

# Perancangan Cerita Bergambar Dengan Teknik Ilustrasi Realis Mengenai Sejarah Rumah “Kampoeng Kemasari”

Simon Perdana Salim<sup>1</sup>, Deddi Duto H.<sup>2</sup>, Merry Sylvia<sup>3</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email: [simonsalim13@gmail.com](mailto:simonsalim13@gmail.com)

## Abstrak

Perancangan ini merupakan perancangan buku cerita bergambar yang membahas tentang sejarah dari rumah – rumah tua di “Kampoeng Kemasari” untuk dewasa muda. Latar belakang perancangan didasarkan pada realita yang ada bahwa masih kurangnya pengetahuan atau kesadaran akan cerita sejarah dan peninggalan di “Kampoeng Kemasari”. Oleh sebab itu sangat penting untuk dilakukan perancangan ini agar masyarakat dalam maupun luar Gresik terutama dewasa muda dapat mengetahui bagaimana sejarah dari “Kampoeng Kemasari”, sehingga pada akhirnya dapat mendukung pengembangan “Kampoeng Kemasari” untuk kedepannya.

**Kata Kunci :** Cerita Bergambar, Sejarah, Rumah Tua, Kampoeng Kemasari, Rumah Tua, Gresik.

## Abstract

**Title :** *Designing Illustrated Story With Realistic Illustration About The History Of Old Houses In “Kampoeng Kemasari”*

*Designing process talks about designing illustrated story about old houses of “Kampoeng Kemasari” for young adult. The background of the design process is based on reality that people in or outside the Gresik city isn’t familiar with “Kampoeng Kemasari”’s heritage and history. Thus it’s extremely important the design so the people in or outside the Gresik city, especially young adult, to know the heritage and history of “Kampoeng Kemasari” and able to support for the future existence of “Kampoeng Kemasari” itself.*

**Keywords :** *Illustrated Story, History, Kampoeng Kemasari, Old House, Gresik.*

## Pendahuluan

Gresik merupakan sebuah kota yang terkenal sebagai kota dagang dunia dan kota pelabuhan, disebabkan oleh posisi Gresik yang strategis. Sebagai kota pelabuhan, Gresik sangat didukung oleh posisi strategis yang secara geografis berada di pantai utara Laut Jawa yang menjadi jalur pelayaran utama perdagangan Nusantara dan internasional.

Kondisi geologi dan struktur tanah pantai Gresik yang sebagian besar berbatu – batu menjamin tidak akan ada proses pendangkalan pantai, sehingga memudahkan kapal berlabuh. Kondisi ini tidak didapati pantai lain yang letaknya berdekatan dengan Kota Gresik. Letak geografis yang diapit oleh dua muara sungai besar, yaitu Bengawan Solo di sisi barat Kota Gresik dan Sungai Brantas di sisi timur, menjadikan Kota Gresik sebagai kota Pelabuhan yang strategis.

Kota Gresik di bawah kepemimpinan Raden Paku, menjadi kota pusat penyebaran agama Islam serta menjadi kota pelabuhan yang banyak dikunjungi oleh bangsa – bangsa dari luar Gresik, seperti Arab, Cina, Belanda, Inggris, dan masih banyak lagi. Maka dari banyaknya kunjungan dari luar negeri, tidak heran jika di Gresik terjadi perkawinan budaya dari luar dengan lokal. Banyaknya budaya – budaya peninggalan hasil akulturasi tersebut seperti arsitektural salah satunya yaitu terdapat di sebuah perkampungan di Kota Gresik, yaitu “Kampoeng Kemasari”.

Lahirnya “Kampoeng Kemasari” ini berawal pada tahun 1850 di tepi sungai kecil yang menghubungkan desa Telogo Dendo melewati perkampungan-perkampungan penduduk dan berakhir di lautan bebas di kota Gresik yang gersang dan tandus, berdiri sebuah rumah yang dibangun oleh seorang turunan Cina yang bernama Bak Liong. Dia adalah seorang pengrajin emas (tukang emas). Begitu terkenalnya Bak Liong sebagai tukang emas pada saat itu, sehingga

masyarakat di sekitar kampung tersebut menamai kampung tersebut “Kemasan” ( artinya tukang emas ). Itulah cikal bakal dari nama “Kampoeng Kemasan”.



