

**PERANCANGAN CERGAM
“LAMPION DI SERAMBI PENDOPO”**

**TUGAS AKHIR
KARYA DISAIN**



Disusun Oleh:

**Freddy Cahyono
NIM. 091 1950 024**

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**

PERANCANGAN CERGAM "LAMPION DI SERAMBI PENDOPO"

TUGAS AKHIR
KARYA DISAIN

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	4.250/A/S/2013	
KLAS		
TERIMA	29-08-2013	TID M P.



Disusun Oleh:

Freddy Cahyono
NIM. 091 1950 024



**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**



**PERANCANGAN CERGAM
“LAMPION DI SERAMBI PENDOPO”**

TUGAS AKHIR
KARYA DISAIN



Disusun Oleh:

Freddy Cahyono
NIM. 091 1950 024

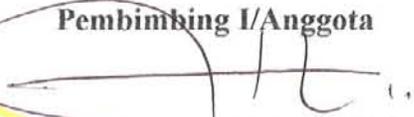
**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**

Tugas Akhir Disain Berjudul:

PERANCANGAN CERGAM “LAMPION DI SERAMBI PENDOPO “

Diajukan oleh Freddy Cahyono, NIM. 091 1950 024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 1 Juli 2013 dan telah dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

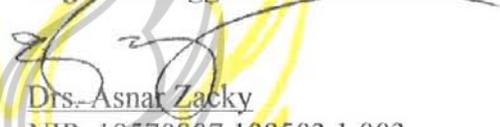
Pembimbing I/Anggota


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 003

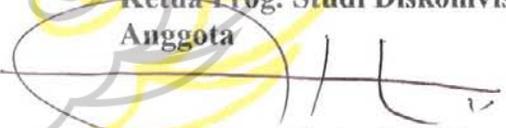
Pembimbing II/Anggota


Indira Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19720909 200812 1 001

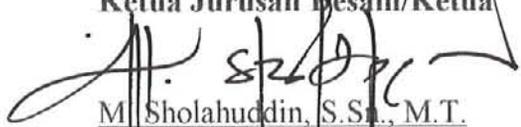
Cognate/Anggota


Drs. Asnat Zacky
NIP. 19570807 198503 1 003

**Ketua Prog. Studi Diskomvis/
Anggota**


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 003

Ketua Jurusan Desain/Ketua


M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019 199903 1 001


Mengetahui
**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**
Drs. Suastwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Freddy Cahyono
NIM. : 091 1950 024
Program Studi : Disain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Karya Tugas Akhir dengan judul: PERANCANGAN CERGAM “LAMPION DI SERAMBI PENDOPO” yang dibuat sebagai karya tugas akhir pada Program Studi Disain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari tugas akhir yang sudah dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi dan instansi manapun, kecuali bagian yang sumbernya telah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 1 Agustus 2013

Freddy Cahyono

NIM. 091 1950 024

MOTTO & PERSEMBAHAN

Motto

Tak perlu menunggu waktu yang tepat untuk mengambil sebuah langkah.

Lakukan sekarang, dan jadikan itu sebuah langkah yang tepat!



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas berkat rahmat kasih-Nya, penulis dapat menyelesaikan karya tugas akhir dengan judul **Perancangan Cergam “Lampion di Serambi Pendopo”** ini.

Dalam perancangan karya ini, penulis menyadari ada banyak kendala yang harus dihadapi. Namun atas bantuan dari berbagai pihak, yang mau memberikan bantuan dalam hal waktu, tenaga, dan pikiran, kiranya hambatan-hambatan tersebut dapat teratasi. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi selama proses perancangan karya tugas akhir, yaitu:

- 1) Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
- 2) M. Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Ketua Jurusan Disain ISI Yogyakarta.
- 3) Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi DKV ISI Yogyakarta, sekaligus Dosen Pembimbing I.
- 4) Drs. Lasiman selaku Dosen Wali.
- 5) Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II.
- 6) Seluruh dosen, staf pengajar, dan karyawan DKV ISI Yogyakarta.
- 7) Seluruh keluarga penulis, Kuku, Mamah, (alm.) Papah, kakak dan adik penulis, keluarga Pak Suryanto, sepupu, dan segenap saudara dan keluarga yang telah banyak memberikan bantuan doa dan semangat.
- 8) Para rekan seperjuangan Transfer 2009 dan sahabat-sahabat yang banyak membantu dan memotivasi selama proses ini, Robbi, Ferli, Retenk, Eko BW, Gladys, Mirah, Dewi, Anggit, Tintun, Akbar Jati, Alex, Bagas, Prima, dan lainnya yang tak dapat disebutkan satu persatu,
- 9) Teman-teman di Penerbit-Perencanaan Kanisius Yogyakarta: Bang Santo dan Pak Topo untuk dukungannya, Pak Sungging untuk diskusi, saran, dan boleh dipinjam namanya, Avi yang paling gencar menyemangati,

Mbak Vivin atas bantuan referensi dan motivasinya, Mbak Tiwi yang boleh dipinjam namanya juga, Mbak Flora, Johana, Merry, Ayoen, Mas Danang, Mas Jeka, Mas Nanto, Mas Putut, Bu Win, Mbak Anthie, dkk., serta Izumi-chan untuk selalu jadi yang terbaik.

