Kemadha Vol. 13 No. 1 April 2023
Halaman 80 - 98

PERANCANGAN DIGITAL BOOK SEJARAH KABUPATEN BOYOLALI

Guntur Adi Wijaya
e-mail: gunturadiwmm@gmail.com
Ahmad Khoirul Anwar
Arif Yulianto
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Abstract

This final project is based on the lack of media knowledge about the history of the Boyolali district and exciting information for the public. Therefore, the ignorance about the history of Boyolali is fading over time. The design of this final project aims to reintroduce the history of Boyolali to the public, especially the millennial generation. Boyolali Regency is a regency located in the province of Central Java. The history of the establishment of Boyolali started with Sunan Kalijogo's preaching, so Ki Ageng Pandan Arang was aware of sangkan paraning dumadi. Thus he sincerely left his wealth and position in Semarang and wanted to travel Sufis from Semarang to Mount Jabalkat Bayat, Klaten Regency. Books are one of the print media that can be read repeatedly with more complex explanations and are more comfortable to read accompanied by interesting pictures in accordance with the theme of the book. This book can make an introduction or knowledge of information about the history of Boyolali district completely, so people understand what is being informed without any confusion. This book uses digital drawing techniques to make it more modern and attractive to the public, especially the millennial generation.

***Keywords**: Design, Digital Book, History, Boyolali Regency.*

Ringkasan

Karya tugas akhir ini di latar belakangi oleh kurangnya media pengetahuan tentang sejarah kabupaten Boyolali dan juga kurang adanya informasi yang menarik bagi masyarakat, sehingga ketidaktauan tentang akan sejarah Boyolali makin lama makin pudar seiring perkembangan zaman. Oleh karena itu perancangan tugas akhir ini dibuat Bertujuan untuk mengenalkan kembali sejarah kabupaten Boyolali kepada masyarakat terutama generasi muda milenial. Kabupaten Boyolali merupakan kabupaten yang terletak di provinsi Jawa Tengah, sejarah berdirinya kabupaten Boyolali dimulai dari berkat dakwah Sunan Kalijogo, Ki Ageng Pandan Arang sadar akan sangkan paraning dumadi, sehingga dia dengan tulus ikhlas meninggalkan harta, jabatan, dan kedudukan di Semarang serta berkehendak melaksanakan perjalanan Sufi dari Semarang ke Gunung Jabalkat Bayat Kabupaten Klaten. Buku merupakan salah satu media cetak yang bisa dibaca berulang kali dengan penjelasan yang lebih kompleks dan lebih nyaman untuk di baca dengan disertai gambar yang menarik tentunya sesuai dengan tema buku yang dibuat. Buku ini insyaAllah bisa menjadikan sebuah pengenalan atau pengetahuan informasi tentang sejarah kabupaten Boyolali secara lengkap sehingga membuat masyarakat memahami apa yang di informasikan tanpa adanya kebingungan. Buku ini menggunakan teknik gambar digital agar lebih modern dan menarik untuk kalangan masyarakat terutama anak-anak milenial.

Kata Kunci: *Desain, Digital Book, Sejarah, Kabupaten Boyolali.*

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kabupaten Boyolali didirikan pada tahun 1847 atau tepatnya pada tanggal 5 Juni 1847, ditandai dengan surya sengkala “Kas Wareng Woh Mojo Tunggal” Kota Boyolali berasal dan terdiri dari rangkaian kata “Boya dan lali” yang mengandung arti jangan lupa, yang kemudian kata “Boya dan lali” yang mengandung arti jangan lupa menjadi semboyan rakyat Boyolali terutama para pemimpin-pemimpinnya bahwa dalam melaksanakan tugasnya selalu patuh dan taat dan penuh rasa tanggung jawab serta penuh kewaspadaan.

