

Periode : Semester Ganjil
Tahun : 2020/2021
Skema Penelitian : Mandiri
Tema RIP Penelitian : Pengembangan Seni dan Budaya/Industri Kreatif

LAPORAN AKHIR PENELITIAN

PROGRAM PENELITIAN

**KAJIAN VISUAL KARAKTERISTIK PAKAIAN TOKOH PADA
PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH PERJUANGAN
SULTAN AGENG TIRTAYASA**



Oleh:

Ahmad Fuad (0325107302)

Putri Anggraeni (0317098603)

Juan Ef Reyza (201525057)

Dzul Fadli Royan Ramadhan (20181002003)

Anang Hardiatna (20181002009)

Adhelia Purnamasari (20181002014)

Widya Puspita Sari (20181002009)

**Fakultas Desain dan Industri Kreatif / Desain Komunikasi Visual
Universitas Esa Unggul
Tahun 2021**

**Halaman Pengesahan Laporan Akhir
Program Penelitian Universitas Esa Unggul**

1. Judul Kegiatan Penelitian : KAJIAN VISUAL KARAKTERISTIK PAKAIAN TOKOH PADA PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH PERJUANGAN SULTAN AGENG TIRTAYASA
2. Nama mitra sasaran : Museum Bahari
3. Ketua tim :
 - a) Nama : Ahmad Fuad
 - b) NIDN : 0325107302
 - c) Jabatan Fungsional : Lektor 200
 - d) Fakultas / Prodi : FDIK/DKV
 - e) Bidang Keahlian : DKV
 - f) Telepon : 085811180092
 - g) Email : ahmad.fuad@esaunggul.ac.id
4. Jumlah Anggota Dosen : 1 orang
5. Jumlah Anggota Mahasiswa : 5 orang
6. Lokasi kegiatan mitra :
 - a) Alamat : Jl. Pasar Ikan no.1
 - b) Kabupaten/Kota : Jakarta Utara
 - c) Provinsi : Jakarta
7. Periode/waktu kegiatan : Februari-Agustus 2020
8. Luaran yang dihasilkan : Jurnal Nasional
9. Usulan / Realisasi Anggaran :
 - a) Dana Internal UEU :
 - b) Sumber dana lain (1) :
 - c) Sumber dana lain (2) :

Jakarta, 1 Februari 2021

Menyetujui,
Dekan Fakultas



(Karna Mustaqim)
NIDN: 03251276

Pengusul,
Ketua Tim Pelaksana

(Ahmad Fuad)
NIDN: 0325107302

Mengetahui,
Ka. LPPM



Dr. Erry Yudhya Mulyani, S.Gz., M.Sc
NIK. 209100388

DAFTAR TIM PELAKSANA PENELITIAN
UNIVERSITAS ESA UNGGUL

1. Ketua Pelaksana

Nama : Ahmad Fuad
NIDN : 0325107302
Jabatan Fungsional : Lektor 200
Fakultas / Prodi : FDIK/DKV
Tugas :

- Mengkoordinasi proses pengambilan data, pengumpulan data, analisis data, penyusunan interpretasi data, dan penyusunan laporan penelitian
- Mengkoordinasi persiapan instrument penelitian
- Mengkoordinasi kegiatan penelitian ketua, anggota dan mahasiswa
- Bertanggung jawab terhadap hasil pelaporan kegiatan penelitian mulai dari laporan harian, laporan kemajuan, laporan akhir

2. Anggota 1

Nama : Putri Anggraeni Widyastuti.S.Sn., M.Ds
NIDN : 0317098603
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Fakultas / Prodi : Fakultas Desain dan Industri Kreatif / Desain Produk
Tugas :

- Membantu ketua dalam proses pengambilan data, pengumpulan data, analisa data, penyusunan laporan akhir Penelitian dan hasil luaran
- Membantu ketua terhadap hasil pelaporan Penelitian mulai dari laporan harian, laporan kemajuan, laporan akhir
- Membantu ketua Mengkoordinasi penelitian antara ketua, anggota dan mahasiswa
- Mendampingi mahasiswa dalam kegiatan penelitian

3. Mahasiswa

Nama : Juan Ef Reyza
NIM : 201525057
Fakultas / Prodi : FDIK/DKV
Tugas :

- Membantu ketua dan anggota melakukan kegiatan pengambilan data dalam penelitian
- Mendokumentasi kegiatan penelitian

4. Mahasiswa

Nama : Dzul Fadli Royan Ramadhan
NIM : 20181002003
Fakultas / Prodi :

- Tugas : • Membantu ketua dan anggota melakukan kegiatan pengambilan data dalam penelitian
• Mendokumentasi kegiatan penelitian
5. Mahasiswa
Nama : Anang Hardiatna
NIM : 20181002009
Fakultas / Prodi : FDIK/DKV
Tugas : • Membantu ketua dan anggota melakukan kegiatan pengambilan data dalam penelitian
• Mendokumentasi kegiatan penelitian
6. Mahasiswa
Nama : Adhelia Purnamasari
NIM : 20181002014
Fakultas / Prodi : FDIK/DKV
Tugas : • Membantu ketua dan anggota melakukan kegiatan pengambilan data dalam penelitian
• Mendokumentasi kegiatan penelitian
7. Mahasiswa
Nama : Widya Puspita Sari
NIM : 20181002009
Fakultas / Prodi : FDIK/DKV
Tugas : • Membantu ketua dan anggota melakukan kegiatan pengambilan data dalam penelitian
• Mendokumentasi kegiatan penelitian

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan	2
Daftar Tim Pelaksana Penelitian Universitas Esa Unggul	3
Daftar Isi	5
Daftar Tabel	6
Daftar Gambar	7
Daftar Lampiran	8
Bab I Pendahuluan	9
1. Latar Belakang	9
2. Permasalahan	12
3. Tujuan dan Manfaat Penelitian	12
4. Manfaat	12
5. Hasil yang diharapkan (luaran)	12
Bab II Renstra dan Peta Jalan Penelitian Perguruan Tinggi	13
Bab III Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori	15
1. Tinjauan Pustaka	15
2. Landasan Teori	16
3. Hipotesis	19
Bab IV Metode Penelitian	20
1. Bahan dan Alat Penelitian	20
2. Waktu dan Tempat	20
3. Prosedur Penelitian	20
4. Pengamatan/Pengumpulan Data	20
5. Analisis Data	21
6. Jadwal Penelitian	21
Bab V Hasil dan Pembahasan	22
Bab VI. Kesimpulan dan Saran	28
Daftar Pustaka	30

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbandingan Penelitian Sebelumnya (<i>State of The Art</i>)	15
Tabel 2. Hasil Analisa Telaah Sosial Visual Karakteristik Pakaian Tokoh Utama dan Protagonis Perancangan Buku Cerita Bergambar Sejarah Sultan Ageng Tirtayasa	23
Tabel 3. Hasil Analisa Telaah Sosial Visual Karakteristik Pakaian Tokoh Antagonis Perancangan Buku Cerita Bergambar Sejarah Sultan Ageng Tirtayasa	25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Buku Cerita Bergambar Sejarah perjuangan “Sultan Ageng Tirtayasa” karya Juan Ef Reyza.....	9
Gambar 2. Adegan pada Buku Cerita Bergambar Sejarah Perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa	11
Gambar 3. Koleksi Diorama di Ruang Legenda Laut Nusantara	17
Gambar 4. Ruang Legenda Maritim Dunia	17
Gambar 5. Pengenalan Karakter/Tokoh Utama dan Tokoh Protagonis	23
Gambar 6. Pengenalan Karakter/Tokoh Utama dan Tokoh Antagonis	24

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Penelitian	32
Lampiran 2. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana Penelitian	34
Lampiran 3. Surat Tugas pimpinan/Dekan Fakultas	35
Lampiran 4. Biodata Anggota Tim Dosen	36
Lampiran 5. Bukti Luaran	44
Lampiran 6. Originalitas penelitian	51

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Perancangan buku ilustrasi cerita rakyat dari Banten “Sultan Agung Tirtayasa” karya Juan Ef Reyza ini merupakan objek penelitian yang akan diangkat dalam penelitian ini. Perancangan buku ilustrasi cerita rakyat ini merupakan bagian dari buku cerita bergambar sejarah perjuangan tokoh. Sultan Ageng Tirtayasa bukan hanya sekedar tokoh dalam cerita rakyat Banten semata, tapi juga merupakan tokoh Banten yang berjuang melawan kolonial pada masanya. Perancangan buku ilustrasi yang memiliki bahasa bilingual ini, diperuntukan bagi target market anak sekarang yang tidak hanya mengenal atau mempelajari Bahasa Indonesia tapi juga bahasa asing, Bahasa Inggris. Tujuan pembuatan ini selain untuk menanamkan sikap patriotisme dan pesan moral dari sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa ini, juga untuk meningkatkan pengetahuan melalui bahasa asing, Bahasa Inggris.



Gambar 1. Buku Cerita Bergambar Sejarah perjuangan “Sultan Ageng Tirtayasa” karya Juan Ef Reyza

Banten sebagai salah satu daerah di Pulau Jawa ini memiliki segudang cerita sejarah yang tak banyak orang mengetahuinya. Claude Guillot dalam buku, Banten; Sejarah dan peradaban abad X-XVII, seorang sejarawan dan arkeolog asal Prancis, mengatakan bahwa, “... Banten adalah negeri yang kaya sekali akan sumber-sumber

sejarah. Kerajaan ini bukan hanya telah menulis sejarahnya sendiri, melainkan juga merangsang banyak tulisan dari pengunjung-pengunjung asing, khususnya Eropa...”. Salah satu sejarah yang terkenal di Banten sendiri adalah mengenai perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa. Beliau adalah Sultan Banten ke-6. Sultan Ageng Tirtayasa berkuasa di Kasultanan Banten pada periode 1651 – 1683. Ia memimpin banyak perlawanan terhadap VOC (*Vereenigde Oostindische Compagnie*) atau dalam bahasa Inggris disebut *Dutch East India Company*. Selama masa penjajahannya, VOC menerapkan perjanjian monopoli perdagangan yang merugikan Kasultanan Banten. Kemudian Sultan Ageng Tirtayasa menolak perjanjian ini dan menjadikan Banten sebagai Pelabuhan terbuka. Saat itu, Sultan Ageng Tirtayasa ingin mewujudkan kerajaan Islam terbesar. Dibawah kepemimpinan Sultan Ageng Tirtayasa yang gagah berani dalam lakukan pertahanan dan perlawanan terhadap VOC inilah menjadikan dirinya dianugerahi gelar Pahlawan Nasional pada 1 Agustus 1970.

Penelitian ini ingin membahas bagaimana mengkaji visual karakteristik pakaian tokoh pada perancangan buku cerita bergambar sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa? Tujuan dan manfaat penelitian ini adalah membedah dengan menganalisa visual karakteristik pakaian tokoh pada perancangan buku cerita bergambar sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa agar dapat mengetahui apakah buku ini telah menghadirkan suasana sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa dalam bentuk dua dimensi yang cocok untuk target marketnya. Maka dari itu akan diperlukan beberapa pendapat untuk mendukung penelitian ini seperti perihal jenis pakaian yang dikenakan oleh tokoh-tokoh dalam perancangan buku cerita bergambar sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa.

Sultan Ageng Tirtayasa yang telah berkuasa pada periode 1651-1683 ini, telah melakukan banyak hal dalam melawan penjajahan VOC di tanah Banten. Salah satunya beliau mengembangkan sumber daya pertanian di kerajaan Banten kala itu. Dari tahun 1663 – 1677, ia membangun sistem irigasi besar-besaran di Banten dengan adanya pembangunan kanal-kanal sepanjang 30-40 km dan mempekerjakan 16.000 dalam satu kesempatan. Dengan kesuksesan Sultan Ageng mengembangkan Banten dengan baik ini menjadikan dirinya sebagai salah satu musuh VOC yang tangguh. Pihak VOC ingin mendapatkan hak monopoli atas penyediaan lada yang ada di Banten dan mereka cemas karena Kesultanan Banten ini letaknya tidak jauh dari markas VOC di Batavia, kira-kira

75 kilometer di sebelah timur. Begitu Sultan Ageng Tirtayasa naik tahta di tahun 1651, konflik Banten – VOC pun muncul lagi. Hal ini terlihat dari tahun 1656 meletuslah perang, dimana pihak Banten menyerang daerah-daerah Batavia dan kapal-kapal VOC, sedangkan VOC memblokade Pelabuhan. Barulah di tahun 1659, tercapailah sebuah penyelesaian damai diantara keduanya. Selama masa periode berkuasa inilah, telah terjadi peperangan antara Banten dengan VOC. Bulan Maret 1682, pasukan VOC yang dipimpin oleh Francois Tack dan Issac de Saint-Martin, berlayar menuju Banten. VOC mengusir orang-orang Eropa yang berdagang di Banten; orang-orang Inggris mengundurkan diri ke Bengkulu. Aritelir Belanda pun memaksa keluar Sultan Ageng Tirtayasa dari tempat kediamannya setelah dikejar-kejar sampai ke daerah pegunungan hingga di bulan Maret 1683 pun akhirnya dia menyerah. Untuk beberapa lama setelah penangkapannya Sultan Ageng ditahan di Banten, dan kemudian dipindahkan ke Batavia, tempat ia wafat tahun 1695 (M.C. Ricklefs, 2008:184).



