

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI KARIKATUR
PARIBASAN JAWA



PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2013

INV	4121/H/S/2013
KLAS	
TEF	08-04-2013

11. P

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI KARIKATUR *PARIBASAN JAWA*



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Galuh Sekartaji



PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2013



PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI KARIKATUR
PARIBASAN JAWA

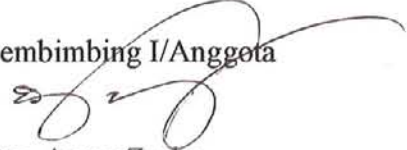


Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat utama memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Disain Komunikasi Visual
2013

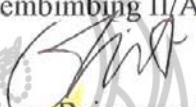
Tugas Akhir Perancangan Berjudul :

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI KARIKATUR *PARIBASAN JAWA* diajukan oleh Galuh Sekartaji NIM. 081 1669 024 Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 31 Januari 2013 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Anggota


Drs. Asnar Zacky
NIP. 1970807 198503 1 003

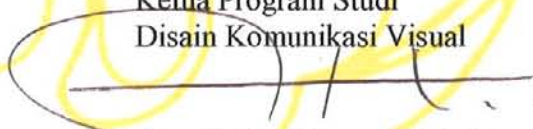
Pembimbing II/Anggota


Terra Bajragosa, M.Sn.
NIP. 19810412 200604 1 004

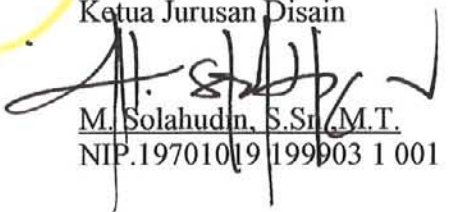
Cognate/Anggota


Drs. Wibowo, M.Sn.
NIP. 19570318 1987 03 1 002

Ketua Program Studi
Disain Komunikasi Visual


Drs. Hartono Karnadi, M. Sn.
NIP. 19650209 199512 1 00

Ketua Jurusan Disain


M. Solahudin, S.Sn./M.T.
NIP. 19701019 199903 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia
Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198802 2 002





Lebih baik menjadi lentera di bukit yang gelap, daripada menjadi lampu besar di tempat yang terang...

(Saptoto)



Suradhira jayaningrat lebur dening pangastuti..

(R.Ng. Ranggawarsito)



Seperti waktu yang tidak pernah berhenti berputar ...

Tidak ada kata menyerah, melainkan berserah ...

Dedikasi

untuk Suwargi Eyang Kakung.....

untuk Elsa, Amira, Satriyo dan Wening.....

untuk semua teman-teman kecilku.....



UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa yang selalu menaungi, menenangkan, dan membimbing penulis dalam menyelesaikan Karya Tugas Akhir sebagai syarat menyelesaikan studi di Jurusan Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir Perancangan ini juga dapat terwujud berkat peran serta dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, ibu Dr. Suastiwi, M.Des.
2. Ketua Jurusan Disain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bapak M. Solahudin, S.Sn., M.T.
3. Ketua Program Studi Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
4. Dosen Pembimbing I, bapak Drs. Asnar Zacky , atas semangat, arahan dan ide segar untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Dosen Pembimbing II, bapak Terra Bajragosa, M.Sn., atas ide segar, arahan dan dorongannya selama menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Drs. Wibowo, M.Sn, selaku Cognate dan Dosen Wali, atas kesabaran, nasehat dan bimbingannya selama masa studi dan Tugas Akhir.
7. Bapak P. Gogor Bangsa, M.Sn., selaku koordinator Tugas Akhir atas segala kemudahan yang diberikan.
8. Bapak FX. Widyatmoko , M.Sn. atas tuntunan dan inspirasi dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.
9. Keluarga tercinta atas kasih sayang yang menjadi motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Satriyo Aditya Laksono, untuk motivasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

11. Rato, Rembrandt, Mario, Deni, Abe, Risna, Ari, yang telah banyak membantu dalam proses Tugas Akhir ini.
12. Mas Septa Cartoon, untuk waktu dan kesediaannya dalam berbagi wawasan.
13. Pak Yoyok Wayang Ukur, atas inspirasi dan wawasan yang diberikan.
14. Mbak Dewi, Pace Dicky, Mas Tori, atas waktu, semangat, dan teman bertukar pikiran.
15. Bapak Dwi Maryanto sekeluarga, atas doa dan semangatnya.
16. Hepi Genk dan Mbak Sum, untuk kesabaran dan bantuannya.
17. Insert Dokumen Solution, atas dukungannya untuk anak-anak Tugas Akhir.
18. Langit Biru dan segenap teman-teman seperjuangan Tugas Akhir.
19. Satriyo, Wening, Elsa, Amira, dan semua teman-teman kecil yang menjadi inspirasi dan tujuan dalam Tugas Akhir ini.
20. Mas Iwank dan Mbak Cosi untuk bantuan dan dukungannya.
21. Mas Kris Freak T-shirt untuk waktu dan tenaga yang diberikan.
22. Keluarga Urak-Urek Studio, untuk motivasi dan doanya.
23. KMK ISI St. Herman Jansen untuk penghiburan dan bantuan yang diberikan.
24. KMK ISI St. Cecilia atas doa dan bantuannya.
25. Para pegawai dan staff yang memberi kemudahan dalam proses Tugas Akhir.
26. Serta semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

Yogyakarta, 29 Februari 2012

KATA PENGANTAR

Kebudayaan merupakan jendela bagi setiap manusia untuk semakin mengetahui jati dirinya. Pulau Jawa dikenal dengan beragam kebudayaannya yang kental dan nilai luhur yang masih terjaga. Di satu sisi, pulau Jawa juga merupakan pusat pemerintahan sekaligus perekonomian yang menjadi penampung pengaruh globalisasi dan budaya asing. Dampaknya terjadi proses akulturasi budaya sekaligus pendangkalan makna di masyarakat, sehingga budaya Jawa yang sarat akan nilai moral dan makna yang dalam mulai ditinggalkan bahkan dianggap kuno.