- 10) Remy Sylado untuk buku “Ca-Bau-Kan” yang menjadi inspirasi awal penciptaan karya ini. Nia Dinata yang mengangkat cerita tersebut dalam bentuk film, yang juga memberikan referensi dalam banyak hal. William Shakespeare dengan kisah Romeo & Juliet yang menjadi cetak biru sisi romantisme kisah ini. Film-film yang menginspirasi, Raise the Red Lantern (Zhang Yimou, 1991), Before Sunrise (Richard Linklater, 1995), Before Sunset (Richard Linklater, 2004), In the Mood for Love (Wong Kar Wai, 2000), The Lover (Jean-Jacques Annaud, 1992), dsb.
- 11) Musik yang menjadi teman terbaik membunuh sepi: The Beatles, Beach Boys, Bowie, Dylan, The Smiths, Morrissey, Led Zeppelin, Metallica, Slayer, AC/DC, The Stones, Queen, The Doors, Lou Reed, The Police, Talking Heads, The S.I.G.I.T, Mocca, White Shoes, Payung Teduh. dll. Musik yang memberikan atmosfer tema cerita ini: musik oldies, The Platters, Everly Brothers, lagu “As Time Goes By” film Casablanca, lagu tema film “Taxi Driver”, jazz klasik, bossanova, Ella Fitzgerald, Sinatra, Billie Holiday, Patsy Cline, John Coltrane, Joao Gilberto, dsb.
- 12) Penulis buku-buku referensi, percetakan, tukang pigura, peminjam properti pameran, warung internet, serta semua pihak lain yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung.

Akhir kata Penulis mengucapkan terima kasih dan berharap agar karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 1 Agustus 2013

Penulis

ABSTRAK

Freddy Cahyono

Perancangan Cergam “Lampion di Serambi Pendopo”

Pembahasan perancangan ini yaitu: Bagaimana merancang cergam yang komunikatif dan efektif, sebagai bentuk komunikasi visual yang tepat untuk menceritakan terjadinya interaksi budaya yang terjalin antara etnis Tionghoa dan pribumi di Indonesia.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan perancangan ini adalah observasi dan dokumentasi di lapangan, serta tinjauan pustaka, yang dilakukan guna mendukung ide dasar dalam pembentukan konsep desain yang sesuai untuk diterapkan pada cergam yang hendak dirancang.

Hasil perancangan Cergam “Lampion di Serambi Pendopo” ini dapat ditarik kesimpulan: (1) Dapat menciptakan sebuah bacaan yang menarik secara visual. (2) Cerita komik ini merupakan karangan narasi yang mengambil latar belakang peristiwa-peristiwa sejarah di masa silam, dan dari isinya terungkap berbagai isu politik, sosial, dan budaya yang selama ini kurang terekspos, yang kiranya mampu menambah wawasan pembaca. (3) Kehadiran karya ini diharapkan dapat mengenalkan sekaligus menjadi media informasi sekaligus sarana pembelajaran sejarah dan budaya, terutama yang berhubungan dengan eksistensi dan peranan etnis Tionghoa di Indonesia. (4) Berbagai pandangan yang disampaikan dalam cergam ini, diharapkan mampu membuka persepsi baru bagi masyarakat pembaca terutama dalam hal keberagaman budaya.

Kata kunci: cergam, sejarah, budaya, sosial-politik, etnis Tionghoa, Indonesia, keberagaman.

DAFTAR ISI

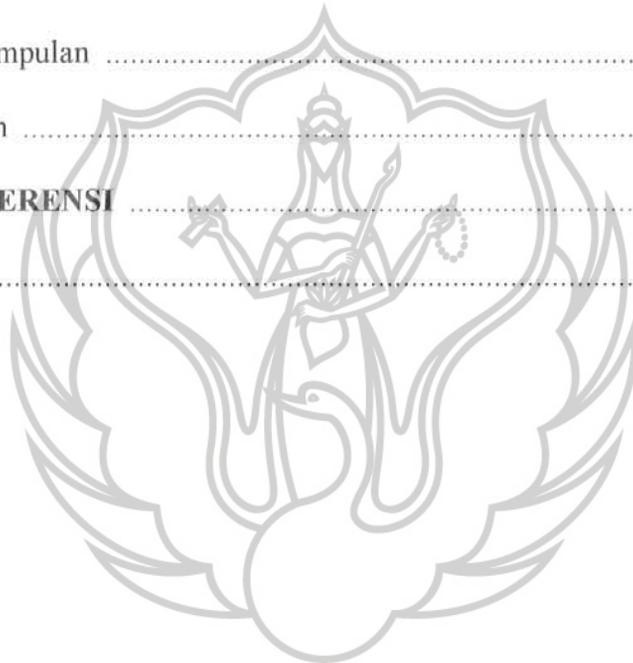
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Perancangan	6
E. Manfaat Perancangan	6
F. Metode Perancangan	7
1. Metode Pengumpulan Data	8
2. Metode Analisa Data	5
G. Konsep Perancangan	8
H. Skematika Perancangan	10
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	11
A. Tinjauan Buku Komik yang Akan Dirancang	11