Gambar 2. Adegan pada Buku Cerita Bergambar Sejarah Perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa

Dari sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa tersebutlah maka dibuatlah perancangan buku cerita bergambar sejarah Sultan Ageng Tirtayasa sebagai media pengenalan salah satu pahlawan nasional Indonesia yang disesuaikan dengan target market dimana menggunakan bahasa bilingual. Adegan pada Buku Cerita Bergambar Sejarah Perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa akan digunakan sebagai referensi dalam mengkaji visual karakteristik pakaian para tokoh pada buku tersebut.

2. Permasalahan

Penelitian berdasarkan objek penelitian pada perancangan buku cerita bergambar sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa, memiliki rumusan masalah yakni bagaimana mengkaji visual karakteristik pakaian tokoh pada perancangan buku cerita bergambar sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa? Mengkaji visual karakteristik disini dapat ditentukan dari jenis pakaian yang dikenakan para tokoh tersebut, jenis dan materialnya sehingga bisa membedakan tingkat kedudukan para tokoh tersebut pada buku cerita bergambar sejarah Sultan Ageng Tirtayasa

3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat penelitian ini adalah membedah dengan menganalisa visual karakteristik pakaian tokoh pada perancangan buku cerita bergambar sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa agar dapat mengetahui apakah buku ini telah menghadirkan suasana sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa dalam bentuk dua dimensi yang cocok untuk target marketnya. Maka dari itu akan diperlukan beberapa pendapat untuk mendukung penelitian ini seperti perihal jenis pakaian yang dikenakan oleh tokoh-tokoh dalam perancangan buku cerita bergambar sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa.

4. Hasil Yang Diharapkan

Hasil yang diharapkan adalah publikasi paling tidak di jurnal lokal atau pun tidak terakreditasi dan beberapa tambahan lainnya.

BAB II

RENSTRA DAN PETA JALAN PENELITIAN PERGURUAN TINGGI

Rencana Induk Penelitian (RIP) dan Rencana Strategis Nasional (Renstra) Pengabdian Kepada Masyarakat merupakan dasar yang dapat memadukan seluruh sumber daya agar penyelesaian masalah menjadi lebih fokus dan lebih komprehensif sehingga mampu mengarahkan kebijakan, perencanaan Pengabdian Kepada Masyarakat dan pengambilan keputusan dalam pengelolaan Pengabdian Kepada Masyarakat institusi secara berkesinambungan selama kurun waktu 5 tahun ke depan (2017-2021) dengan memperhatikan Skema Strategis Nasional seperti di bawah ini:

- 1) Pengentasan Kemiskinan (Poverty Alleviation)
- 2) Perubahan Iklim dan Keragaman Hayati (Climate Change and Biodiversity)
- 3) Energi Baru dan Terbarukan (New and Renewable Energy)
- 4) Ketahanan dan Keamanan Pangan (Food Safety and Security)
- 5) Kesehatan, Penyakit Tropis, Gizi dan Obat-Obatan (Health, Tropical Diseases, Nutrition and Medicine)
- 6) Pengelolaan Bencana (Disaster Management)
- 7) Integrasi Nasional dan Harmoni Sosial (Nation Integration and Social Harmony)
- 8) Otonomi Daerah dan Desentralisasi (Regional Autonomy and Decentralization)
- 9) Seni dan Budaya/Industri Kreatif (Arts and Culture/ Creative Industry)
- 10) Infrastruktur, Transportasi dan Teknologi Pertahanan (Infrastructure, Transportation and Defense Technology)
- 11) Teknologi Informasi dan Komunikasi (Information and Communication Technology)
- 12) Pembangunan Manusia dan Daya Saing Bangsa (Human Development and Competitiveness).

Dengan demikian, perlu untuk mengarahkan Program Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat unggulan strategis dan kompetitif dirumuskan berdasarkan pada visi, misi, tujuan, rencana strategis, tema-tema penelitian, isu strategis dan memperhatikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar aspek kebaruan dapat terpenuhi.

Maka, program-program Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat diarahkan untuk memenuhi 7 (tujuh) Tema Sentral Unggulan LPPM UEU yang dicanangkan dalam Rencana Induk Penelitian (RIP) dan Rencana Strategis (Renstra) Pengabdian Kepada Masyarakat periode 2017-2021, yaitu:

- 1) Pengentasan Kemiskinan (Poverty Alleviation)
- 2) Ketahanan dan Keamanan Pangan (Food Safety and Security)
- 3) Pemanfaatan Energi Baru dan Terbarukan (New and Renewable Energy)
- 4) Kualitas Kesehatan, Penyakit Tropis, Gizi dan Obat-Obatan (Health, Tropical Diseases, Nutrition and Medicine)
- 5) Penerapan Pengelolaan Bencana (Disaster Management)
- 6) Integrasi Nasional dan Harmoni Sosial (Nation Integration and Social Harmony)
- 7) Implementasi Otonomi Daerah dan Desentralisasi (Regional Autonomy and Decentralization)
- 8) Pengembangan Seni dan Budaya/Industri Kreatif (Arts and Culture/ Creative Industry) dan Teknologi Informasi dan Komunikasi (Information and Communication Technology)
- 9) Pembangunan Manusia dan Daya Saing Bangsa (Human Development and Competitiveness).

Penelitian berjudul “KAJIAN VISUAL KARAKTERISTIK PAKAIAN TOKOH PADA PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH PERJUANGAN SULTAN AGENG TIRTAYASA” ini masuk dalam penelitian sesuai dengan RIP Universitas Esa Unggul masuk dalam tahapan kategori penelitian Pengembangan Seni dan Budaya/Industri Kreatif (Arts and Culture/ Creative Industry) dan Teknologi Informasi dan Komunikasi (Information and Communication Technology), yang akhirnya menjadi turunan RIP LPPM yang masuk kategori penelitian Seni dan Budaya/Industri Kreatif (Arts and Culture/ Creative Industry). Dalam hal ini, penggambaran pakaian tokoh pada perancangan buku cerita berdasarkan informasi sejarah yang didapat dari berbagai sumber yang paling terdekat. Selain pakaian untuk tokoh tokoh yang ada di dalam buku ini, latar belakang dari lokasi juga disesuaikan dengan sejarah dari cerita tersebut. Dengan begitu diharapkan para pembaca dapat disatukan imajinasinya dengan visual terdekat dari kejadian yang sebenarnya.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

1. Tinjauan Pustaka

Sub bab tinjauan pustaka ini akan menjelaskan penelitian yang dilakukan oleh peneliti diantara penelitian penelitian yang lain yakni penelitian tentang karakter pakaian yang digunakan oleh tokoh tokoh yang ada di dalam Buku Bergambar Sejarah Perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa. Tinjauan Pustaka memuat uraian yang sistematis dan komprhensif dari penelitan sebelumnya.

- 1) Jurnal yang berjudul “ Konsep Karakter Utama pada Buku Cerita Bergambar Asal Mula Pohon Enau dari Bengkulu ” oleh Noer Anna Della, Winny Gunarti Widya Wardani, Febrianto Saptadewo. Dari Jurnal Visual Heritage, Jurnal Kreasi Seni dan Budaya tahun 2019 Vol.1 No. 3. Di Jurnal tersebut menceritakan tentang karakter sebuah pohon Enau di daerah Bengkulu, tidak membahas tentang karakter manusia atau tokoh sejarah yang harus memiliki tingkat pendekatan kebenaran lebih tinggi.
- 2) Jurnal berjudul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Sejarah Perjuangan Rakyat Gadut Menghadapi Penjajah Belanda Untuk Anak Usia 9-12 Tahun Di Bukittinggi” oleh Tegar Setiadi, Drs. Mediagus, M.Pd., pada Jurnal DEKAVE tahun 2019 Vo. 9 No. 1. Di Jurnal ini dibahas dilihat dari mimik muka dan karakter wajah, bentuk tubuh, jenis kelamin, usia dan sifat-sifatnya. Di jurnal ini tidak membahas model pakaian yang digunakan di masa itu.

Tabel 1. Perbandingan Penelitian Sebelumnya (*State of The Art*)

No	Judul Artikel Ilmiah dan Peneliti	Tahun dan Tempat Peneliti	Metode Penelitian	Objek Penelitian	Perbandingan yang dijadikan alasan tinjauan penelitian
1	“ Konsep Karakter Utama pada Buku Cerita Bergambar Asal Mula Pohon	2019, Kota Bengkulu	Metode Kualitatif	Asal mula pohon Enau	tentang karakter sebuah pohon Enau di

	Enau dari Bengkulu ”				daerah Bengkulu
2	“Perancangan Buku Cerita Bergambar Sejarah Perjuangan Rakyat Gadut Menghadapi Penjajah Belanda Untuk Anak Usia 9- 12 Tahun Di Bukittinggi”	2019, Bukit Tinggi, Ngarai Gadut	Metode analisis 5W+1H	Monumen pesawat terbang Avro Anson RI 003	dilihat dari mimik muka dan karakter wajah, bentuk tubuh, jenis kelamin, usia dan sifat- sifatnya

2. Tinjauan Teori

Dari hasil cerita singkat mengenai sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa ini maka selanjutnya perihal pendukung penelitian ini adalah pakaian yang dikenakan dalam cerita Sultan Ageng Tirtayasa. Seperti yang diketahui keberadaan VOC pun tidak hanya berdampak buruk bagi Indonesia, tapi juga memiliki dampak baik yakni adanya perkembangan tekstil maupun pakaian yang dikenakan oleh masyarakat Indonesia. Begitu pula dengan perkembangan tekstil dan pakaian yang dikenakan masyarakat Kerajaan Banten, pihak Sultan Ageng Tirtayasa, dan juga para tentara VOC. Thomas Stamford Raffles dalam bukunya *The History of Java* menjelaskan bahwa penduduk asli Jawa di era itu berpakaian lebih baik dibandingkan penduduk di India Barat. Di banyak propinsi yang terletak di dataran tinggi atau daerah pegunungan dibutuhkan baju hangat. Kebanyakan bahan baku berasal dari hasil lahan dan kebun sendiri, tetapi beberapa yang berasal dari kain impor. Kain biru dan *chintz* diimpor dalam jumlah besar dari India Barat. Para penguasa biasanya membutuhkan banyak kain kemeja, beludru dan kain jenis lain untuk membuat jaket, celana patalon dan pakaian lain, meniru gaya Eropa. Tak hanya meniru gaya Eropa, mereka juga kadang meniru busana para pendatang seperti para ulama. Bahan kain yang diperdagang, biasanya berkisar sutera, katun, lurik, atau beludru (Raffles, 2014:52). Penjelasan Thomas Stamford Raffles ini juga divisualisasikan melalui diorama dan mural yang terdapat dalam Museum Bahari.



Gambar 3. Koleksi Diorama di Ruang Legenda Laut Nusantara



Gambar 4. Ruang Legenda Maritim Dunia

Pada artikel ilmiah pada jurnal *Innosains* berjudul *Desain Karakteristik Busana Polisi Pariwisata Untuk Museum Bertema Bahari Melalui Pendekatan Fashion System Roland Barthes (Studi Kasus Museum Bahari Di Pulau Jawa)*, menjelaskan pada museum bertema bahari salah satunya adalah Museum Bahari yang berlokasi di Kawasan Kota Tua, Jakarta, ini memiliki beragam koleksi kebaharian Indonesia mulai dari kuno hingga modern. Bangunan ini berdiri sejak tahun 1652 yang didalamnya beragam koleksi kebaharian Indonesia pada ruangan-ruangan tertentu. Untuk menyaksikan sejarah kebaharian Indonesia terdapat di lantai dua Museum Bahari ini yang ditata menggunakan diorama-diorama. Adapun Keempat ruangan terdiri dari Ruang Legenda Laut Internasional, Ruang Legenda Laut Nusantara, Ruang Legenda Maritim Dunia dan Ruang Legenda Navigator Dunia (Putri Anggraeni Widyastuti,

2015: 119-126). Jika mengacu pada sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa ini maka, adapun ruangan yang menjadi acuan dalam perancangan buku cerita bergambar perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa ini adalah pada koleksi diorama di Ruang Legenda Laut Nusantara dan Ruang Legenda Maritim Dunia. Pada Ruang Legenda Laut Nusantara ditampilkan beragam legenda nusantara yang ada di Indonesia dengan tema-tema kebaharian dimana pakaian mereka disesuaikan dengan suasana nusantara pada cerita rakyat di masing-masing daerah. Sementara untuk Ruang Legenda Maritim Dunia digunakan untuk untuk menggambarkan suasana rempah-rempah yang menjadi pendapatan utama dalam perdagangan yang dilakukan oleh VOC kala itu. Tak hanya itu juga perdagangan kala itu pun juga tidak didominasi oleh VOC dalam hal ini Belanda saja, tapi juga di pengaruhi oleh bangsa Cina, Arab, dan bangsa Eropa lainnya seperti Inggris dan masyarakat nusantara kala itu.