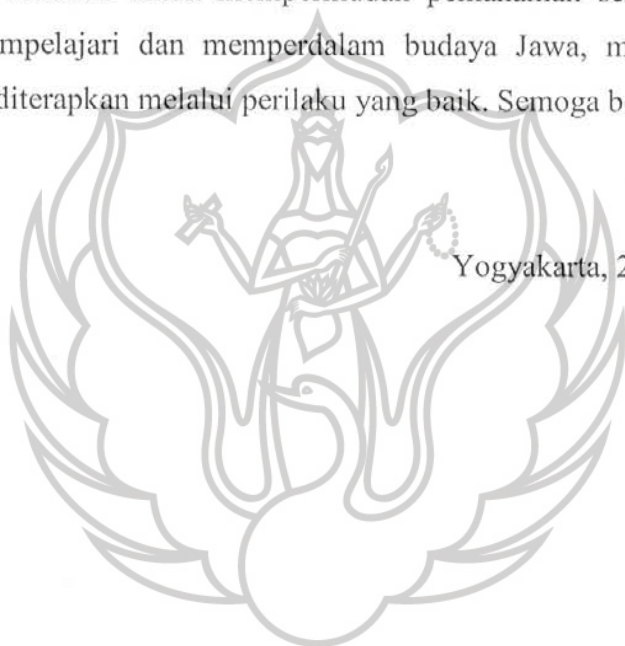
Remaja merupakan sasaran empuk arus jaman sekaligus penentu arah suatu bangsa. Perkembangan karakter remaja sangat tergantung bagaimana mereka menyerap peristiwa dan kebiasaan di sekitarnya. Peran manusia saat ini mulai tergeser dengan peran teknologi yang menawarkan kecepatan, tepat, dan praktis sekaligus mengakibatkan pembentukan karakter remaja yang serba praktis, instan, dan menghindari kesulitan termasuk dalam ketertarikan untuk mempelajari dan memahami budayanya. Keadaan tersebut mengarah pada perilaku yang menyimpang dan merugikan banyak orang, maka sangat disadari remaja membutuhkan pembekalan moral dan budi pekerti dalam mempersiapkan pribadinya untuk berperan serta di masyarakat.

Paribasan Jawa merupakan salah satu wujud warisan kebudayaan berupa sebuah ungkapan tentang perumpamaan peristiwa dan perilaku manusia dalam kehidupan sosialnya. Esensinya mengandung nasehat, norma, dan nilai-nilai luhur kehidupan yang berfungsi sebagai kontrol sosial sekaligus menumbuhkan keharmonisan dalam bermasyarakat. Hal ini dirasa tepat untuk diangkat sebagai materi pembelajaran sekaligus pembekalan moral bagi remaja.

Buku ilustrasi merupakan media edukatif yang paling mudah dijangkau, serta dihadirkan dengan bahasa verbal dan visual yang cenderung lebih mudah dipahami oleh masyarakat. Bahasa visual juga merupakan sarana penghibur bagi remaja agar semakin giat membaca. Karikatur merupakan suatu jenis ilustrasi

yang sifatnya menyindir sekaligus hasil dari pengolahan sebuah peristiwa nyata dan pesan moral. *Paribasan Jawa* dan karikatur merupakan dua hal yang memiliki kesamaan, yaitu adanya unsur nasehat, sindiran dan metafora yang semakin memancing remaja untuk mengembangkan daya imajinasinya sekaligus memperingan wacana yang berat sehingga memudahkan proses transfer ilmu.

Budi pekerti merupakan salah satu kebutuhan rohani yang semakin membentuk karakter kita menjadi pribadi yang lebih baik dan menciptakan keselarasan sekaligus keseimbangan alam dan sekitarnya. Dengan kata lain kebudayaan adalah vitamin yang semakin menyehatkan jiwa. Perancangan buku ilustrasi karikatur *paribasan Jawa* ini diharapkan menjadi pedoman, tuntunan, sekaligus media edukatif untuk mempermudah pemahaman sekaligus menarik minat untuk mempelajari dan memperdalam budaya Jawa, maka fungsi dan maknanya dapat diterapkan melalui perilaku yang baik. Semoga bermanfaat.



Yogyakarta, 29 Februari 2013

Penulis

ABSTRAK

Perancangan Buku Ilustrasi Karikatur *Paribasan Jawa*

Oleh : Galuh Sekartaji

NIM: 0811785024

Budaya dan nilai luhur nenek moyang merupakan jendela setiap manusia untuk semakin mengenal jati dirinya. Remaja rentan pada arus jaman sehingga membutuhkan pembekalan moral untuk hidup bermasyarakat. *Paribasan Jawa* adalah salah satu wujud dari warisan kebudayaan berupa sebuah ungkapan dengan unsur metafora, perbandingan, sebab akibat dan mengandung nasehat yang berfungsi sebagai kontrol sosial. Eksistensi *paribasan Jawa* perlu dijaga untuk pembekalan moral yang membentuk kebiasaan yang baik, maka diperlukan perancangan media edukasi yang menarik dan komunikatif.