1. Tinjauan dari Segi Ide dan Tema Cerita	11
2. Tinjauan dari Aspek Filosofis dan Faktor Sosial sebagai Dasar Pemikiran Pentingnya Komik Ini Dirancang	13
3. Tinjauan Fungsi Komik sebagai Media Penyampaian Pesan	20
B. Tinjauan Literatur tentang Komik	21
1. Definisi Komik	21
2. Sejarah dan Perkembangan Komik	22
3. Elemen dalam Komik	26
4. Bentuk Komik	27
5. Gaya-gaya Komik Dunia	28
a. Komik Amerika	28
b. Komik Eropa	31
c. Komik Asia	33
d. Komik Indonesia	40
6. Tinjauan Novel Grafis	42
a. Definisi Novel Grafis	42
b. Sejarah dan Perkembangan Novel Grafis	43
c. Elemen-elemen dalam Novel Grafis	47
d. Pedoman Novel Grafis	48
C. Tinjauan Buku Komik Pesaing yang Ada di Pasaran	50
D. Analisis Dara Lapangan	53
1. Analisis Profil Pembaca	53
2. Analisis Kelemahan dan Kelebihan Dibanding Komik yang Ada	

di Pasaran	53
3. Analisis Prediksi Dampak Positif dari Komik yang Akan	
Dibuat	53
BAB III KONSEP PERANCANGAN	55
A. Konsep Kreatif	55
1. Tujuan Kreatif	55
2. Strategi Kreatif.....	55
a. Target Audience	55
b. Format dan Ukuran Buku	57
c. Isi dan Tema Cerita Buku Komik	58
d. Jenis Komik	58
e. Gaya Penulisan Naskah	58
f. Gaya Visual	59
g. Teknik Visualisasi	60
h. Teknik Cetak	61
3. Program Kreatif	61
a. Judul Buku	61
b. Sinopsis	62
c. Storyline	65
d. Deskripsi Tokoh	83
e. Gaya Layout/ Panel/ Balon	95
f. Tone Warna	95
g. Tipografi	95

h. Cover Depan dan Belakang	97
i. Finishing	98
4. Biaya Kreatif	98
a. Biaya Disain/ Persiapan	98
b. Biaya Cetak	99
BAB IV PROSES DISAIN	101
A. Penjaringan Ide Karakter	101
B. Studi Visual Unsur Properti	103
C. Studi Visual Karakter	108
1. Tokoh Utama	108
2. Tokoh Pendukung	109
D. Studi Visual Bentuk Panel dan Balon	115
E. Studi Visual Unsur Asitektural/ Bangunan	116
F. Layout Komik Secara Keseluruhan	120
1. Layout Kasar	120
2. Layout Final	131
G. Layout Sampul Depan dan Belakang	145
1. Cover Depan	145
2. Cover Belakang	146
H. Disain Final	147
1. Media Utama	147
2. Media Pendukung	148
a. Poster	149

b. Undangan	150
c. Pembatas Buku	152
d. Banner/ Backdrop	153
e. X-Banner	154
f. T-Shirt	155
g. Paper Bag	156
BAB V PENUTUP	158
A. Kesimpulan	158
B. Saran	159
DAFTAR REFERENSI	160
LAMPIRAN	163



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Relief Candi Borobudur	24
Gambar 2. Wayang Beber	24
Gambar 3. Logo DC Comics	30
Gambar 4. Panel komik Superman	30
Gambar 5. Logo Marvel Comics	31
Gambar 6. Marvel Comics #1	31
Gambar 7. Hergé	32
Gambar 8. Karakter Komik Tintin	32
Gambar 9. Ozamu Tezuka	34
Gambar 10. Komik "Astro Boy"	34
Gambar 11. Komik "Doraemon"	35
Gambar 12. Komik "Naruto"	35
Gambar 13. Cover <i>Manhwa</i> "Ragnarok"	36
Gambar 14. Cover <i>Manhwa</i> "Goong"	36
Gambar 15. Tony Wong Yuk-Long.....	38
Gambar 16. Cover <i>Manhua</i> "Long-Hu-Men" Versi Indonesia	38
Gambar 17. Cover <i>Manhua</i> "Chinese Heroes : Tales of The Blood Sword"	39
Gambar 18. <i>Manhua</i> "The Ravages of Time"	39
Gambar 19. Cover Cergam "Godam Reborn"	40
Gambar 20. Komik "Benny & Mice"	41
Gambar 21. "A Contract with God"	43

