belah
  12. Tukang anyam-ayaman
  13. Tukang jahit

#### 14. Berdagang

- Sub-bab tentang Makanan dan Minuman

Makanan dan minuman khas yang dikonsumsi masyarakat Majapahit pada masa itu. Pada sub-bab ini dibagi lagi menjadi 3 sub-bab, yaitu :

1. Makanan
2. Panganan/kue
3. Minuman

- Sub-bab tentang pajak, uang dan sistem barter

Pajak, uang dan sistem barter sudah menerapkan aturan-aturan mengenai mengelola pajak, fungsi uang, serta barter sebagai alat tukar selain uang.

- Sub-bab tentang Kesenian

Kesenian tidak dapat dipisahkan dari masyarakat karena aktivitas mereka yang selalu bersentuhan dengan hasil karya dari bakat dan pekerjaan mereka. Sub-bab ini dibagi menjadi 3, yaitu :

1. Seni Kriya
2. Seni sastra
3. Seni pertunjukan
  - a. Pertunjukan drama boneka
  - b. Pertunjukan wayang
  - c. Pertunjukan musik dan tarik suara
  - d. Pertunjukan tari
  - e. Pertunjukan lawak

- Sub-bab Agama

Menjelaskan tentang agama apa saja yang dianut dan muncul di masyarakat pada jaman kerajaan Majapahit. Terdapat 4 agama yang diduga muncul di tengah-tengah masyarakat, antara lain :

1. Buddha
2. Hindu
3. Islam
4. Kristen

- Sub-bab Pakaian

Pakaian pada jaman Kerajaan Majapahit memiliki nilai dan arti yang mana merupakan pembeda status sosial. Dibagi menjadi 4 status, yaitu :

1. Kelompok bangsawan
2. Kelompok pendeta
3. Kelompok hamba
4. Kelompok rakyat jelata

- Sub-bab Bahasa dan transportasi

Masyarakat Majapahit sudah mengenal bahasa untuk berkomunikasi serta menulis di media-media tertentu (seperti batu, daun dll). Untuk keperluan bepergian, alat transportasi sudah mulai ditemukan dan dibuat, mulai dari transportasi laut sampai transportasi darat.

- Sub-bab Arsitektur dan teknologi

Arsitektur Kerajaan Majapahit sudah dibuktikan dengan adanya peninggalan berupa bangunan, sehingga teknologi yang dipakai pun sudah mulai mengalami kemajuan.

### **BAB 3 – Peninggalan Majapahit**

Bab ini dibagi menjadi beberapa sub-bab, yaitu :

- Sub-bab peninggalan berupa benda

Benda-benda yang ditemukan, disimpan dan dilestarikan di PIM (Pusat Informasi Majapahit)

- Sub-bab PIM

Pada bab ini, menjelaskan tentang peninggalan-peninggalan apa saja yang ditemukan oleh PIM dan BPCB, baik berupa bangunan, yang sekarang kurang lebih dijaga, dilestarikan dan ada yang dijadikan tempat wisata, maupun benda, yang sekarang disimpan di PIM.

- Sub-bab Peninggalan benda

Menjelaskan tentang kegunaan benda-benda peninggalan, dikelompokkan berdasarkan bahan yang digunakan yaitu :

1. Terakota

Terbuat dari tanah liat, dari bahan tersebut ditemukan peninggalan antara lain :

- a. Anglo
- b. Bak mandi
- c. Celengan
- d. Kendi
- e. Kendi susu
- f. Buyung
- g. Periuk
- h. Guci
- i. Cetakan
- j. Pasu
- k. Wadah sesaji
- l. Kumparan
- m. Kelereng
- n. Pedupaan
- o. Genteng dan batu bata
- p. Pipa air
- q. Arca terakota

## 2. Keramik

Sama dengan terakota, terbuat dari tanah liat, namun keramik kebanyakan berasal dari luar negeri, antara lain :

- a. piring
- b. vas bunga
- c. mangkuk, cawan, dan sendok
- d. buli-buli dan cupu

## 3. Besi atau Logam

Terbuat dari besi, emas, maupun kuningan dengan cara ditempa, antara lain :

- a. alat rumah tangga
- b. alat upacara
- c. bandul jala
- d. senjata

- e. prasasti
- f. blencong
- g. hiasan pintu
- h. lampu
- i. mata uang
- j. kowi
- k. perhiasan

#### 4. Batu Pahat

Terbuat dari batu yang diolahnya dengan cara dipahat, antara lain :

- a. Arca
- b. Sumur
- c. Pelandas
- d. Pipisan dan gandhik
- e. Umpak
- f. Selubung tiang
- g. Miniatur bangunan
- h. Lingga-yoni
- i. Pancuran air / Jaladwara
- j. Gacu
- k. Lambang surya majapahit
- l. Ventilasi

#### - Sub-bab Peninggalan bangunan

Selain peninggalan benda, terdapat banyak peninggalan bangunan yang ditemukan di sekitar kabupaten Mojokerto. Sub-bab ini dibagi menjadi

- 1. peta peninggalan
- 2. alun-alun umpak
- 3. gapura bajanratu
- 4. candi gentong
- 5. kubur panjang
- 6. candi kedaton
- 7. kolam segaran

8. lantai segi enam
9. makam putri cempa
10. makam troloyo
11. candi minak jingga
12. pendopo agung
13. petilasan hayam wuruk
14. siti hinggil
15. situs pemukiman
16. candi tikus
17. candi wringinlawang
18. candi sumur gantung
19. makam tumenggung prawirosono
20. yoni bhre kahuripan
21. petilasan gajah mada
22. makam jago panjilaras
23. makam ki ageng jabung
24. reco lanang
25. prasasti kembangore
26. candi kesimantengah
27. candi bangkal
28. candi jedong
29. makam mendhek

#### **5.2.4 Gaya Bahasa**

Pada studi eksisting ditemukan gaya bahasa yang sesuai untuk anak-anak. Buku anak tergantung pada tema yang digunakan, sesuai dengan isi konten yang akan memuat informasi sejarah, maka gaya bahasa yang dipergunakan cenderung formal. Selain formal, informasi yang disajikan juga harus singkat, padat dan jelas sehingga tidak terkesan bertele-tele dalam menyajikan. Namun jika ada bahasa semi-formal yang disisipkan didalam buku, kemungkinan besar tidak akan ada masalah, karena anak-anak target audiens yang akan disasar berumur lebih dari 7 tahun, sehingga gaya bahas formal

maupun semi-formal dapat digunakan. Selain itu juga, masyarakat umum juga lebih nyaman jika menyerap informasi dengan gaya bahasa yang semi-formal.

### 5.2.5 Fotografi

Fotografi digunakan khusus untuk BAB 3 di peninggalan Kerajaan Majapahit berupa bangunan, yang mana gambar atau foto dari bangunan aslinya diikutsertakan, agar pembaca dapat melihat bentuk asli dari peninggalan tersebut. Teknik Fotografi yang digunakan tentu saja teknik fotografi bangunan, yang menampilkan keindahan suatu bangunan baik dari segi sejarah, budaya, desain, maupun konstruksinya. Setelah pengaturan teknis untuk fotografi adalah  $f/9$ , *shutter speed* 1/800 sec, *iso speed* isp-200 . Foto yang dijadikan pembuka konten akan diedit. Bentuk editing yang digunakan untuk foto adalah mengatur gelap terang dan kontras sehingga terlihat lebih menarik dan menonjol, selain itu juga karena diletakkan di awal pembuka konten yang akan dijelaskan. Untuk foto-foto lain, kemungkinan hanya memerlukan editan yang menambah cahaya pada foto agar terlihat lebih terang dan terlihat jelas.



Gambar 5.1 Fotografi peninggalan bangunan pada bab 3

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

### 5.2.6 Ilustrasi

#### 5.2.6.1 Ilustrasi yang disajikan

Dalam sebuah buku, ilustrasi memiliki peran penting, selain memperjelas konten yang disajikan, pembaca juga mendapatkan sebuah gambaran visual terkait konten-konten yang dibahas. Lewat studi eksisting, didapatlah gaya

gambar yang digunakan cenderung ke kartun yang sederhana, seperti dalam buku “The First Knight Tournament” dan “Ayo Belajar Silat”. Gaya ilustrasi yang digunakan lebih ke arah doodle, yang mana tekstur pewarnaan dan lineart lebih terlihat dan ditonjolkan, karena terkesan santai dan fun, sehingga tidak terlalu serius untuk pembelajaran. Fotografi juga masuk dalam bentuk ilustrasi, karena merupakan hasil visual yang berupa gambar.