Perancangan ini merupakan proses pengemasan *paribasan Jawa* ke dalam bentuk baru, yaitu karikatur yang bersifat satire dan mengandung unsur humor. Rancangan karikatur merupakan visualisasi arti baku *paribasan Jawa* yang dijabarkan melalui makna denotatif dengan mengangkat realita sosial, dan konotatif yaitu menambahkan unsur metafora yang mengandung imajinasi sebagai penghibur. Perancangan ini diwujudkan dalam bentuk buku ilustrasi karikatur disertai pesan verbal berupa uraian penjelasan makna setiap *paribasan Jawa* dengan 2 bahasa, yaitu bahasa Jawa dan bahasa Indonesia untuk mempermudah pemahamannya.

Perancangan buku ilustrasi karikatur *paribasan Jawa* ini adalah salah satu inovasi pembelajaran sekaligus media baru untuk pedoman, tuntunan, dan transfer ilmu guna memudahkan pemahaman nilai budaya Jawa, sehingga dapat diterapkan menjadi tindakan nyata melalui kebiasaan baik di masyarakat.

Kata kunci : ilustrasi, karikatur, *paribasan Jawa*, budaya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTO.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Perancangan.....	8
E. Manfaat Perancangan.....	8
F. Batasan Perancangan.....	9
G. Metode Perancangan.....	9
H. Skemantika Perancangan.....	12
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS PERANCANGAN	
A. IDENTIFIKASI DATA	
1. Identifikasi tentang Buku Ilustrasi	
a. Definisi Buku Ilustrasi.....	13

b.	Sejarah Perkembangan Buku Ilustrasi.....	14
c.	Perkembangan Buku Ilustrasi Cetak.....	16
d.	Perkembangan Buku Ilustrasi di Indonesia.....	18
2.	Identifikasi Materi Buku Bacaan	
a.	Tinjauan tentang Kartun.....	25
b.	Perkembangan Karikatur di Indonesia.....	32
c.	Karikaturis Indonesia.....	34
d.	Fungsi Kartun.....	43
e.	Elemen Karikatur.....	48
f.	Gaya Ilustrasi.....	57
g.	Elemen Buku Ilustrasi.....	59
h.	Identifikasi Tema dan Ide Cerita.....	62
3.	<i>Paribasan Jawa</i> dalam Kehidupan Remaja dan Masyarakat...	69
4.	Tinjauan Teori	
a.	Denotatif dan Konotatif.....	72
b.	Metafora.....	75
B. ANALISIS DATA		
1.	Analisis Profil Pembaca.....	77
2.	Analisis Kelemahan dan Kelebihan Perancangan.....	78
3.	Kesimpulan Analisis.....	81
BAB III KONSEP DESAIN		
A. TUJUAN KREATIF.....		
B. STRATEGI KREATIF		
1.	Target Audience.....	83
2.	Media Utama dan Pendukung.....	85
3.	Penerbit	86
4.	Isi Pesan.....	88
5.	Bentuk Pesan.....	89
6.	Gaya Penulisan Naskah.....	90
7.	Gaya Visual.....	91

8. Teknik Visualisasi.....	91
C. PROGRAM KREATIF	
1. Judul Buku.....	96
2. Sinopsis.....	96
3. Storyline.....	97
4. Script.....	102
5. Cover Depan sampai Belakang.....	129
6. Finishing.....	129
D. BIAYA KREATIF.....	129

BAB IV VISUALISASI

A. DATA VISUAL	
1. Data Situasi Remaja.....	134
2. Tokoh.....	135
3. Materi dan setting.....	136
B. VISUALISASI COVER DEPAN DAN COVER BELAKANG	
1. Layout.....	137
2. Tipografi.....	138
3. Visualisasi Tipografi Judul.....	139
4. Studi Tipografi Dialog dalam Ilustrasi.....	140
5. Warna.....	141
6. Visualisasi warna cover.....	142
C. VISUALISASI HALAMAN	
1. Tipografi.....	143
2. Warna.....	145
3. Layout Halaman.....	146
4. Visualisasi Karakter.....	149
5. Visualisasi <i>Paribasan Jawa</i>	151
D. FINAL DESAIN	
1. Media Utama.....	176
2. Media Pendukung.....	229

BAB V KESIMPULAN

A. KESIMPULAN.....	235
B. SARAN.....	236
DAFTAR PUSTAKA.....	238
LAMPIRAN.....	240



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Contoh Ilustrasi Kuno Huruf Hieroglyph.....	14
Gambar 2.2	: Ilustrasi Purba berupa cap tangan di Goa Leang-Leang, Sulawesi Selatan.....	14
Gambar 2.3	: Lembar naskah <i>papyrus</i>	15
Gambar 2.4	: Buku Injil Logam.....	15
Gambar 2.5	: <i>Ars Moriendi (art of dying)</i>	17
Gambar 2.6	: Wayang Beber.....	19
Gambar 2.7	: Wedhana Gapura naskah Babad Pakualaman Jilid II.....	19
Gambar 2.8	: Contoh <i>gag cartoon</i>	26
Gambar 2.9	: Komik Strip Benny & Mice.....	28
Gambar 2.10	: Kartun editorial masalah pendidikan.....	29
Gambar 2.11	: Karikatur Tokoh Politik oleh Moh. Surya.....	30
Gambar 2.12	: Karikatur Fikiran Rakjat karya Bung Karno.....	33
Gambar 2.13	: GM Sudarta.....	34
Gambar 2.14	: Oom Pasikom.....	36
Gambar 2.15	: Dwi Koendoro.....	37
Gambar 2.16	: Karakter Tokoh Panji Koming karya Dwi Koen.....	38
Gambar 2.17	: Jitet K. dengan karya Asing.....	40
Gambar 2.18	: Bad Nutrition vs Good Nutrition.....	41
Gambar 2.19	: Benny Rachmadi.....	42
Gambar 2.20	: Karikatur yang menyindir calon presiden 2010.....	43
Gambar 2.21	: Iklan kartun Konidin.....	44
Gambar 2.22	: Kartun ilustrasi Artikel.....	45
Gambar 2.23	: Karikatur sebagai Kritik	46
Gambar 2.24	: Karikatur pendidikan sex.....	47
Gambar 2.25	: Garis sebagai Gerak.....	48
Gambar 2.26	: Garis sebagai Arah.....	48
Gambar 2.27	: Macam Bentuk Balon Kata.....	50
Gambar 2.28	: Macam-macam Bunyi Huruf.....	51