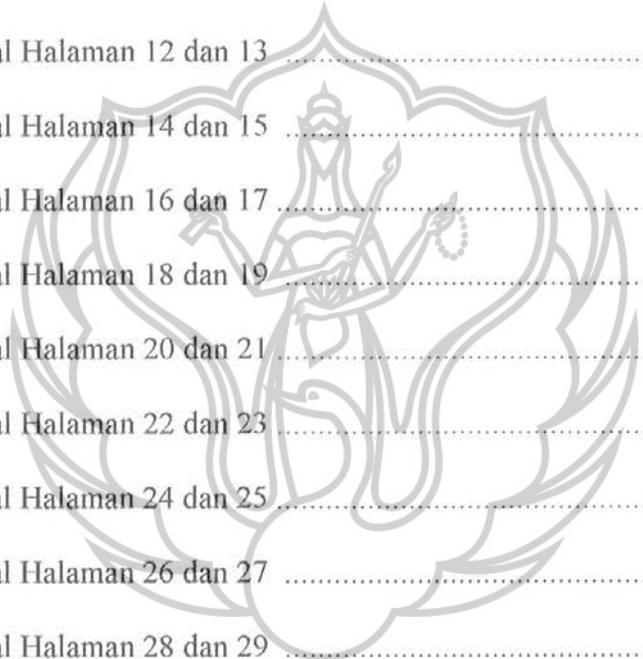
Gambar 22. "Beyond Time and Again"	44
Gambar 23. <i>Cover</i> Novel Grafis "Watchmen"	45
Gambar 24. <i>Cover</i> Novel Grafis "Maus"	46
Gambar 25. <i>Cover</i> novel grafis "Batman: The Dark Knight Return	46
Gambar 26. <i>Cover</i> Novel Grafis "Selamat Pagi Urbaz" dan "Curhat Tita"	51
Gambar 27. <i>Cover</i> Novel Grafis "Eendaagsche Exprestreinen"	53
Gambar 28. Kaligrafi Tiongkok	59
Gambar 29. Gaya Lukisan Kaligrafi Tiongkok	60
Gambar 30. Gaya Goresan Kuas Tinta Cina yang Khas	60
Gambar 31. Potret Keluarga Tionghoa Peranakan di Masa Lampau	101
Gambar 32. Film "Ca-Bau-Kan"	101
Gambar 33. Oei Hui Lan	102
Gambar 34. Oei Tiong Ham	102
Gambar 35. Penari Jaipong	103
Gambar 36. Baju Pria Etnis Tionghoa Kuno.....	103
Gambar 37. Baju <i>Cheongsam</i>	104
Gambar 38. Busana Pernikahan Adat Etnis Tionghoa	104
Gambar 39. Bentuk Lampion	104
Gambar 40. Lampion yang Menyala	104
Gambar 41. Busana Tradisional Pria Jawa	105
Gambar 42. Foto Keluarga Jawa Kuno	105
Gambar 43. Orkes <i>Gambang Kromong</i>	105
Gambar 44. Gambang	106

Gambar 45. Kromong	106
Gambar 46. Tehyan	106
Gambar 47. Gerobak Sapi	107
Gambar 48. Lokomotif Kuno	107
Gambar 49. Studi Visual Tokoh Utama Pria.....	108
Gambar 50. Studi Visual Tokoh Utama Wanita	108
Gambar 51. Studi Visual Karakter Ayah dari Tokoh Utama Pria	109
Gambar 52. Studi Visual Karakter Ibu dari Tokoh Utama Pria	109
Gambar 53. Studi Visual Karakter Kakak Pertama dari Tokoh Utama Pria.....	110
Gambar 54. Studi Visual Karakter Kakak Kedua dari Tokoh Utama Pria	110
Gambar 55. Studi Visual Karakter Kakak Ipar dari Tokoh Utama Pria	111
Gambar 56. Studi Visual Karakter Sahabat dari Tokoh Utama Pria	111
Gambar 57. Studi Visual Karakter Sahabat dari Tokoh Utama Pria	112
Gambar 58. Studi Visual Karakter Calon Istri dari Tokoh Utama Pria	113
Gambar 59. Studi Visual Karakter Ayah dari Tokoh Utama Wanita	113
Gambar 60. Studi Visual Karakter Ibu dari Tokoh Utama Wanita	114
Gambar 61. Studi Visual Karakter Kakak dari Tokoh Utama Wanita	114
Gambar 62. Studi Visual Karakter Bibi dari Tokoh Utama Wanita.....	114
Gambar 63. Studi Visual Karakter Calon Suami dari Tokoh Utama Wanita.....	115
Gambar 64. Bentuk-bentuk Panel dan Balon	115
Gambar 65. Arsitektural ruko di Jl. Petudungan	116
Gambar 66. Arsitektural rumah deret di Jl. Petudungan.....	116
Gambar 67. Pasar Pedamaran yang Lama.....	117

Gambar 68. Rumah Be Ing Tjoe, kolom bercorak <i>tuscan</i>	117
Gambar 69. Arsitektural gaya Belanda	117
Gambar 70. Bentuk Interior Rumah Etnis Tionghoa	118
Gambar 71. Arsitektural Klenteng Gondomanan, Yogyakarta	118
Gambar 72. Bentuk Arsitektural Rumah Tradisional Jawa.....	119
Gambar 73. Bentuk Stasiun Kereta Api di Masa Lalu	119
Gambar 74. Kapal VOC.....	120
Gambar 75. Bentuk dek kapal	120
Gambar 76. Sket Kasar Halaman 1.....	121
Gambar 77. Sket Kasar Halaman 2 dan 3.....	121
Gambar 78. Sket Kasar Halaman 4 dan 5.....	121
Gambar 79. Sket Kasar Halaman 6 dan 7.....	122
Gambar 80. Sket Kasar Halaman 8 dan 9	122
Gambar 81. Sket Kasar Halaman 8 dan 9.....	122
Gambar 82. Sket Kasar Halaman 12 dan 13	123
Gambar 83. Sket Kasar Halaman 14 dan 15.....	123
Gambar 84. Sket Kasar Halaman 16 dan 17	123
Gambar 85. Sket Kasar Halaman 18 dan 19	124
Gambar 86. Sket Kasar Halaman 20 dan 21	124
Gambar 87. Sket Kasar Halaman 22 dan 23	124
Gambar 88. Sket Kasar Halaman 24 dan 25	125
Gambar 89. Sket Kasar Halaman 26 dan 27	125
Gambar 90. Sket Kasar Halaman 28 dan 29	125

