

BAB II IDENTIFIKASI DATA

A. Sejarah Keraton Kartasura

Keraton Kartasura didirikan oleh Sunan Amangkurat II pada tahun 1679 Masehi. Sunan Amangkurat II adalah raja pengganti Sunan Amangkurat I, Raja Mataram di Keraton Plered yang melarikan diri dan meninggalkan di Tegal ketika terjadi serangan Trunajaya dari Madura pada tahun 1677. Setelah Sunan Amangkurat II menjabat sebagai raja, beliau tidak mau menempati kraton di Plered karena menurut kepercayaan Jawa, Kerajaan yang sudah didudukimusah berarti telah ternoda. Sunan Amangkurat II kemudian memerintahkan kepada Senopati Urawan untuk membuat Kraton baru di kawasan Pajang. Perintah ini dituruti dan akhirnya Senopati Urawan dibantu Nerang Kusuma dan rakyat berhasil mendirikan Kraton di sebelah barat Pajang yakni Wonokerto Amangkurat II beserta para pengikutnya lalu menempati Keraton Baru itu yang diberi nama Kraton kartasura Adiningrat. Gejolak di Kerajaan Mataram ternyata tidak berhenti di situ saja. Pada tahun 1741 terjadilah pemberontakan Cina yang berakibat fatal bagi Kartasura. Pemberontakan kali ini dipimpin oleh RM. Garendhi yang bergelar Sunan Kuning (Sunan Amangkurat III) sewaktu menjadi raja.

Amangkurat III bernasib justru lebih tragis. Beliau hanya memerintah kurang lebih selama 2 tahun (1703 – 1705) karena terusir oleh pangeran Puger yang kemudian menjadi raja dan bergelar Sinuhun Paku Buwana I Selanjutnya pada masa pemerintahan Sinuhun Paku Buwana II (1726 – 1749), Keraton

Kartasura dipindahkan ke Solo tepatnya pada tanggal 17 Februari 1745 Keraton baru di Solo itu diberi nama Keraton Surakarta Hadiningrat. Kini Keraton Kartasura tinggal bekasnya saja, dengan pagar tembok/ beteng yang tebalnya kurang lebih 1,75 meter dan tinggi kurang lebih 3 meter. Peninggalan-peninggalan lain adalah Genthong batu, Yoni, Lingga, Masjid Zaman Paku Buwana X serta tombak Kyai Jangkung dan Tombak Kyai Slamet. Sayangnya, kompleks Keraton Kartasura, khususnya dilingkungan benteng kedhaton sudah berubah menjadi tempat pemakaman kerabat Keraton Surakarta. Makam-makam yang terkenal karena dikeramatkan oleh masyarakat, diantaranya adalah Makam Mas Ngabehi Sukareja, Makam Bray Adipati Sedahmirah (garwa ampil/ selir PB IX), Makam KPH Adinegoro, Makam Ki Nyoto Carito (dalang terkenal) dan masih banyak yang lainnya. Pada hari-hari tertentu, Keraton Kartasura sangat banyak dikunjungi orang (berziarah). Tujuan utama para peziarah adalah makam Bray Adipati Sedahmirah. Selir Pakubuwana IX ini semasa hidupnya dikenal cantik, pandai berdiplomasi dan memiliki pengasihan.

Kasunanan Kartasura adalah sebuah kerajaan di Pulau Jawa yang berdiri pada tahun 1680 dan berakhir tahun 1742, sebagai kelanjutan dari Kesultanan Mataram. Riwayat kerajaan yang usianya relatif singkat ini cenderung diwarnai oleh perang saudara memperebutkan takhta. Lokasi pusat Kasunanan Kartasura saat ini diperkirakan terdapat di Kartasura, Sukoharjo, Jawa Tengah. Amangkurat I adalah raja terakhir Kesultanan Mataram yang memerintah dengan sewenang-wenang sejak tahun 1645. Ia juga terlibat perselisihan

dengan putranya sendiri yang menjabat sebagai Adipati Anom. Pada tahun 1670 Adipati Anom menggunakan Trunajaya dari Madura sebagai alat untuk melakukan kudeta terhadap ayahnya itu.