**Gambar 1. Rumah milik Bak Liong.**

Lalu pada tahun 1855, H. Oemar bin Achmad yang dikenal sebagai pedagang kulit mendirikan sebuah rumah di “Kampoeng Kemasan” ini dengan seni arsitektural yang unik, karena menggabungkan budaya Cina dan Belanda. Dengan dominasi budaya Cina dalam bangunannya. Lalu keturunan – keturunan dari Pak H. Oemar bin Achmad pun membangun lagi rumah – rumah selanjutnya yang menganut konsep arsitektural yang serupa dengan leluhurnya (Zainuddin, 2010).



**Gambar 2. Rumah milik H. Oemar bin H. Achmad.**



**Gambar 3. Bukti Rumah milik H. Oemar bin H. Achmad didirikan pada tahun 1855.**

Dari deretan rumah di “Kampoeng Kemasan” yang berjumlah 21, 16 rumah belum pernah direnovasi sedangkan lima buah rumah lainnya sudah mengalami perubahan menjadi rumah baru. Dari 16 rumah yang masih bertahan pada arsitektur kunonya, 11 rumah sudah berumur lebih dari satu abad, sisanya berumur 75 tahun. Menurut penuturan H. Oemar Zainuddin ( keturunan dari H. Oemar Achmad ) bangunan rumah belum pernah dipugar, hanya dicat, ditambah sesuai dengan aslinya dan dirawat dengan baik untuk mempertahankan rumah – rumah tersebut sebagai bagian dari warisan bangunan tua Kota Gresik.

Keunikan arsitektur bangunan rumah – rumah “Kampoeng Kemasan” ialah perpaduan berbagai langgam arsitektur, boleh dikatakan dengan gaya eklektik atau campuran. Bangunan rumah – rumahnya berpagar besi seperti tombak dengan warna merah, kesannya bergaya Cina. Nuansa Cina terasa pada tampilan muka rumah, pintu antik dengan ornamen di atas pintu bergaya campuran Cina dan Belanda, pintunya terbuat dari kayu jati dan pada genteng tanah liat berwarna merah. Begitu membuka pintu dan memasuki ruang tamu, kesan Cina itu langsung berubah. Karena kalau dilihat dari atas ( loteng ) kesannya bergaya Belanda.



**Gambar 4. Gerbang menuju Kampung Kemasan.**

Rumah – rumah di “Kampoeng Kemasan” ini bukan bekas rumah yang dibangun oleh orang – orang Belanda, melainkan oleh pekerja – pekerja Cina yang datang melalui pelabuhan Gresik atas perintah keluarga “Kemasan”. Pekerja – pekerja itu didatangkan karena pengalaman mereka membangun rumah.

Dikarenakan masih banyaknya masyarakat belum tahu atau mengenal “Kampoeng Kemas” ini juga di latar belakang dari peninggalan budaya berupa arsitektural yang unik serta fakta mengenai bangunan rumah tua di “Kampoeng Kemas” akan sangat menarik jika dapat melihat sejarah dibalik lahirnya “Kampoeng Kemas” ini. Begitu pula masih belum adanya cerita yang mengangkat mengenai sejarah dari rumah “Kampoeng Kemas” sendiri, hanya sekedar informasi secara garis besarnya saja. Lalu juga dikarenakan pada masa tersebut belum adanya suatu alat yang dapat mendokumentasikan peristiwa atau keadaan saat itu, cerita bergambar dengan teknik ilustrasi realis adalah sebuah perancangan yang dapat memberikan sebuah gambaran, ilustrasi, serta reka ulang mengenai keadaan, suasana, situasi, dan sejarah di balik “Kampoeng Kemas” tersebut dan menyajikannya ke khalayak umum berupa sebuah buku bercerita yang bergambar.