Dari cerita rakyat yang hidup, Boyolali berasal dan terdiri dai rangkaian kata “BOYA WIS LALI” yang diucapkan oleh Sunan Tembayat (Ki Ageng Pandan Arang) bekas bupati Semarang yang terkenal dan watak suka pada harta, sehingga keras hatinya terhadap nilai-nilai kemanusiaan. Atas berkat dakwah Sunan Kalijogo, Ki Ageng Pandan Arang sadar akan sangkan paraning dumadi, sehingga dia dengan tulus ikhlas meninggalkan harta, jabatan, dan kedudukan di Semarang serta berkehendak melaksanakan perjalanan Sufi dari Semarang ke Gunung Jabalkat Bayat Kabupaten Klaten. Dalam perjalanan Sufi ini Ki Ageng Pandan Arang diikuti oleh istri dan anaknya yang msih belum ikhlas meninggalkan harta dunia. Oleh karena itu dalam perjalanannya selalu banyak mendapat rintangan dan godaan yang menimpa sang istri dan anak, sehingga tertinggal jauh di belakang. Pada saat Ki Ageng Pandan Arang istirahat di sebuah batu besar (sekarang berada di belakang gedung sonosudoro theater) sambil menanti kehadiran sang istri yang tertinggal jauh di belakang berkata “Boya wis lali wong iki” dan terus melanjutkan perjalanannya ke Gunung Jabalkat Bayat Klaten. Sedangkan ketika Nyi Ageng dan anaknya sampai di tempat tersebut mengetahui kalau suaminya sudah tidak ada di tempat etrsebut Nyi Ageng berkata “Kyai, boya wis lali akum teko ninggal wae”, dan terus menyusul suaminya ke Gunung Jabalkat Bayat Klaten.

Boyolali Sebagai kota embrio pemerintahan berdasarakan surat perjanjian Dalem Natha Staatsblad

1847 No.30 yaitu sejak terbentuknya Kabupaten Gunung di Boyolali yang kemudian menjadi Kabupaten Pulisi di Boyolali, setelah memenuhi persyaratan sebagai Daerah Kabupaten, ada Kepala Daerah, pembantu kepala daerah, wilayah kekuasaan dan rakyat yang dibawah kekuasaannya, maka sejak tahun itu pula Boyolali diresmikan sebagai kota pemerintah Kabupaten.

Pada saat ini masyarakat di Kabupaten Boyolali kurang adanya pengetahuan tentang sejarah Kabupaten Boyolali terutama anak anak milenial karena pengaruh dari era globalisasi yang sangat cepat. Generasi muda di wilayah Boyolali bahkan sebagian besar belum ada yang tau akan sejarahnya dan juga pengetahuan tentang asal mula kabupaten Boyolali belum banyak yang di buku kan, hanya sekedar catatan artikel di internet yang dimana catatan tersebut masih berupa tulisan tanpa adanya gambar. Anak-anak generasi milenial tidak sedikit yang merasa jenuh membaca tanpa adanya gambar yang menarik.

Adanya masalah tersebut maka di perlukan suatu pembelajaran yang terlihat menarik akan minat keingintahuan sejarah asal mula Kabupaten Boyolali. Proses pembelajaan sampai pada saat ini masih banyak cenderung berpusat pada guru, tugas guru menyampaikan materi dan siswa diberi tanggung jawab untuk menghafal semua materi yang kebanyakan berupa tulisan. Pada dasarnya pembelajaran yang seperti itu akan membuat siswanya mudah jenuh dan cepat bosan maka dari itu perlu pembelajaran yang lebih menarik. Agar dalam proses pembelajaran tersebut dapat berlangsung menyenangkan di dalamnya harus ada unsur cerita, gambar, tantangan, dan ada rasa ingin tau siswa, selain itu guru memberikan kesempatan untuk maju dan berkembang tidak hanya pada siswa tertentu saja Ada banyak media untuk membuat pembelajaran itu lebih menyenangkan dan menarik contohnya seperti memutar film yang bermanfaat untuk mengembangkan pikiran, pendapat, menggembangkan daya fantasi siswa dan menumbuh minat dan motivasi belajar. Salah satu media yang belum dimaksimalkan adalah media digital book. Maka dari

itu penulis ingin membuatkan sebuah media digital book untuk Sejarah Kabupaten Boyolali dan dengan memanfaatkan media digital book siswa dapat lebih mengenal Sejarah Kabupaten Boyolali. Buku digital adalah versi elektronik dari buku yang berisikan tentang informasi digital yang juga dapat berwujud teks, gambar, atau desain. Desain adalah suatu perencanaan dan perancangan untuk membuat suatu benda, baik dari segi tampilan maupun fungsinya. Desain juga dapat berarti benda atau gambar atau grafis hasil dari kegiatan desain itu sendiri. Di dalam suatu perusahaan setidaknya mempunyai yang namanya digital book karena sangat diperlukan sekali untuk mengenalkan suatu perusahaan melalui media digital. Maka dari uraian diatas penulis memilih judul tugas akhir Perancangan Digital Book Sejarah Kabupaten Boyolali.