Adipati Anom artinya juga raja muda. Gelar ini lazim dipakai zaman Mataram Islam dan sesudahnya. Lembaga Putra Mahkota sering juga disebut Pare Anom (sedangkan lembaga raja yang berkuasa disebut Pare Sepuh). Misalnya, pada masa pemerintahan Amangkurat I, yang menjabat Adipati Anom adalah Raden Mas Rahmat, yang kemudian naik takhta menjadi Amangkurat II. Pemberontakan Trunajaya yang semakin besar membuatnya sulit dikendalikan lagi. Puncaknya, pada tanggal 2 Juli 1677 istana Mataram yang terletak di Plered diserbu kaum pemberontak. Adipati Anom memilih kabur bersama Amangkurat I ke arah barat. Amangkurat I meninggal dalam perjalanan. Ia sempat berwasiat agar Adipati Anom meminta bantuan VOC untuk menumpas Trunajaya dan merebut kembali takhta.

Sesuai wasiat ayahnya, Adipati Anom pun bekerja sama dengan VOC untuk menumpas Trunajaya. Ia menandatangani Perjanjian Jepara 1677 dengan VOC, yang berisi VOC akan membantu Adipati Anom melawan Trunojoyo, dan sebagai gantinya, VOC berhak memonopoli perdagangan di Pantai Utara Jawa. Atas bantuan VOC, Adipati Anom diangkat sebagai raja tanpa takhta bergelar Amangkurat II. Trunajaya akhirnya berhasil ditangkap dan dihukum mati awal tahun 1680. Istana lama Mataram saat itu telah dikuasai oleh Pangeran Puger, putra Amangkurat I lainnya, yang ditugasi sang ayah untuk merebutnya dari tangan Trunajaya. Amangkurat II terpaksa membangun istana

baru di Hutan Wanakarta, yang diberi nama Kartasura. Ia mulai pindah ke istana tersebut pada bulan September 1680.

Kemudian terjadilah perang antara Kartasura melawan Mataram (Perang Suksesi I) untuk memperebutkan kekuasaan atas tanah Jawa sebagai pewaris Amangkurat I yang sah. Pada tanggal 28 November 1681 akhirnya Pangeran Puger menyerah kalah kepada Amangkurat II yang dibantu VOC. Sejak saat itu, Mataram resmi menjadi bagian dari Kartasura. Amangkurat II yang naik takhta atas bantuan VOC, kemudian hari merasa sangat dirugikan dengan Perjanjian Jepara 1677. Dengan berbagai cara ia berusaha untuk melepaskan diri dari perjanjian dengan VOC, antara lain membantu perjuangan seorang buronan bernama Untung Suropati. Amangkurat II menerima dan membantu pelarian Untung Surapati di Kartasura. Kapten Tack, Pemimpin pasukan VOC yang mengejar Untung Surapati tewas terbunuh di Kartasura. Untung Surapati diangkat sebagai saudara oleh Amangkurat II dan diberikan hadiah sebagai Bupati Pasuruhan pertama dengan gelar Wiranegara. Atas peristiwa itu, hubungan VOC dengan Amangkurat II memanas.

Untung Suropati (lahir: Bali, 1660 – wafat: Bangil, Jawa Timur, 5 Desember 1706). Nama aslinya tidak diketahui. Menurut Babad Tanah Jawi ia berasal dari Bali yang ditemukan oleh Kapten van Beber, seorang perwira VOC yang ditugaskan di Makasar. Kapten van Beber kemudian menjualnya kepada perwira VOC lain di Batavia yang bernama Moor. Sejak memiliki budak baru, karier dan kekayaan Moor meningkat pesat. Anak kecil itu dianggap pembawa keberuntungan sehingga diberi nama Si Untung. Ketika Untung berumur 20

tahun, ia dimasukkan penjara oleh Moor karena berani menikahi putrinya yang bernama Suzane. Untung kemudian menghimpun para tahanan dan berhasil kabur dari penjara dan menjadi buronan.