Gambar 91. Sket Kasar Halaman 30 dan 31	126
Gambar 92. Sket Kasar Halaman 32 dan 33	126
Gambar 93. Sket Kasar Halaman 34 dan 35	126
Gambar 94. Sket Kasar Halaman 36 dan 37	127
Gambar 95. Sket Kasar Halaman 38 dan 39	127
Gambar 96. Sket Kasar Halaman 40 dan 41	127
Gambar 97. Sket Kasar Halaman 42 dan 43	128
Gambar 98. Sket Kasar Halaman 44 dan 45	128
Gambar 99. Sket Kasar Halaman 46 dan 47	128
Gambar 100. Sket Kasar Halaman 48 dan 49	129
Gambar 101. Sket Kasar Halaman 50 dan 51	129
Gambar 102. Sket Kasar Halaman 52 dan 53	129
Gambar 103. Sket Kasar Halaman 54 dan 55	130
Gambar 104. Sket Kasar Halaman 56 dan 57	130
Gambar 105. Sket Kasar Halaman 58 dan 59	130
Gambar 106. Sket Kasar Halaman 60	131
Gambar 107. Sket Kasar Halaman Cover	131
Gambar 108. Final Halaman Ilustrasi Cover	132
Gambar 109. Final Halaman Copyright dan Halaman Judul	132
Gambar 110. Final Halaman Pembuka Pengenalan Karakter	132
Gambar 111. Final Halaman Pengenalan Tokoh Utama 1 dan 2	133
Gambar 112. Final Halaman Pengenalan Tokoh Pendukung 1-3	133
Gambar 113. Final Halaman Pengenalan Tokoh Pendukung 4-7	133

Gambar 114. Final Halaman Pengenalan Tokoh Pendukung 8-11	134
Gambar 115. Final Hal. Pengenalan Tokoh Pendukung 12-13 dan Hal. 1	134
Gambar 116. Final Halaman 2 dan 3	134
Gambar 117. Final Halaman 4 dan 5	135
Gambar 118. Final Halaman 6 dan 7	135
Gambar 119. Final Halaman 8 dan 9	135
Gambar 120. Final Halaman 10 dan 11	136
Gambar 121. Final Halaman 12 dan 13	136
Gambar 122. Final Halaman 14 dan 15	136
Gambar 123. Final Halaman 16 dan 17	137
Gambar 124. Final Halaman 18 dan 19	137
Gambar 125. Final Halaman 20 dan 21	137
Gambar 126. Final Halaman 22 dan 23	138
Gambar 127. Final Halaman 24 dan 25	138
Gambar 128. Final Halaman 26 dan 27	138
Gambar 129. Final Halaman 28 dan 29	139
Gambar 130. Final Halaman 30 dan 31	139
Gambar 131. Final Halaman 32 dan 33	139
Gambar 132. Final Halaman 34 dan 35	140
Gambar 133. Final Halaman 36 dan 37	140
Gambar 134. Final Halaman 38 dan 39	140
Gambar 135. Final Halaman 40 dan 41	141
Gambar 136. Final Halaman 42 dan 43	141



Gambar 137. Final Halaman 44 dan 45	141
Gambar 138. Final Halaman 46 dan 47	142
Gambar 139. Final Halaman 48 dan 49	142
Gambar 140. Final Halaman 50 dan 51	142
Gambar 141. Final Halaman 52 dan 53	143
Gambar 142. Final Halaman 54 dan 55	143
Gambar 143. Final Halaman 56 dan 57	143
Gambar 144. Final Halaman 58 dan 59	144
Gambar 145. Final Halaman 60 dan 61	144
Gambar 146. Final Halaman 62	144
Gambar 147. Cover Depan Luar	145
Gambar 148. Cover Depan Luar dan Dalam	146
Gambar 149. Cover Belakang	146
Gambar 150. Layout Final Cover	147
Gambar 151. Desain Final Cergam	148
Gambar 152. Desain Poster	149
Gambar 153. Desain Undangan Tampak Depan dan Belakang	150
Gambar 154. Desain Cetak Undangan Sisi Luar dan Dalam	151
Gambar 155. Desain Pembatas Buku.....	152
Gambar 156. Desain <i>Banner/ Backrop</i> Acara	153
Gambar 157. Desain <i>X-Banner</i>	154
Gambar 158. Desain <i>T-Shirt</i>	155
Gambar 159. Desain <i>Paper Bag</i>	156

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rincian Biaya Disain.....	98
Tabel 2. Rincian Biaya Cetak.....	99
Tabel 3. Rincian Total Biaya Kreatif	100



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia dikenal sebagai bangsa yang kaya akan keanekaragaman budaya. Beragam latar belakang suku/ etnis pernah ada, hidup, dan berkembang di negeri ini, dan tersebar di sepanjang Nusantara. Masing-masing suku memiliki adat istiadat atau pola hidup bermasyarakat yang khas, yang terus diwariskan secara turun-temurun. Dalam ruang lingkup masyarakat yang lebih luas, masing-masing suku/ etnis bertemu dan di dalamnya terjadi proses interaksi budaya. Gejolak-gejolak yang menghiasi proses interaksi masyarakat yang majemuk tersebut, memunculkan berbagai fenomena sosial yang menarik untuk disorot.