Pada artikel ilmiah pada jurnal Innosains berjudul Desain Karakteristik Busana Polisi Pariwisata Untuk Museum Bertema Bahari Melalui Pendekatan Fashion System Roland Barthes (Studi Kasus Museum Bahari Di Pulau Jawa), menjelaskan pada museum bertema bahari salah satunya adalah Museum Bahari yang berlokasi di Kawasan Kota Tua, Jakarta, ini memiliki beragam koleksi kebaharian Indonesia mulai dari kuno hingga modern. Bangunan ini berdiri sejak tahun 1652 yang didalamnya beragam koleksi kebaharian Indonesia pada ruangan-ruangan tertentu. Untuk menyaksikan sejarah kebaharian Indonesia terdapat di lantai dua Museum Bahari ini yang ditata menggunakan diorama-diorama. Adapun Keempat ruangan terdiri dari Ruang Legenda Laut Internasional, Ruang Legenda Laut Nusantara, Ruang Legenda Maritim Dunia dan Ruang Legenda Navigator Dunia (Putri Anggraeni Widyastuti, 2015: 119-126). Jika mengacu pada sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa ini maka, adapun ruangan yang menjadi acuan dalam perancangan buku cerita bergambar perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa ini adalah pada koleksi diorama di Ruang Legenda Laut Nusantara dan Ruang Legenda Maritim Dunia. Pada Ruang Legenda Laut Nusantara ditampilkan beragam legenda nusantara yang ada di Indonesia dengan tema-tema kebaharian dimana pakaian mereka disesuaikan dengan suasana nusantara pada cerita rakyat di masing-masing daerah. Sementara untuk Ruang Legenda Maritim Dunia digunakan untuk untuk menggambarkan suasana rempah-rempah yang menjadi pendapatan utama dalam perdagangan yang dilakukan oleh VOC kala itu. Tak hanya itu

juga perdagangan kala itu pun juga tidak didominasi oleh VOC dalam hal ini Belanda saja, tapi juga di pengaruhi oleh bangsa Cina, Arab, dan bangsa Eropa lainnya seperti Inggris dan masyarakat nusantara kala itu. .

3. Hipotesis

Dari tinjauan teori dan tinjauan pustaka maka diperlukan sebuah hipotesa penelitian yakni adanya potensi membedah atau menganalisis visual karakteristik pakaian para tokoh pada perancangan buku cerita bergambar sejarah Sultan Ageng Tirtayasa.

BAB IV

METODE PENELITIAN

1. Bahan dan Alat Penelitian

Bahan dan alat yang digunakan untuk melakukan penelitian ini adalah kertas dan kamera mendokumentasikan koleksi pakaian diorama di Museum Bahari. Hal ini digunakan untuk sebagai perbandingan dan dokumentasi dalam membedah visual karakteristik pakaian para tokoh pada perancangan buku bercerita gambar sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa

2. Waktu dan Tempat

Dalam melakukan penelitian ini sebenarnya telah dilakukan dengan lokasi Museum Bahari dengan waktu penelitian di bulan Agustus 2020 hingga Januari 2021

3. Prosedur Penelitian

Oleh karena penelitian ini berfokus pada kajian visual karakteristik pakaian tokoh pada perancangan buku cerita bergambar sejarah Sultan Ageng Tirtayasa, maka metode yang digunakan termasuk dalam ragam metode pada level spesies yang berada di bawah genus kualitatif. Menurut Acep Iwan Saidi dalam bukunya Homo Artem - Seni Baca Tulis Untuk Penelitian Seni Dan Desain mengatakan bahwa metode kualitatif tepat digunakan dalam penelitian seni dan desain. Sebagai pisau analisis, beliau juga mengatakan prosedur penelitian atau metode ini juga mengisyaratkan cara kerja yang harus dilakukan (Acep Iwan Saidi, 2020:168 – 184). Untuk itu yang akan dilakukan dalam menganalisis objek penelitian ini adalah menggunakan visual karakteristik telaah visual ilustrasi seperti pada iklan-iklan lawas yang dilakukan oleh Didit Widiatmoko Soewardikoen.

4. Pengamatan/Pengumpulan Data

Pengamatan dan pengumpulan data penelitian ini dilakukan secara langsung dengan menerapkan metode survei ke Museum Bahari. Fokus utamanya adalah di lantai 2 yang berisi ruang-ruang diorama Museum Bahari. Pengamatan dan pengumpulan data

ini dilakukan sebagai referensi dalam proses analisa visual karakteristik pakaian para tokoh pada perancangan buku cerita bergambar sejarah Sultan Ageng Tirtayasa.

5. Analisis Data

Meskipun objek penelitian ini adalah rancangan buku cerita bergambar sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa dalam bentuk dua dimensi, tetapi yang akan dikaji adalah pakaian yang dikenakan oleh para tokoh dalam cerita ini. Oleh karena itu diperlukan analisa visual karakteristik pakaian tersebut. Dalam bukunya Visualisasi Iklan Indonesia Era 1950-1957 karya Didit Widiatmoko Soewardikoen menjelaskan untuk menilai visual sebuah produk atau gambar iklan, imaji dapat ditelaah menurut beberapa aspek. Telaah asas sosial diperlukan untuk menentukan makna visual ikhlah dari analisis terhadap ilustrasi, penggambaran figure, stereotip ras, pakaian, dan pola wawasan. Rangkuman dari lima kategori ini menjadi pola visualiasi yang membentuk karakter visual iklan era itu (Soewardikoen, 2015:67). Karakter visual iklan era tersebut pun dapat digunakan untuk menganalisis visual karakteristik pakaian para tokoh pada perancangan buku bercerita sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa. Dari hasil analisis visual karakteristik ini pun nantinya akan diketahui proses metafora apa yang digunakan dalam proses perancangan buku cerita bergambar sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa.

6. Jadwal Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini waktu penelitian di bulan Agustus 2020 hingga Januari 2021

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengingat penelitian ini berfokus pada analisa visual karakteristik pakaian tokoh-tokoh pada perancangan buku cerita bergambar sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa, maka selanjutnya akan dilakukan penelusuran pada halaman pengenalan karakter buku ini yang terdiri dari Sultan Ageng Tirtayasa, kedua putranya (Pangeran Purbaya dan Pangeran Gusti/Sultan Haji), Kompeni, VOC, dan Kapten Tack. Mengingat pula kejadian pertemuran antara Banten dan VOC diadakan tahun 1682, maka dilakukan penelusuran material atau kain yang dikenakan oleh para tokoh-tokoh tersebut. Seperti yang dijelaskan bahwa dengan makin berkembangnya transportasi yang mengakibatkan makin maju perdagangan dibidang tekstil kala itu, membuat beragam tekstil yang ada di Eropa atau Asia pun mulai berdatangan di Banten kala itu. Penggunaan kain pun tidak sembarangan digunakan oleh sembarang orang kala itu. Sebagai contoh untuk Sultan Ageng Tirtayasa mengenakan beskap dari bahan beludru berwarna hitam dan juga dihiasi dengan motif benang emas yang menandakan dirinya sebagai seorang raja seperti pada kerajaan di pulau jawa pada umumnya, serta mengenakan topi kebanggaannya dan melilitkan kain batik. Sementara untuk kedua anaknya mungkin hanya menggunakan bahan drill atau katun yang juga tetap ada hiasan emas pada bagian luaran dan juga bagian pinggang untuk menandakan bahwa keduanya masih keturunan bangsawan. Mereka juga mengenakan tutup kepala surban yang mencirikan agama yang dianutnya kala itu. Sementara untuk karakter antagonis seperti Kompeni, tentara VOC dan Kapten Tack ini mengenakan pakaian tentara VOC pada masa itu. Warna biru merupakan ciri khas dari pakaian tentara Eropa kala itu lengkap dengan mengenakan kemeja dan dasi berumbai. Untuk luarannya mereka mengenakan rompi hitam senada dengan celana panjangnya, atau pun rompi berlengan Panjang biru lengkap dengan dan legging atau kaus kaki berwarna merah. Tokoh antagonis ini mengenakan penutup kaki yakni sepatu dan juga membawa senjata berupa pistol atau pun pedang. Yang membedakan tentara dengan kapten dalam hal ini adalah penggunaan tanda pada kedua bagian bahunya.



Gambar 5. Pengenalan Karakter/Tokoh Utama dan Tokoh Protagonis

Tabel 2. Hasil Analisa Telaah Sosial Visual Karakteristik Pakaian Tokoh Utama dan Protagonis Perancangan Buku Cerita Bergambar Sejarah Sultan Ageng Tirtayasa

No	Telaah Sosial Visual	Sultan Ageng Tirtayasa, Pangeran Purbaya, Pangeran Gusti/Sultan Haji
1	Ilustrasi	Ilustrasi tokoh keluarga Sultan Ageng Tirtayasa ini dibuat menggunakan teknik <i>digital drawing</i> dengan menggunakan warna-warna khas nusantara keturunan dari kerajaan Banten.
2	Penggambaran figure	Tokoh keluarga Sultan Ageng Tirtayasa berikut putra-putranya Pangeran Purbaya dan Pangeran Gusti merupakan keluarga keturunan Kerajaan Banten, sehingga penggambaran figurenya seperti keturunan sultan yang terlihat dari sikap dan pakaiannya yang identik dengan menggunakan kombinasi warna emas sebagai warna-warna bangsawan dengan warna putih ataupun hitam. Perawakan wajah nusantara identik dengan kumis
3	Stereotip ras	Keluarga Sultan Ageng Tirtayasa berikut putra-putranya Pangeran Purbaya dan Pangeran Gusti menganut agama Islam

		dan juga kebudayaan Jawa pada umumnya, terlihat dari pakaian yang digunakan mereka, seperti beskap, kain batik, maupun baju luaran panjang bermotif emas
4	Pakaian	Sultan Ageng Tirtayasa mengenakan pakaian Sultan pada umumnya yang ada di Pulau Jawa, topi, kemeja dalaman, dan juga tak lupa melilitkan kain batik serta menggunakan celana. Ia dan putranya mengenakan sandal slop sebagai tanda seorang bangsawan. Sementara untuk kedua putranya dibedakan dari warna yakni wana putih dan hitam. Mereka berdua juga mengenakan surban yang berbeda tapi tetap mencirikan agama yang dianut oleh mereka
5	Pola wawasan	Tokoh Sultan Ageng Tirtayasa, Pangeran Purbaya, Pangerang Gusti/Sultan Haji memiliki pola wawasan untuk mensejahterakan masyarakat Kerajaan Banten dan berusaha mengusir tokoh Kompeni dan lain-lain yang berusaha menguasai sumber daya alam di Banten



Gambar 6. Pengenalan Karakter/Tokoh Utama dan Tokoh Antagonis

Tabel 3. Hasil Analisa Telaah Sosial Visual Karakteristik Pakaian Tokoh Antagonis Perancangan Buku Cerita Bergambar Sejarah Sultan Ageng Tirtayasa

No	Telaah Sosial Visual	Kompeni, VOC, dan Kapten Tack
1	Ilustrasi	Ilustrasi tokoh kompeni, VOC, dan Kapten Tack juga menggunakan teknik <i>digital drawing</i> dengan menggunakan warna-warna khas penjajah tentara Eropa di era penjajahan VOC
2	Penggambaran figure	Yang membedakan tokoh Kompeni, VOC, dan Kapten Tack ini terlihat dari penggambaran figure berwajah dan berkulit Eropa, pakaian tentara Eropa pada masa VOC, seperti kombinasi warna putih-hitam, merah-biru-putih-emas. Hanya saja dalam pengenalan karakter ini tinggi dan perawakan badan tokoh kompeni, VOC, dan kapten Tack tidak lebih besar dari tokoh keluarga Sultan Ageng Tirtayasa.
3	Stereotip ras	Tokoh Kompeni, VOC dan Kapten Tack memiliki figure Eropa pada masa VOC yang terlihat dari adanya brewok, dan rambut panjang diikat, serta kumis. Mereka juga mengenakan sepatu yang berbeda dengan tokoh keluarga Sultan Ageng Tirtayasa. Pakaian yang dikenakan khususnya berkemeja lengkap dengan dasi berdraperi yang menjadi ciri khas dari ketika tokoh ini
4	Pakaian	Tokoh Kompeni, VOC, dan Kapten Tack mengenakan pakaian kemeja putih, berdasi draperi rumbai-rumbai putih, rompi hitam dan jas panjang luaran berwarna biru donker khas warna Eropa, serta kaus kaki/legging warna merah. Yang membedakan VOC dan Kapten Tack terdapat pada senjata yang dikenakan dan ada/tidaknya penanda di kedua bahu mereka berdua. Sedangkan Kompeni mengenakan sepatu boots berbeda dengan VOC dan Kapten Tack.
5	Pola wawasan	Tokoh Kompeni, VOC dan Kapten Tack ini memiliki pola wawasan untuk monopoli terhadap sumber daya alam sumber daya manusia nusantara dengan strategi menguasai kerajaan-kerajaan di Nusantara, seperti Kerajaan Banten