Ilustrasi dalam buku ayo, belajar silat karangan Ahmad Fuadi dan Ella Elviana (kiri) Ilustrasi dalam buku The first knight tournament karya Daren Taylor (kanan)

Gambar 5.2 Ilustrasi yang digunakan untuk buku perancangan

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

### 5.2.6.2 Elemen grafis

### 5.2.7 Tipografi

#### 1. Font Futura



Gambar 5.3 Font Futura

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

Digunakan pada judul bab, sub-judul, serta *bodytext* pada setiap tulisan, karena hurufnya yang besar sehingga memperjelas visual huruf. Sehingga pembaca langsung paham dengan konten yang akan dibahas di setiap bab. Selain itu, karena font ini termasuk dalam *san serif*, maka kesan yang diberikan lebih santai dan menyenangkan. Font ini digunakan pada perancangan buku mulai dari ukuran 36 pt, 20 pt, 11 pt, 10 pt, dan 8 pt.

## 2. Font Baloo Bhaijaan

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**  
**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z**  
**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! ? @ # % - + =**

Gambar 5.4 Font Baloo Bhaijaan

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

Untuk *cover*, digunakan huruf Baloo Bhaijaan karena lebih tebal sehingga saat membaca judul buku lebih jelas. Termasuk huruf san serif, bentuk huruf lebih bulat dan kurang dari huruf yang menyudut sehingga lebih nyaman untuk dibaca.

### 5.2.8 Warna

Buku ini memiliki warna putih polos untuk desain background dengan bingkai yang berwarna keemasan mengelilingi isi buku dengan corak batik jaman Majapahit. Warna difokuskan pada ilustrasi karakter yang akan disajikan. Dalam studi eksisting warna, anak-anak cenderung menyukai warna cerah ataupun pastel sehingga dapat menggambarkan suasana hati mereka. Pewarnaan yang dipilih menggunakan warna-warna pastel. Untuk pewarnaan dilakukan secara digital. Secara pembabakan dibagi sebagai berikut :

a. Warna hijau tua

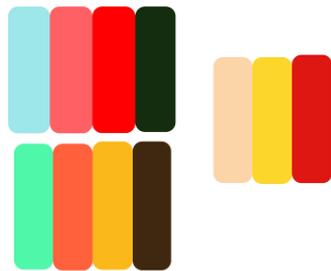
Digunakan pada pembuka awal bab perkenalan dan akhir buku.

b. Warna hijau muda

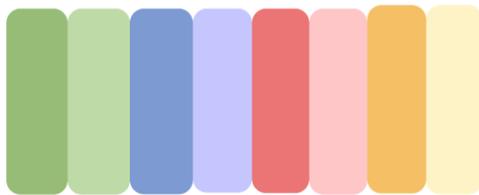
Digunakan pada daftar isi dan perkenalan.

c. Warna biru tua

- Digunakan sebagai pembuka pada bab 1.
- d. Warna biru muda  
Digunakan sebagai isi bab 1.
- e. Warna merah muda tua  
Digunakan sebagai pembuka pada bab 2.
- f. Warna merah muda  
Digunakan sebagai isi bab 2.
- g. Warna kuning  
Digunakan sebagai pembuka bab 3.
- h. Warna kuning muda  
Digunakan sebagai isi bab 3.



Palet warna Raga dan Sukma, tokoh yang membantu di dalam buku.

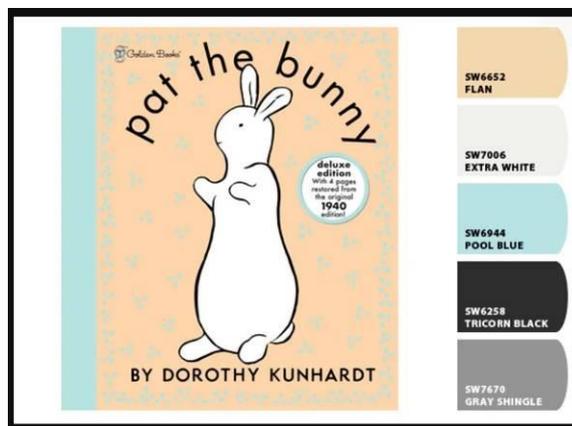


Warna yang terdapat dalam ilustrasi, memiliki warna yang hampir sama  
Gambar 5.5 Contoh warna yang kurang lebih akan digunakan dalam ilustrasi buku.

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019



Gambar 5.6 Contoh warna pada cover buku I Can Fly oleh Aaron Philip.  
 Sumber : <https://www.apartmenttherapy.com/color-palettes-based-on-childrens-books-191992>



Gambar 5.7 Contoh warna pada cover buku Pat The Bunny oleh Dorothy Kunhardt.  
 Sumber : <https://www.apartmenttherapy.com/color-palettes-based-on-childrens-books-191992>

### 5.2.9 Layout

Layout pada konsep ditentukan dengan kriterianya, sehingga setiap layout yang ada di setiap halaman memiliki susunan tersendiri.



Gambar 5.8 Sketsa *Layout* pada buku perancangan

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

### 5.2.10 Spesifikasi Buku

Spesifikasi dari buku yang akan dibuat, antara lain :

Jenis : Buku Ilustrasi

Bentuk : Buku Ensiklopedia

Konten : Sejarah Majapahit

Spesifikasi fisik : Ukuran buku : 23 x 25 cm

Jilid : *Hardcover*

Jumlah halaman : 119 halaman

Cetak : *Fullcolor*

### 5.3 Proses Desain

Proses desain merupakan sebuah tahapan-tahapan mendesain yang akan dicantumkan ke dalam perancangan guna melengkapi informasi yang akan disajikan, sehingga pembaca merasa nyaman dalam membaca dan memperoleh informasi yang mudah dipahami. Proses desain meliputi proses pembuatan ilustrasi dan layouting konten buku.

### 5.3.1 Proses Ilustrasi

#### a. Alternatif Gaya Gambar



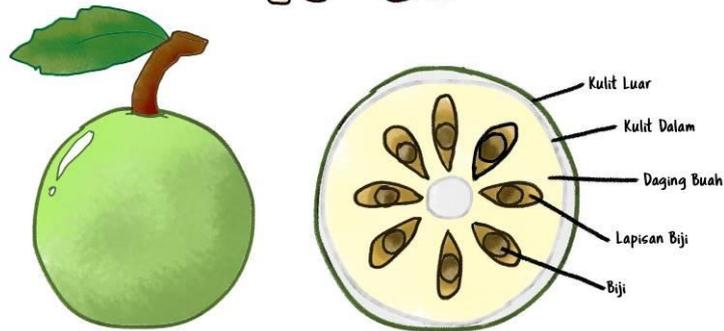
Gambar 5.9 Perbandingan alternatif gaya ilustrasi tekstur warna dan lineart.

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

Gaya gambar diatas memiliki perbedaan pada tekstur di pewarnaan, sedangkan untuk lineart sendiri menggunakan *brush* yang sama yaitu *brush KYLE Ultimate Charcoal Pencil*, yang memberikan efek goresan krayon timbul. Untuk pewarnaan, gambar kiri menggunakan *brush KYLE Ultimate Pencil Hard*, memberikan efek pewarnaan seperti goresan pensil warna dan memberikan gaya *doodle-ish*, yang lebih menonjolkan tekstur. Sedangkan sebelah kanan pewarnaan lebih kepada warna solid biasa, tanpa adanya efek tekstur, sehingga warna dan ilustrasi terkesan gaya *cel shaded*. *Cel shaded* terdapat 2 teknik, yaitu *solid-cel shading* dan *soft-cel shading*. *Solid-cel shading* hanya menggunakan warna dasar saja tanpa adanya *shading*, begitu pula sebaliknya dengan *soft cel-shading* yang mengutamakan *shading* sebagai warna kedua.



Kira-kira seperti ini penampakan buah Maja dan saat dibelah!