Sepeninggal Amangkurat II terjadi perebutan takhta antara Amangkurat III melawan Pangeran Puger yang bergelar Pakubuwana I (Perang Suksesi II). Pada tahun 1705 Pakubuwana I berhasil mengusir Amangkurat III dan merebut Kartasura. Perang antara Pakubuwana I yang didukung VOC melawan Amangkurat III yang didukung keluarga Untung Suropati di Jawa Timur baru berakhir tahun 1708. Penobatan Puger membuktikan perjanjian antara Ki Gede Pemanahan dan Ki Juru Martani mengenai pergantian tujuh keturunan Pemanahan ke keturunan Ki Juru Martani. Sepeninggal Pakubuwana I terjadi lagi perebutan takhta Kartasura di antara putra, yaitu Amangkurat IV yang dibantu VOC melawan Pangeran Blitar, Pangeran Purbaya, dan Pangeran Dipanegara Madiun (Perang Suksesi III). Perang saudara ini berakhir tahun 1723 yang dimenangkan oleh Amangkurat IV.

B. Profile Buku Cergam

1. Sinopsis Buku Cergam Pindahnya Keraton Kartasura ke Keraton Surakarta

Isi cerita adalah inti dari sebuah buku cerita bergambar, disini Geo mengangkat isi cerita yang diadopsi dari buku sejarah “SALA Membangun” untuk buku cerita bergambar “Pindahnya Keraton Kartasura ke Surakarta”, adalah sebagai berikut :

Kota sala tidak dibangun dalam sehari, namun melalui sejarah yang panjang, di sebelah barat Kota Sala sekitar 10 km terdapat kecamatan yang bernama Kartasura, disana terdapat sebuah pasar Kartasura, mulai jalan beraspal arah ke selatan dalam jarak beberapa kilometer terdapat tembok setinggi 3,5 meter berbentuk segiempat. Dinding temboknya sudah kehilangan sisi luarnya tinggal tumpukan batu bata merah dan tampak kehijauan oleh rerumputan dan lumut, tebal dinding sekitar 1 meter, di situlah bekas Kraton Kartasura. Pada dinding sebelah utara masih terdapat bekas bongkaran yang ditutupi batu bata merah dan dilapisi semen. Disitulah awal runtuhnya kraton kartasura setelah diserbu prajurit pemberontakan cina yang dipimpin oleh Mas Garendi itu ditumpas oleh Cakraningrat pada abad ke 18.

Karena merasa terancam Sri Sunan Pakubuwana II bersama keluarga mengungsi ke Pacitan, Jawa Timur. Setelah pemberontakan berhasil ditumpas oleh Cakraningrat, kemudian Sri Sunan Pakubuwana II beserta kembali ke keraton kartasura. Namun, Kraton Kartasura sudah mengalami kerusakan dan Sri Sunan Pakubawana II memutuskan untuk memindahkan keraton ketempat lain. Disuruhnya Tumenggung Tirtowiguna dan Pangeran Wijil untuk mencari tempat pembangunan keraton yang baru. Tidak mudah menemukan tempat yang tepat untuk dibangun kompleks pembangunan keraton yang baru itu. Begitulah, ketika gajah putih yang mengantar Tumenggung Tirtowiguna dan Pangeran Wijil untuk mencari tempat keraton yang baru itu tiba di Dukuh Kadipala, maka utusan Sri Sunan Pakubuwana II itupun berhenti sejenak, tanah

disitu berbau wangi. Maka disebut dengan Talawangi, namun setelah dilaporkan ke Sri Sunan Pakubuwana II ternyata belum disetujui.