B. PEMBAHASAN

1. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian menggunakan bahan pertimbangan atau jurnal penelitian terdahulu sebagai tolak ukur dan acuan untuk menyelesaikan suatu masalah yang akan penulis selesaikan.

Seorang Penulis Ega Pramudita Fansuri Kata Kunci Buku, Ilustrasi, Pramuka Indonesia dengan Judul PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH DAN PANDUAN PRAMUKA DI INDONESIA. Isi Sejarah perkembangan pramuka di Indonesia berkembang cukup pesat. Zaman penjajahan Belanda menjadi cikal bakal masuknya gerakan pramuka. Belanda mengadopsi Kepanduan Inggris yang digagas oleh Baden Powell. Kepanduan dinilai Belanda merupakan gerakan yang dapat menjadikan karang taruna Indonesia menjadi pribadi yang cakap dan tanggap, dalam menghadapi segala kondisi. Padvinderij atau pandvindery itulah nama Gerakan Pandu Belanda. Dalam perkembangan padvinderj di Indonesia pada masa penjajahan Belanda penyebaranya meluas di berbagai pelosok nusantara. Di masa ini lah padvinderij diubah menjadi kepanduan.

Pada masa penjajahan Jepang perkembangan kepanduan redup, dikarenakan anggotanya masuk ke

organisasi Seinendan, Kaibodan dan PETA. Setelah zaman kemerdekaan kepanduan kita terpecah belah, melalui keputusan presiden yang pada waktu diwakili Ir. H. Djuanda menyatukan seluruh kepanduan dibawah naungan Gerakan Pramuka. Perancangan ini kemudia dibuat untuk mengenalkan kembali kepada masyarakat tentang sejarah Pramuka di Indonesia, lewat media buku ilustrasi. Perancangan buku ini diharapkan dapat menjadi peninggat kembali akan pentingnya gerakan pramuka serta dapat menjadi solusi untuk pengajaran menggunakan media buku ilustrasi dalam kegiatan Pramuka di sekolah.

Dalam karya tugas akhir diatas yang membedakan terdapat pada sejarah yang dimuat dalam buku atau objek tema yang diangkat dan media yang digunakan berbeda, dari tugas akhir tersebut menggunakan media buku ilustrasi sedangkan tugas akhir yang penulis akan buat menggunakan media digital book. Sumber digilib.isi.ac.id>...PDF PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH DAN- Digilib.

Penulis Sonhaji Arif, dengan Kode jurnal jptkomputerdd160560, Kata kunci Perancangan buku, Akulturasi, Kiprah Glipang. Judul PERANCANGAN BUKU ETNOFOTOGRAFI KESENIAN TARI KIPRAH GLIPANG. Isi bertujuan sebagai dokumentasi visual yang lengkap tentang proses akulturasi kebudayaan jawa dan Madura di daerah pandhalungan probolinggo dalam proses terbentuknya kesenian tari kiprah glipang. Selain itu juga bertujuan agar keseniann Tari Kiprah Glipang tetap berkesinambungan. Karena upaya mempertahankan kebudayaan adalah dengan cara tetap menjaganya secara berkesinambungan. Buku ini adalah salah satu upaya agar kesenian Kiprah Glipang tetap berkesinambungan. Etnofotografi adalah pengunaan fotografi sebagai metode analisis kebudayaan,tata hidup,pengaturan dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Elemen-elemen fotonya bisa mengambarkan struktur social,kelas social,dan simbol-simbol budaya lainya. Etnofotografi menggunakan fotografi sebagai medium penyampai pesan. Buku

kiprah glipang peleburan budaya seni hadir untuk mengisi kekosongan media tentang kiprah glipang yang selama ini masih belum ada. Diharapkan buku ini bisa menjadi referensi gambaran tentang kesenian tari kiprah glipang hasil dari proses akulturasi kebudayaan. Sehingga dapat merangsang kemunculannya ketertarikan para peneliti untuk meneliti kiprah glipang.

https://www.ejurnal.com/2017/10/perancanganbukuetnofotografikesenian.html?m=1.