Mengingat buku cerita bergambar sejarah perancangan Sultan Ageng Tirtayasa yang memiliki bahasa bilingual ini mempunyai ilustrasi yang ditujukan untuk anak-anak, maka pada proses perancangan tokoh karakter sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa pun disesuaikan dengan dokumentasi pakaian kala itu. Maka setelah melakukan sebuah penelusuran terhadap pakaian tokoh-tokoh pada perancangan cerita bergambar sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa ini di Museum Bahari yang didalamnya memiliki koleksi diorama sehingga dapat dijadikan referensi untuk melihat memutuskan proses perancangan pakaian tokoh dalam cerita bergambar sejarah Sultan Ageng Tirtayasa ini mengambil proses metafora apa. Metafora sendiri menurut Andry Masri dalam bukunya Strategi Visual mengatakan metafora adalah meminjam satu entitas yang lain, meminjam satu objek atau menggabungkan satu objek yang berbeda pada objek lain dengan tujuan memindahkan makna yang ada pada objek yang dipinjam dengan harapan makna tersebut dapat terbangun pada objek yang meminjam. Lakoff dan Johnson menyatakan bahwa metafora tidak hanya digunakan pada bidang bahasa dan linguistik saja, tetapi digunakan sebagai cara pikiran dalam berproses dan mengontruksi sesuatu (Andry Masri, 2010:184-185).

Buku cerita bergambar sejarah Sultan Ageng Tirtayasa ini bisa dikatakan merupakan salah satu buku ilustrasi dokumentasi sesuai dengan sejarah tokoh utamanya. Maka saat merancang buku ini pun juga harus menyesuaikan dengan sejarah kala itu dan juga disesuaikan dengan target marketnya yakni anak-anak. Maka warna maupun ilustrasinya pun disesuaikan untuk anak-anak. Oleh karena itu metafora yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar sejarah Sultan Ageng Tirtayasa ini menggunakan kombinasi metafora mimesis dan stilasi. Metafora mimesis sendiri merupakan peniruan seutuhnya dari objek yang dipinjam, dalam hal ini adalah pakaian tokoh-tokoh dalam perancangan buku cerita bergambar sejarah Sultan Ageng Tirtayasa dikonstruksikan sama seperti dokumentasi pada masa VOC sekitar tahun 1600-an di Banten dalam bentuk visual dua dimensi.

Penggunaan metafora mimesis ini pun juga pernah digunakan pada sebuah kegiatan pengabdian kepada masyarakat PAUD tentang pelatihan keterampilan tangan menggunakan media kertas dengan tema pengenalan pakaian tradisional Jawa Barat dimana secara visual pun harus mendekati kebaya Sunda dan *pangsi*, yang merupakan

pakaian tradisional Jawa Barat. Penggunaan metafora mimesis dipilih pada kegiatan ini karena metafora mimesis ini meniru seutuhnya dari objek yang dipinjam untuk menyampaikan makna yang jelas meski memiliki kekurangan kualitas visual yang sangat rendah. Tapi metafora mimesis ini efektif dalam pengenalan sebuah objek terhadap anak-anak. Mengingat usia anak-anak belajar mengingat objek dengan lebih baik lagi.

Sementara metafora stilasi atau pengayaan, yang merupakan proses peniruan dari satu objek dengan cara melebih-lebihkan satu bagian dan mengurangi satu bagian yang lain, yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar sejarah Sultan Ageng Tirtayasa ini digunakan dengan menyesuaikan target market buku ini. Tak heran dalam ilustrasinya pun sederhana dan mudah dilihat dengan kombinasi warna yang cocok untuk target market buku ini dengan menggunakan teknik digital dalam proses perancangannya.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam mengkaji visual karakteristik pakaian tokoh/karakter dalam perancangan buku cerita bergambar sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa ini menggunakan telaahan sosial seperti halnya saat menganalisa sebuah iklan-iklan lawas. Hal ini dikarenakan bagaimana pun iklan-iklan cetak merupakan media dokumentasi kondisi suasana masyarakat kala itu. Begitu pula dengan buku cerita bergambar ini yang juga menceritakan sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa. Pada buku cerita bergambar sejarah Sultan Ageng Tirtayasa ini terdiri dari tokoh utama (Sultan Ageng Tirtayasa), tokoh protagonis (Pangeran Purbaya dan Pangeran Gusti/ Sultan Haji, dan tokoh antagonis (Kompeni, VOC, dan Kapten Tack).

Dua tokoh yang berlawanan ini memiliki visual karakteristik pakaian yang berbeda. Seperti tokoh utama dan tokoh protagonis yang berasal dari Kerajaan Banten (nusantara) yang kala itu menganut agama Islam, maka pakaian yang dikenakan pun memiliki nuansa keislaman seperti pakaian luaran yang panjang dan juga surban. Tak hanya itu sebagai keturunan bangsawan/sultan, tokoh utama dan tokoh protagonis mengenakan kain batik yang dililit dan menggunakan warna emas atau kuning pada baju dasarnya berwarna putih atau hitam. Sehingga secara visual karakteristiknya memberikan kesan mewah dan klasik. Selain itu juga hal ini sesuai dengan pakaian para bangsawan yang dikenakan saat itu yang menggunakan bahan beludru sebagai bahan yang dikenakan bangsawan dengan benang emas.

Sedangkan untuk tokoh antagonis yang sudah pasti berasal dari musuh tokoh utama dan protagonis ini, VOC yang berasal dari Belanda pun mengenakan pakaian sesuai eranya sekitar tahun 1600-an dimana pada saat itu pakaian tentaranya tidak bisa dikatakan simpel, tertutup meski sedang menjajah nusantara. Mereka mengenakan dasi berumbai yang menjadi ciri tentara kala itu. Tokoh antagonis ini juga menggunakan warna putih dan hitam serta kombinasi warna merah-biru-putih-emas. Yang membedakan tentara dengan kaptennya adalah adanya penanda di bahu berwarna emas berumbai-rumbai dan juga menggunakan pedang sebagai simbol kepemimpinan-nya. Berbeda dengan para tentara lain yang mengenakan pistol. Para tokoh antagonis ini juga

mengenakan sepatu berbeda dengan tokoh utama dan antagonis yang mengenakan sepatu slop.

Dari hasil analisa visual karakteristik tokoh dalam perancangan buku cerita bergambar sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa didapatkan adanya penggunaan kombinasi metafora mimesis dan stilasi. Kombinasi kedua ini untuk menghasilkan sebuah ilustrasi dalam buku yang merupakan sebuah dokumentasi dan suasana sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa melawan VOC di Banten ketika ia berkuasa sekitar tahun 1600an. Maka dari itu dilihat apakah pakaian yang terdapat pada para tokoh buku cerita itu telah sesuai dengan penelusuran referensi terkait di Museum Bahari dari segi metafora mimesis. Sementara metafora stilasi pun digunakan untuk penyesuaian gaya ilustrasi pada perancangan buku cerita bergambar sejarah Sultan Ageng Tirtayasa terhadap target market anak-anak sehingga kombinasi warna, figure, maupun gaya gambarnya pun disesuaikan dengan anak-anak menggunakan teknik *digital drawing*.

Saran untuk penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebuah referensi dalam mengkaji objek penelitian sejenis untuk penelitian selanjutnya sehingga bisa menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Noer Anna Della, Winny Gunarti Widya Wardani, Febrianto Saptadewo 2019, Konsep Karakter Utama pada Buku Cerita Bergambar Asal Mula Pohon Enau dari Bengkulu, *Jurnal Visual Heritage*, Jurnal Kreasi Seni dan Budaya tahun 2019 Vol.1 No. 3.
- Raffles, Thomas Stamford. (2014). *History of Java*. Yogyakarta: Penerbit Narasi.
- Ricklefs, M.C. (2008). *Buku Sejarah Indonesia Modern 1200 – 2008*. Terj. A History of Modern Indonesia Since c. 1200 Fourth Edition. Jakarta: PT Serambi Ilmu Semesta.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2015). *Visualisasi Iklan Indonesia Era 1950-1957*. Yogyakarta: Calpulis.
- Tegar Setiadi, Mediagus, 2019, Perancangan Buku Cerita Bergambar Sejarah Perjuangan Rakyat Gadut Menghadapi Penjajah Belanda Untuk Anak Usia 9-12 Tahun Di Bukittinggi. *Jurnal DEKAVE* tahun 2019 Vo. 9 No. 1
- Widyastuti, Putri Anggraeni. (2015). Desain Karakteristik Busana Polisi Pariwisata Untuk Museum Bertema Bahari Melalui Pendekatan Fashion System Roland Bartes (Studi Kasus: Museum Bahari di Pulau Jawa). *Jurnal Inosains*, 10 (2), 119-126.
- Widyastuti, Putri Anggraeni. 2018. Visualisasi Ergonomi Papan Informasi Koleksi Artefak. *Jurnal Inosains*. Vol. 13. No 1.
- Widyastuti, Putri Anggraeni., Huddiansyah. (2021). A Study of the Process of Building and Creating Origami Product of Traditional Cloth West Java (Case Studi: Community Service in PAUD Angrek 011) . *IICACS*, 1(1), 42-50.

LAMPIRAN

Lampiran (jika ada) memuat keterangan atau informasi yang diperlukan pada pelaksanaan penelitian dan bersikap melengkapi proposal penelitian, misalnya kuesioner. Gambar tata letak, dan lain-lain.

Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Penelitian

Penyusunan Anggaran

No	Jenis Pengeluaran	Biaya yang Diusulkan (Rp)
1	Honorarium pelaksanaan (sesuai ketentuan, maksimum 30%)	-
2	Bahan habis pakai dan peralatan (maksimum 60%)	1.000.000
3	Perjalanan (maksimum 40%)	2.000.000
4	Lain-lain (publikasi, seminar, laporan, lainnya sebutkan) (maksimum 40%)	1.000.000
Jumlah		4.000.000

1. Honorarium						
Honor	Honor/Jam (Rp)	Waktu (jam/minggu)	Minggu	Honor per Tahun (Rp)		
				Tahun ke-1	Tahun ke-2	Tahun ke-3
Subtotal (Rp)				-		
2. Pembelian Habis Pakai						
Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga Peralatan Penunjang (Rp)		
				Tahun ke-1	Tahun ke-2	Tahun ke-3
Printer	Sewa printer	1 hari	500.000 /hari	500.000		
Kertas A4 80 gram	Membuat proposal, laporan akhir, dan artikel penelitian	2 rim	50.000 /rim	100.000		
Tinta printer	Mencetak hasil penelitian	3 buah	100.000 /buah	300.000		
Jilid	Menjilid hasil cetak penelitian	5 buah	10.000 /buah	50.000		
Hard cover	Menjilid hasil akhir penelitian	2 buah	25.000 /buah	50.000		
Subtotal (Rp)				1.000.000		
3. Perjalanan						
				Biaya per Tahun (Rp)		

Material	Justifikasi Perjalanan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Tahun ke-1	Tahun ke-2	Tahun ke-3
Perjalanan analisa penelitian	Penelitian	2 x 2 orang	500.000	500.000		
Akomodasi seminar	seminar	2 x 2 orang	1.000.000	1.000.000		
Subtotal (Rp)				1.500.000		
4. Lain-lain						
Kegiatan	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya per Tahun (Rp)		
				Tahun ke-1	Tahun ke-2	Tahun ke-3
Seminar administrasi publikasi	Seminar publikasi penelitian	2 orang	500.000 /orang	1.000.000		
HAKI	HAKI	2 orang	500.000	500.000		
Subtotal (Rp)				1.000.000		
TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN SETIAP TAHUN (Rp)				4.000.000		

Lampiran 2.Surat Pernyataan Ketua Pelaksana Penelitian



Surat Pernyataan Ketua Pelaksana Program Penelitian

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Fuad
NIDN/NIK : 0325107302
Fakultas/Prodi : FDIK/Desain Produk
Jabatan Fungsional : Lektor

Dengan ini saya menyatakan bahwa proposal program penelitian yang diajukan dengan judul:

**KAJIAN VISUAL KARAKTERISTIK PAKAIAN TOKOH PADA
PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH PERJUANGAN
SULTAN AGENG TIRTAYASA**

Yang saya usulkan dengan skema Mandiri internal Universitas Esa Unggul tahun 2021 bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/sumber dana lain. Bila diketahui di kemudian hari adanya indikasi ketidak jujuran / itikad kurang baik sebagaimana dimaksud di atas, maka kegiatan ini dibatalkan dan saya bersedia mengembalikan dana yang telah diterima kepada pihak Universitas Esa Unggul melalui LPPM.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 1 Februari 2021

Yang menyatakan,

(Ahmad Fuad)

0325107302

Lampiran 3. Surat Tugas pimpinan/Dekan Fakultas



Nomor : 016/STP – FDIK / UEU/Ganjil/I/2021
Perihal : Surat Tugas Melakukan Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Karna Mustaqim, Ph.D

Jabatan : Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Universitas Esa Unggul

Dengan ini menugaskan kepada Bapak/Ibu:

Nama : Ahmad Fuad, S.Sn, M.Ds

Status Penulis : Ketua

Untuk Melakukan Tugas Penelitian pada Semester Ganjil Tahun akademik 2020/2021 dengan Tema “Kajian Karakteristik Visual Pakaian Tokoh Pada Perancangan Buku Cerita Bergambar Sejarah Perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa”.