Lalu Para utusan keraton melanjutkan perjalanan ke timur menyeberangi Sungai Bengawan Sala. Sesampainya ke di desa Bekonang, tidak diketemukan kecocokan dan kembali menyusuri hutan lebat dan menemukan daerah berawa-rawa dan dipenuhi lumbu semacam tumbuhan air. Maka tempat tersebut dikenal dengan Kedung lumbu. Kesulitan memilih tempat, Tumenggung Tirtowiguna dan Pangeran Wijil memanjatkan doa. Sewaktu keduanya berdoa, terdengar suara yang tidak diketahui darimana asalnya:

“Hei, engkau yang sedang bertirakat, kalau engkau menginginkan sebuah tempat untuk ibukota kerajaan, pergilah ke desa Sala sebab itu dikehendaki Allah Swt bahwa nantinya akan menjadi sebuah kota yang besar dan makmur”

Setelah mendengar suara gaib itu maka Tumenggung Tirtowiguna dan pangeran Wijil pun segera mendatangi daerah yang ditunjukan suara gaib itu. Di desa Sala mereka menemui kepala desa yang bernama Kyai Sala. Kyai Sala juga menceritakan bahwa ia pernah mendengar suara gaib tentang dua orang utusan keraton yang hendak mencari tempat bagi pembangunan keraton yang baru.

“Itulah petunjuk Tuhan “ ujar kyai Sala.

Ketika penemuan Desa Sala itu dilaporkan kepada Sri Sunan Paku Buwana II maka segeralah diperintahkan agar Kedung Lumbu yang berawa

ditanamii dengan pepohonan. Tugas itu diberikan kepada bupati –bupati di daerah pantai. Tetapi usaha itu gagal, karena air terus saja mengalir, bahkan tampak ikan laut di dalam air danau kecil Kedung Lumbu. Kemudian terdengar lagi suara gaib :

“untuk menghentikan mengalirnya air dari sumber itu engkau harus menutupnya dengan Gong Sekar Delima dan kepala seorang penari bersama dengan daun daun lumbu”

Sang raja menafsirkan maksud dari suara gaib tersebut. Gong diartikan gangsa atau gamelan. Gangsa mengeluarkan bunyi (uni dalam bahasa jawa). Itu maknanya adalah orang yang menceritakan kisah itu, tidak lain adalah Kyai Sala kepala desa dan pemilik daerah itu. Sedangkan untuk kepala penari, dimaknai sebagai wayang, dalam bahasa jawa yang dikenal Ringgit. Ringgit adalah mata uang, berarti sejumlah mata uang, sekitar sepuluh ringgit. Begitulah akhirnya, sang raja memerintahkan untuk memberikan ganti rugi sejumlah sepuluh ribu ringgit kepada Kyai Sala untuk desa Sala yang akan digunakan lokasi pembangunan keraton Surakarta.

Benarlah, setelah diberi ganti rugi tanah miliknya itu maka usaha menimbuni sumber sumber air di rawa kedung lumbu berhasil. Ditutup dengan bunga merah delima dan daun lumbu. Tanah untuk penimbunannya berasal dari Kadipala. Kisah ini melukiskan bagaimana pemerintah kerajaan waktu itu meskipun berkuasa, akan tetapi memberikan ganti rugi terhadap hak milik penduduk yang diperlukan untuk pembangunan keraton Surakarta. Perpindahan kraton kartasura ke Sala. Sesungguhnya perpindahan Kraton

Kasunanan Kartasura ke Sala merupakan suatu rangkaian iring-iringan yang lengkap dalam barisan yang panjang. Kecuali para nayaka kraton yang menunggang kuda, keluarga raja dengan putri-putrinya yang diatas kereta Kyai Garuda dan di atas tandu usungan. Dan perjalanan itu yang membuka kehidupan serta perkembangan kota sala pada masa berikutnya hingga saat ini.