Manfaat dari jurnal diatas yaitu untuk mengetahui cara atau teknik pembuatan karya dalam media buku cetak, serta referensi buku digital yang akan penulis buat.

Penulis Anita Lioni, Rudi Heri dengan Kode Jurnal jptindustridd150266, Kata kunci Buku, Budaya, Permainan, Tradisional, Anak Indonesia Judul PERANCANGAN BUKU 12 PERMAINAN TRADISIONAL ANAK INDONESIA. Isi Laporan ini membahas tentang Perancangan Media Visual Buku 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia dimulai dari mencari referensi,data terkini,dan melakukan observasi,wawancara serta pemotretan objek sampai mengaplikasikan unsur desain yang akan digunakan dalam pembuatan karya tugas akhir ini.Media cetak merupakan suatu media yang bersifat statis dan mengutamakan pesan pesan visual. Terdiri dari lembaran kertas dengan jumlah kata, gambar,atau foto dengan tata warna,bentuk layout dan halaman. Salah satu jenis media cetak yang akan penulis gunakan adalah buku. Buku yang berperaan sebagai media massa dapat memberikan pengaruh kepada khalayak yang akan membaca buku tersebut. Oleh karena itu, penulis menyajikan buku ini di sertai dengan gambar-gambar yang akan memperjelas suatu bacaan. Buku yang penulis buat adalah mengenai permainan tradisional anak. Buku ini membahas keanekaragaman permainan-permainan tradisional anak yang sudah mulai terlupakan.

https://www.ejurnal.com/2016/09/perancanganbuku12permainan.html?m=1.

Manfaat dari jurnal diatas untuk tugas akhir sebagai landasan teori dalam penulisan dan referensi

pengajuan judul untuk penelitian atau tugas akhir.

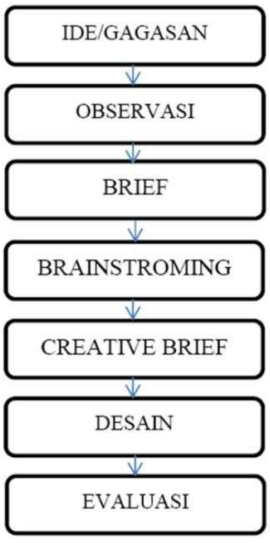
Penulis Heny Miftachu Rosidiyanti Tahun dibuat 2018, dengan Kata kunci Buku Ilustrasi,Aksara Jawa,Media Pembelajaran,Sekolah Dasar. Judul PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI AKSARA JAWA DENGAN TEKNIK DIGITAL VEKTOR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK KELAS 3 SEKOLAH DASAR. Isi Aksara Jawa adalah salah satu budaya di Indonesia yang berasal dari suku jawa yang sampai saat ini masih berkembang untuk dilestarikan oleh masyarakat. Aksara Jawa adalah simbol huruf Jawa yang merupakan anggota abjad yang melamangkan bunyi bahasa. Aksara Jawa merupakan kurikulum pendidikan muatan lokal wajib di SD, SMP maupun SMA. Sesuai dengan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) pembelajaran Aksara Jawa dimulai dari kelas 3 Sekolah Dasar. Banyak peserta didik berpendapat bahwa pembelajaran ini merupakan pelajaran yang sulit. Penggunaan media pembelajaran sebagai sarana pembelajaran aksara jawa saat ini masih sangat minim. Oleh karena itu dengan upaya meningkatkan kemudahan belajar terhadap aksara jawa dan menjadi pembelajaran yang menarik untuk anak kelas 3 Sekolah dasar, Maka akan dilakukan perancangan buku ilustrasi aksara jawa dengan teknik digital vektor sebagai media pembelajaran anak kelas 3 sekolah dasar. Pada perancangan ini juga digunakan metode penelitian metode kualitatif dengan melakukan wawancara, observasi, dokumentasi dan studi pustaka, kemudian menggunakan salah satu pendekatan kuantitatif dengan cara membagikan kuesioner untuk mendapatkan data kesulitan peserta didik terhadap aksara jawa.