Demikian surat Tugas ini dibuat sebagai dasar untuk melakukan Penelitian dan apabila dikemudian hari ternyata ada kekeliruan, maka segala sesuatunya akan ditinjau kembali.

Jakarta 1 Februari 2021



Karna Mustaqim, S.Sn, M.S, Ph.D
Dekan

SURAT TUGAS
No. 055/ST-PEN/LPPM/UEU/I/2021

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dr. Erry Yudhya Mulyani, M.Sc
Jabatan : Kepala LPPM

Menugaskan nama-nama dibawah ini:

No	Nama	Jabatan	NIDN	Fakultas
1	Ahmad Fuad, S.Sn., M.Ds	Ketua	0325201973 02	Fakultas Desain dan Industri Kreatif
2	Putri Anggraeni, S.Sn., M.Ds.	Anggota	0317098603	Fakultas Desain dan Industri Kreatif

Untuk melakukan kegiatan penelitian dengan judul:

“KAJIAN VISUAL KARAKTERISTIK PAKAIAN TOKOH PADA PERANCANGAN
BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH PERJUANGAN SULTAN AGENG
TIRTAYASA”

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 15 Januari 2021

Kepala LPPM



Universitas
Esa Unggul
LPPM
Dr. Erry Yudhya Mulyani, M.Sc
NIK. 209100388

Lampiran 4. Biodata Ketua dan Anggota Tim Dosen

Biodata Ketua Tim Pengusul

A. Identitas

Nama Lengkap	:	Ahmad Fuad
Jenis Kelamin	:	Laki laki
Jabatan Fungsional	:	Lektor 200
NIP/NIK/Identitas lainnya	:	207090369
NIDN	:	0325107302
Tempat dan Tanggal Lahir	:	Jakarta. 25 Oktober 1973
Email	:	Ahmad.fuad@esaunggul.ac.id
No. Telepon/HP	:	085811180092
Alamat Kantor	:	Jl. Arjuna Utara No. 9, Kebon Jeruk Jakarta Barat
No Telp/Faks	:	021- 5674223
Mata Kuliah Yang Diampuh	:	1. DKV Logo
		2. Teori Logo

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Trisakti	Universitas Trisakti	
Bidang Ilmu	DKV	Desain Produk	
Tahun Masuk – Lulus	1992-1999	2007-2014	
Judul Skripsi – Tesis - Disertasi	Festival Band Cilik 2000	Percanaan Tenda Bambu Lipat Pedagang Kaki Lima	
Nama Pembimbing/Promotor	Drs. Adi Mawardi	Prof. Yusuf Affendi	

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 tahun terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta/Rp)
1	2016	KAJIAN HALTE BUS PERJURUSAN UNTUK JAKARTA	Internal	24
2	2017	KAJIAN KOMPOSISI WARNA BERDASARKAN POSISI GARIS KHATULISTIWA	Internal	24
3.	2018	HE BATIK PEKALONGAN: BUILDING ITS IDENTITY THROUGH THE COMPOSITION OF COLOR	External Dikti	150

4	2018	ENGGUNAAN FORMAT BITMAP DAN VEKTOR PADA SPANDK WARUNG MAKAN PEDAGANG KAKI LIMA	PDP Dikti	20
---	------	--	-----------	----

D. Publikasi Ilmiah Jurnal/Prociding dalam 5 tahun terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal / Prociding	Vol/Nomor/Tahun
1			
2			
Dst.			

E. Pemakalah Seminar Ilmiah dalam 5 tahun terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1			
2			
Dst.			

F. Karya Buku dalam 5 tahun terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1				
2				
Dst.				

G. Perolehan HKI 5 tahun terakhir

No	Judul HKI	Tahun	Jenis	No P/ID
1				
2				
Dst.				

H. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publikasi/Rekayasa Sosial dalam 5 tahun terakhir

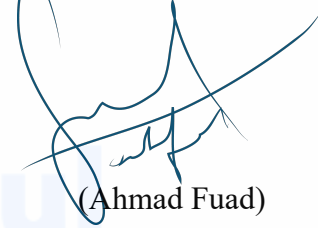
No	Judul Buku	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1				
2				
Dst.				

I. Penghargaan dalam 10 tahun terakhir (dari Pemerintah, Asosiasi, atau Institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
Dst.			

Demikian biodata yang saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Program Penelitian Universitas Esa Unggul pada skema Mandiri.

Jakarta, , 1 Februari 2021



(Ahmad Fuad)

Biodata Anggota Tim Pengusul

A. Identitas

Nama Lengkap	:	Putri Anggraeni Widyastuti
Jenis Kelamin	:	Perempuan
Jabatan Fungsional	:	Asisten Ahli
NIP/NIK/Identitas lainnya	:	215010556
NIDN	:	0317098603
Tempat dan Tanggal Lahir	:	Jakarta, 17 September 1986
Email	:	putri.anggraeni@esaunggul.ac.id
No. Telepon/HP	:	087876547308
Alamat Kantor	:	Universitas Esa Unggul, Jalan Arjuna Utara, Tol Tomang – Kebon Jeruk, Jakarta
No Telp/Faks	:	021-5674223
Mata Kuliah Yang Diampuh	:	3. Teknik Presentasi 4. Metodologi Penelitian 5. Sejarah dan Desain Industri 6. Digital Desain 7. Gambar Desain

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Institut Kesenian Jakarta	Universitas Trisakti	
Bidang Ilmu	Desain Produk Peminatan Mode dan Busana	Magister Desain Produk	
Tahun Masuk – Lulus	2004-2009	2011-2013	
Judul Skripsi – Tesis - Disertasi	Suasana Sherlock Holmes Memecahkan Misteri Hilangnya Patung Athena, The Virgin, sebagai Unsur Trend Busana Siap Pakai 2010, Suatu Koleksi Mode untuk Wanita Muda <i>Classic Dramatic</i>	Penciptaan Cosplay Tokoh Wayang “Limbuk” untuk Seni Pertunjukan Urban	
Nama Pembimbing/ Promotor	Dr. Reni Anggraeni	Dr., Ir., MT., Yuke Ardhiati	

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 tahun terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta/Rp)
1	2015	Desain Karakteristik Busana Polisi Pariwisata untuk Museum Bertema Bahari	Internal	12

		melalui Pendekatan Fashion System Roland Barthes (Studi Kasus Museum Bahari di Pulau Jawa		
2	2015	Kajian Transformasi Cosplay sebagai Seni Pertunjukan Wisata Jakarta	Mandiri	10
3	2016	Analisis Dekonstruksi Busana Karnaval Daur Ulang pada Recycle Art, ITS Expo 2015	Internal	12
4	2016	Kajian Transformasi Tata Panggung Pada Pertunjukan Cosplay Sebagai Pendukung Seni Pertunjukan Wisata Jakarta	Mandiri	10
5	2017	Kajian Transformasi Tata Panggung Pada Pertunjukan Cosplay Sebagai Pendukung Seni Pertunjukan Wisata Jakarta	Mandiri	10
6	2018	Visualisasi Ergonomi Papan Informasi Koleksi Artefak Pada Museum Bertema Sejarah Transportasi	Internal	12
7	2018	Pemodelan Standarisasi Karakteristik Huruf Iklan Ambient Media Pada Kaca Jendela Atas Sisi Dalam Bus Publik Berukuran Besar Non Ac Jurusan Jakarta-Tangerang	DIKTI	17,5
8	2018	Perubahan Analisis Sosial dan Semiotika Desain Iklan Acara Cosplay Di Jakarta Pada Majalah Animonster Periode Tahun 2004-2014	Mandiri	10
9	2019	Visualisasi Permainan Tradisional Dakon Era Revolusi Industri 4.0	Mandiri	10
10	2019	Peran Digitalisasi Dalam Fenomena Perubahan Produk Cosplay Buatan Cosmaker Pada Industri Cosplay Indonesia	Mandiri	10
11	2019	Pembelajaran 3D Printing Sebagai Metode Perancangan Produk Kostum (Studi Kasus: Metode Perancangan Kostum Industri Cosplay Indonesia)	Mandiri	10

D. Publikasi Ilmiah Jurnal/Prociding dalam 5 tahun terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal / Prociding	Vol/Nomor/Tahun
1	Perancangan Corporate Identity Sepatu Wanita <i>Ready To Wear</i> Yongki Komaladi Pada PT. Sumber Kreasi Fumiko	Inosains	Vol. 10 / No. 1 / Februari 2015
2	Desain Karakteristik Busana Polisi Pariwisata Untuk Museum Bertema Bahari Melalui Pendekatan Fashion System Roland Barthes (Studi Kasus	Inosains	Vol. 10 / No. 2 / Agustus 2015

	Museum Bahari Di Pulau Jawa		
3	Visualisasi Ergonomi Papan Informasi Koleksi Artefak Pada Museum Bertema Sejarah Transportasi	Inosains	Vol. 13 / No. 1 / Februari 2018
4	Standarisasi Karakteristik Huruf Iklan Ambient Media Pada Acrylic Poster Holder Bus Publik Berukuran Besar Non AC Jurusan Jakarta - Tangerang	Jurnal Teknologi	Vol. 8 / No. 1 / 1 Januari 2019
5	Pembelajaran 3D Printing Sebagai Metode Perancangan Produk Kostum (Studi Kasus: Metode Perancangan Kostum Industri Cosplay Indonesia)	Jurnal Productum	Vol. 3/ No. 7 Januari - Juni 2020

E. Pemakalah Seminar Ilmiah dalam 5 tahun terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Seminar “Seni Tradisi” – Keragaman Tradisi Sebagai Warisan Budaya	Pengaruh Karakteristik Kain Lurik dengan Motif Telu-pat pada Busana Peranakan Abdi Dalem Keraton Yogyakarta terhadap Produk Desain	16-17 Desember 2014, Universitas Trisakti, Jakarta
2	Seminar Nasional Strategi Indonesia Kreatif Menghadapi Asean Economic Community	Kajian Transformasi Cosplay sebagai Seni Pertunjukan Wisata Jakarta	19 Maret 2015, Universitas Widyatama, Bandung
3	Seminar Seni dan Desain Indonesia 2016	Analisis Dekonstruksi Busana Karnaval Daur Ulang Recycle Art, ITS Expo 2015	12 November 2016, Universitas Negeri Surabaya
4	Seminar 1st Asia Internasional Conference Of Art and Design (AICAD)	Kajian Transformasi Tata Panggung Pada Pertunjukan Cosplay Sebagai Pendukung Seni Pertunjukan Wisata Jakarta	16-22 Oktober 2017, Institut Seni Budaya Indonesia, Bandung
5	Seminar SENADA (Seminar Nasional Desain dan Arsitektur)	Desain Transportasi Mobil Sedan Sport Dengan Teknologi Ramah Lingkungan	27 November 2018, Sekolah Tinggi Desain, Bali
6	Seminar Nasional Desain Sosial	Perubahan Analisis Sosial dan Semiotika Desain Iklan Acara Cosplay Di Jakarta Pada Majalah Animonster Periode Tahun 2004-2014	24 Juli 2018, Universitas Pelita Harapan, Tangerang
7	Seminar Nasional Seni dan Desain 2018	Perancangan Acrylic Poster Holder Untuk Iklan Ambient Media Pada Kaca	25 Oktober 2018, Universitas Negeri Surabaya

		Jendela Atas Sisi Dalam Bus Publik Non AC Sub Judul: Studi Kasus Bus Publik Berukuran Besar Non AC Jurusan Jakarta - Tangerang	
8	Seminar SENADA (Seminar Nasional Desain dan Arsitektur)	Visualisasi Permainan Tradisional Dakon Era Revolusi Industri 4.0	21 Februari 2019, Sekolah Tinggi Desain, Bali
9	Seminar SENADA (Seminar Nasional Desain dan Arsitektur)	Peran Digitalisasi Dalam Fenomena Perubahan Produk Cosplay Buatan Cosmaker Pada Industri Cosplay Indonesia	21 Februari 2019, Sekolah Tinggi Desain, Bali
10	Seminar Nasional "Redefinisi Pendidikan Dasar Desain"	Pembelajaran 3D Printing Sebagai Metode Perancangan Produk Kostum (Studi Kasus: Metode Perancangan	17 September 2020, Institut Teknologi Sains Bandung ,
11	Seminar International and Interdisciplinary Conference on Arts Creation and Studies (IICACS) 2019	The Role of Cross Cosplay Visualization in Indonesia Cosplay Industry	5 November 2020, Institut Seni Surakarta

F. Karya Buku dalam 5 tahun terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1				
2				

G. Perolehan HKI 5 tahun terakhir

No	Judul HKI	Tahun	Jenis	No P/ID
1	Analisis Dekonstruksi Busana Karnaval Daur Ulang Pada Recycle Art, ITS Expo 2015	2017	Karya Tulis	EC00201700811
2	Pemodelan Standarisasi Karakteristik Huruf Iklan Ambient Media pada kaca Jendela Atas Sisi Dalam Bus Publik Berukuran Besar Non AC Jurusan Jakarta - Tangerang	2018	Karya Tulis	EC00201854372

H. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publikasi/Rekayasa Sosial dalam 5 tahun terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat

1				
Dst.				

I. Penghargaan dalam 10 tahun terakhir (dari Pemerintah, Asosiasi, atau Institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
Dst.			