Lebih dari 300 etnis/ suku bangsa mendiami wilayah Nusantara. Salah satunya ialah etnis Tionghoa Indonesia yang menempati kurang lebih 1% bagian dari keseluruhan jumlah penduduk Indonesia. Eksistensi etnis Tionghoa di Indonesia sendiri sebenarnya sudah berlangsung dalam kurun waktu yang lama. Dalam prosesnya menjadi salah satu bagian integral masyarakat Indonesia, hingga kini etnis ini telah melewati berbagai fase. Perubahan situasi dan kondisi dari waktu ke waktu terus terjadi, terkait dengan peran etnis Tionghoa sebagai salah satu bagian masyarakat Indonesia.

Dalam kaitannya dengan interaksi sosial antara etnis Tionghoa-pribumi, sejarah mencatat banyak sekali peristiwa terjadi yang menunjukkan bahwa antara etnis keduanya sering terjadi situasi yang kurang harmonis. Dimulai dari masa penjajahan Belanda, masyarakat etnis Tionghoa saat itu menduduki strata ke-2, di atas masyarakat pribumi atau *inlander*. Perlakuan istimewa yang diberikan oleh penjajah menimbulkan

kesenjangan sosial di masyarakat pada masa itu, antara etnis Tionghoa sebagai kaum pendatang dengan *inlander* atau etnis pribumi yang menduduki posisi terendah dalam struktur masyarakat. Hal ini menjadi pemicu munculnya kecemburuan yang faktanya masih berlanjut hingga kini. Masih terkait dengan hal tersebut, dalam perkembangan selanjutnya etnis Tionghoa kerap kali menerima perlakuan diskriminatif, terutama pada masa Orde Baru. Pada masa pemerintahan presiden Soeharto tersebut, etnis Tionghoa sempat mengalami 'pembelengguan kebebasan'. Segala hal yang berhubungan dengan kebudayaan orang Tionghoa dibatasi keberadaannya. Berbagai bentuk tradisi budaya, seperti perayaan Imlek, kesenian barongsai, hingga ornamen-ornamen khas semacam lampion misalnya, sempat dilarang untuk ditampilkan. Bahkan pada masa-masa itu etnis Tionghoa seakan mendapat stereotip yang negatif di masyarakat, akibat doktrinasi yang telah terpupuk lama.

Namun di sisi lain, fakta-fakta juga menunjukkan bahwa sinergi antara keduanya pun telah terjalin sejak lama. Percampuran harmonis antara budaya Tionghoa dan lokal dapat dijumpai dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam kesenian gambang kromong misalnya, yang tak lain merupakan sebuah bentuk akulturasi budaya antara Tionghoa dan Betawi. Selain itu, eksistensi masyarakat Tionghoa di Indonesia tak terpisah dari peranannya sebagai salah satu bagian dari bangsa ini. Berdasar penuturan sejarah, ternyata etnis Tionghoa juga memiliki andil besar dalam pergerakan kemerdekaan Indonesia, khususnya terkait dengan perjuangan pers kebangsaan di Jawa. Tak dapat dimungkiri bahwa etnis ini telah menjadi salah satu bagian penting dari Indonesia sebagai sebuah bangsa yang besar, dan seluk-beluk mengenainya menjadi suatu hal yang menarik untuk diangkat.

Sebuah topik dapat diangkat menjadi sebuah cerita melalui berbagai macam saluran. Dalam ranah sastra, dijumpai bentuk karya puisi dan

prosa. Prosa menjadi gaya penyampaian cerita yang umum dikenal, dengan bentuk media yang bermacam-macam, seperti cerpen atau novel.

Sedangkan dalam ranah Desain Komunikasi Visual, media penyampaian cerita yang umum dikenal ialah komik. Menurut Scott McCloud dalam bukunya *Understanding Comic*, komik didefinisikan sebagai "*juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/ or to produce an aesthetic response in the viewer*". Pengertian tersebut dapat diartikan bahwa komik merupakan lambang atau gambar-gambar lain yang terjuxtaposisi (diposisikan berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan memberikan informasi dan/atau untuk menghasilkan tanggapan estetis bagi pembacanya. Secara luas, komik dapat dideskripsikan sebagai sebuah bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah jalinan cerita. Dapat dibilang unsur gambar/ ilustrasi yang ada di dalamnya berperan sebagai penjelas dari unsur cerita yang ingin disampaikan. Dengan kata lain, kehadiran ilustrasi akan memudahkan pembaca dalam memahami cerita, melalui penggambaran situasi, adegan, dan emosi yang tervisualkan di dalamnya. Selain itu unsur visual pada ilustrasi yang estetis, menjadikan komik lebih menarik untuk dilihat, dan sekaligus menjadi salah satu keunggulan media ini.

Pembahasan mengenai komik dan perkembangannya, selalu menghadirkan berbagai wacana yang menarik untuk diperbincangkan. Hingga kini komik masih menjadi salah satu jenis bacaan yang populer di masyarakat kita. Tren komik Jepang alias *manga*, tak dapat dimungkiri menjadi salah satu penyebabnya. Hal ini tampak dari besarnya animo masyarakat terhadap karya-karya komik yang berasal dari negeri sakura tersebut, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Demikian halnya komik-komik *superhero* dari Amerika, semakin melonjak popularitasnya sejak diangkat menjadi film-film layar lebar yang mendulang sukses. Di

Indonesia sendiri dapat kita jumpai karya komik buatan dalam negeri atau yang biasa dikenal sebagai Cergam. Mengungkap kembali sejarah cergam atau komik Indonesia, kita akan menemukan sebuah catatan perjalanan yang panjang. Marcell Boneff dalam buku *Komik Indonesia* (KPG, 1998) mengungkapkan bahwa cikal bakal sejarah cergam jika dirunut lebih jauh ternyata sudah ada sejak zaman prasejarah, yaitu relief candi Prambanan dan Borobudur. Dan dalam perkembangannya, cergam terus mengalami pasang-surut. Saat ini cergam mulai mengalami kebangkitan, yang ditandai dengan berkembangnya gerakan komik-komik independen lokal.