## Metode Perancangan

Berikut ini adalah penjabaran singkat mengenai metode perancangan yang akan digunakan dalam pengerjaan Tugas Akhir adalah sebagai berikut:

### Metode Pengumpulan Data

#### Data Primer

*Interview* atau Wawancara

Wawancara secara mendalam dengan penduduk setempat dan sekitar “Kampoeng Kemas” untuk mendapatkan cerita dan pengalaman secara merata.

Observasi lapangan secara langsung

Secara langsung mengamati keadaan, suasana dari “Kampoeng Kemas” tersebut.

#### Data Sekunder

Kepustakaan

Metode ini adalah cara mengkaji informasi melalui media – media cetak seperti buku mengenai sejarah kota Gresik. Literatur – literatur mengenai Gresik dan sejarah sehingga terlahir “Kampoeng Kemas”.

*Internet*

Metode ini dilakukan dengan meneliti melalui data yang ada pada jaringan *internet* seperti *website*, *blog*, atau semacamnya. Mencari berita yang berkaitan dengan segala sesuatu yang berkaitan tentang sejarah rumah “Kampoeng Kemas” serta unsur arsitekturalnya.

#### Dokumentasi Data

Metode dokumentasi data dilakukan dengan mengumpulkan dokumen dengan cara memotret, mencatat, serta mengamati.

#### Metode Analisis Data

Analisa dari data yang telah dikumpulkan menggunakan 5 W 1 H. Dengan menggunakan teknik ini dapat ditemukan sebuah pemecahan dari hasil pengumpulan data, dan lalu membentuk sebuah konsep hasil sebagai bentuk final dari proses analisis ini.

## Pembahasan

### Konsep Perancangan

Konsep Perancangan cerita bergambar ini didasarkan latar belakang pada sejarah serta keunikan arsitektural dari “Kampoeng Kemas”. Dari hasil data yang saya kumpulkan lalu akan dianalisis, setelah itu hasilnya diceritakan dengan gaya gambar ilustrasi realis.

### Konsep Kreatif

Menceritakan sejarah “Kampoeng Kemas” dikemas dengan cerita masa kini.

### Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari perancangan ini adalah memperkenalkan “Kampoeng Kemas” secara sejarah dan gaya arsitekturnya. Lalu cara memperkenalkannya adalah dengan sebuah dokumentasi yang dirancang melalui media buku cerita bergambar.

### Strategi Kreatif

Dalam strategi kreatif perancangan cerita bergambar ini, dengan menceritakan seorang tokoh utama yang merupakan kolektor benda antik. Tokoh fiksi ini yang akan membawakan cerita ketika berada di sebuah kampung yang unik di kota Gresik.

### Target Audience

Secara demografis *target audience* dari cerita bergambar ini adalah orang dewasa dengan *gender* pria dan wanita, berumur 25 sampai dengan 30 tahun. Dari kelas SES B sampai dengan A. Secara geografis mereka yang bertempat tinggal di kota Gresik dan Surabaya dan kota – kota besar lainnya yang tersedia toko – toko buku.

Psikografis mereka yang memiliki keingintahuan tinggi terhadap segala sesuatu yang berbau sejarah, kebudayaan, dan arsitektur kuno. Menyukai berpetualang dan mempelajari sesuatu yang baru. Minat tinggi dalam membaca buku – buku yang menarik dengan ilustrasi daya tariknya. Ilustrasi serta judul buku yang menarik, menjadi acuan mereka dalam membeli buku.

Secara behavioristik, mereka yang senang membaca buku dengan ilustrasi yang unik sebagai unsur utama. Lebih nyaman dengan buku yang berukuran pas yaitu tidak terlalu besar, serta tidak terlalu kecil. Jika terlalu kecil takut akan hilang atau akan sulit dibaca. Jika terlalu besar akan sulit bila ingin dibawa saat pergi dan membaca santai di sebuah *cafe* atau tempat khusus membaca. Ini mengacu dan menyesuaikan dengan *target audience* yang merupakan orang dewasa.