Demikian biodata yang saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Program Penelitian Universitas Esa Unggul pada skema Mandiri.

Jakarta, 1 Februari 2021

(Putri Anggraeni
Widyastuti)



Kajian Visual Karakteristik Pakaian Tokoh Pada Perancangan Buku Cerita Bergambar Sejarah Perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa

Ahmad Fuad^{1*}, Putri Anggraeni Widyastuti²

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul
Jakarta Barat, Jakarta 11510, Indonesia
ahmad.fuad@esaunggul.ac.id

²Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul
Jakarta Barat, Jakarta 11510, Indonesia
putri.anggraeni@esaunggul.ac.id

*Email korespondensi penulis

Received, Revised, Accepted

Abstract — *A picture story book with a historical theme is a medium for conveying historical knowledge of a character in a certain era. One of the figures used in the design of a picture book with a historical theme is the history of the struggle of Sultan Ageng Tirtayasa. The history of the struggle of Sultan Ageng Tirtayasa who was a hero figure who was known to be persistent in fighting against the Dutch colonialists. Sultan Ageng Tirtayasa's struggle against the Dutch in Serang, Banten earned him the title of National Hero by the Indonesian government. However, it is necessary to have a visual study of the characteristics of character clothing in the design of the picture book of Sultan Ageng Tirtayasa's struggle in order to understand the illustration of the clothes worn by the characters in the design of the picture book to present a historical atmosphere of the figure of Sultan Ageng Tirtayasa. In conclusion, through a visual analysis of the characteristics of the clothes of the characters in this picture book, a mimesis metaphor is used to trace the history of Sultan Ageng Tirtayasa, in order to present a historical atmosphere which is also adapted to the target market for users of this picture book.*

Keywords: *historical picture book, character clothing, the struggle of Sultan Ageng Tirtayasa, visual characteristics*

Abstrak — Buku cerita bergambar dengan tema sejarah adalah sebuah media penyampaian pengetahuan bertema sejarah sebuah tokoh dalam era tertentu. Salah satu tokoh yang dijadikan dalam perancangan buku cerita bergambar dengan tema sejarah adalah sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa. Sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa yang merupakan tokoh pahlawan yang dikenal gigih melakukan perlawanan terhadap penjajah Belanda. Perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa melawan Belanda di Serang, Banten membuat beliau diberi gelar Pahlawan Nasional oleh pemerintah Indonesia. Namun demikian, diperlukan sebuah kajian visual karakteristik pakaian karakter pada perancangan buku bergambar perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa agar memahami ilustrasi pakaian yang dikenakan karakter dalam perancangan buku bergambar tersebut dapat menghadirkan suasana sejarah tokoh Sultan Ageng Tirtayasa. Kesimpulannya, melalui analisa visual karakteristik pakaian tokoh dalam buku bergambar ini digunakan perancangan kombinasi metafora mimesis dan stilasi dengan penelusuran sejarah Sultan Agung Tirtayasa, agar dapat menghadirkan suasana sejarah yang juga disesuaikan dengan target market pengguna buku cerita bergambar ini

Kata Kunci: *buku cerita bergambar sejarah, pakaian tokoh, perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa, visual karakteristik*

PENDAHULUAN

Perancangan buku ilustrasi cerita rakyat dari Banten "Sultan Agung Tirtayasa" karya Juan Ef Reyza ini merupakan objek penelitian yang akan diangkat dalam penelitian ini. Perancangan buku ilustrasi cerita rakyat ini merupakan bagian dari buku cerita bergambar sejarah perjuangan tokoh. Sultan Ageng Tirtayasa bukan hanya sekedar tokoh dalam cerita rakyat Banten semata, tapi juga merupakan

tokoh Banten yang berjuang melawan kolonial pada masanya. Perancangan buku ilustrasi yang memiliki bahasa bilingual ini, diperuntukan bagi target market anak sekarang yang tidak hanya mengenal atau mempelajari Bahasa Indonesia tapi juga bahasa asing, Bahasa Inggris. Tujuan pembuatan ini selain untuk menanamkan sikap patriotisme dan pesan moral dari sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa ini, juga

untuk meningkatkan pengetahuan melalui bahasa asing, Bahasa Inggris.



Gambar 1. Buku Cerita Bergambar Sejarah perjuangan "Sultan Ageng Tirtayasa" karya Juan Ef Reyza

Banten sebagai salah satu daerah di Pulau Jawa ini memiliki segudang cerita sejarah yang tak banyak orang mengetahuinya. Claude Guillot dalam buku, Banten; Sejarah dan peradaban abad X-XVII, seorang sejarawan dan arkeolog asal Prancis, mengatakan bahwa, "... Banten adalah negeri yang kaya sekali akan sumber-sumber sejarah. Kerajaan ini bukan hanya telah menulis sejarahnya sendiri, melainkan juga merangsang banyak tulisan dari pengunjung-pengunjung asing, khususnya Eropa...". Salah satu sejarah yang terkenal di Banten sendiri adalah mengenai perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa. Beliau adalah Sultan Banten ke-6. Sultan Ageng Tirtayasa berkuasa di Kasultanan Banten pada periode 1651 – 1683. Ia memimpin banyak perlawanan terhadap VOC (*Vereenigde Oostindische Compagnie*) atau dalam bahasa Inggris disebut *Dutch East India Company*. Selama masa penjajahannya, VOC menerapkan perjanjian monopoli perdagangan yang merugikan Kasultanan Banten. Kemudian Sultan

Ageng Tirtayasa menolak perjanjian ini dan menjadikan Banten sebagai Pelabuhan terbuka. Saat itu, Sultan Ageng Tirtayasa ingin mewujudkan kerajaan Islam terbesar. Dibawah kepemimpinan Sultan Ageng Tirtayasa yang gagah berani dalam lakukan pertahanan dan perlawanan terhadap VOC inilah menjadikan dirinya dianugerahi gelar Pahlawan Nasional pada 1 Agustus 1970.

Penelitian ini ingin membahas bagaimana mengkaji visual karakteristik pakaian tokoh pada perancangan buku cerita bergambar sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa? Tujuan dan manfaat penelitian ini adalah membedah dengan menganalisa visual karakteristik pakaian tokoh pada perancangan buku cerita bergambar sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa agar dapat mengetahui apakah buku ini telah menghadirkan suasana sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa dalam bentuk dua dimensi yang cocok untuk target marketnya. Maka dari itu akan diperlukan beberapa pendapat untuk mendukung penelitian ini seperti perihal jenis pakaian yang dikenakan oleh tokoh-tokoh dalam perancangan buku cerita bergambar sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa.

Sultan Ageng Tirtayasa yang telah berkuasa pada periode 1651-1683 ini, telah melakukan banyak hal dalam melawan penjajahan VOC di tanah Banten. Salah satunya beliau mengembangkan sumber daya pertanian di kerajaan Banten kala itu. Dari tahun 1663 – 1677, ia membangun sistem irigasi besar-besaran di Banten dengan adanya pembangunan kanal-kanal sepanjang 30-40 km dan mempekerjakan 16.000 dalam satu kesempatan. Dengan kesuksesan Sultan Ageng mengembangkan Banten dengan baik ini menjadikan dirinya sebagai salah satu musuh VOC yang tangguh. Pihak VOC ingin mendapatkan hak monopoli atas penyediaan lada yang ada di Banten dan mereka cemas karena Kesultanan Banten ini letaknya tidak jauh dari markas VOC di Batavia, kira-kira 75 kilometer di sebelah timur. Begitu Sultan Ageng Tirtayasa naik tahta di tahun 1651, konflik Banten – VOC pun muncul lagi. Hal ini terlihat dari tahun 1656 meletuslah perang, dimana pihak Banten menyerang daerah-daerah Batavia dan kapal-kapal VOC, sedangkan VOC memblokir Pelabuhan. Barulah di tahun 1659, tercapailah sebuah penyelesaian damai diantara keduanya. Selama masa periode berkuasa inilah, telah terjadi peperangan antara Banten dengan VOC. Bulan Maret 1682, pasukan VOC yang dipimpin oleh Francois Tack dan Issac de Saint-Martin, berlayar menuju Banten. VOC mengusir orang-orang Eropa yang berdagang di Banten; orang-orang Inggris mengundurkan diri ke Bengkulu. Artiler Belanda pun memaksa keluar Sultan Ageng Tirtayasa dari tempat kediamannya setelah dikejar-kejar sampai ke daerah pegunungan hingga di bulan Maret 1683 pun akhirnya dia menyerah. Untuk beberapa lama setelah penangkapannya Sultan Ageng ditahan di Banten, dan

kemudian dipindahkan ke Batavia, tempat ia wafat tahun 1695 (M.C. Ricklefs, 2008:184)



Gambar 2. Adegan pada Buku Cerita Bergambar Sejarah Perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa

Dari hasil cerita singkat mengenai sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa ini maka selanjutnya perihal pendukung penelitian ini adalah pakaian yang dikenakan dalam cerita Sultan Ageng Tirtayasa. Seperti yang diketahui keberadaan VOC pun tidak hanya berdampak buruk bagi Indonesia, tapi juga memiliki dampak baik yakni adanya perkembangan tekstil maupun pakaian yang dikenakan oleh masyarakat Indonesia. Begitu pula dengan perkembangan tekstil dan pakaian yang dikenakan masyarakat Kerajaan Banten, pihak Sultan Ageng Tirtayasa, dan juga para tentara VOC. Thomas Stamford Raffles dalam bukunya *The History of Java* menjelaskan bahwa penduduk asli Jawa di era itu berpakaian lebih baik dibandingkan penduduk di India Barat. Di banyak propinsi yang terletak di dataran tinggi atau daerah pegunungan dibutuhkan baju hangat. Kebanyakan bahan baku berasal dari hasil lahan dan kebun sendiri, tetapi beberapa yang

berasal dari kain impor. Kain biru dan *chintz* diimpor dalam jumlah besar dari India Barat. Para penguasa biasanya membutuhkan banyak kain kemeja, beludru dan kain jenis lain untuk membuat jaket, celana patalon dan pakaian lain, meniru gaya Eropa. Tak hanya meniru gaya Eropa, mereka juga kadang meniru busana para pendatang seperti para ulama. Bahan kain yang diperdagang, biasanya berkisar sutera, katun, lurik, atau beludru (Raffles, 2014:52). Penjelasan Thomas Stamford Raffles ini juga divisualisasikan melalui diorama dan mural yang terdapat dalam Museum Bahari.