Sebagai sebuah media ekspresi seni, seyogyanya karya-karya komikus lokal tersebut juga mampu mempertahankan cita rasa lokal. Dalam artian bahwa di dalamnya tetap terkandung unsur-unsur lokalitas Indonesia yang khas, yang tervisualisasikan melalui tema cerita, gaya visual, karakter tokoh, pola interaksi sosial dalam ceritanya, dan lain sebagainya. Hal ini erat kaitannya dengan tema kebudayaan. Apabila dicermati persoalan budaya merupakan sebuah ruang lingkup yang luas, mengingat bahwa Indonesia dikenal dengan kemajemukannya, meliputi segala aspek kehidupan, baik itu sosial, religi, politik, seni dan budaya. Dan di dalamnya dapat dijumpai berbagai aspek yang menarik untuk dikemukakan.

Berangkat dari pemikiran tersebut, penulis menilai bahwa tema kebudayaan menjadi topik yang menarik untuk dikemukakan. Cara yang digunakan ialah melalui metode bercerita, dan media komik dinilai menjadi sarana yang paling tepat untuk menyampaikan pesan cerita dalam koridor keilmuan Desain Komunikasi Visual. Dari pembahasan sebelumnya, budaya etnis Tionghoa sebagai salah satu bagian dari masyarakat Indonesia, menjadi topik yang menarik untuk diangkat. Kondisi sosial, fenomena-fenomena dan intrik-intrik yang terjadi selama berlangsungnya proses interaksi budaya Tionghoa di Indonesia, menyajikan banyak unsur-unsur yang kuat untuk diolah menjadi cerita.

Hal ini yang menjadi latar belakang bagi penulis memilih, untuk kemudian mengangkat dan memvisualisasikannya sebagai topik perancangan karya Tugas Akhir. Jika ditinjau secara subyektif, topik ini pun menarik karena budaya Tionghoa tersebut sangat lekat dengan penulis sebagai seorang Tionghoa-Indonesia. Lewat topik ini, diharap banyak tentang budaya secara luas dan semakin mengenali 'budaya sendiri'. Dengan mengangkat tema tersebut, penulis dapat menyampaikan ekspresi seni yang sebenarnya, karena mewakili jati diri yang sesungguhnya.

B. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang yang telah dituturkan sebelumnya, dicapai sebuah rumusan sebagai berikut :

Bagaimana merancang cergam yang komunikatif dan efektif, sebagai bentuk komunikasi visual yang tepat untuk menceritakan terjadinya interaksi budaya yang terjalin antara etnis Tionghoa dan pribumi di Hindia-Belanda.

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan yang diangkat tidak menjadi melebar dan tetap berjalan dalam koridornya, maka perlu diidentifikasi sebelumnya mengenai batasan masalah. Dalam proses perancangan ini, obyek yang ditelaah ialah yang berkenaan dengan cergam sebagai sebuah bentuk media komunikasi visual untuk menyampaikan isi cerita. Sedangkan batasan dari ceritanya yaitu mengambil latar belakang tempat dan kejadian di pulau Jawa pada sekitar tahun 1919-1945, periode sebelum kemerdekaan di mana Indonesia masih dikenal sebagai Hindia-Belanda. Jenis cerita yang dibuat adalah roman atau kisah percintaan. Meskipun ide ceritanya terinspirasi dari kejadian nyata yang runtutannya disesuaikan dengan sejarah, namun pada hakikatnya karya yang penulis rancang ini termasuk jenis cerita fiksi, dan semata-mata hasil karangan penulis.

D. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan utama perancangan karya Tugas Akhir ini ialah menghasilkan sebuah karya berbentuk cergam yang estetis dan komunikatif menurut tataran ilmu Desain Komunikasi Visual, yang dapat menggambarkan bentuk interaksi budaya yang terjalin antara etnis Tionghoa dan pribumi di Indonesia, dengan mengambil latar belakang Hindia-Belanda pada masa kolonial sekitar tahun 1919-1945.

E. Manfaat Perancangan

Perancangan karya Tugas Akhir ini diharapkan dapat membawa manfaat bagi berbagai pihak, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Masyarakat

Secara umum, manfaat yang diharapkan bagi masyarakat adalah bertumbuhnya minat baca. Penulis mengharapkan bahwa muatan informasi yang ingin disampaikan melalui kegiatan perancangan karya ini, dapat kemudian menambah wawasan masyarakat mengenai sejarah dan proses kebangsaan Indonesia. Lebih spesifik lagi, meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai eksistensi dan peranan masyarakat Tionghoa di Indonesia, sehingga dapat membuka paradigma baru yang lebih luas dan terbuka.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Karya ini diharapkan dapat menjadi contoh yang baik bagi para mahasiswa Desain Komunikasi Visual, dan berguna dalam proses perancangan karya-karya komik lainnya. Melalui kegiatan perancangan ini, mahasiswa dapat semakin mengetahui dan mengenali seluk-beluk komik dalam ranah Desain Komunikasi Visual.