Gambar 2.29	: Macam-macam Mimik.....	52
Gambar 2.30	: Gesture pada Kartun.....	52
Gambar 2.31	: Perbedaan kartun dengan ilustrasi.....	53
Gambar 2.32	: Pola Anatomi.....	53
Gambar 2.33	: Bentuk Wajah pada Kartun.....	54
Gambar 2.34	: Perubahan Setting karya I.B. Sakuntala.....	55
Gambar 2.35	: Pola Deformasi.....	56
Gambar 2.36	: Satuan Gambar dalam Kartun.....	57
Gambar 2.37	: Ilustrasi Novel Grafis Epileptik Karya David B.....	58
Gambar 2.38	: Cover Novel Grafis Hanyut karya Yoshihiro Tatsumi.....	58
Gambar 2.39	: Bersepeda di Pasar Gambir.....	59
Gambar 2.40	: Anonim.....	73
Gambar 2.41	: Fungsi Penambat Kartun I.B. Sakuntala.....	74
Gambar 2.42	: Fungsi Pemancar pada Kartun I.B. Sakuntala.....	75
Gambar 3.1	: Logo Kepustakaan Populer Gramedia.....	87
Gambar 3.2	: Contoh Kartun Sederhana karya pribadi.....	91
Gambar 3.3	: Arsir Searah.....	92
Gambar 3.4	: Arsir Silang.....	92
Gambar 3.5	: Arsir Acak.....	92
Gambar 3.6	: Ilustrasi karya J. Walters van Blom.....	93
Gambar 3.7	: Layout buku Pariwisata terorisme.....	93
Gambar 3.8	: Nuansa Warna Pensil Warna.....	94
Gambar 3.9	: Ilustrasi Paribasan Jawa karya Asnar Zacky.....	95
Gambar 3.10	: Desain Kover Kartun Town Boy dan Kampung Boy.....	95
Gambar 4.1	: Situasi remaja SMA.....	134
Gambar 4.2	: Tokoh.....	135
Gambar 4.3	: Property dan Setting.....	136
Gambar 4.4	: Rough Layout Judul.....	137
Gambar 4.5	: Warna cover.....	141
Gambar 4.6	: Visualisasi warna Cover.....	142
Gambar 4.7	: Warna Goresan dari Pensil warna.....	145

Gambar 4.8	: Rough Layout halaman.....	147
Gambar 4.9	: Rough Layout Halaman.....	148
Gambar 4.10	: Karakter Gupala.....	149
Gambar 4.11	: Gupala.....	150
Gambar 4.12	: Sketsa Karikatur konotatif adhigang Adhigung Adhiguna	152
Gambar 4.13	: Sketsa Karikatur Denotative Adhigang adhigung adhiguna	153
Gambar 4.14	: Sketsa Karikatur Denotative Aja Dumeh.....	154
Gambar 4.15	: Sketsa Karikatur Konotatif Aja Dumeh.....	155
Gambar 4.16	: Sketsa Karikatur Denotative Becik ketitik ala ketara.....	156
Gambar 4.17	: Sketsa Karikatur Konotatif becik ketitik ala ketara.....	157
Gambar 4.18	: Sketsa Karikatur Konotatif Anak Polah Bapa kepradah...	158
Gambar 4.19	: Sketsa Karikatur Denotatif Anak Polah Bapa Kepradah...	159
Gambar 4.20	: Sketsa Karikatur Konotatif Emban Papan.....	160
Gambar 4.21	: Sketsa Karikatur Denotatif Emban Papan.....	161
Gambar 4.22	: Sketsa Karikatur Konotatif Ajining Dhiri Gumantung ing lathi.....	162
Gambar 4.23	: Sketsa Karikatur Denotatif Ajining Dhiri Gumantung ing lathi.....	163
Gambar 4.24	: Sketsa Karikatur Konotatif Aja Nguthik-uthik Macan Turu.....	164
Gambar 4.25	: Sketsa Karikatur Denotatif Aja Nguthik-uthik Macan Turu.....	165
Gambar 4.26	: Sketsa Karikatur Konotatif Adhang-adhang Tetesing Embun.....	166
Gambar 4.27	: Sketsa Karikatur Denotatif Adhang-adhang Tetesing Embun.....	167
Gambar 4.28	: Sketsa Karikatur Denotatif Alon-alon Waton Kelakon.....	168
Gambar 4.29	: Sketsa Karikatur Konotatif Alon-alon Waton Kelakon.....	169
Gambar 4.30	: Sketsa Karikatur Denotatif Esuk Dhele	

Sore Tempe.....	170
Gambar 4.31 : Sketsa Karikatur Konotatif Esuk Dhele	
Sore Tempe.....	171
Gambar 4.32 : Sketsa Karikatur Denotatif Kriwikan	
dadi Grojogan.....	172
Gambar 4.33 : Sketsa Karikatur Konotatif Kriwikan	
dadi Grojogan.....	173
Gambar 4.34 :Sketsa Karikatur Denotatif Rawe-rawe	
Rantas Malang-malang Putung.....	174
Gambar 4.35 :Sketsa Karikatur Konotatif Rawe-rawe	
Rantas Malang-malang Putung.....	175
Gambar 4.36 :Cover Depan dan Belakang.....	176
Gambar 4.37 :Layout Halaman.....	177
Gambar 4.38 :Kaos dan Hoodie Bag.....	229
Gambar 4.39 : Pin dan Pembatas Buku.....	230
Gambar 4.40 : Stiker.....	231
Gambar 4.41 : Poster Pameran.....	232
Gambar 4.42 : Kalender.....	240
Gambar 4.43 : Mug.....	234