Gambar 5.10 Contoh Ilustrasi pada bab 1, buah Maja

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

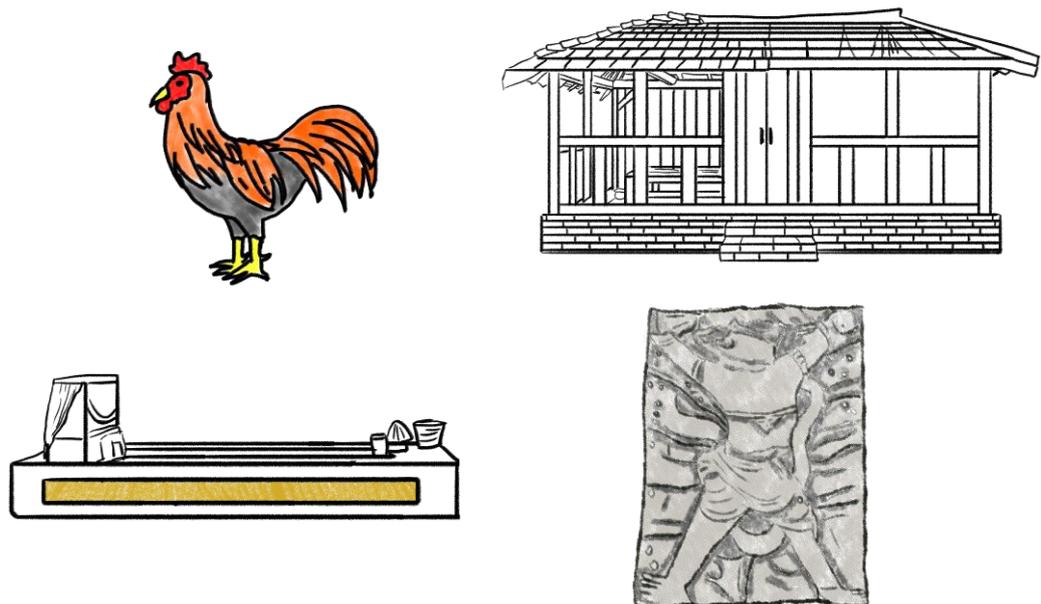
Pada bab 1 menjelaskan tentang sejarah Majapahit, mulai dari asal usul, bendera dan lambang Majapahit, beserta raja, ratu dan tokoh penting. Sketsa asal usul nama dan terbentuknya Majapahit dapat di ilustrasikan lewat buah Maja yang menjadi awal pembentukan sebuah nama kerajaan. Buah Maja memang banyak ditemukan khususnya di daerah Mojokerto, yang merupakan tempat dimana semua pemerintahan kerajaan Majapahit konon terpusat di kota/kabupaten tersebut, yang mana paling banyak ditemukan peninggalan-peninggalan, baik berupa bangunan maupun benda-benda.



Gambar 5.11 Contoh Ilustrasi pada bab 2

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

Pada bab 2 menjelaskan tentang aspek-aspek yang mempengaruhi kemajuan kerajaan Majapahit, khususnya masyarakatnya sendiri yang paling mempengaruhi. Rutinitas serta kreatifitas masyarakat dalam menciptakan segala hal yang baru, mempengaruhi kemajuan, hal ini dapat dibuktikan nantinya pada bab 3 tentang peninggalan yang ditemukan sangat beragam dan ternyata sejak dahulu jaman kerajaan, masyarakat sudah memulai dan membuat beragam karya seni yang nantinya akan diturunkan hingga era saat ini.



Gambar 5.12 Contoh Ilustrasi pada bab 3

Sumber : Ridya Ridya Al Khalifi, 2019

Pada bab 3, berfokus tentang peninggalan-peninggalan yang sudah ditemukan di daerah kota/kabupaten Mojokerto, mulai dari peninggalan berupa benda hingga bangunan kuno.

### **b. Proses Sketching**

Proses ini merupakan proses pertama dalam mendesain, yaitu dengan cara mengilustrasikan ke dalam kertas dengan media pensil maupun bolpoin dengan sketsa kasar terlebih dahulu, sehingga nantinya akan di *lineart* atau di tebalkan secara digital.



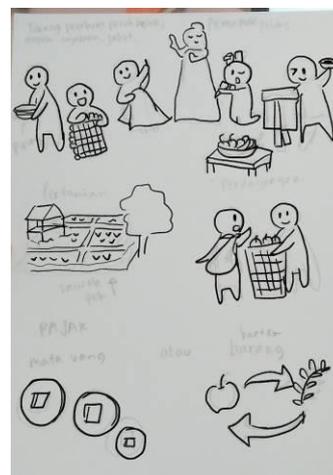
Sketsa Baju Raja dan Ratu Majapahit



Sketsa Raden Wijaya

Gambar 5.13 Proses manual sketching dengan pensil

Sumber : Ridya, 2019



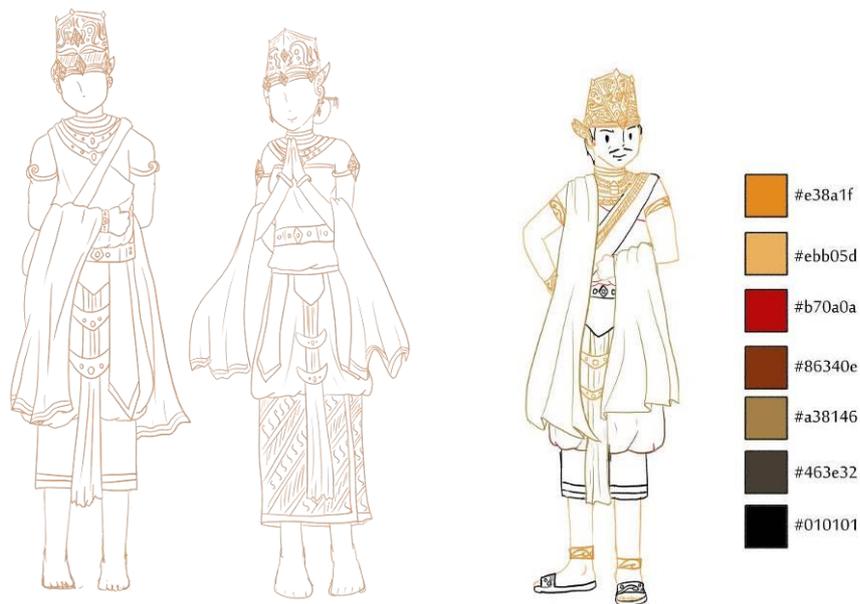
Gambar 5.14 Proses manual sketching karakter pembantu dan elemen pendukung

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

### c. Proses Digital Sketching

Setelah sketsa kasar menggunakan pensil sudah selesai, selanjutnya adalah sketsa digital melalui media *software digital*. Hal yang perlu dilakukan hanya

*tracing* atau hanya menebali sketsa kasar menjadi lebih detail dan terlihat rapi.



Gambar 5.15 Proses manual yang akhirnya dijadikan digital

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

#### d. Proses Digital Coloring

Proses ini adalah proses desain terakhir, yaitu pemberian warna yang sesuai dengan perancangan. Proses pewarnaan biasanya memakan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan sketsa kasar dan sketsa digital.



Gambar 5.16 Proses *digital coloring* dengan warna dasar

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019



Gambar 5.17 *Digital Coloring* karakter pembantu dalam buku dengan gaya yang berbeda-beda

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

### 5.3.2 Proses Layout

Layout merupakan elemen penting dalam pembuatan sebuah buku. Layout sangat penting, karena dibutuhkan untuk membuat buku lebih memiliki irama dan aturan untuk peletakkan teks dan gambar maupun desain lain sehingga menjadi lebih mudah untuk dibaca. Layout memiliki grid, yang berguna untuk mengatur teks dan gambar, selain memudahkan untuk mengatur juga agar terlihat lebih rapi dan mudah dibaca. Setelah mengetahui beberapa macam grid, maka selanjutnya adalah menerapkannya pada layout dan grid secara bersamaan agar seimbang dan komposisi yang di dapat sesuai, sehingga para pembaca merasa nyaman untuk membaca. Berikut beberapa layout yang terdapat dalam perancangan.

#### a. Layout Dominan Ilustrasi

Merupakan layout yang sebagian besar di dalamnya adalah ilustrasi, dan sedikitnya teks. Pada perancangan buku ini, layout dominan ilustrasi terdapat

pada pembuka tiap bab 1, 2 dan 3; pada bab 1 di halaman nomor 21. Layout dominan ilustrasi biasanya menggunakan *manuscript grid*, karena hanya membutuhkan 1 buah kolom saja.



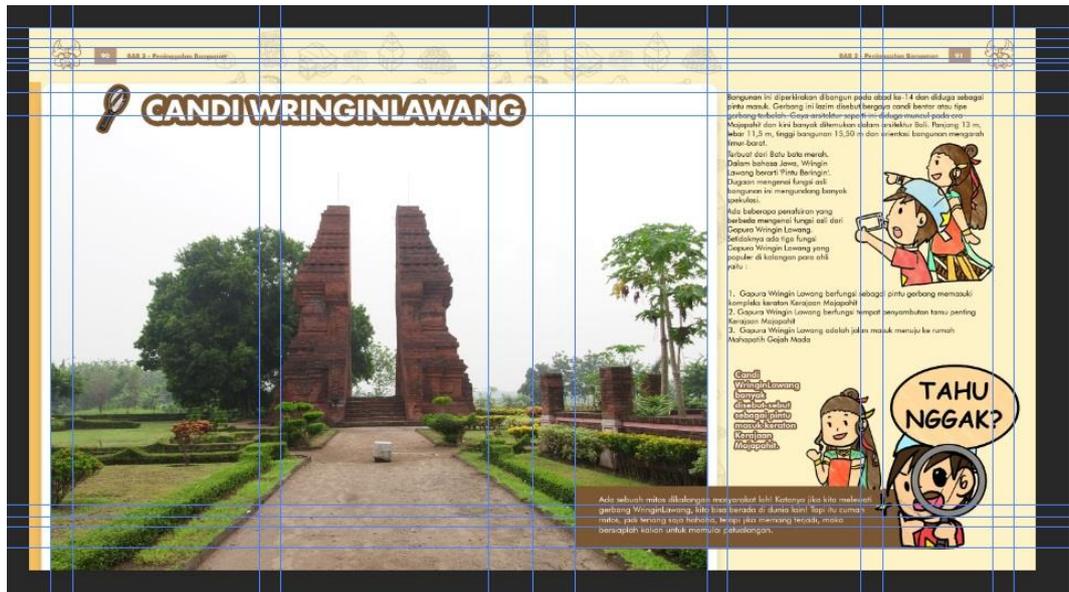
Gambar 5.18 Layout dominan ilustrasi pada bab pembatas

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

Margin pada layout ini adalah : *top* 2 cm, *left* 2 cm, *bottom* 2 cm, dan *right* 1 cm. Tampilan pada layout dominan ilustrasi hanya membutuhkan 1 kolom saja.