### Format dan Ukuran Buku Cerita Bergambar

Format buku yang diaplikasikan adalah posisi *landscape*, karena dalam buku cerita bergambar tersebut lebih mengutamakan ilustrasi arsitektur, di mana bidang arsitektur di “Kampoeng Kemas” tidak terlalu tinggi tetapi sangat lebar, sehingga dibutuhkan space memanjang ke samping untuk memuat ilustrasi serta konten – konten arsitektur dari rumah “Kampoeng Kemas”.

Ukuran yang dipakai dalam buku cerita bergambar ini adalah dengan lebar buku 25 cm jika dibuka memperoleh lebar 50 cm dengan tinggi 21 cm. Bentuk serta ukuran buku cerita bergambar tersebut, juga diperhitungkan dalam fungsionalnya. Dalam segi ukuran yang tidak terlalu besar ataupun kecil, mudah dibawa kemana saja, dapat disimpan di mana saja.

### Isi dan Tema Buku Cerita Bergambar

Cerita bergambar ini bercerita tentang seorang pebisnis dan kolektor benda antik. Pada suatu acara lelang dia berhasil mendapatkan sebuah surat kabar berharga dan kuno. Dari situlah perjalanan untuk memiliki lebih benda – benda antik dan cerita mengenai “Kampoeng Kemas”.

Buku cerita bergambar ini berisi tentang Gresik menjadi pusat perdagangan di mana banyak dikunjungi dan disinggahi oleh para pedagang dari luar Gresik seperti, Cina, Arab, Eropa, Gujarat, dan banyak lagi, serta menjadi pusat penyebaran agama Islam di Indonesia. Lalu dari masuknya pedagang – pedagang tersebut juga masuklah kebudayaan – kebudayaan luar yang akhirnya terbawa masuk ke Gresik dan mengalami akulturasi budaya. Bagian ini sebagai pembuka dari buku cerita bergambar.

Lalu sejarah mengenai lahirnya rumah – rumah “Kampoeng Kemas” adalah yang utama dalam perancangan cerita bergambar ini. Bagaimana

muncul nama “Kemas”, lalu siapa pelopor dari nama tersebut. Bagaimana konstruksi, konsep, serta bahan dalam membangun rumah – rumah “Kemas” yang merupakan milik dari keluarga besar Pak Haji Oemar Achmad. Lalu kehidupan keluarga Pak Haji Oemar Achmad dan keluarga – keluarganya. Sampai dengan pendirian rumah – rumah bercorak Cina dan Belanda.

Tokoh utama dalam cerita bergambar ini adalah fiksi, yang dibuat agar dapat membawakan cerita bergambar tentang “Kampoeng Kemas” ini lebih menarik dan unik. Mereka akan diilustrasikan dengan sebuah gambar bergaya realis. Dengan menilik referensi serta *target audience* akan sangat sesuai. Dengan menampilkan detail – detail raut pada wajah, arsitektur bangunan, serta jenis *font* yang digunakan.

### Gaya Visual / Grafis

Gaya *visual* dalam buku cerita bergambar ini menggunakan gaya ilustrasi realis. Di mana rupa realis, bentuk yang tidak mengalami distorsi atau perubahan yang drastis dari bentuk serta rupa sesungguhnya. Ilustrasi – ilustrasi yang mereka ulang karakter, bangunan, gaya arsitektur yang dibangun, suasana, atribut, *setting*, serta detail – detail lainnya menyesuaikan dengan realita dan peristiwa yang benar – benar terjadi.

### Gaya Ilustrasi Realis

Sebuah gaya gambar yang dalam proses pembuatannya menyerupai objek sesungguhnya. Baik bentuk, rupa, wajah, bentuk bangunan, ruangan, perseptif, tekstur, dan lainnya, semua akan dibuat menyerupai asli.