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Pola Konsep Visualisasi.....	89
Tabel 2 : Storyline.....	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jawa adalah pusat pemerintahan yang daerahnya berkembang pesat, begitu pula masyarakatnya. Sebagai pusat pemerintahan, Jawa terbuka dan menjadi target bagi pengaruh asing. Namun Jawa juga dikenal memiliki kearifan lokal yang kental. Kearifan lokal tersebut diwariskan secara turun temurun, secara tertulis maupun dari mulut ke mulut.

Kebudayaan Kraton dipublikasikan melalui babad atau cerita sejarah¹. Adapun tradisi pedesaan berupa dongeng, parikan, dan tutur lisan sebagai sarana penyebarannya. Pada pokoknya, babad merupakan dokumentasi tertulis, sedangkan cerita rakyat termasuk sarana komunikasi lisan.²

Ditinjau dari kutipan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa masyarakat mengenal bentuk sastra tertulis dan sastra lisan. Peribahasa adalah salah satu wujud sastra lisan karena dalam penyebarannya melalui jalur lisan, bersifat inovatif atau jarang mengalami perubahan dari waktu ke waktu, kemudian dalam proses perkembangannya didokumentasikan tertulis. Peribahasa Jawa atau biasa disebut *paribasan* merupakan penggambaran suatu keadaan yang diwujudkan melalui ungkapan perumpamaan. *Paribasan* tersebut kadang menggunakan simbol dari karakter benda maupun istilah sehari-hari yang menekankan pada perilaku manusia dan sebab akibatnya. Dalam kesusatraan Jawa, *paribasan* merupakan jenis ungkapan yang menggambarkan interaksi sosial (hubungan horizontal). Ungkapan tersebut dapat berfungsi sebagai ungkapan syukur maupun kontrol sosial.

Kondisi masyarakat Indonesia mengalami perubahan pesat, terutama di pulau Jawa sebagai pusat pemerintahan. Dimulai dengan

¹ Sartono, 1986:3.

² Dr Purwandi, M. Hum., 'Fungsi Folklor Jawa', dalam *Folklor Jawa*, Pura Pustaka, Yogyakarta, 2009, hal. 3.

berkembangnya pemahaman Barat yang menggiring masyarakat melupakan nilai – nilai moral dan budaya dari leluhur yang dianggap kuno. Masyarakat digiring untuk lebih memperhatikan sisi realitas baru yang mengarah pada kenyamanan, penampilan, kesempurnaan, kebebasan hasrat. Bangsa Barat seperti kebanyakan negara Eropa dan Amerika merupakan negara industri maju tentunya memiliki daya hidup dan kemakmuran yang lebih tinggi dari negara berkembang seperti Indonesia. Tentu saja hal tersebut didorong oleh kualitas sumber daya manusia yang terkelola dengan baik, begitu pula dengan kultur kerja yang berbeda pula. Ukuran yang dipakai untuk mengkotakkan negara-negara maju (*developed*) dengan yang belum maju (*underdeveloped* atau *developing*) sepenuhnya berdasarkan ukuran ekonomi yang dipakai permulaannya oleh ahli-ahli ekonomi Barat.³ Hal tersebut berakar dari penuturan seorang pembina ilmu pengetahuan modern, Francis Bacon bahwa tujuan utama pengetahuan adalah “menganugerahkan hidup manusia dengan penemuan baru dan kekayaan” dan menganjurkan agar manusia membina dan meluaskan kekuasaan dan penguasaan umat manusia di seluruh dunia.⁴ Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa secara tidak langsung ada pembenaran terhadap *intervensi* dari negara-negara maju yang kemudian mempengaruhi pola pikir masyarakat Indonesia. Jika dibandingkan dengan pencapaian Indonesia di bidang pembangunan ekonomi dan ketertiban, akan menjadi hal yang maktum apabila pada akhirnya kita menggunakan pemikiran Barat yang sudah terbukti keberhasilannya. Namun tidak semua hal yang terlihat baik itu sesuai dengan karakter masyarakat Indonesia.

Bersamaan dengan kemajuan ekonomi serta meningkatnya kemakmuran, kita melihat tanda-tanda lenyapnya kedalaman (*deepness*). Masyarakat kontemporer kita lebih menyenangi gaya ketimbang makna,

³ Mochtar Lubis, ‘Dunia Kini’, dalam *Mamusia Indonesia*, Yayasan Obor Indonesia, Jakarta, 2008, hal.54.

⁴ *Ibid*, hal. 55.

lebih menghargai penampilan ketimbang kedalaman, lebih mengejar kulit ketimbang isi.⁵

Pendapat di atas juga didukung oleh fakta yang terlihat dari ciri-ciri masyarakat modern yang sering merasa cemas, terburu-buru, tidak bahagia, merasa terpencil, kurangnya kemesraan dengan keluarga, hingga banyak pula yang stress bahkan sakit jiwa karena tidak mendapatkan posisi kekuasaan tertinggi, sebagai contoh para caleg yang gagal terpilih akhirnya menjadi gila.