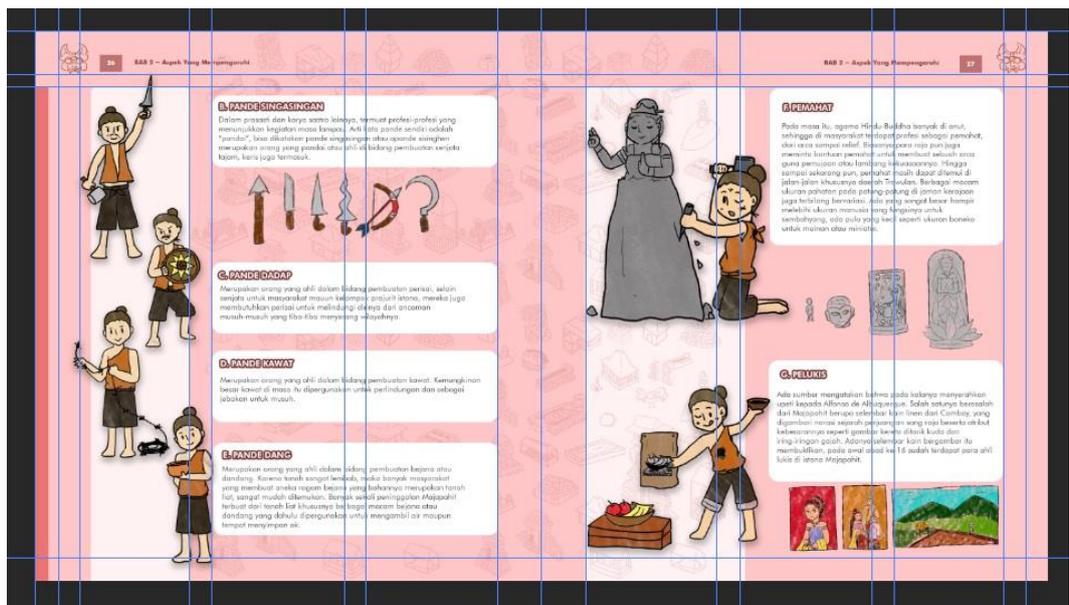
#### b. Layout Ilustrasi dan Teks Seimbang

Layout dengan ilustrasi dan teks seimbang merupakan layout yang isinya terdapat teks serta ilustrasi yang sesuai porsinya, sehingga tidak tumpang tindih antara ilustrasi dan teks. Pada perancangan ini, layout ilustrasi dan teks yang seimbang terdapat pada bab 1 halaman nomor 8 sampai 20, bab 2 nomor 24 sampai 37, dan pada bab 3 halaman 40 sampai 115. Kebanyakan layout ini menggunakan *Column Grid*, baik 2 kolom sampai 3 kolom untuk merapikan letak gambar dan teks.



Gambar 5.19 Layout ilustrasi dan teks seimbang 2 grid pada bab 3 halaman 94 - 95

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019



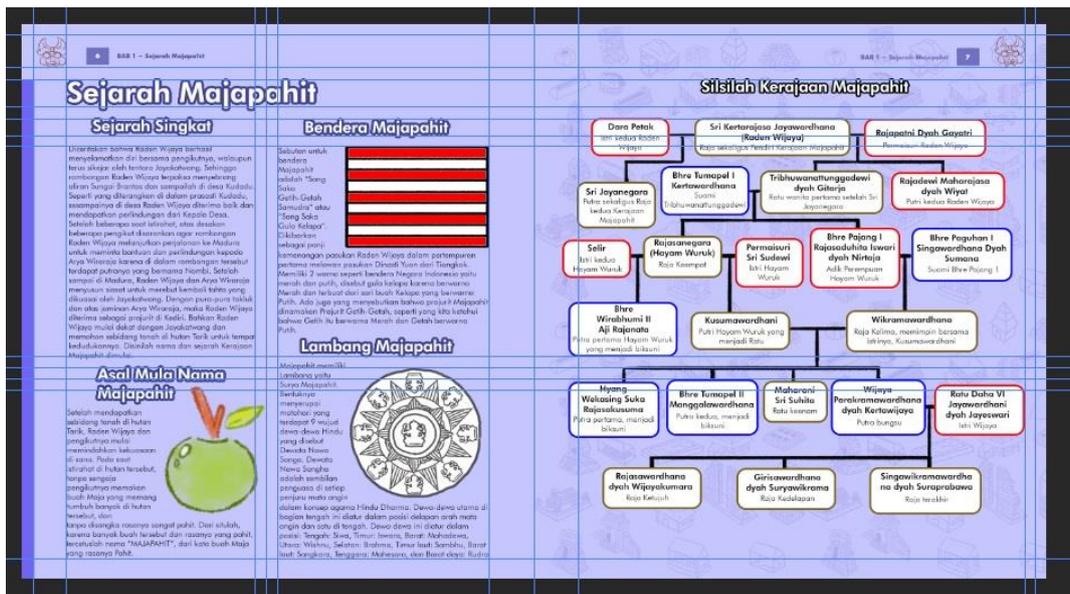
Gambar 5.20 Layout ilustrasi dan teks seimbang 3 grid pada bab 2 halaman 28 - 29

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

Margin pada layout ini adalah : baik *top*, *bottom*, *left* dan *right* 2 cm, batas dengan jarak background pada pinggir buku adalah : *top*, *bottom*, *left* 0,5 cm dan *right* 1 cm, jarak yang digunakan selalu 0,5 cm untuk pemisah antar font, jarak dengan tengah buku 1 cm.

c. Layout Dominan Teks

Layout dominan teks merupakan kebalikan dominan ilustrasi, yang mana terdapat banyak teks daripada ilustrasinya. Pada perancangan buku, layout dominan teks terdapat pada bab 1 halaman 6. Sama seperti layout dominan ilustrasi, layout dominan teks biasanya menggunakan *manuscript grid*, namun pada perancangan ini juga menggunakan *column grid*, agar tampak lebih menarik dan dapat disesuaikan dengan ilustrasi meskipun hanya sedikit.



Gambar 5.21 Layout dominan teks pada bab 1 halaman 6

Sumber : Ridya, 2019

Margin pada layout ini adalah : *top* 2 cm, *left* 2 cm, *bottom* 2 cm, dan *right* 1 cm dengan jarak background pada pinggiran buku adalah : *top*, *bottom*, *left* 0,5 cm dan *right* 1 cm. Tampilan pada layout dominan teks membutuhkan setidaknya minimal 2 grid.

### 5.3.3 Alternatif Desain Digital

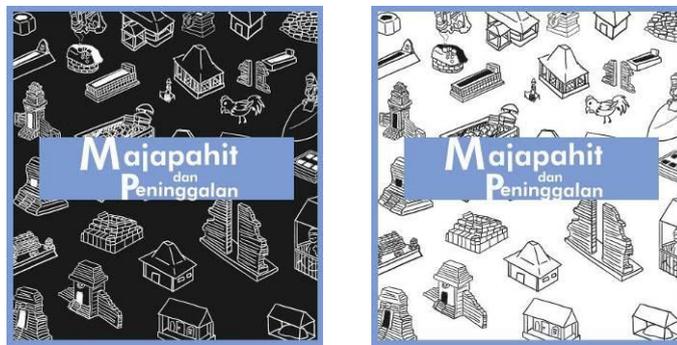
#### a. Desain Cover

Alternatif desain cover 1 dan 3 kebanyakan menggunakan foto, karena ingin menonjolkan peninggalannya, sedangkan untuk alternatif cover 2 dan 4 menggunakan ilustrasi maupun seimbang antara foto dan ilustrasi.