### Arsitektur

Gaya ilustrasi yang dalam prosesnya membuat bidang arsitektur, baik secara gambar denah, tata letak, bentuk bangunan, gaya bangunan, ornamen, pintu, jendela, atap, serta pembagian ruang dalam bangunan.

### Tekstur

Elemen dalam menggambar untuk menunjukkan sebuah jarak dan perspektif. Jika ingin menunjukkan sebuah jarak yang dari dekat semakin menjauh, maka tekstur dari semakin besar ke semakin mengecil dan menyudut mengikuti posisi atau *angle* perseptif.

### Bentukan atau Ornamen

Menggambar detail dalam proses ilustrasinya. Seperti detail pada bangunan, ornamen – ornamen

yang terdapat pada dinding bangunan, jendela, pintu, perabotan dan lain – lainnya.

### Karakter

Menggambar karakter juga dalam unsur membentuk cerita. Karakter dibuat serealistik mungkin dengan aslinya. Dengan mengambil referensi serta data yang ada dan sesuai dengan tema dan cerita bergambar yang akan dibuat.

### Setting

Menggambar suasana, waktu, ruang, arsitektur bangunan, pohon, lingkungan, serta mencakup pewarnaannya yang membentuk suasana.

### Pewarnaan

Palet pewarnaan yang menggunakan warna monochrome untuk menunjukkan suasana tempo dulu atau masa lalu atau yang telah terjadi pada waktu lampau. *Colorful* untuk cerita bergambar yang sudah tidak berada pada masa yang terlalu lama atau kuno. Namun *colorful* menggunakan warna yang tidak terlalu tajam mencolok, lebih ke warna soft dengan warna – warna unsur bangunan dan tanah. Dengan warna dengan unsur tua dengan intensitas warna yang lembut.

### Gaya Naskah dan Penulisan

Gaya bahasa dalam penaskahan menggunakan kata – kata yang digunakan dalam percakapan sehari – hari, akan ada beberapa istilah di mana akan disertai dengan penjelasan atau keterangan singkat. Naratif – deskriptif, yaitu menceritakan dan memiliki alur.

Alur cerita dalam naskah dari tahap pengenalan, tahap pertengahan, dan tahap akhir. Serta adanya elemen utama, yaitu karakter, setting (bangunan), serta konflik dan penyelesaiannya.

*Font* atau jenis tulisan untuk bagian judul menggunakan hasil *vector* yang mengaplikasi bentuk dari aksara jawa dan ada font dengan unsur latin atau *handwriting*. Jadi judul di sini juga menjadi logo dalam cerita bergambar ini.



Gambar 5. Logo cerita bergambar.

*Font* atau jenis tulisan untuk nama pengarang menggunakan : Champagne & Limousines.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 `~!@#\$%^&\*()-\_+=+[{]};:’“?/>>.<.,

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 `~!@#\$%^&\*()-\_+=+[{]};:’“?/>>.<.,

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 `~!@#\$%^&\*()-\_+=+[{]};:’“?/>>.<.,

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 `~!@#\$%^&\*()-\_+=+[{]};:’“?/>>.<.,

*Font* atau jenis tulisan untuk bagian isi cerita menggunakan : Gabriola

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 `~!@#\$%^&\*()-\_+=+[{]};:’“?/>>.<.,

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 `~!@#\$%^&\*()-\_+=+[{]};:’“?/>>.<.,

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 `~!@#\$%^&\*()-\_+=+[{]};:’“?/>>.<.,

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 `~!@#\$%^&\*()-\_+=+[{]};:’“?/>>.<.,

### Program Kreatif

#### Judul Buku

Judul buku dari cerita bergambar ini adalah “Kampoeng Kemasaan : Rumah – Rumah Tua”. Konteks pada judul ini mengarah pada sejarah dan bentuk arsitekturalnya.