Hasil analisis diperoleh kesimpulan bahwa peserta didik kelas 3 menyatakan bahwa pelajaran aksara jawa sangat sulit. Sedangkan yang masih menyatakan sulit sebesar 42% dari total 80 sempel peserta didik. Dari proses analisa data, ditemukan keyword sebuah “delightful” yang berarti sesuatu yang menyenangkan. Berdasarkan keyword tersebut dapat

diaplikasikan dalam perancangan buku ilustrasi dengan mengambarkan konsep yang menyenangkan dalam buku ilustrasi, mulai dari warna, bahasa yang komunikatif serta ilustrasi. Dalam Tugas Akhir diatas ada beberapa perbedaaan yaitu pada tugas akhir tersebut hasil akhir karya berupa buku cetak sedangkan pada tugas akhir yang penulis akan buat berupa buku digital. http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3796/.

2. Metode

Berikut ini adalah metode perancangan yang akan dilakukan penulis dalam pembuatan karya :



1. Ide/Konsep Perancangan

Ide adalah gagasan ataupun rancangan yang masih dalam pemikiran (kamus besar bahasa Indonesia edisi kedua, 1994). Konsep/ide yang akan penulis gunakan yaitu gambar ilustrasi jalannya cerita tentang sejarah kabupaten Boyolali dengan tulisan agar memperjelas cerita yang akan dibuat dengan ilustrasi digital, yang divisualisasikan dalam buku cerita bergambar.

2. Observasi

Observasi adalah merupakan salah satu proses yang kompleks, suatu proses terusan dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan.

Dalam pembuatan karya tugas akhir ini observasi dilakukan dengan membaca beberapa skripsi, tugas akhir, dan beberapa buku yang memuat materi yang dibutuhkan untuk mengumpulkan informasi yang

diperlukan, serta dari sumber tulis lainnya.

Selain itu penulis melakukan observasi dengan mengumpulkan data – data yang berkaitan dengan tugas akhir ini. Pengumpulan data dilakukan dengan data yang sesuai.

3. Brief

Brief adalah merupakan penjelasan mengenai data – data atau dokumen untuk dijadikan sebuah kerangka kerja yang nantinya sebagai acuan untuk melaksanakan pekerjaan tersebut. Brief dirancang untuk menjadi jembatan antara suatu tim dengan tim lainnya.

Lokasi untuk menceritakan obyek atau tema tersebut berada di kabupaten Boyolali.

Teknik pengumpulan sumber data:

Observasi, mengunjungi atau mengoreksi cerita-cerita yang beredar di masyarakat tentang sejarah kabupaten Boyolali yang kemudian akan disimpulkan menjadi satu dalam cerita dari berbagai sumber baik itu dari internet, media cetak maupun wawancara langsung kepada sejarahwan di Boyolali.

Wawancara, mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan asal mula kabupaten Boyolali kepada sejarahwan atau orang orang yang tau akan berdirinya kabupaten Boyolali secara langsung.

Dokumentasi, pengambilan data data yang di perlukan contohnya seperti foto dan video.

4. Brainstorming

Pengembangan ide dapat dilakukan dengan berkonsultasi ke dosen pembimbing, teman serta berdiskusi dengan ahli dibidang *ilustrasi*. Bertujuan agar memperoleh referensi yang membuat konsep karya terbaik.

5. Creative Brief

Creative brief di sini akan mendesain digital book tentang sejarah kabupaten Boyolali.

Perancangan struktur cerita:

Sinopsis: inti dari cerita bergambar tersebut adalah untuk menceritakan tentang sejarah berdirinya kabupaten Boyolali secara singkat, padat dan dengan

diperjelas mengunakan gambar ilustrasi.

Storyline: alur cerita yang digunakan adalah alur cerita maju, maksudnya adalah cerita berjalan sesuai dengan arah berjalannya waktu kedepan.