Gambar 5.22 Alternatif desain cover 1

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019



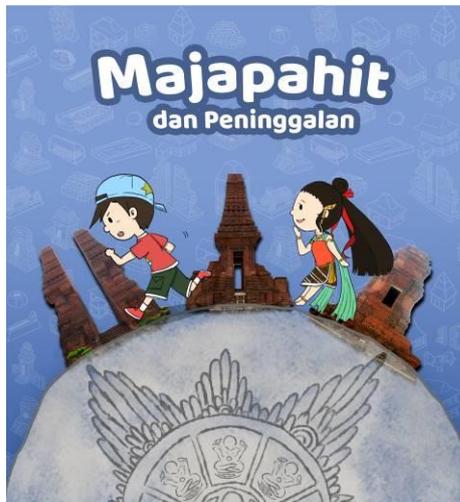
Gambar 5.23 Alternatif desain cover 2

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019



Gambar 5.24 Alternatif desain cover 3

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

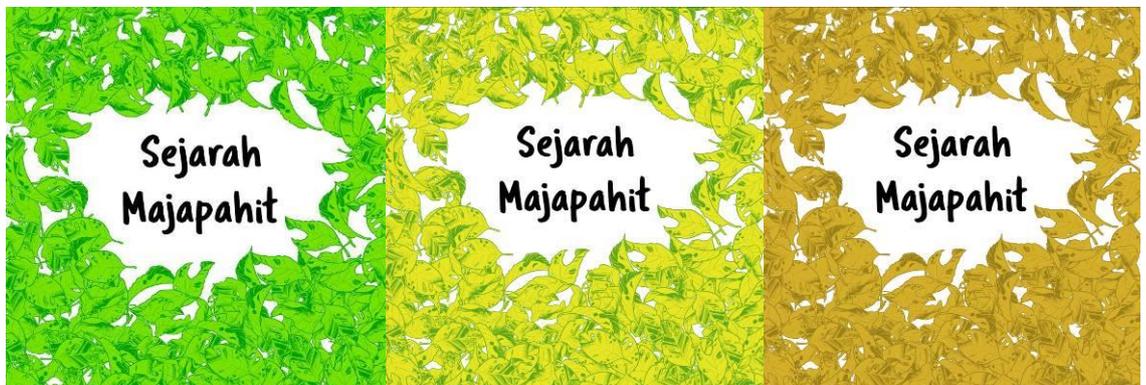


Gambar 5.25 Alternatif desain cover 4

Sumber : Ridya, 2019

#### b. Desain Halaman Pembuka Bab

Untuk desain alternatif 1 menggunakan daun dan filosofi warnanya, semakin lama semakin berwarna coklat dan hilang seperti sejarah yang memiliki masa keemasan dan runtuh. Warna yang di ambil adalah hijau, kuning dan coklat.



Gambar 5.26 Alternatif halaman pembuka 1

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

Sedangkan untuk alternatif 2 hanya menggunakan 3 warna primer pastel, sehingga setiap bab memiliki ciri khas warnanya masing-masing. Warna yang di ambil adalah biru pastel, merah muda, dan kuning pastel. Dan ada ilustrasi yang berbeda di setiap bab, untuk bab pertama ada ilustrasi selendang dan

mahkota raja, bab dua makanan dan alat masyarakat, dan ketiga batu bata, terakota dan patung sebagai simbol peninggalan



Gambar 5.27 Halaman pembuka 2

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2019

## 5.4 Konsep Pengembangan Bisnis

### 5.4.1 Perhitungan Bisnis

#### 5.4.1.1 Biaya Produksi

- Ukuran : 23 cm x 25 cm
- Halaman : 117 halaman
- Warna : full color
- Jenis kertas isi : HVS 100 gr
- Jenis kertas sampul : *Hardcove, doff*

#### Prakiraan Harga Produksi dan Harga Jual Buku

Buku ini untuk dipasarkan pada masyarakat Mojokerto, maka biaya produksi massal sebanyak 50 buku.

#### Harga 1 buku :

A3 HVS 100gr terdiri dari 117 halaman, dapat dipakai untuk mencetak 2 lembar isi. 1 A3 HVS 100gr untuk 1 cetak Rp. 4.000.

Harga isi buku : 117 halaman : 2 = 58,5 halaman yang akan dicetak.

Total : 58,5 lembar x Rp. 4.000 = **Rp. 234.000**

#### Cetak 1 cover :

- 6 laser warna : Rp. 33.000
- 1 laser Bontak : Rp. 5.500
- 1 Laminasi *doff* A3 : Rp. 4.000
- Jilid *Hardcover* : Rp. 26.500

Total Harga *Cover* :Rp. 33.000 + Rp. 5.500 + Rp. 4.000 + Rp. 26.500 =  
**Rp. 69.000**

**Total Harga Buku : Rp. 234.000 + Rp. 69.000 = Rp. 303.000**

**Harga 50 buku :**

**Biaya cetak isi**

1 A3 untuk 50 cetak : Rp. 2.000

Harga isi buku : 58,5 lembar x Rp. 2.000 = Rp. 117.000

**Biaya Cetak *Cover***

1 cetak *cover* buku : Rp. 69.000

50 cetak *cover* buku menjadi setengah harga, sehingga : Rp. 69.000 : 2 =  
 Rp. 34.500

**Jumlah Total Produksi 50 cetak**

Biaya cetak *cover* + Biaya cetak isi buku = Rp 117.000 + Rp. 34.500

= **Rp. 151.000,- (masih harga bersih 1 cetak buku)**

**Untuk 50 cetak : Rp. 151.000 x 50 cetak = Rp. 7.575.000 (Harga bersih 50 cetak)**

***Mark up* Distribusi 30 %**

Rp. 7.575.000 x 30% = Rp. 2.272.000

Mark Up : Rp. 7.575.000 + Rp. 2.72.000 = Rp. 9.847.500

**PPn + PPh 10%**

Rp. 9.847.500 x 10% = Rp. 984.750

Total PPn + PPh : Rp. 9.847.500 + 984.750 = Rp. 10.832.250

**Harga Jual Buku**

Rp. 10.832.250 : 50 cetak = **Rp. 216.645 (pembulatan Rp. 217.000)**

#### **5.4.2 Pengembangan Bisnis**

Pengembangan bisnis dari buku ini, penulis akan membuat seri selanjutnya dimana tidak hanya membahas peninggalan di satu daerah saja, namun juga di

daerah lainnya yang sarat akan peninggalan kerajaan. Berikut ini beberapa pengembangan yang akan dilakukan di seri berikutnya :

1. Media Lain

Selain media pembuatan pada buku, dapat juga dikembangkan ke dalam media lain, misalnya dijelaskan pada video animasi, atau video dokumentasi, fotografi, maupun media yang lainnya.

2. Lebih interaktif

Buku akan dikembangkan juga lebih interaktif, supaya tidak terlalu banyak membaca, juga belajar dengan cara interaktif lainnya agar lebih menyenangkan dan lebih mudah memahami. Contohnya mengembangkan dengan tambahan visual melalui pop up dan sebagainya.

3. Konten yang disajikan lebih singkat dan jelas

Konten juga dirangkum agar lebih singkat, namun jelas dan detail sehingga pembaca sudah mengerti inti dari konten maupun isi buku tersebut.

4. Penyajian dengan visual desain yang berbeda.

Gaya gambar, tipografi, lay out, serta pewarnaan akan dikembangkan dan diubah kembali, sehingga setiap seri dalam buku memiliki banyak macam visual desain.

## **5.5 DESAIN FINAL**

Desain final pada pembuatan buku Ensiklopedia Majapahit dan Peninggalannya meliputi beberapa elemen grafis, yang mana digunakan pada *cover*, daftar isi, halaman pembuka bab, halaman isi bab, indeks, daftar pustaka, serta profil penulis.

### **5.5.1 Tipografi**

#### ***a. Cover***

Huruf yang digunakan untuk judul “Majapahit dan Peninggalannya” pada *cover* buku adalah Baloo Bhaijaan dengan ukuran pada kata “Majapahit” sebagai judul buku 87,85 pt dan kata “dan Peninggalan” sebagai sub judul buku 36 pt.



Keterangan :

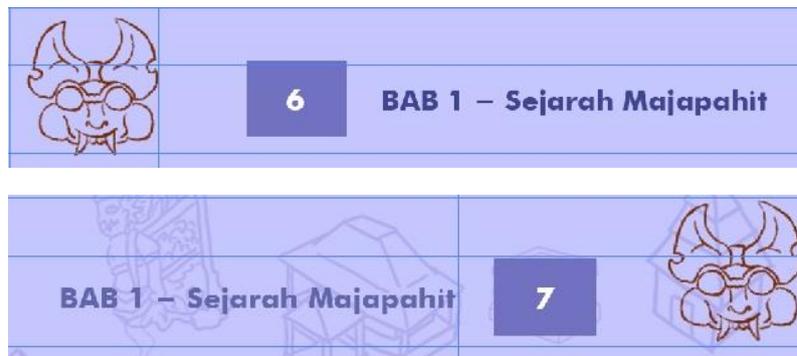
1. Judul buku
2. Sub-judul buku
3. Ilustrasi pendukung
4. Nama Penulis

**b. Judul bab, sub-bab dan *Bodytext***

Pada judul bab, sub-bab dan *Bodytext* menggunakan huruf yang sama yaitu Futura namun jenis dan ukurannya berbeda. Untuk judul bab menggunakan Futura Bold dengan ukuran 36 pt, untuk sub-bab sama menggunakan Futura Bold dengan ukuran 20 pt, sedangkan untuk *Bodytext* menggunakan Futura Book BT dengan ukuran 10 pt.