#### Sinopsis Cerita

Teddy, seorang pebisnis besar dan sukses di Surabaya. Selain itu dia seorang kolektor benda – benda antik dan kuno. Dia mengoleksi benda – benda antik dan kuno untuk dirinya sendiri. Acara lelang adalah wajib hukumnya bagi para pebisnis serta kolektor seperti Teddy, dan saat lelang dia mendapatkan barang lelang berupa surat kabar tua yang bernilai tinggi.

Dari surat kabar tersebut, diketahui sejarah dan asal mulanya. Maka dari itu akhirnya secara tidak sengaja Teddy berada di sebuah kampung di Gresik

yang bernama “Kampoeng Kemasan”. Dengan tujuan dia bisa mendapat lebih benda – benda berharga di sana. Namun setelah beberapa hari menginap di sana, mendengar cerita dari Pakde Nudd, pewaris dan pelestari rumah – rumah tua di kampung tersebut, Teddy mengurungkan niat untuk mencari lebih benda – benda berharga di kampung tersebut. Namun ada satu cerita yang lebih mengejutkan Teddy dan cerita itulah yang menyadarkan Teddy.

### **Gaya Layout**

Gaya *layout* pada buku cerita bergambar ini ada yang menampilkan visualnya secara penuh pada dua atau satu halaman, lalu halaman selanjutnya berisi teks penuh, serta pada beberapa halaman akan saling mengisi antara teks dan gambar. Sehingga para pembaca tidak merasa bosan dan monoton dengan gaya *layout* seperti gambar lalu teks saja.

### **Gambar Eksplorasi Karakter**



**Gambar 6. Karakter fiksi bernama Teddy.**



**Gambar 7. Karakter nyata bernama Pakde Nudd.**



**Gambar 8. Karakter bernama Bak Liong.**



**Gambar 9. Karakter bernama Pak Haji Oemar bin Achmad.**



**Gambar 10. Pedagang dan tukang kaum Tionghoa.**

## PROSES DESAIN

### Penjaringan Ide Karakter

Karakter – karakter yang terdapat dalam cerita “Kampoeng Kemasan” – Rumah – Rumah Tua, ada dar berbagai ras. Seperti karakter utama fiksi yang membawa cerita ini adalah seorang keturunan Tionghoa *modern* yang sangat menyukai koleksi benda – benda tua. Secara *appereance* kaum Tionghoa digambarkan dengan kulit bewarna kuning terang dan bermata sipit. Adapun kaum Tionghoa pada zaman dulu, botak dengan rambut panjang diikat di bagian belakang kepala dan berjanggut tipis.

Lalu ada karakter pribumi Indonesia yang berasal dari Gresik, yaitu keluarga dari Pak Haji Oemar bin Achmad. Pak Haji Oemar bin Achmad, Pak Asnar, dan Pakde Nudd adalah pribumi Gresik. Memiliki *appereance* warna kulit sawo matang dengan mata yang lebih besar dari kaum Tionghoa.

Karakter Belanda pada masa kolonial di Indonesia, memiliki *appereance* berkulit putih, rambut blonde atau merah kecoklatan. Mata kecil bukan sipit serta hidung mancung. Kumis dan janggut yang ditata dengan rapi.

### Final



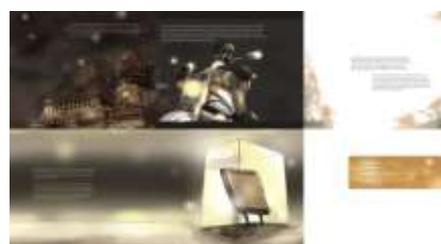
**Gambar 11. Final Cover.**



**Gambar 12. Halaman Judul – Halaman 1 Final.**



**Gambar 13. Halaman 2 – Halaman 6 Final.**



**Gambar 14. Halaman 7 – Halaman 12 Final.**



**Gambar 15. Halaman 12 – Halaman 17 Final.**



**Gambar 16. Halaman 18 – Halaman 23 Final.**



Gambar 17. Halaman 23 – Halaman 28 Final.