3. **Bagi Dunia Perkomikan/ Ilustrasi dan Buku Bacaan Indonesia**

Kehadiran karya ini diharapkan dapat memperkaya khasanah komik Indonesia atau cergam, dan dapat menjadi referensi literatur komik lokal. Dengan topik yang menyangkut dengan kebudayaan-kebudayaan di Indonesia, diharapkan juga bisa menjadi sebuah bentuk dokumentasi budaya. Selain itu kiranya mampu turut andil dalam meramaikan dunia perkomikan lokal yang saat ini mulai menampakkan geliatnya kembali, yang lebih jauh berdampak pada semakin bertumbuhnya apresiasi masyarakat terhadap karya-karya komik dalam negeri.

4. **Bagi Target *Audience***

Bagi target *audience*-nya, karya ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran budaya serta membuka wawasan pembaca mengenai eksistensi etnis Tionghoa di Indonesia. Dengan terbukanya wacana baru, diharapkan semakin terbuka pula paradigma pembaca terkait perihal toleransi dan keberagaman budaya di Indonesia.

F. **Metode Perancangan**

1. **Metode Pengumpulan Data**

Sebelum proses perancangan dilaksanakan perlu diperoleh data-data terkait guna mendukung validitas dari hasil rancangan tersebut. Adapun metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data adalah sebagai berikut :

a. **Observasi**

Observasi atau pengamatan langsung dilakukan di sejumlah tempat yang kiranya mampu mewakili gambaran lokasi dan situasi yang terjadi sesuai dengan *setting* cerita.

b. Studi Pustaka

Data didapat melalui sumber-sumber literatur yang sah seperti buku/ jurnal, atau sumber-sumber lain seperti majalah, internet, atau catatan-catatan lain, guna mendapatkan data pendukung yang relevan dengan topik perancangan yang penulis angkat.

2. Metode Analisa Data

Metode yang digunakan dalam proses analisis data yaitu Analisis SWOT. Model analisis ini mengkaji kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman.

G. Konsep Perancangan

Pembahasan mengenai konsep perancangan mengarah pada uraian seputar sumber penciptaan, yang pada konteks ini ide cerita muncul dari dalam diri penulis sendiri, sebagai bentuk ekspresi atau tanggapan kreatif terhadap situasi yang terjadi di masyarakat. Adapun konsep dari kegiatan perancangan cergam ini diperoleh melalui beberapa tahap. Tahap pertama yaitu menentukan topik. Di sini topik yang dipilih ialah interaksi budaya. Pertimbangan pemilihan topik tersebut sebagai fokus dalam perancangan, menilik fakta bahwa dalam perkembangan dunia komik lokal belakangan ini, unsur budaya negeri sendiri semakin ditinggalkan. Pengaruh budaya asing semakin mendominasi yang mengakibatkan lunturnya jati diri komik Indonesia. Dari sekian banyak unsur budaya yang terdapat di Indonesia, penulis tertarik untuk mengangkat budaya yang paling dekat dengan jati diri penulis, yaitu budaya Tionghoa Indonesia.

Tahap berikutnya yaitu melakukan tinjauan pada topik tersebut. Pengamatan dilakukan melalui metode-metode hingga diperoleh data yang menunjang bagi pelaksanaan tahap berikutnya. Dalam pelaksanaannya hal

yang diamati bukan semata-mata budaya Tionghoa saja, namun juga budaya-budaya lain yang ada di Indonesia. Dari situ akan diperoleh gambaran mengenai pola hidup bermasyarakat, yang menjadi latar belakang cerita yang akan diangkat. Pendekatan cerita akan cenderung dikaitkan dengan runtutan sejarah yang terjadi di Indonesia. Muncul ide gagasan bahwa *setting* waktu yang menarik untuk diangkat, ialah pada masa kolonial Belanda. Masa di saat orang Tionghoa menduduki posisi kedua pada strata sosial masyarakat, dengan kebanyakan dari mereka berprofesi di bidang perniagaan. Namun fakta menarik diketemukan, bahwa pada masa itu pun dapat dicermati peran serta dan dukungan Tionghoa terutama kaum muda bagi terwujudnya kemerdekaan Indonesia terutama dalam bidang pers kebangsaan. Dalam periode ini banyak hal yang dapat disorot, terutama mengenai interaksi antar budaya yang terjadi kala itu. Ini menjadi dasar dari ide tema cerita, yang kemudian dikembangkan secara lebih luas. Hadirnya karya ini diharapkan dapat menjadi media informasi dan edukasi terkait sejarah dan eksistensi etnis Tionghoa di Indonesia. Esensi dari pesan cerita tersebut diharapkan dapat membuka wacana baru mengenai perihal keberagaman budaya, sehingga akan mampu memberikan pengaruh positif terkait toleransi dalam kehidupan bermasyarakat.

Dari cerita yang ada, tahap selanjutnya ialah menentukan konsep, tujuan, strategi, program, dan biaya kreatif. Barulah kemudian proses desain dapat dilakukan pada tahap selanjutnya, yang diawali dengan menentukan karakter utama dan pendukung. Dalam tahap ini perlu dilakukan studi visual, agar visualisasi yang terwujud relevan dengan konsep cerita yang ada. Dengan melalui proses perencanaan dan studi visual yang matang, dapat dilakukan proses terakhir yaitu tahap eksekusi desain komik.

Skematika Langkah-Langkah/ Prosedur Perancangan