### 5.5.2 Nomor Halaman

Penempatan nomor halaman terletak pada bagian atas pojok kanan dan kiri. Terdapat ilustrasi Kalamakara agar terdapat kesan peninggalan yang khas, nomor halaman diletakkan dalam satu kotak sesuai warna bab buku, terdapat *running head* yaitu identitas bab pada halaman tersebut terletak di tengah atas. Nomor halaman menggunakan *font* Futura dengan ukuran 8 pt.



Gambar 5.28 Nomor halaman pada buku

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2020

### 5.5.3 Elemen Visual

Buku ini menggunakan media ilustrasi dan fotografi sebagai visualisasi, dimana fotografi berguna untuk menunjukkan visual peninggalan yang asli, sementara ilustrasinya berguna untuk menambah ketertarikan yang lebih visual lagi. Berikut beberapa aset ilustrasi dan fotografi pada setiap bab.



Gambar 5.29 Contoh elemen visual yang digunakan

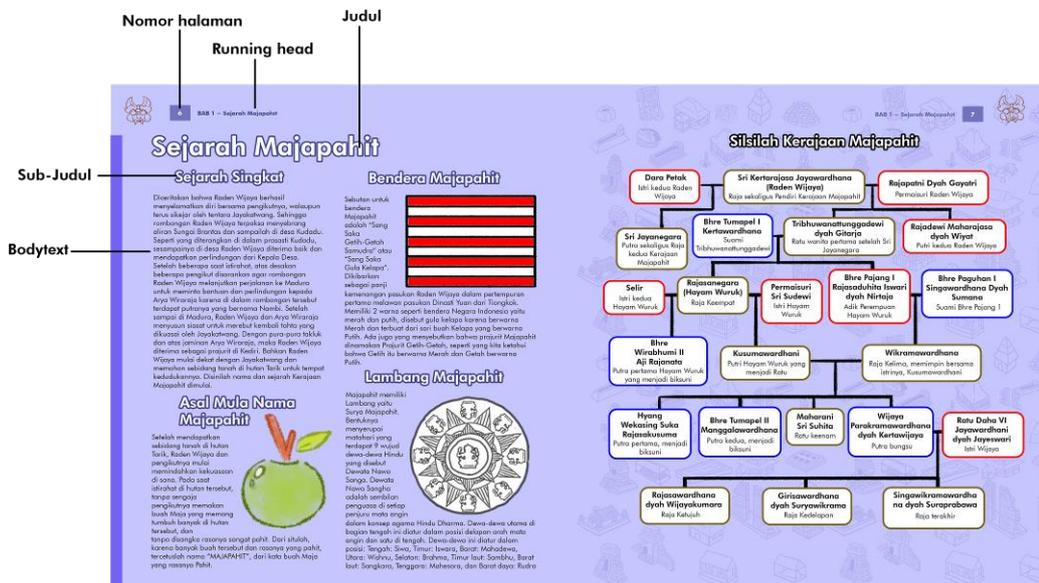
Sumber : Ridya Al Khalifi, 2020

### 5.5.4 Grid

Sistem grid yang digunakan dalam penataan *layout* buku adalah *Column Grid* dengan grid berjumlah 2-4 kolom dan *Manuscript Grid*. Ukuran margin atas-bawah adalah 1 cm dan kanan-kiri 2 cm. Lebar masing-masing grid adalah 0,5 cm dengan jarak 0,5 cm antar grid.

### 5.5.5 Anatomi Layout

Anatomi penyusunan *layout* pada buku ini terdiri dari judul, sub-judul, *bodytext*, dan *running head*.



Gambar 5.30 Anatomi layout pada halaman buku

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2020

## 5.6 KONTEN BUKU

### 5.6.1 Cover Buku

Pada cover buku terdapat ilustrasi karakter pembantu dalam buku yang sedang berlari, mengitari benda bulat seperti bumi, yang mana terdapat gambar lambang surya majapahit. Serta terdapat foto bangunan peninggalan majapahit yang berjajar di belakang karakter utama yang sedang berlari, menandakan semangat yang di bawa untuk mempelajari peninggalan, yang mana

disimbolkan dengan foto peninggalan Majapahit. Judul buku terletak di atas ilustrasi.

### 5.6.2 *Endpaper* dan *Cover* Dalam

*Endpaper* merupakan halaman yang terletak pada awalan buku yang menjadi sambungan antara cover dengan isi buku. *Endpaper* menggunakan pattern ilustrasi ikon peninggalan bangunan yang digunakan pada peta, namun ilustrasi ini hanya membutuhkan *lineart* tanpa *coloring*. Sedangkan untuk *cover* dalam yang merupakan halaman setelah *endpaper* yang menjadi awalan isi buku, menggunakan judul buku disertai ilustrasi karakter pembantu yang sedang berlari.



Gambar 5.31 *Endpaper* dan *Cover* dalam

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2020

### 5.6.3 Daftar isi

Halaman daftar isi merupakan halaman yang menjadi petunjuk nomor untuk setiap halaman yang tersusun, sehingga pembaca langsung dapat menemukan halaman yang dicari dengan cara membaca nomor halaman tanpa repot-repot untuk mencarinya satu persatu.