Ketika Sri Sunan Pakubuwana II bersama seluruh warga kraton itu akan meninggalkan kraton Kartasura, maka bersabdalah beliau : “Mayor van Hogendorp (utusan pemerintah Belanda) Adipati Pringgalaya, dan semua wargaku, Hari ini kuubah nama ibukota Kerajaan Kartasura menjadi Desa Wanakerta. Bolehlah kalian sebagai saksinya dan sebarluaskan berita ini”

Setelah rombongan keraton itu tiba di Sala. Bangsal pangrawit pun didirikan, semua di tata, maka Sri Sunan Pakubuwana II pada pertemuan kepada seluruh warga dan pejabat kraton, bersabdalah beliau

“Adipati pringgalaya, sindureja dan semuanya saja, dengar dan patuhi perintahku mulai hari ini menyatakan untuk mengubah nama dan status Desa Sala menjadi ibukota kerajaanku dengan nama kota SURAKARTA HADININGRAT. Sebarkan secara luas kepada semua orang di seluruh negeri jawa”

Meskipun perpindahan Keraton Kartasura ke Sala hanya dalam sehari perjalanan saja, namun kraton Surakarta dibangun kemudian secara bertahap. Perpindahan kraton itu sendiri yang terjadi pada tanggal 17 Februari 1747 merupakan suatu iring-irinngan atau semacam parade kolosal dalam suasana

semarak. Pembangunan kraton bertahap dari raja satu ke raja yang lain. Hingga sampai saat sekarang ini.

2. Gaya Ilustrasi Buku Cergam

Desain merupakan hal yang mampu menarik pikiran dan emosional anak, pada umumnya desain untuk anak-anak adalah desain yang sederhana namun mampu merangsang kreatifitas anak tersebut. Desain atau gaya ilustrasi yang akan diangkat oleh Geo yakni menggunakan referensi gaya ilustrasi seperti di film animasi *The Secret Of Kells* 2009. Geo juga memberi sedikit sentuhan gaya gambar yang sesuai dengan gaya gambarnya. Dengan gaya ilustrasi yang sederhana namun ekspresif dapat memberi kesan yang kuat pada anak.

Contoh gaya ilustrasi yang akan digunakan di cergam *Pindahnya Keraton Kaertasura ke Surakarta* supaya sesuai dengan tema yang diambil yakni gaya gambar animasi “ *The Secret Of Kells* 2009 “ yang menginspirasi Geo dalam pembuatan cergam:



Gambar 2.1. Cuplikan film *The Secret of Kelss* 2009
(Sumber : Film *The Secret of Kelss* 2009)

3. Teknik Perancangan Karya

Dalam Proses pengerjaan buku cerita bergambar, tentulah memiliki konsep perancangan yang digunakan agar pembuatan cerita dapat runtut dan teratur sehingga memudahkan Geo untuk menentukan alur cerita dan gaya ilustrasi yang akan digunakan. Adapun visualisasi perancangan pada buku cerita “Pindahnya Keraton Kartasura ke Surakarta” sebagai berikut :

a. Story Board

Perlunya pembuatan story board pada proses karya adalah, agar Geo dapat menyusun alur cerita dan mebagi plot-plot yang akan diceritakan pada buku cerita bergambar. Pembuatan story board menggunakan pensil mekanik dan media kertas sebagai alas.

b. Pembuatan Sketsa

Sketsa adalah merupakan rancangan yang kasar dari suatu komposisi atau sebagian komposisi dibuat demi kepuasan pribadi. Pribadi seniman ada beberapa hal yaitu skala, perbandingan, komposisi, penyinaran dan lain sebagainya (Linda Murray dan Peter). Sketsa sangat diperlukan sebagai media penuangan ide dasar sebelum dikembangkan dan disempurnakan sebagai ilustrasi yang sebenarnya. Proses sketsa kasar dilakukan pada media kertas yang digambar dengan pensil sebaagi contoh membuat seketsa di perangkat lunak komputer yaitu dengan Adobe Photoshop. Penggunaan photoshop sebagai media pembuatan sketsa sengaja dilakukan agar meminimalisirkan kesalahan-kesalahan pada saat pembuatan sketsa.