Mochtar Lubis menyimpulkan karakter manusia Indonesia saat ini menjadi enam sifat, yaitu 1) munafik atau hipokrit, salah satunya menyuburkan sikap ABS (Asal Bapak Senang), 2) enggan dan segan bertanggung jawab atas perbuatannya, 3) bersikap dan berperilaku feodal, contoh kasus adalah dicalonkannya istri pejabat atau menteri menjadi caleg dengan mudahnya, 4) percaya takhayul, 5) artistik, berbakat seni, 6) lemah watak atau karakternya, digambarkan dengan ketidaksanggupan untuk mempertahankan prinsip dengan mudah terbawa arus. Keenam ciri tersebut dapat terlihat dari media yang menawarkan sarapan pagi berupa peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalam maupun di luar pemerintahan. Jika ditinjau dari perspektif masyarakat Jawa, masa ini merupakan masa *gara-gara*, yang dalam dunia pewayangan adalah babak munculnya Punakawan (Semar, Gareng, Petruk, Bagong) yang mengkritisi polah para ksatria melalui sindiran-sindiran yang berbau humor. Punakawan adalah simbol dari rakyat menengah ke bawah, dan ksatria adalah simbol dari pemerintah dan kalangan menengah ke atas. Sama halnya dengan rakyat yang saat ini bebas bicara dan menyindir melihat perilaku pemerintah yang berkuat pada kepentingannya sendiri. Dan dampaknya bisa mengarah pada tindakan kritis maupun pemakluman yang mengarah pada kebiasaan buruk yang membudaya.

Remaja yang merupakan generasi penerus menjadi sasaran empuk arus jaman. Seperti dampak yang disampaikan di atas, pembentukan dan

⁵ Yasraf Amir P., 'Berbagai Titik Realitas', dalam *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-batas Kebudayaan*, Matahari, Bandung, 2010. hal. 39.

penanaman moral remaja tergantung pada lingkungan terdekatnya karena remaja sedang mengalami proses pembentukan karakter. Saat ini perilaku remaja mengarah pada perilaku *hedonism* yaitu suatu paham yang menekankan manusia untuk mencari kenikmatan dan menghindari kesakitan. Paham ini membawa dampak pada remaja dalam meraih hal-hal yang bersifat instan dan kurang memahami proses sehingga disangsikan siap untuk menghadapi tantangan pada proses perkembangan berikutnya, hal tersebut menggambarkan ciri keenam (lemah watak) manusia Indonesia.

Terdapat pula pendangkalan bahasa di dalam masyarakat kontemporer kita. Istilah-istilah yang berkembang di kalangan anak muda seperti “Emangnya gue pikirin?” atau “Yang penting kan penampilannya dong” memberikan gambaran betapa bahasa kini sudah semakin ringan, semakin tidak dibebani oleh makna, semakin melepaskan diri dari komunikasi bermakna.⁶

Hal tersebut juga mengarah pada ciri kedua manusia Indonesia yaitu enggan dan segan bertanggung jawab. Hal lain juga dikemukakan oleh salah satu pendidik dari STIE YKPN, yaitu Drs. Tri Heru, M.Si. berdasarkan pengalamannya yaitu:

“Saat ini kemauan belajar dan membaca mahasiswa, terutama *fresh graduate* sangat rendah dibandingkan dulu. Banyak kasus mahasiswa dikeluarkan dari ujian karena ketahuan mencontek, parahnya mereka membela diri dan membenarkan perbuatan itu. Dalam menanggapi kasus pun, hanya sebatas melihat kulit luarnya saja, tidak dikupas tuntas untuk meninjau pokok permasalahannya, jadinya ya masalah tidak tuntas sepenuhnya. Sering pula saya menolak saat ditemui dengan mahasiswa menawarkan segepok uang atau hadiah macam-macam dengan tendensi mau menaikkan nilai ujiannya, padahal si mahasiswa jarang masuk kuliah. Bahkan tak jarang orang tuanya yang memohon dan melakukan hal yang

⁶Ibid, kolom 2.

sama. Seperti tidak punya rasa malu, itu tidak mencerminkan kualitas seorang sarjana.”⁷

Pengalaman di atas merupakan fakta gambaran remaja saat ini, dimana secara sadar maupun tidak mereka mengidentifikasi perilaku menyimpang dari peristiwa-peristiwa di sekitarnya. Namun juga tidak sedikit remaja yang berkualitas dari segi prestasi maupun perilaku. Namun seberapa besarkah kemampuan dan keinginan mereka untuk mau berbagi? Untuk itu dibutuhkan peran serta masyarakat secara menyeluruh, yaitu melalui pembekalan moral yang berfungsi sebagai kontrol sosial. Hal tersebut merupakan sebuah tindakan dari tinjauan kritis para pendidik Moral dan Filsafat Ilmu Universitas Atma Jaya Yogyakarta tentang paham *hedonism*.

Apakah benar manusia hanya mencari nikmat saja? Manusia bertindak karena beberapa dorongan. Dorongan spontan irasional misalnya insting, nafsu atau keinginan, dan ada pula dorongan rasional misalnya ketertarikan akan nilai-nilai misalnya kebenaran, keadilan, seni-budaya, spiritualitas, tanggung jawab yang membuat manusia mau dan mampu menahan rasa sakit serta penderitaan untuk suatu pencapaian yang berarti dalam hidup. Penganjur paham *hedonism* tidak melihat bahwa manusia adalah makhluk yang memiliki banyak nilai yang hendak diwujudkan dalam hidupnya. Manusia mampu memilih, bertindak rasional (bukan instingtif), bermati raga, rela berkorban untuk sesuatu yang dianggapnya berarti dan luhur.⁸

Menanggapi wacana tersebut, terdapat potensi manusia yang selama ini terlupakan oleh proses modernisasi. Terjawab sudah bahwa pengangkatan kembali *local wisdom* dan norma-norma masyarakat yang dianggap kuno ternyata adalah kebutuhan mendasar untuk mengatasi kondisi sosial masyarakat yang sedang terpuruk.