DAFTAR ISI	
BAB 1 : SEJARAH MAJAPAHIT	1
A. Latar Belakang	2
B. Landasan Filosofis	3
C. Misi, Visi, dan Tujuan	4
D. Ruang Lingkup dan Batasan	5
BAB 2 : KEBUDAYAAN MAJAPAHIT	11
A. Sastra	12
B. Seni	13
C. Arsitektur	14
D. Pakaian	15
E. Makanan dan Minuman	16
F. Permainan	17
BAB 3 : EKONOMI MAJAPAHIT	21
A. Perdagangan	22
B. Industri	23
C. Pertanian	24
D. Perikanan	25
E. Pertambangan	26
F. Jasa	27
G. Keuangan	28
H. Pajak	29
I. Moneter	30
J. Pasar	31
K. Perbankan	32
L. Asuransi	33
M. Investasi	34
N. Pajak	35
O. Perencanaan	36
P. Pengawasan	37
Q. Penilaian	38
R. Pengendalian	39
S. Pengukuran	40
T. Pengujian	41
U. Pengawasan	42
V. Pengendalian	43
W. Pengukuran	44
X. Pengujian	45
Y. Pengawasan	46
Z. Pengendalian	47
AA. Pengukuran	48
AB. Pengujian	49
AC. Pengawasan	50
AD. Pengendalian	51
AE. Pengukuran	52
AF. Pengujian	53
AG. Pengawasan	54
AH. Pengendalian	55
AI. Pengukuran	56
AJ. Pengujian	57
AK. Pengawasan	58
AL. Pengendalian	59
AM. Pengukuran	60
AN. Pengujian	61
AO. Pengawasan	62
AP. Pengendalian	63
AQ. Pengukuran	64
AR. Pengujian	65
AS. Pengawasan	66
AT. Pengendalian	67
AU. Pengukuran	68
AV. Pengujian	69
AW. Pengawasan	70
AX. Pengendalian	71
AY. Pengukuran	72
AZ. Pengujian	73
BA. Pengawasan	74
BB. Pengendalian	75
BC. Pengukuran	76
BD. Pengujian	77
BE. Pengawasan	78
BF. Pengendalian	79
BG. Pengukuran	80
BH. Pengujian	81
BI. Pengawasan	82
BJ. Pengendalian	83
BK. Pengukuran	84
BL. Pengujian	85
BM. Pengawasan	86
BN. Pengendalian	87
BO. Pengukuran	88
BP. Pengujian	89
BQ. Pengawasan	90
BR. Pengendalian	91
BS. Pengukuran	92
BT. Pengujian	93
BU. Pengawasan	94
BV. Pengendalian	95
BW. Pengukuran	96
BX. Pengujian	97
BY. Pengawasan	98
BZ. Pengendalian	99
CA. Pengukuran	100
CB. Pengujian	101
CC. Pengawasan	102
CD. Pengendalian	103
CE. Pengukuran	104
CF. Pengujian	105
CG. Pengawasan	106
CH. Pengendalian	107
CI. Pengukuran	108
CJ. Pengujian	109
CK. Pengawasan	110
CL. Pengendalian	111
CM. Pengukuran	112
CN. Pengujian	113
CO. Pengawasan	114
CP. Pengendalian	115
CQ. Pengukuran	116
CR. Pengujian	117
CS. Pengawasan	118
CT. Pengendalian	119
CU. Pengukuran	120
CV. Pengujian	121
CW. Pengawasan	122
CX. Pengendalian	123
CY. Pengukuran	124
CZ. Pengujian	125
CA. Pengawasan	126
CB. Pengendalian	127
CC. Pengukuran	128
CD. Pengujian	129
CE. Pengawasan	130
CF. Pengendalian	131
CG. Pengukuran	132
CH. Pengujian	133
CI. Pengawasan	134
CJ. Pengendalian	135
CK. Pengukuran	136
CL. Pengujian	137
CM. Pengawasan	138
CN. Pengendalian	139
CO. Pengukuran	140
CP. Pengujian	141
CQ. Pengawasan	142
CR. Pengendalian	143
CS. Pengukuran	144
CT. Pengujian	145
CU. Pengawasan	146
CV. Pengendalian	147
CW. Pengukuran	148
CX. Pengujian	149
CY. Pengawasan	150
CZ. Pengendalian	151
CA. Pengukuran	152
CB. Pengujian	153
CC. Pengawasan	154
CD. Pengendalian	155
CE. Pengukuran	156
CF. Pengujian	157
CG. Pengawasan	158
CH. Pengendalian	159
CI. Pengukuran	160
CJ. Pengujian	161
CK. Pengawasan	162
CL. Pengendalian	163
CM. Pengukuran	164
CN. Pengujian	165
CO. Pengawasan	166
CP. Pengendalian	167
CQ. Pengukuran	168
CR. Pengujian	169
CS. Pengawasan	170
CT. Pengendalian	171
CU. Pengukuran	172
CV. Pengujian	173
CW. Pengawasan	174
CX. Pengendalian	175
CY. Pengukuran	176
CZ. Pengujian	177
CA. Pengawasan	178
CB. Pengendalian	179
CC. Pengukuran	180
CD. Pengujian	181
CE. Pengawasan	182
CF. Pengendalian	183
CG. Pengukuran	184
CH. Pengujian	185
CI. Pengawasan	186
CJ. Pengendalian	187
CK. Pengukuran	188
CL. Pengujian	189
CM. Pengawasan	190
CN. Pengendalian	191
CO. Pengukuran	192
CP. Pengujian	193
CQ. Pengawasan	194
CR. Pengendalian	195
CS. Pengukuran	196
CT. Pengujian	197
CU. Pengawasan	198
CV. Pengendalian	199
CW. Pengukuran	200
CX. Pengujian	201
CY. Pengawasan	202
CZ. Pengendalian	203
CA. Pengukuran	204
CB. Pengujian	205
CC. Pengawasan	206
CD. Pengendalian	207
CE. Pengukuran	208
CF. Pengujian	209
CG. Pengawasan	210
CH. Pengendalian	211
CI. Pengukuran	212
CJ. Pengujian	213
CK. Pengawasan	214
CL. Pengendalian	215
CM. Pengukuran	216
CN. Pengujian	217
CO. Pengawasan	218
CP. Pengendalian	219
CQ. Pengukuran	220
CR. Pengujian	221
CS. Pengawasan	222
CT. Pengendalian	223
CU. Pengukuran	224
CV. Pengujian	225
CW. Pengawasan	226
CX. Pengendalian	227
CY. Pengukuran	228
CZ. Pengujian	229
CA. Pengawasan	230
CB. Pengendalian	231
CC. Pengukuran	232
CD. Pengujian	233
CE. Pengawasan	234
CF. Pengendalian	235
CG. Pengukuran	236
CH. Pengujian	237
CI. Pengawasan	238
CJ. Pengendalian	239
CK. Pengukuran	240
CL. Pengujian	241
CM. Pengawasan	242
CN. Pengendalian	243
CO. Pengukuran	244
CP. Pengujian	245
CQ. Pengawasan	246
CR. Pengendalian	247
CS. Pengukuran	248
CT. Pengujian	249
CU. Pengawasan	250
CV. Pengendalian	251
CW. Pengukuran	252
CX. Pengujian	253
CY. Pengawasan	254
CZ. Pengendalian	255
CA. Pengukuran	256
CB. Pengujian	257
CC. Pengawasan	258
CD. Pengendalian	259
CE. Pengukuran	260
CF. Pengujian	261
CG. Pengawasan	262
CH. Pengendalian	263
CI. Pengukuran	264
CJ. Pengujian	265
CK. Pengawasan	266
CL. Pengendalian	267
CM. Pengukuran	268
CN. Pengujian	269
CO. Pengawasan	270
CP. Pengendalian	271
CQ. Pengukuran	272
CR. Pengujian	273
CS. Pengawasan	274
CT. Pengendalian	275
CU. Pengukuran	276
CV. Pengujian	277
CW. Pengawasan	278
CX. Pengendalian	279
CY. Pengukuran	280
CZ. Pengujian	281
CA. Pengawasan	282
CB. Pengendalian	283
CC. Pengukuran	284
CD. Pengujian	285
CE. Pengawasan	286
CF. Pengendalian	287
CG. Pengukuran	288
CH. Pengujian	289
CI. Pengawasan	290
CJ. Pengendalian	291
CK. Pengukuran	292
CL. Pengujian	293
CM. Pengawasan	294
CN. Pengendalian	295
CO. Pengukuran	296
CP. Pengujian	297
CQ. Pengawasan	298
CR. Pengendalian	299
CS. Pengukuran	300

Gambar 5.32 Daftar isi buku

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2020

### 5.6.4 Halaman Pembuka Bab

Pada halaman pembuka bab, pembabakan yang digunakan untuk membedakan setiap pembuka bab menggunakan warna-warna yang berbeda.

### 5.6.5 Desain *Layout* Bab 1

Pada desain pembuka bab 1, menggunakan warna biru muda yang terdapat pattern peninggalan bangunan dan biru tua yang terdapat judul bab 1 yaitu “Sejarah Majapahit” serta ilustrasi berupa *lineart* mahkota dan selendang Raja/Ratu, yang menandakan pembahasan tentang awal Kerajaan Majapahit berdiri hingga para tokohnya.



Gambar 5.33 Desain *Layout* bab 1

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2020

### 5.6.6 Desain *Layout* Bab 2

Pada desain pembuka bab 2, menggunakan warna merah muda yang terdapat pattern peninggalan bangunan dan merah muda tua yang terdapat judul bab 2 yaitu “Aspek yang Mempengaruhi Kemajuan” serta ilustrasi berupa *lineart* tanaman dan benda-benda yang dipakai untuk kebutuhan masyarakat.



Gambar 5.34 Desain *Layout* bab 2

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2020

### 5.6.7 Desain *Layout* Bab 3

Pada desain pembuka bab 3, menggunakan warna kuning muda yang terdapat pattern peninggalan bangunan dan kuning tua yang terdapat judul bab 3 yaitu “Peninggalan Majapahit” serta ilustrasi berupa *lineart* batu bata dan benda-benda peninggalan.

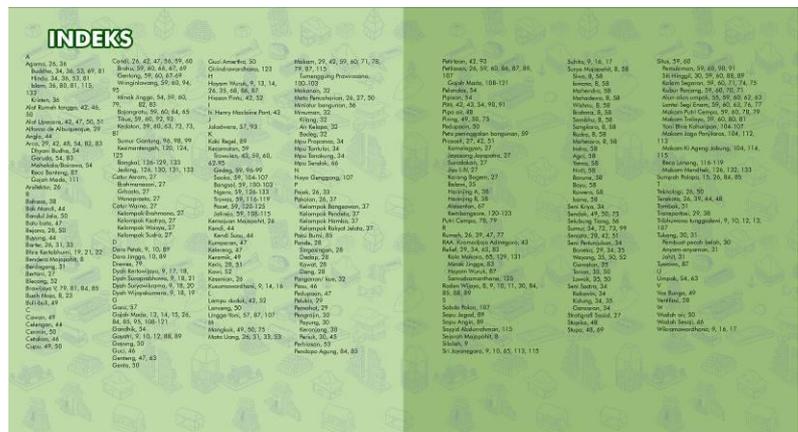


Gambar 5.35 Desain *Layout* bab 3

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2020

### 5.6.8 Halaman *Layout* Indeks dan Daftar Pustaka

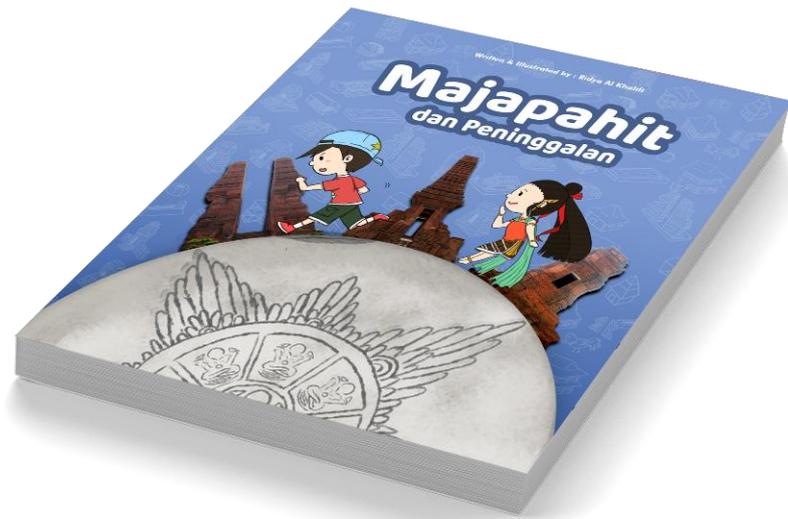
Indeks buku merupakan istilah atau daftar kata penting dalam suatu buku yang tersusun berdasarkan abjad, dimana kata tersebut memiliki informasi mengenai halaman tersebut ditemukan. Sedangkan daftar pustaka merupakan sumber-sumber informasi yang digunakan dalam menyusun perancangan buku.