Gambar 3. Koleksi Diorama di Ruang Legenda Laut Nusantara



Gambar 4. Ruang Legenda Maritim Dunia

Pada artikel ilmiah pada jurnal *Innosains* berjudul *Desain Karakteristik Busana Polisi Pariwisata Untuk Museum Bertema Bahari Melalui Pendekatan Fashion System Roland Barthes* (Studi Kasus Museum Bahari Di Pulau Jawa), menjelaskan pada museum bertema bahari salah satunya adalah Museum Bahari yang berlokasi di Kawasan Kota Tua, Jakarta, ini memiliki beragam koleksi kebaharian Indonesia mulai dari kuno hingga modern. Bangunan ini berdiri sejak tahun 1652 yang didalamnya beragam koleksi kebaharian Indonesia pada ruangan-ruangan tertentu. Untuk menyaksikan sejarah kebaharian Indonesia terdapat di lantai dua Museum Bahari ini yang ditata menggunakan diorama-diorama. Adapun Keempat

ruangan terdiri dari Ruang Legenda Laut Internasional, Ruang Legenda Laut Nusantara, Ruang Legenda Maritim Dunia dan Ruang Legenda Navigator Dunia (Putri Anggraeni Widyastuti, 2015: 119-126). Jika mengacu pada sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa ini maka, adapun ruangan yang menjadi acuan dalam perancangan buku cerita bergambar perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa ini adalah pada koleksi diorama di Ruang Legenda Laut Nusantara dan Ruang Legenda Maritim Dunia. Pada Ruang Legenda Laut Nusantara ditampilkan beragam legenda nusantara yang ada di Indonesia dengan tema-tema kebaharian dimana pakaian mereka disesuaikan dengan suasana nusantara pada cerita rakyat di masing-masing daerah. Sementara untuk Ruang Legenda Maritim Dunia digunakan untuk untuk menggambarkan suasana rempah-rempah yang menjadi pendapatan utama dalam perdagangan yang dilakukan oleh VOC kala itu. Tak hanya itu juga perdagangan kala itu pun juga tidak didominasi oleh VOC dalam hal ini Belanda saja, tapi juga di pengaruhi oleh bangsa Cina, Arab, dan bangsa Eropa lainnya seperti Inggris dan masyarakat nusantara kala itu.

Pada artikel ilmiah pada jurnal Innosains berjudul Desain Karakteristik Busana Polisi Pariwisata Untuk Museum Bertema Bahari Melalui Pendekatan Fashion System Roland Barthes (Studi Kasus Museum Bahari Di Pulau Jawa), menjelaskan pada museum bertema bahari salah satunya adalah Museum Bahari yang berlokasi di Kawasan Kota Tua, Jakarta, ini memiliki beragam koleksi kebaharian Indonesia mulai dari kuno hingga modern. Bangunan ini berdiri sejak tahun 1652 yang didalamnya beragam koleksi kebaharian Indonesia pada ruangan-ruangan tertentu. Untuk menyaksikan sejarah kebaharian Indonesia terdapat di lantai dua Museum Bahari ini yang ditata menggunakan diorama-diorama. Adapun Keempat ruangan terdiri dari Ruang Legenda Laut Internasional, Ruang Legenda Laut Nusantara, Ruang Legenda Maritim Dunia dan Ruang Legenda Navigator Dunia (Putri Anggraeni Widyastuti, 2015: 119-126). Jika mengacu pada sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa ini maka, adapun ruangan yang menjadi acuan dalam perancangan buku cerita bergambar perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa ini adalah pada koleksi diorama di Ruang Legenda Laut Nusantara dan Ruang Legenda Maritim Dunia. Pada Ruang Legenda Laut Nusantara ditampilkan beragam legenda nusantara yang ada di Indonesia dengan tema-tema kebaharian dimana pakaian mereka disesuaikan dengan suasana nusantara pada cerita rakyat di masing-masing daerah. Sementara untuk Ruang Legenda Maritim Dunia digunakan untuk untuk menggambarkan suasana rempah-rempah yang menjadi pendapatan utama dalam perdagangan yang dilakukan oleh VOC kala itu. Tak hanya itu juga perdagangan kala itu pun juga tidak didominasi oleh VOC dalam hal ini Belanda saja, tapi juga di pengaruhi oleh bangsa Cina, Arab, dan bangsa Eropa

lainnya seperti Inggris dan masyarakat nusantara kala itu.

METODE PENELITIAN

Lokasi Studi

Meskipun perancangan buku cerita bergambar sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa ini mengambil daerah Banten sebagai lokasi pembuatan buku cerita bergambar sejarah, tapi untuk penelitian ini mengambil lokasi Studi di Museum Bahari di kawasan Kota Tua Jakarta. Alasan Museum Bahari ini dipilih adalah karena museum ini memiliki koleksi diorama yang bisa dijadikan sebuah referensi dalam menganalisa pakaian tokoh pada perancangan buku cerita bergambar sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa.

Metode Penelitian

Meskipun objek penelitian ini adalah rancangan buku cerita bergambar sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa dalam bentuk dua dimensi, tetapi yang akan dikaji adalah pakaian yang dikenakan oleh para tokoh dalam cerita ini. Oleh karena itu diperlukan analisa visual karakteristik pakaian tersebut. Dalam bukunya Visualisasi Iklan Indonesia Era 1950-1957 karya Didit Widiatmoko Soewardikoen menjelaskan untuk menilai visual sebuah produk atau gambar iklan, imaji dapat ditelaah menurut beberapa aspek. Telaah asas sosial diperlukan untuk menentukan makna visual iklan dari analisis terhadap ilustrasi, penggambaran figure, stereotip ras, pakaian, dan pola wawasan. Rangkuman dari lima kategori ini menjadi pola visualisasi yang membentuk karakter visual iklan era itu (Soewardikoen, 2015:67). Karakter visual iklan era tersebut pun dapat digunakan untuk menganalisis visual karakteristik pakaian para tokoh pada perancangan buku bercerita sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa. Dari hasil analisis visual karakteristik ini pun nantinya akan diketahui proses metafora apa yang digunakan dalam proses perancangan buku cerita bergambar sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa.

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Mengingat penelitian ini berfokus pada analisa visual karakteristik pakaian tokoh-tokoh pada perancangan buku cerita bergambar sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa, maka selanjutnya akan dilakukan penelusuran pada halaman pengenalan karakter buku ini yang terdiri dari Sultan Ageng Tirtayasa, kedua putranya (Pangeran Purbaya dan Pangeran Gusti/Sultan Haji), Kompeni, VOC, dan Kapten Tack. Mengingat pula kejadian pertemuan antara Banten dan VOC diadakan tahun 1682, maka dilakukan penelusuran material atau kain yang dikenakan oleh para tokoh-tokoh tersebut. Seperti yang dijelaskan bahwa dengan makin berkembangnya transportasi yang mengakibatkan makin maju perdagangan dibidang tekstil kala itu, membuat beragam tekstil yang ada di Eropa atau Asia pun mulai

berdatangan di Banten kala itu. Penggunaan kain pun tidak sembarangan digunakan oleh sembarang orang kala itu. Sebagai contoh untuk Sultan Ageng Tirtayasa mengenakan beskap dari bahan beludru berwarna hitam dan juga dihiasi dengan motif benang emas yang menandakan dirinya sebagai seorang raja seperti pada kerajaan di pulau Jawa pada umumnya, serta mengenakan topi kebanggaannya dan melilitkan kain batik. Sementara untuk kedua anaknya mungkin hanya menggunakan bahan drill atau katun yang juga tetap ada hiasan emas pada bagian luaran dan juga bagian pinggang untuk menandakan bahwa keduanya masih keturunan bangsawan. Mereka juga mengenakan tutup kepala surban yang mencirikan agama yang dianutnya kala itu. Sementara untuk karakter antagonis seperti Kompeni, tentara VOC dan Kapten Tack ini mengenakan pakaian tentara VOC pada masa itu. Warna biru merupakan ciri khas dari pakaian tentara Eropa kala itu lengkap dengan mengenakan kemeja dan dasi berumbai. Untuk luarannya mereka mengenakan rompi hitam senada dengan celana panjangnya, atau pun rompi berlempang Panjang biru lengkap dengan dan legging atau kaus kaki berwarna merah. Tokoh antagonis ini mengenakan penutup kaki yakni sepatu dan juga membawa senjata berupa pistol atau pun pedang. Yang membedakan tentara dengan kapten dalam hal ini adalah penggunaan tanda pada kedua bagian bahunya.



Gambar 5. Pengenalan Karakter/Tokoh Utama dan Tokoh Protagonis

Tabel 1. Hasil Analisa Telaah Sosial Visual Karakteristik Pakaian Tokoh Utama dan Protagonis Perancangan Buku Cerita Bergambar Sejarah Sultan Ageng Tirtayasa

No	Telaah Sosial Visual	Sultan Ageng Tirtayasa, Pangeran Purbaya, Pangeran Gusti/Sultan Haji
1	Ilustrasi	Ilustrasi tokoh keluarga Sultan Ageng Tirtayasa ini dibuat menggunakan teknik <i>digital drawing</i> dengan menggunakan warna-warna khas nusantara keturunan dari kerajaan Banten.

2	Penggambaran figure	Tokoh keluarga Sultan Ageng Tirtayasa berikut putra-putranya Pangeran Purbaya dan Pangeran Gusti merupakan keluarga keturunan Kerajaan Banten, sehingga penggambaran figurenya seperti keturunan sultan yang terlihat dari sikap dan pakainya yang identik dengan menggunakan kombinasi warna emas sebagai warna-warna bangsawan dengan warna putih ataupun hitam. Perawakan wajah nusantara identik dengan kumis
3	Stereotip ras	Keluarga Sultan Ageng Tirtayasa berikut putra-putranya Pangeran Purbaya dan Pangeran Gusti menganut agama Islam dan juga kebudayaan Jawa pada umumnya, terlihat dari pakaian yang digunakan mereka, seperti beskap, kain batik, maupun baju luaran panjang bermotif emas
4	Pakaian	Sultan Ageng Tirtayasa mengenakan pakaian Sultan pada umumnya yang ada di Pulau Jawa, topi, kemeja dalaman, dan juga tak lupa melilitkan kain batik serta menggunakan celana. Ia dan putranya mengenakan sandal slop sebagai tanda seorang bangsawan. Sementara untuk kedua putranya dibedakan dari warna yakni warna putih dan hitam. Mereka berdua juga mengenakan surban yang berbeda tapi tetap mencirikan agama yang dianut oleh mereka
5	Pola wawasan	Tokoh Sultan Ageng Tirtayasa, Pangeran Purbaya, Pangeran Gusti/Sultan Haji memiliki pola wawasan untuk mensejahterakan masyarakat Kerajaan Banten dan berusaha mengusir tokoh Kompeni dan lain-lain yang berusaha menguasai sumber daya alam di Banten



Gambar 6. Pengenalan Karakter/Tokoh Utama dan Tokoh Antagonis

Tabel 2. Hasil Analisa Telaah Sosial Visual Karakteristik Pakaian Tokoh Antagonis Perancangan Buku Cerita Bergambar Sejarah Sultan Ageng Tirtayasa

No	Telaah Sosial Visual	Kompeni, VOC, dan Kapten Tack
1	Ilustrasi	Ilustrasi tokoh kompeni, VOC, dan Kapten Tack juga menggunakan teknik <i>digital drawing</i> dengan menggunakan warna-warna khas penjajah tentara Eropa di era penjajahan VOC
2	Penggambaran figure	Yang membedakan tokoh Kompeni, VOC, dan Kapten Tack ini terlihat dari penggambaran figure berwajah dan berkulit Eropa, pakaian tentara Eropa pada masa VOC, seperti kombinasi warna putih-hitam, merah-biru-putih-emas. Hanya saja dalam pengenalan karakter ini tinggi dan perawakan badan tokoh kompeni, VOC, dan kapten Tack tidak lebih besar dari tokoh keluarga Sultan Ageng Tirtayasa.
3	Stereotip ras	Tokoh Kompeni, VOC dan Kapten Tack memiliki figure Eropa pada masa VOC yang terlihat dari adanya brewok, dan rambut panjang diikat, serta kumis. Mereka juga mengenakan sepatu yang berbeda dengan tokoh keluarga Sultan Ageng Tirtayasa. Pakaian yang dikenakan khususnya berkemeja lengkap dengan dasi berdraperi yang menjadi ciri khas dari ketika tokoh ini
4	Pakaian	Tokoh Kompeni, VOC, dan Kapten Tack mengenakan pakaian kemeja putih, berdas draperi rumbai-rumbai putih, rompi hitam dan jas panjang luaran berwarna biru donker khas warna Eropa, serta kaus kaki/legging warna merah. Yang membedakan VOC dan Kapten Tack terdapat pada senjata yang dikenakan dan ada/tidaknya penanda di kedua bahu mereka berdua. Sedangkan Kompeni mengenakan sepatu boots berbeda dengan VOC dan Kapten Tack.
5	Pola wawasan	Tokoh Kompeni, VOC dan Kapten Tack ini memiliki pola wawasan untuk monopoli terhadap sumber daya alam sumber daya manusia nusantara dengan strategi menguasai kerajaan-kerajaan di Nusantara, seperti Kerajaan Banten

Mengingat buku cerita bergambar sejarah perancangan Sultan Ageng Tirtayasa yang memiliki bahasa bilingual ini mempunyai ilustrasi yang ditujukan untuk anak-anak, maka pada proses perancangan tokoh karakter sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa pun disesuaikan dengan dokumentasi pakaian kala itu. Maka setelah melakukan sebuah penelusuran terhadap pakaian

tokoh-tokoh pada perancangan cerita bergambar sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa ini di Museum Bahari yang didalamnya memiliki koleksi diorama sehingga dapat dijadikan referensi untuk melihat memutuskan proses perancangan pakaian tokoh dalam cerita bergambar sejarah Sultan Ageng Tirtayasa ini mengambil proses metafora apa. Metafora sendiri menurut Andry Masri dalam bukunya Strategi Visual mengatakan metafora adalah meminjam satu entitas yang lain, meminjam satu objek atau menggabungkan satu objek yang berbeda pada objek lain dengan tujuan memindahkan makna yang ada pada objek yang dipinjam dengan harapan makna tersebut dapat terbangun pada objek yang meminjam. Lakoff dan Johnson menyatakan bahwa metafora tidak hanya digunakan pada bidang bahasa dan linguistik saja, tetapi digunakan sebagai cara pikiran dalam berproses dan mengonstruksi sesuatu (Andry Masri, 2010:184-185).