Gambar 18. Halaman 29 – Halaman 33 Final.



Gambar 19. Halaman 34 – Halaman 39 Final.



Gambar 20. Halaman 40 – Halaman 44 Final.



Gambar 21. Halaman 45 – Halaman 49 Final.



Gambar 22. Halaman 49 – Halaman 54 Final.



Gambar 23. Halaman 55 – Halaman 59 Final.



Gambar 24. Halaman 59 – Halaman Penulis Final.

### Media Pendukung & Promosi



Gambar 25. Pin berdiameter ukuran 5,8 cm



Gambar 26. Sticker dengan diameter 4 cm



Gambar 27. Poster A2.



Gambar 31. Poster Diri.



Gambar 28. Sign Holder



Gambar 32. Website "Kampoeng Kemasah" Rumah - Rumah Tua.



Gambar 29. Jaket Buku.



Gambar 30. Pembatas Buku.



Gambar 33. Facebook Fan Page "Kampoeng Kemasah" Rumah - Rumah Tua.



**Gambar 34.** Akun Resmi Instagram “Kampoeng Kemasari” Rumah – Rumah Tua.



**Gambar 35.** Mock Up Photobooth Instagram Layout.

## Kesimpulan

Dengan adanya Perancangan Cerita Bergambar Dengan Teknik Ilustrasi Realis Mengenai Sejarah Rumah “Kampoeng Kemasari” untuk dewasa muda ini dapat memberikan pandangan tersendiri dalam penyampaian fakta tentang sejarah terutama yang ditunjukkan untuk dewasa muda.

Cerita yang cocok dengan dewasa muda, gambar dengan ilustrasi realis, cerita, dan gaya layout yang menarik sehingga membuat para pembaca tidak bosan dan merasa cocok dan menarik dengan cerita. Dan dari perancangan yang saya buat semoga dapat bermanfaat bagi masyarakat umum terutama untuk dewasa muda. Dan dapat memberikan pemicu untuk membuat serial buku cergam yang selanjutnya.

## Saran

Dalam melakukan sebuah perancangan cerita bergambar, adanya sebuah studi dan penelitian yang berkaitan dengan isi dari cerita bergambar merupakan hal yang sangat penting, terutama yang mengangkat tentang sejarah. Dengan adanya studi dan penelitian, dapat menjadikan perancangan tersebut lebih efektif dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Oleh sebab itu sebelum melakukan perancangan alangkah baiknya didahului dengan melakukan studi dan penelitian terhadap hal – hal yang berkaitan dengan isi dari cerita bergambar.

Selain itu, melalui perancangan cerita bergambar ini juga mampu memberikan ide – ide untuk terciptanya seri – seri buku cerita bergambar lain yang merupakan kelanjutan dari cerita “Kampoeng Kemasari” ini.

## DAFTAR REFERENSI

- Alan Male. (2007). *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*. SA: AVA Publishing.
- Angkat, Guntur. (2004). *Selintas Sejarah Komik Indonesia*. Retrieved 5 Maret 2016. <http://re-searchengines.com.art05-72.html>
- Bonneff, Marcel. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Gramedia bekerjasama dengan Forum Jakarta - Paris
- Ching. (2002). *Menggambar Suatu Proses Kreatif*. Jakarta : Penerbit Erlangga
- Enstice, W. & Peters, M. (2003). *Drawing Space, Form, & Expression*. New Jersey : Pearson Education Upper Saddle River
- Gresik, Ini. *Sejarah dan Profil Lengkap Kampung Kemasari Gresik*. 13 Februari 2016. <http://www.inigresik.com/2015/03/sejarah-dan-profil-lengkap-kampung-kemasari-gresik.html>
- Hanan, H., et al. (2010). *Sejarah, Teori, dan Kritik Arsitektur 2010*. Bandung : Institut Teknologi Bandung
- Handinoto. (2010). *Arsitektur dan Kota – Kota di Jawa Pada Masa Kolonial*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Hipwee. (22 April 2015). *Destinasi Wisata Kabupaten Gresik Yang Akan Memikatmu untuk Mengunjunginya*. Retrieved 13 Februari 2016. <http://www.hipwee.com/travel/10-destinasi-wisata-kabupaten-gresik-yang-akan-memikatmu-untuk-mengunjunginya/>