Gambar 5.36 Indeks buku

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2020

### 5.7 MOCK UP BUKU



Gambar 5.37 *Mock Up* buku

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2020

## 5.8 MEDIA PENDUKUNG PROMOSI

Media pendukung merupakan bonus atau benda yang didapat setelah pembelian buku Majapahit dan Peninggalan.

### 5.8.1 Pembatas Buku

Menggunakan ilustrasi karakter pembantu, judul buku, serta warna dan pattern yang sama dengan *cover* buku.



Gambar 5.38 Pembatas buku

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2020

### 5.8.2 Gantungan Kunci dan *Sticker* karakter pembantu

Gantungan kunci dan stiker yang didapat menggunakan ilustrasi karakter pembantu.



Gambar 5.39 Gantungan kunci dan stiker

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2020

### 5.8.3 Postcard

*Postcard* yang didapat menggunakan ilustrasi karakter pembantu dan peninggalan bangunan.



Gambar 5.40 *Postcard*

Sumber : Ridya Al Khalifi, 2020

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan riset penelitian dan pengembangan konsep sebagai solusi desain dari Perancangan buku Ensiklopedia Sejarah Peninggalan Kerajaan Majapahit di Mojokerto, maka dapat ditarik beberapa poin kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari hasil observasi lapangan, peninggalan majapahit di Mojokerto sangat banyak, karena pernah menjadi pusat pemerintahan kerajaan.
2. Dari hasil *Touchstone Tour*, menunjukkan bahwa banyak sekali peninggalan benda yang sangat dilindungi, namun karena kesadaran masyarakat yang kurang peka untuk melestarikan budaya, banyak peninggalan yang juga tidak bisa diselamatkan.
3. Untuk buku pengetahuan yang menjelaskan sejarah kerajaan Majapahit khususnya tentang peninggalan, kurang banyak dan dirasa kurang lengkap, sehingga masyarakat khususnya anak-anak hanya mengetahui sedikit peninggalan yang ditemukan, padahal jika dilihat dan diteliti akan sangat banyak.
4. Target audiens yang dituju anak-anak, khususnya anak-anak yang sudah memasuki jenjang sekolah dasar dan mulai bisa membaca serta memahami manfaat dari buku, namun untuk kalangan umum juga bisa, anak-anak yang tertarik dengan sejarah serta memiliki konten yang cukup menarik sehingga dapat dipahami dengan baik.
5. Dengan adanya buku ensiklopedia lengkap ini turut memperkaya literatur dan pengetahuan untuk anak-anak usia 10-12 tahun.
6. Ilustrasi dan pewarnaan yang digunakan sudah cukup baik untuk anak-anak.
7. Respon dari pihak BPCB sangat antusias untuk buku ensiklopedia ini, karena cukup lengkap untuk penjelasan peninggalan yang sangat begitu banyak dan tersebar.

## **6.2 Saran**

Dalam perancangan ini, terdapat beberapa hal yang belum dapat disempurnakan oleh penulis dan perlu diperbaiki pada pengembangan perancangan ini selanjutnya. Hal-hal tersebut antara lain:

1. Diperlukannya pemasaran lebih lanjut untuk buku Ensiklopedia Majapahit dan peninggalannya. Disarankan, agar penyebaran ilmu lebih luas.
2. Penulis perlu untuk berdiskusi lebih lanjut dengan ahli dan stakeholder terkait tema buku untuk seri berikutnya. Seri yang membahas tentang peninggalan namun berada di daerah lainnya.
3. Perlu diadakannya post-test prototype guna mendapat feedback dan respon dari target audiens.

### Daftar Pustaka

- A, Arleen. 2018. *Belajar menulis cerita anak* , Jakarta : Erlangga For Kids
- Allen, James .P . 2012. *Everything Ancient Egypt*, Washington : National Geographic Kids.
- Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman. 2016, cagar budaya kategori bangunan, 28 September 2017, <http://cagarbudaya.kemdikbud.go.id/siteregnas/public/objek/index/2/Bangunan>
- Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman. 2016, cagar budaya kategori bangunan, 28 September 2017, <http://cagarbudaya.kemdikbud.go.id/siteregnas/public/objek/index/1/Benda>
- Fuadi, Ahmad. 2018. *Ayo, Berlatih Silat!*, Jakarta : Bhuana Ilmu Populer
- Kusumajaya, I Made. 2011, *Mengenal kepurbakalaan Majapahit Di Daerah Trowulan*. Mojokerto : BPCB.
- Maryanto, Daniel Agus. 2007, *Seri Fakta dan Rahasia dibalik Candi*. Klaten :Citra Adi Parama.
- Munandar, Agus Aris. 2011, *Catuspatha Arkeologi Majapahit*. Jakarta : Wedatama Widya Sastra.
- Taylor, Dereen. 2011, *The Knight First Tournament*. London : Anness Publishing
- Van Der Meer & Whitford. 2012, *The Interactive Art Book* , USA : Insight Kids
- BBC News Indonesia. Diakses pada tanggal 23 April 2019, dari <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-39537427>
- Wikipedia Ensiklopedia Bebas. <https://id.wikipedia.org/wiki/Buku> diakses pukul 17.54
- Radar Mojokerto. Diakses tanggal 20 April 2018, dari <https://radarmojokerto.jawapos.com/read/2017/07/13/974/berbentuk-bata-kuno-ada-dugaan-bekas-pelabuhan>

Prinsip Dasar Tata Layout. Diakses tanggal 8 mei 2019, dari <https://www.google.com/amp/s/desaingrafissmkgondang.wordpress.com/2017/06/22/prinsip-dasar-tata-letak-layout/amp/>

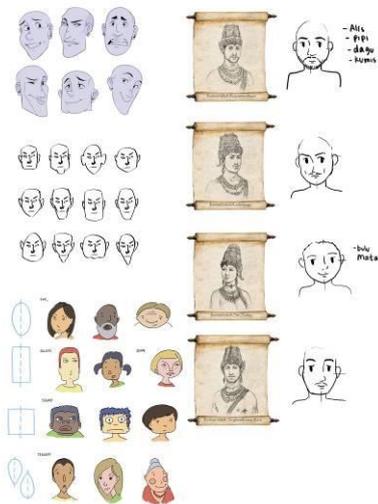
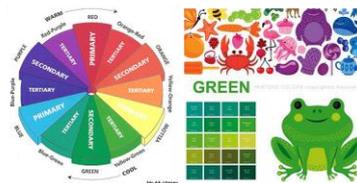
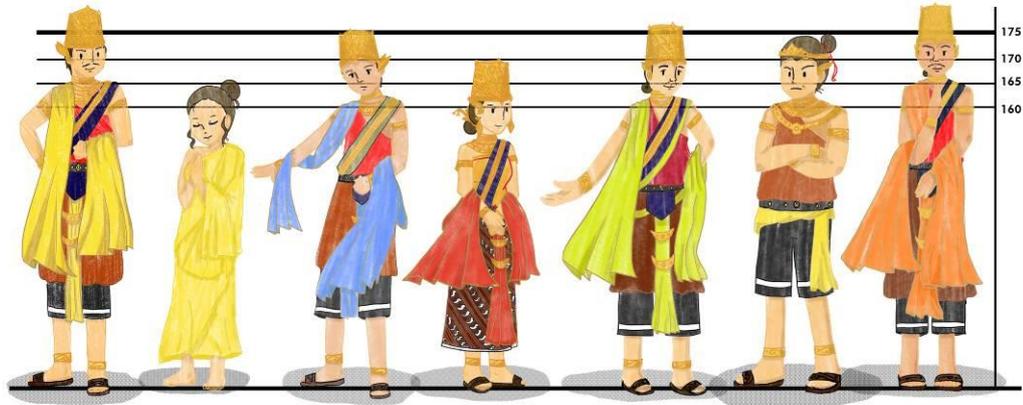
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan. Diakses tanggal 4 Maret, 2019, dari <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbjatim/>

Dinas Pariwisata, kepemudaan, dan olahraga Mojokerto. Diakses tanggal 3 Maret, 2019, dari <https://disparpora.mojokertokab.go.id/>

Pojok satu. Diakses tanggal 4 Februari, 2018, dari <https://bekasi.pojoksatu.id/baca/hasil-penelitian-minat-baca-di-indonesia-masih-rendah-ini-penyebabnya.html>.

# Lampiran

## Perbandingan Tokoh



Dokumentasi observasi