Gambar 2.2. Sketsa buku cergam
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)

c. Pewarnaan (Digital Painting)

Dalam pewarnaan, Geo masih menggunakan perangkat lunak yang sama yaitu Adobe Photoshop. Geo menggunakan tehnik pewarnaan Digital Painting, yaitu tehnik pewarnaan digital menggunakan grapich tablet langsung ke Komputer.



Gambar 2.3. Colouring menggunakan tehnik painting
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)

d. Texting (Penulisan)

Texting adalah proses pengisian teks pada halaman di buku cerita yang di mana proses ilustrasi sudah finishing. Lettering juga berfungsi sebagai penjelasan keadaan dan alur cerita di dalam sebuah cerita bergambar, teks berupa narasi atau potongan percakapan antar tokoh yang digambarkan pada halaman tersebut, sehingga pembaca dapat mengerti keadaan dan alur cerita pada buku cerita bergambar. Pemilihan font yang mudah dibaca dan kalimat yang mudah dipahami menjadi kriteria yang penting sehingga dapat menyampaikan pesan pada buku cerita dengan jelas.



Gambar 2.4. Texting pada halaman
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)

Untuk lettering atau penulisan pada isi cerita bergambar, menggunakan font "Gilles' Comic Font" karena karakter font yang sederhana dan mudah dibaca terutama bagi anak-anak, selain itu karakter font ini cocok disandingkan dengan desain dan gaya ilustrasi yang dibuat. Berikut contoh dari font "Gilles' Comic Font":

Aa Bb Cc Dd Ee Ff
Gg Hh Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Oo Pp Qq
Rr Ss Tt Uu Vv Ww
Yy Zz
0123456789

Gambar 2.5. font "Gilles' Comic Font"
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)

4. Visualisasi Karya

Setelah menentukan konsep perancangan cerita bergambar “Pindahnya Keraton Kartasura ke Surakarta” yang meliputi story board, sketsa, pewarnaan hingga pembubuhan teks kemudian dilanjutkan dengan langkah teknik pelaksanaan :

a. Desain Karakter

Desain karakter merupakan hal yang penting dalam perancangan cerita bergambar, cirikhas yang penulis lakukan saat pembuatan tokoh-tokoh pada cerita “Pindahnya Keraton Kartasura ke Surakarta” terinspirasi oleh beberapa artist design character dengan gaya ilustrasi yang menarik dan cocok untuk reverensi gaya ilustrasi. Karakter dibuat semenarik dan sesederhana supaya dapat memberi kesan pada pembaca sehingga cerita dan

pesan dapat tersampaikan dengan baik. Dan berikut adalah beberapa desain karakter yang penulis rancang untuk pembuatan ilustrasi tokoh :

1) Sri Sunan Pakubawana II

Raja keraton Surakarta pada saat itu.



Gambar 2.6. Karakter
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)

2) Tumenggung Tirtowiguna

Tumenggung Tirtowiguna seorang pujangga istana yang diutus untuk mencari lokasi yang tepat untuk pindahnya keraton.



Gambar 2.7. Karakter
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)

3) Pangeran Wijil

Pangeran Wijil adalah kerabat keraton yang membantu Tumenggung Tirtawiguna mencari lokasi yang tepat untuk pindahnya keraton.



Gambar 2.8. Karakter
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)

4) Kyai Sala

Kyai Sala adalah kepala desa dari desa Sala.



Gambar 2.9. Karakter
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)

b. Desain Cover

Cover adalah suatu tampilan depan yang mencerminkan kesan untuk menarik calon pembacanya. Maka dari itu, dalam pembuatannya, tidak boleh asal-asalan. Untuk buku cerita “Pindahnya Keraton Kartasura ke Surakarta” Geo membuat cover yang sesuai dengan tema cerita dengan memadukan antara teks dan sedikit tambahan ilustrasi, diharapkan dapat menyampaikan pesan pada cover yang dibuat.