Concept visual: di sini penulis akan membuat sketsa dari ilustrasi yang akan digunakan.

Sketsa : dalam tahapan ini di buat gambaran bagaimana digital book ini dibuat.

6. Desain

Dalam tahapan ini merupakan proses pembuatan desain berdasarkan konsep yang telah dibuat sebelumnya atau juga disebut dengan proses digital, mulai dari pembuatan sketsa, pewarnaan sketsa, hingga layout dari digital book tersebut.

7. Evaluasi

Apakah karya yang dibuat sudah sesuai dengan permasalahan yang dibahas, melakukan evaluasi karya yang dibuat sebelum digital book disebar luaskan untuk menambah pengetahuan akan sejarah kabupaten Boyolali.

3. Hasil Perancangan Atau Penelitian

Analisa data

1. Segmentasi

(a) Demografis

a. Umur
: 15 – 19 tahun

b. Jenis Kelamin
: Laki – laki dan Perempuan

c. Pendidikan
: SMK

d. Kelas Sosial
: Siswa Sekolah

(b) Geografis

Masyarakat terutama siswa SMK yang berada di wilayah Kabupaten Boyolali dan juga mencangkup wilayah Sukoharjo serta Karisidenan Surakarta atau Solo Raya.

(c) Psikografis

Masyarakat teruntuk usia SMK yang memiliki kebiasaan membaca buku digital guna meningkatkan pengetahuan dan wawasan tentang sejarah Kabupaten Boyolali melalui media digital.

(d) Behavior

Buku digital ini memiliki target yaitu siswa SMK yang memiliki minat baca dengan mengunakan alat elektronik atau secara digital untuk menambah pengetahuan dan wawasan akan sejarah kabupaten Boyolali.

1) USP (Unique Selling Proposition)

Boyolali Sebagai kota embrio pemerintahan berdasarakan surat perjanjian Dalem Natha Staatsblad 1847 No.30 yaitu sejak terbentuknya Kabupaten Gunung di Boyolali yang kemudian menjadi Kabupaten Pulisi di Boyolali, setelah memenuhi persyaratan sebagai Daerah Kabupaten, ada Kepala Daerah, pembantu Kepala Daerah, wilayah kekuasaan dan rakyat yang dibawah kekuasaannya, maka sejak tahun itu pula Boyolali diresmikan sebagai kota pemerintah Kabupaten.

2) Positioning

Positioning yaitu cara komunikasi secara visual dengan segmentasi yang telah ditetapkan, pada buku digital sejarah Kabupaten Boyolali menggunakan gaya visual minimalist. Minimalist Menurut New York Film Academy, minimalis adalah gaya desain grafis yang berciri hanya menggunakan elemen-elemen penting untuk membuat visualisasi simpel, namun berkesan.

Menurut Visme, minimalist graphic design sudah ada sejak 60 tahun yang lalu. Akan tetapi, gaya desain tersebut masih banyak digunakan hingga hari ini. Prinsip dasar minimalist graphic design adalah tampilan yang sederhana. Jangan pakai terlalu banyak elemen dan pastikan tiap elemen itu punya makna yang jelas.

Strategi Kreatif

a. Konsep Visual

1) Layout

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistic. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar

menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan. Layout yang dipakai dalam mendesain digital book menggunakan layout picture window, dengan ciri ciri yaitu ilustrasi atau gambar berukuran besar mendominasi bidang layout, kontras dengan teks serta logo yang tampil sangat kecil dan memiliki keterkaitan dengan gaya visual minimalist, yang sama menggunakan gambar atau ilustrasi berukuran besar daripada teks dan memiliki warna kontras dalam gaya visual minimalist.

2) Warna

Dalam setiap warna memiliki arti yang berbeda pada setiap orang yang melihatnya karena beberapa faktor seperti budaya, social dan lingkungan sekitar. Minimalist graphic design identik dengan warna putih atau hitam. Keduanya memang sama-sama netral, sehingga mendukung tampilan minimalist yang sederhana. Walau begitu, pilihan warna minimalist tak harus selalu hitam dan putih. Pilih 2-3 warna apa pun dan pakai kombinasi semuanya. Bahkan 1-2 warna yang saturasinya dinaikkan dan diturunkan. Asalkan tak terlalu mencolok dan berat, berapa pun warna yang dipakai, desain masih tergolong minimalist.