⁷ Hasil wawancara pribadi, 19 Februari 2012, Yogyakarta.

⁸ MD. Susilawati, M. Hum. & Ch. Suryanti, M. Hum., Dhanu Koesbyanto, JA [Ed.], ‘Teori-teori Kebaikan’, dalam *Urgensi Pendidikan Moral: Suatu Upaya Membangun Komitmen Diri*, Surya Perkasa & Universitas Atma Jaya, Yogyakarta, 2009, hal. 74.

B. Identifikasi masalah

Wacana mengenai gejala sosial remaja yang menuju ke arah negatif serta potensi manusia yang memiliki banyak nilai telah menjelaskan bagaimana pentingnya kontrol sosial melalui nilai-nilai luhur warisan masa lampau yang mulai terlupakan. Sesuai dengan ciri kelima manusia Indonesia, yaitu berbakat seni dan artistik, tidak mengherankan bahwa Jawa memiliki banyak karya seni yang berupa sastra maupun seni pertunjukan yang tentunya mengandung banyak filosofi dan pesan moral. Banyak pula yang sudah mulai memahami hal itu dan mulai bergerak dengan mengadakan event-event dan buku pengantar tentang kebudayaan tradisional. Sebagai contoh konkrit diadakannya kembali pendidikan bahasa Jawa sebagai pendidikan budi pekerti dan muatan lokal di Sekolah Menengah Atas yang dahulu sempat ditiadakan, lalu Jurusan Tari, Karawitan, serta Pedalangan di Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Sekolah Menengah Karawitan Indonesia (sekarang menjadi SMK Negeri 1 Sewon), selain itu dibukanya Jurusan Sastra Jawa Universitas Gadjah Mada Yogyakarta sebagai jurusan sastra Jawa pertama di Indonesia yang sebelumnya hanya ada di negeri Belanda. Hal tersebut merupakan wujud kepedulian lembaga pendidikan terhadap kaum remaja yang tentunya sudah mulai meresahkan. Telah kita sadari bahwa kearifan lokal merupakan wujud dari etika lingkungan.⁹

Paribasan adalah salah satu kearifan lokal yang layak untuk diangkat kembali. Sifatnya tidak menggurui dan fleksibel dengan dimensi jaman, dan merupakan ungkapan yang mengarah pada hubungan sosial dan diwujudkan dengan kalimat yang singkat.

Menurut ilmu psikologi perkembangan, masa remaja umur 16 sampai 20 tahun adalah masa ketika berkurangnya tingkat imajinasi mereka, sehingga sulit bagi mereka untuk menggambarkan atau memvisualisasikan sebuah pemikiran atau wacana. Maka dari itu tidak sedikit pelajar atau mahasiswa yang sulit untuk mengerti atau

⁹ Paham yang melandaskan pada hubungan keserasian alam dan manusia untuk menuju pada keseimbangan. Ibid, hal.179.

menerjemahkan tulisan yang bersifat mendalam. Hal tersebut menjadi berpengaruh dalam penyusunan kerangka pemikiran mereka, dan tidak jarang terjadi salah pengertian. Untuk mengatasi *miskomunikasi* dan pemahaman yang salah, maka peran ilmu disain komunikasi visual sangat berguna dalam mewujudkan makna *paribasan* dalam bahasa visual berupa ilustrasi karikatur. Teknik karikatur bersifat menghibur dan menyindir obyek yang digambarkan, namun juga bisa dikemas dalam bentuk naratif. Hal tersebut berguna pada para remaja untuk lebih bisa memahami makna peristiwa yang selama ini terjadi di sekitar mereka yang diungkapkan dalam bentuk kartun *paribasan*. Karikatur berarti kartun yang menyindir. Karikatur adalah salah satu bentuk visualisasi gagasan atau karakter seseorang yang umumnya berbentuk lucu dan menghibur. Penggabungan antara karikatur dan *paribasan* merupakan bahasa yang ramah dalam mengedukasi para remaja, sehingga mereka tidak merasa dibebani rasa takut atau malas membaca.

Perancangan ini juga merupakan wujud apresiasi penulis sebagai mahasiswi Disain Komunikasi Visual dalam mengamalkan ilmu serta ketrampilan untuk mendukung pengembangan budi pekerti untuk remaja yang dilakukan oleh lembaga-lembaga pendidikan. Perancangan ini berguna sebagai media pembekalan moral yang diwujudkan melalui dua bahasa, yaitu verbal dan visual yang menjadi peranan penting Disain Komunikasi Visual dalam menginformasikan pesan bagi masyarakat.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang media DKV berupa buku ilustrasi karikatur *Paribasan Jawa* yang menarik dan komunikatif sebagai media edukasi pembekalan moral pada remaja ?
2. Bagaimana merancang media DKV berupa buku ilustrasi karikatur *Paribasan Jawa* untuk mengajak para remaja melakukan kebiasaan baik?

D. Tujuan Perancangan

Merancang media DKV berupa buku ilustrasi *Paribasan Jawa* secara karikatural yang menarik dan komunikatif sebagai media edukasi pembekalan moral untuk mengajak para remaja melakukan kebiasaan yang baik.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa :

- Sebagai tolok ukur dalam penggalian makna sekaligus proses visualisasi *paribasan Jawa* sebagai warisan budaya leluhur menjadi bentuk yang ringan sehingga dapat mengkomunikasikan pesan dengan baik.
- Menjadikan peribahasa Jawa sebagai media edukatif bagi kalangan mahasiswa dengan pengaruh yang positif melalui visualisasi *paribasan Jawa* secara karikatural.