Buku cerita bergambar sejarah Sultan Ageng Tirtayasa ini bisa dikatakan merupakan salah satu buku ilustrasi dokumentasi sesuai dengan sejarah tokoh utamanya. Maka saat merancang buku ini pun juga harus menyesuaikan dengan sejarah kala itu dan juga disesuaikan dengan target marketnya yakni anak-anak. Maka warna maupun ilustrasinya pun disesuaikan untuk anak-anak. Oleh karena itu metafora yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar sejarah Sultan Ageng Tirtayasa ini menggunakan kombinasi metafora mimesis dan stilasi. Metafora mimesis sendiri merupakan peniruan seutuhnya dari objek yang dipinjam, dalam hal ini adalah pakaian tokoh-tokoh dalam perancangan buku cerita bergambar sejarah Sultan Ageng Tirtayasa dikonstruksikan sama seperti dokumentasi pada masa VOC sekitar tahun 1600-an di Banten dalam bentuk visual dua dimensi.

Penggunaan metafora mimesis ini pun juga pernah digunakan pada sebuah kegiatan pengabdian kepada masyarakat PAUD tentang pelatihan keterampilan tangan menggunakan media kertas dengan tema pengenalan pakaian tradisional Jawa Barat dimana secara visual pun harus mendekati kebaya Sunda dan *pangsi*, yang merupakan pakaian tradisional Jawa Barat. Penggunaan metafora mimesis dipilih pada kegiatan ini karena metafora mimesis ini meniru seutuhnya dari objek yang dipinjam untuk menyampaikan makna yang jelas meski memiliki kekurangan kualitas visual yang sangat rendah. Tapi metafora mimesis ini efektif dalam pengenalan sebuah objek terhadap anak-anak. Mengingat usia anak-anak belajar mengingat objek dengan lebih baik lagi.

Sementara metafora stilasi atau pengayaan, yang merupakan proses peniruan dari satu objek dengan cara melebih-lebihkan satu bagian dan mengurangi satu bagian yang lain, yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar sejarah Sultan Ageng Tirtayasa ini digunakan dengan menyesuaikan target market buku ini. Tak heran dalam ilustrasinya

pun sederhana dan mudah dilihat dengan kombinasi warna yang cocok untuk target market buku ini dengan menggunakan teknik digital dalam proses perancangannya.

KESIMPULAN

Dalam mengkaji visual karakteristik pakaian tokoh/karakter dalam perancangan buku cerita bergambar sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa ini menggunakan telaahan sosial seperti halnya saat menganalisa sebuah iklan-iklan lawas. Hal ini dikarenakan bagaimana pun iklan-iklan cetak merupakan media dokumentasi kondisi suasana masyarakat kala itu. Begitu pula dengan buku cerita bergambar ini yang juga menceritakan sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa. Pada buku cerita bergambar sejarah Sultan Ageng Tirtayasa ini terdiri dari tokoh utama (Sultan Ageng Tirtayasa), tokoh protagonis (Pangeran Purbaya dan Pangeran Gusti/Sultan Haji, dan tokoh antagonis (Kompeni, VOC, dan Kapten Tack).

Dua tokoh yang berlawanan ini memiliki visual karakteristik pakaian yang berbeda. Seperti tokoh utama dan tokoh protagonis yang berasal dari Kerajaan Banten (nusantara) yang kala itu menganut agama Islam, maka pakaian yang dikenakan pun memiliki nuansa keislaman seperti pakaian luaran yang panjang dan juga surban. Tak hanya itu sebagai keturunan bangsawan/sultan, tokoh utama dan tokoh protagonis mengenakan kain batik yang dililit dan menggunakan wama emas atau kuning pada baju dasarnya berwarna putih atau hitam. Sehingga secara visual karakteristiknya memberikan kesan mewah dan klasik. Selain itu juga hal ini sesuai dengan pakaian para bangsawan yang dikenakan saat itu yang menggunakan bahan beludru sebagai bahan yang dikenakan bangsawan dengan benang emas.

Sedangkan untuk tokoh antagonis yang sudah pasti berasal dari musuh tokoh utama dan protagonis ini, VOC yang berasal dari Belanda pun mengenakan pakaian sesuai eranya sekitar tahun 1600-an dimana pada saat itu pakaian tentaranya tidak bisa dikatakan simpel, tertutup meski sedang menjajah nusantara. Mereka mengenakan dasi berumbai yang menjadi ciri tentara kala itu. Tokoh antagonis ini juga menggunakan wama putih dan hitam serta kombinasi warna merah-biru-putih-emas. Yang membedakan tentara dengan kaptennya adalah adanya penanda di bahu berwarna emas berumbai-rumbai dan juga menggunakan pedang sebagai simbol kepemimpinannya. Berbeda dengan para tentara lain yang mengenakan pistol. Para tokoh antagonis ini juga mengenakan sepatu berbeda dengan tokoh utama dan antagonis yang mengenakan sepatu slop.

Dari hasil analisa visual karakteristik tokoh dalam perancangan buku cerita bergambar sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa didapatkan adanya penggunaan kombinasi metafora mimesis dan stilasi. Kombinasi kedua ini untuk menghasilkan

sebuah ilustrasi dalam buku yang merupakan sebuah dokumentasi dan suasana sejarah perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa melawan VOC di Banten ketika ia berkuasa sekitar tahun 1600an. Maka dari itu dilihat apakah pakaian yang terdapat pada para tokoh buku cerita itu telah sesuai dengan penelusuran referensi terkait di Museum Bahari dari segi metafora mimesis. Sementara metafora stilasi pun digunakan untuk penyesuaian gaya ilustrasi pada perancangan buku cerita bergambar sejarah Sultan Ageng Tirtayasa terhadap target market anak-anak sehingga kombinasi warna, figure, maupun gaya gambarnya pun disesuaikan dengan anak-anak menggunakan teknik *digital drawing*.

PENGAKUAN

Terima kasih kepada Juan Ef Reyza yang memperbolehkan perancangan buku cerita bergambar Sultan Ageng Tirtayasa dengan judul Sultan Ageng Tirtayasa – Legend of Banten dijadikan objek penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Raffles, Thomas Stamford. (2014). *History of Java*. Yogyakarta: Penerbit Narasi.
- Ricklefs, M.C. (2008). *Buku Sejarah Indonesia Modern 1200 – 2008*. Teji. A History of Modern Indonesia Since c. 1200 Fourth Edition. Jakarta: PT Serambi Ilmu Semesta.
- Soewardikoen, Didi Widiatmoko. (2015). *Visualisasi Iklan Indonesia Era 1950-1957*. Yogyakarta: Calpulis.
- Widyastuti, Putri Anggraeni. (2015). Desain Karakteristik Busana Polisi Pariwisata Untuk Museum Bertema Bahari Melalui Pendekatan Fashion System Roland Bartes (Studi Kasus: Museum Bahari di Pulau Jawa). *Jurnal Inosains*, 10 (2), 119-126.
- Widyastuti, Putri Anggraeni. 2018. Visualisasi Ergonomi Papan Informasi Koleksi Artefak. *Jurnal Inosains*. Vol. 13. No 1.
- Widyastuti, Putri Anggraeni., Huddiansyah. (2021). A Study of the Process of Building and Creating Origami Product of Traditional Cloth West Java (Case Study: Community Service in PAUD Anggrek 011) . *IICACS*, 1(1), 42-50.

Lampiran 6. Originalitas penelitian

#417 Summary

05/03/21 21.06

Widyakala Journal

Journal of Pembangunan Jaya University

Accreditation SINTA 3 by Kemenristek/BRIN

p-ISSN : 2337-7313 | e-ISSN : 2597-8624

[HOME](#) [ABOUT](#) [USER HOME](#) [SEARCH](#) [CURRENT](#) [ARCHIVES](#) [ANNOUNCEMENTS](#)

[Home](#) > [User](#) > [Author](#) > [Submissions](#) > #417 > [Summary](#)

#417 Summary

[SUMMARY](#) [REVIEW](#) [EDITING](#)

Submission

Authors	putri anggraeni widyastuti
Title	Kajian Visual Karakteristik Pakaian Tokoh Pada Perancangan Buku Cerita Bergambar Sejarah Perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa
Original file	None
Supp. files	None ADD A SUPPLEMENTARY FILE
Submitter	putri anggraeni
Date submitted	March 5, 2021 - 09:01 PM
Section	Articles
Editor	None assigned

Status

Status	Awaiting assignment
Initiated	2021-03-05
Last modified	2021-03-05

Submission Metadata

[EDIT METADATA](#)

Authors

Name	putri anggraeni widyastuti
Affiliation	Esaunggul
Country	Indonesia
Bio Statement	—

Principal contact for editorial correspondence.

Title and Abstract

Title	Kajian Visual Karakteristik Pakaian Tokoh Pada Perancangan Buku Cerita Bergambar Sejarah Perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa
Abstract	<i>A picture story book with a historical theme is a medium for conveying historical knowledge of a character in a certain era. One of the figures used in the design of a picture book with a historical theme is the history of the struggle of Sultan Ageng Tirtayasa. The history of the struggle of Sultan Ageng Tirtayasa who was a hero figure who was known to be persistent in fighting against the Dutch colonialists. Sultan Ageng Tirtayasa's struggle against the Dutch in Serang. Banten earned him the title of National Hero by the Indonesian government.</i>

https://ojs.upj.ac.id/index.php/journal_widya/author/submission/417

USER

Username

Password

Remember me

Instruction for Author

[Author Guidelines](#)
[Online Submission](#)
[Open Journal Systems](#)

Journal Policy

[Focus and Scope](#)
[Editorial Team](#)
[Board of Reviewers](#)
[Peer Review Process](#)
[Publication Frequency](#)
[Author Fees](#)
[Publication Ethics](#)
[Open Access Policy](#)
[License Content](#)
[Copyright Notice](#)

Plagiarism Checker

The final manuscript will be screened by



grammarly

Download



COPYRIGHT FORM

Page 1 of 3

However, it is necessary to have a visual study of the characteristics of character clothing in the design of the picture book of Sultan Ageng Tirtayasa's struggle in order to understand the illustration of the clothes worn by the characters in the design of the picture book to present a historical atmosphere of the figure of Sultan Ageng Tirtayasa. In conclusion, through a visual analysis of the characteristics of the clothes of the characters in this picture book, a mimesis metaphor is used to trace the history of Sultan Agung Tirtayasa, in order to present a historical atmosphere which is also adapted to the target market for users of this picture book..

Indexing

Academic discipline and sub-disciplines —
Keywords —
Type, method or approach —
Language id

Supporting Agencies

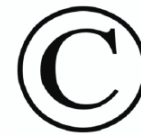
Agencies -

References

References —

Redaksi Jurnal Widyakala
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M)
Universitas Pembangunan Jaya
Jalan Cendrawasih Raya Blok B7/P, Sawah Baru, Ciputat, 15413
Telp : 021-7455555 ext 1311
widyakala.journal@upj.ac.id

https://ojs.upj.ac.id/index.php/journal_widya/author/submission/417



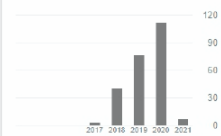
Reference Management Tools



Updated on 2 February 2021

Cited by

	All	Since 2016
Citations	243	242
h-index	7	7
H0-index	3	3



Indexed by



View Journal Stats:

00067846

Visitors

ID 22,706	CN 71
US 1,308	SG 65
MY 382	IN 57
JP 132	GB 35
KR 90	FR 32

Pageviews: 87,658

FLAG counter

ISSN Barcode

DOI Barcode



10.1772337/731001



10.1772597/862002



NOTIFICATIONS

- » View
- » Manage

AUTHOR

- Submissions
- » Active (1)
 - » Archive (0)
 - » New Submission

LANGUAGE

Select Language

English

Submit

JOURNAL CONTENT

Search

Search Scope

All

Search

Browse

- » By Issue
- » By Author
- » By Title
- » Other Journals

JOURNAL HELP