- Jalan – jalan ke Kampung Kemasan Yuk!. (23 Januari 2014). *Kompas Travel*. Retrieved 13 Februari 2016. <http://travel.kompas.com/read/2014/01/23/0936166/Jalan-jalan.ke.Kampung.Kemasan.Yuk>.
- Jaleen Grove. (2011). *Evaluating Illustration Aesthetically: Points for consideration for those new to the field*. Academia.
- Karunia, D. (2009). *Perpaduan Ornamenasi Arsitektur Kolonial Belanda dan Cina*. (Skripsi 26 Akreditasi Berdasarkan Keputusan Mendikbud No. 78/D/O/1997 Dan BAN Perguruan Tinggi No. 06246/ak-VII-SI-010/UKBTEA/IV/2004). Unpublished undergraduate thesis, Universitas Katolik Parahyangan, Bandung.
- Lawrance Zeegen, Crush. (2005). *The Fundamental of illustration*. SA: AVA Publishing.
- Leggit, J. (2007). *Teknik Menggambar Cepat*. Jakarta : Penerbit Erlangga
- Legowo, Sungon. (8 Juni 2015). *Kampung Kemasan*. Retrieved 13 Februari 2016. <https://sungonlegowo.wordpress.com/2015/06/08/kampung-kemasan-gresik/>
- Masnur, Nisrina. (13 Maret 2012). *Sejarah Kampung Kemasan*. Retrieved 13 Februari 2016. <https://nisrinamasnur.wordpress.com/2012/03/13/sejarah-kampung-kemasan-gresik-dari-berbagai-sumber/>
- Mila, J. & Wen, S. (2009). *Top Sketches*. China : Page One Publishing Pte, Ltd.
- Mouzon, S.A & Henderson, A. M. (2004). *Traditional Construction Patterns*. USA : The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Menguak Rahasia Kampung Kemasan Gresik. (10 Desember 2015). *News, Tribune*. Retrieved 13 Februari 2016. <http://surabaya.tribunnews.com/2015/12/10/menguak-rahasia-kampung-kemasan-gresik>
- Nurgiyantoro, Burhan. (2000). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press
- Nurgiyantoro, Burhan. (2007). *Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press
- Qomariyah, N., et al. (Juli 2009). *Ornamen Bangunan Rumah Tinggal di Kampung Kemasan Gresik*. Retrieved 14 Februari 2016. From Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya.
- Stewing, J. W. (1980). *Children and Literature*. Chicago : Mc. Nally College Publishing Company
- Sumalyo, Y. (1993). *Arsitektur Kolonial Belanda di Indonesia*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press
- Steve Garner. (2008). *Writing on Drawing: Essay on Drawing Practice and Research*. Bristol UK: Intellect Books.
- Sobur, Alex. (2006). *Semiotika Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya Tarigan, H.G. (1993). *Strategi Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Widodo, D. I., et al. (2004). *Grissee Tempo Doeloe*. Gresik : Pemerintah Kabupaten Gresik
- Zainuddin, Oemar. (2010). *Kota Gresik 1896 – 1916 Sejarah Sosial Budaya dan Ekonomi*. Jakarta: Ruas
- Zainuddin, Oemar. (13 Mei 2013). *Sejarah Kampoeng Kemasan*. Retrieved 13 Februari 2016. [http://pakdhenoot.blogspot.co.id/2013/05/v-behaviorurldefaultvml\\_13.html](http://pakdhenoot.blogspot.co.id/2013/05/v-behaviorurldefaultvml_13.html)