2. Bagi Institusi :

Sebagai bahan untuk pengkajian maupun salah satu bentuk literatur yang dapat menjadi tolok ukur perkembangan seni ilustrasi dan peranannya dalam ilmu pengetahuan.

3. Bagi Masyarakat :

- Dapat memahami makna peribahasa Jawa melalui bahasa verbal dan visual.
- Memberi pandangan nilai kearifan lokal sebagai sebuah pedoman yang solutif untuk membudayakan kebiasaan baik.
- Menjadi media penghibur sekaligus edukasi melalui bentuk tradisional maupun masa kini.
- Mengingatkan kembali kebiasaan baik maupun nilai masa lampau yang menjadi tolok ukur kehidupan masa kini.

F. Batasan Perancangan

Perancangan ini meliputi perancangan visualisasi sastra lisan berupa jenis *paribasan* yang berhubungan dengan kondisi masyarakat saat ini yang kemudian diwujudkan melalui :

- Pemilihan jenis *paribasan* Jawa yang sesuai dengan kondisi kemasyarakatan saat ini terutama kehidupan anak muda, yang tentunya mudah dalam pengucapan, mudah diingat, tidak menggurui, dan akan divisualisasikan dengan karikaturl. Maksudnya adalah pendekatan humoris yang menghibur sekaligus menyindir secara kritis kondisi sosial masyarakat saat ini.
- Visualisasi arti *paribasan* tersebut dengan memaparkan makna denotative dari kejadian sehari-hari, dan konotatif dengan memunculkan simbol-simbol baru (metafora)
- Buku ilustrasi: merupakan kumpulan visualisasi *paribasan* Jawa yang diwujudkan dengan buku bergambar. Buku tersebut merupakan sarana edukasi yang dapat dinikmati setiap saat dan dapat menjadi koleksi literatur. Buku ini diwujudkan dengan ukuran A5 dengan ketebalan kurang lebih 60 halaman.
- Media pendukung lainnya berupa merchandise maupun media lain yang mudah dijangkau oleh *target audience*.

Perancangan ini merupakan bentuk pengenalan sekaligus pembekalan awal tentang nilai hidup bermasyarakat pada remaja, sehingga visualisasinya masih pada taraf ringan dan mudah dimengerti.

G. Metodologi Perancangan

Metode perancangan yang dipakai ini melalui beberapa tahap, yaitu :

- a) Pengumpulan data, berupa :
- a) Data verbal :
Merupakan data awal yang berupa informasi yang mendukung dari berbagai sumber pustaka dan media cetak.
 - b) Data visual :
Merupakan data berupa dokumentasi foto atau ilustrasi yang mendukung perancangan.
- b) Instrumen/ Alat
- Alat yang digunakan untuk perancangan ini meliputi kamera sebagai alat dokumentasi, alat gambar dan komputer sebagai alat untuk proses pengeditan.
- c) Analisis Data
- Pada perancangan ini, analisis data meliputi proses penganalisaan dengan menggunakan perbandingan antara kelemahan dan kelebihan karya yang akan dirancang dari aspek fungsional, teknis, dan topik yang diangkat. Kemudian dilanjutkan dengan penganalisaan tentang unsur-unsur pokok perancangan visualisasi yaitu tema, sinopsis, storyline, gaya gambar, layout, goresan, dan sebagainya.
- d) Sistematika Perancangan
- a. PENDAHULUAN
 - 1) Latar Belakang Masalah
 - 2) Identifikasi Masalah
 - 3) Rumusan Masalah
 - 4) Tujuan Perancangan
 - 5) Manfaat Perancangan
 - 6) Batasan Perancangan
 - 7) Metodologi Perancangan
 - 8) Skematika Perancangan
 - b. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA
 - 1) Tinjauan tentang Ilustrasi
 - 2) Tinjauan tentang Ilustrasi yang akan Dirancang
 - 3) Tinjauan tentang Pesaing

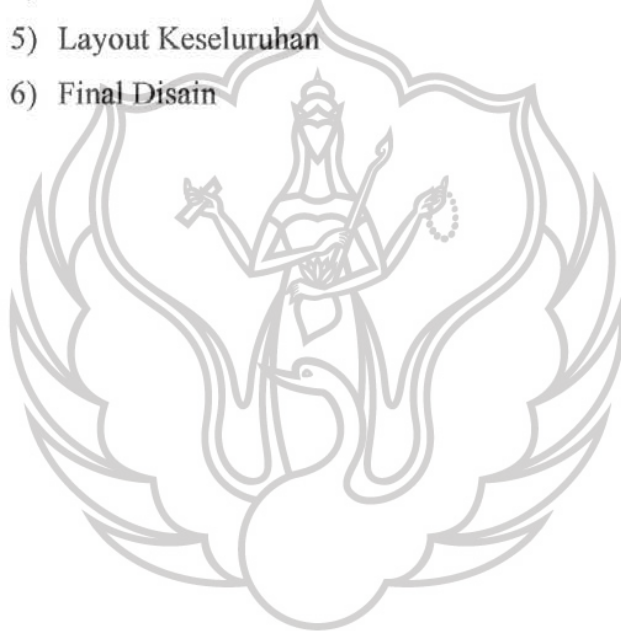
4) Analisis Data Lapangan

c. KONSEP DISAIN

- 1) Tujuan Kreatif
- 2) Strategi Kreatif
- 3) Program Kreatif
- 4) Biaya Kreatif

d. PROSES DISAIN

- 1) Penjaringan Ide visual
- 2) Studi Visual Tipografi
- 3) Studi Visual Karakter
- 4) Visualisasi *Paribasan Jawa*
- 5) Layout Keseluruhan
- 6) Final Disain



H. Skematika Perancangan