Judul pada cover menggunakan font Chasing The Ice karena menurut Geo font tersebut memiliki karakter santai dan ada sedikit unsure culture sehingga mampu menggambarkan isi pesan pada buku cerita yang berisikan cerita sejarah. Dengan menambahkan sedikit ilustrasi pada desain logo atau logo gram yaitu motif-motif yang berfungsi memperkuat konsep tentang sejarah, khususnya daerah Jawa. Dan paduan warna yang

penulis gunakan diantaranya, biru muda, coklat muda, dan ungu tua. Warna-warna tersebut menggambarkan unsur tradisional namun di beri sedikit warna biru yang menggambarkan sesuatu yang baru, Jadi logo ini memfilosofikan sebuah kisah sejarah tidak lagi kisah yang membosankan. Dengan ini penulis percaya akan memberikan daya tarik yang kuat pada target audience.



Gambar 2.10. Desain Cover
(Sumber : Data dari Giovanni 2020)

1) Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan pada judul adalah gaya ilustrasi dari Geo sebagai pembuat karya, namun tetap menggunakan referensi dari gaya gambar seperti di film animasi The Secret of the Naga. Gaya gambar seperti di film animasi The Secret of the Naga.

2) Tipografi Judul

Tipografi yang digunakan untuk judul cergam “Pindahnya Keraton Kartasura ke Surakarta” adalah font chasing the ice, alasan penulis menggunakan huruf tersebut karena jenis huruf tersebut sangat mewakili tema dan mampu memberi pesan tentang judul cergam yang

bertemakan tentang cerita sejarah untuk anak-anak. Berikut adalah contoh dari font chasing the ice:

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh
Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp
Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Yy
Zz 0123456789

Gambar 2.11. Font Cover
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)

3) Warna Judul

Pemilihan warna disesuaikan dengan tema cergam “Pindahnya Keraton Kartasura ke Surakarta” yakni warna coklat muda, coklat tua, biru muda. Alasan memilih warna coklat tua karena melambangkan kebudayaan dan kenyamanan, ungu tua melambangkan suatu perubahan, biru mudat melambangkan sesuatu yang baru dan childish,.Berikut ini beberapa artian warna yang diwakili dari masing-masing warna tersebut.



Gambar 2.12. Logo
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)

c. Halaman Isi Cergam



Gambar 2.13. Halaman Cergam
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)



Gambar 2.14. Halaman Cergam
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)



Gambar 2.15. Halaman Cergam
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)



Gambar 2.16. Halaman Cergam
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)



Gambar 2.17. Halaman Cergam
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)



Gambar 2.18. Halaman Cergam
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)



Gambar 2.19. Halaman Cergam
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)



Gambar 2.20. Halaman Cergam
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)



Gambar 2.21. Halaman Cergam
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)



Gambar 2.22. Halaman Cergam
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)



Gambar 2.23. Halaman Cergam
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)



Gambar 2.24. Halaman Cergam
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)



Gambar 2.25. Halaman Cergam
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)



Gambar 2.26. Halaman Cergam
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)



Gambar 2.27. Halaman Cergam
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)



Gambar 2.28. Halaman Cergam
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)



Gambar 2.29. Halaman Cergam
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)



Gambar 2.30. Halaman Cergam
(Sumber : Data dari Geovanni 2020)



Gambar 2.31. Halaman Cergam
(Sumber : Data dari Giovanni 2020)



Gambar 2.32. Halaman Cergam
(Sumber : Data dari Giovanni 2020)

Perancangan Visualisasi Halaman Cergam

- 1) Jumlah halaman 40 halaman. 1 halaman pembuka 38 halaman isi dan 1 halaman penutup.
- 2) Ukurang cergam 20 cm x 20 cm.
- 3) Format cergam persegi.
- 4) Arah membaca dari kiri, ke kanan.
- 5) Media atau gambar menggunakan bahan kertas art paper 150gr dan 260gr, untuk halaman isi dan cover.
- 6) Finishing dengan jilid.