3) Typografi

Tipografi yang digunakan dalam buku ini menggunakan dua font yaitu font Harabara Mais Demo dan font Authentic yang

digunakan untuk Cover pada buku digital, penggunaan font Harabara Mais Demo dan font Authentic dalam desain digital book ini memberikan kesan gagah dan keren sehingga cocok untuk karakter anak smk.

Contoh font Harabara Mais Demo dan font Authentic sebagai berikut:

4) Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam mendesain buku ini memiliki peran yang sangat penting untuk menyampaikan isi cerita dan untuk menambah daya tarik minat baca. Ilustrasi yang digunakan dalam buku digital sejarah Kabupaten Boyolali menggunakan ilustrasi minimalist. Contoh ilustrasi minimalist :

a. Verbal

1) Headline

Headline digunakan sebagai judul suatu paparan atau awalan sebuah buku yaitu cover yang dipakai untuk menarik perhatian bagi pembaca. Headline dalam digital book yaitu “Sejarah asal mula Kabupaten Boyolali” pemilihan judul tersebut karena buku ini bercerita tentang sejarah berdirinya Kabupaten Boyolali pada zaman penjajahan.

2) Body Copy

Body copy digunakan untuk kalimat penjelas dari gambar-gambar yang ada pada halaman buku. Body copy dalam

buku ini berisi tentang cerita yang akan di ceritakan atau disampaikan yang sudah lengkap alur ceritanya sehingga target audience dapat lebih menangkap atau mengerti pesan yang di sampaikan pada buku digital tersebut. Berikut salah satu body copy yang terdapat pada buku "Boyolali berasal dan terdiri dari rangkaian kata "Boya dan lali" yang mengandung arti jangan lupa, yang kemudian menjadi semboyan rakyat Boyolali terutama para pemimpin-pemimpinnya bahwa dalam melaksanakan tugasnya selalu patuh dan taat dan penuh rasa tanggung jawab serta penuh kewaspadaan.".

3) Logo

Logo merupakan suatu gambar atau sekedar sketsa dengan arti tertentu dan mewakili suatu arti dari perusahaan,daerah, organisasi,produk, Negara, lembaga dan hal lainya. Logo yang digunakan dalam buku digital yaitu logo Kabupaten Boyolali. Pemilihan logo ini di karenakan topik yang akan diceritakan dalam buku digital tentang sejarah Kabupaten Boyolali itu sendiri. Berikut gambar logo Kabupaten Boyolali:

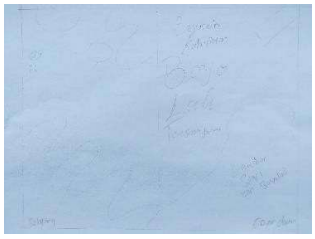
3) Slogan

Slogan adalah sebuah kalimat yang relatif singkat namun menarik,mencolok serta mudah untuk diingat. Slogan yang terdapat pada buku digital yaitu “Boyolali Tersenyum” slogan ini didasari karena untuk menumbuhkan serta meningkatkan semangat bagi segenap aparatur dan seluruh rakyat Boyolali dalam pembangunan. Adanya slogan dimaksudkan untuk menambah daya tarik minat pembaca pada target audience.

Perancangan Karya

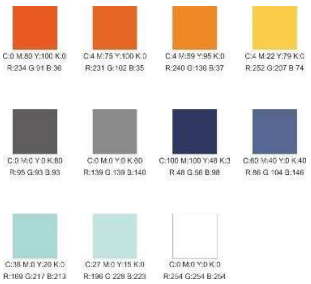
1. Cover Buku

a. Sketsa



b. Guideline

c. Colorguide



d. Final Design

Penutup

Boyolali adalah sebuah Kota atau Kabupaten yang berlokasi di Provinsi Jawa Tengah. Kebanyakan masyarakat terutama anak-anak milenial di Boyolali masih belum atau tidak tau sejarah berdirinya Kabupaten Boyolali dan buku artikel atau sejenisnya masih kurang beredar hanya beberapa artikel dan buku saja yang membahas informasi

tentang berdirinya Kabupaten Boyolali

Permasalahan tersebut membutuhkan sebuah penyelesaian berupa sarana untuk membuat anak-anak milenial di Kota Boyolali tertarik akan sejarah berdirinya Kabupaten Boyolali dan media yang tepat pada permasalahan tersebut mengunakan media buku digital. Buku digital yaitu buku yang di baca menggunakan media elektronik seperti handphone, laptop, komputer, dan tablet. Di zaman sekarang ini apapun kegiatan sehari-hari anak milenial sudah menggunakan media digital seperti membaca buku, mencari informasi, mengerjakan tugas dan lain-lain.

Tugas Akhir Digital Book Sejarah Kabupaten Boyolali sebagai sarana publikasi di Kota Boyolali karena anak-anak di Boyolali menyukai hal yang baru dan menarik serta beda dari buku biasanya. Media plan yang dihadirkan dalam Tugas Akhir ini berupa : PIN, Stiker, Poster, Kaos, X Banner dan Buku ini diadakan untuk mendukung publikasi buku digital supaya lebih luas hingga masyarakat

terutama anak-anak milenial dapat melihat dan mengenal akan sejarah Kabupaten Boyolali.

Saran

Kabupaten Boyolali lebih menekankan atau mensosialisasi masyarakat untuk membaca buku baik secara digital maupun buku cetak supaya masyarakat terutama anak-anak milenial lebih berpengetahuan luas. Menambah produksi buku atau artikel yang berkaitan dengan sejarah berdirinya Kabupaten Boyolali sehingga referensi atau pengetahuan tentang sejarah Kabupaten Boyolali lebih banyak. Mengadakan event yang berkaitan tentang sejarah berdirinya Kabupaten Boyolali agar selalu diingat alur sejarahnya dan agar anak-anak tidak lupa untuk mengenang kembali pahlawan yang berjuang di masa kemedekaan supaya tidak tertelan oleh perubahan zaman. Bagi mahasiswa yang akan melaksanakan Tugas Akhir atau Skripsi dapat menjadi bahan perbandingan untuk membuka peluang buat penelitian atau perancangan yang lain terkait dengan judul diatas.

Daftar Pustaka

Sumber Penulisan Artikel Jurnal

Arif, Sonhaji. 2017. Perancangan buku etnofotografi kesenian tari kiprah glipang. (https://www.ejurnal.com/2017/10/perancangan-buku-etnofotografi kesenian.html?m=1)

"E-book adalah. 2014. DosenPendidikan.Com

Fansuri, Ega Pramudita. 2015. Perancangan buku ilustrasi sejarah dan panduan pramuka di Indonesia. (digilib.isi.ac.id>. . PDF

Heri, Anita Lioni,Rudi. 2016. Perancangan buku 12 permainan tradisional anak Indonesia. (https://www.e-jurnal.com /2016/09/ perancangan-buku-12-permainan.html?m=1)

Sumber Penulisan dari buku

"Pengertian ilustrasi". 2018. Pendidikan.Co.ID. PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH DAN…-Digilib)

Pradana Putra Adi Prassetya. (2021). *Desain Ditigal Book Sejarah Kabupaten Wonogiri*, Tugas Akhir. Surakarta : Universits Sahid Surakarta

Thaufik Clinthon Sudarman. (2021). *Desain E-Book Obyek Wisata Batu Seribu Sukoharjo Jawa Tengah*, Tugas Akhir. Surakarta : Universits Sahid Surakarta

Sumber Penulisan Report Instansi diperoleh secara Online

Rosidiyanti, Heny Miftachu. 2018. Perancangan buku ilustrasi aksara jawa dengan teknik digital vector sebagai media pembelajaran anak kelas 3 sekolah dasar. http://repository.dinamika. ac.id/id/eprint/3796/

Sumber Penulisan Media Online

"Sejarah singkat kabupaten boyolali".boyolalikab.go.id. Thabroni, Gamal. 2019. Pengertian desain (lengkap) berdasarkan pendapat para ahli. (serupa.id)

Wawancara

Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Boyolali.