

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ENSIKLOPEDI MINI
TOKOH WAYANG PUNAKAWAN

KARYA DESAIN



Disusun oleh:

Nama : Romy Sholikhah Nariswari

NIM : 031 1337 023

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2010

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ENSIKLOPEDI MINI
TOKOH WAYANG PUNAKAWAN

KARYA DESAIN



Disusun oleh:

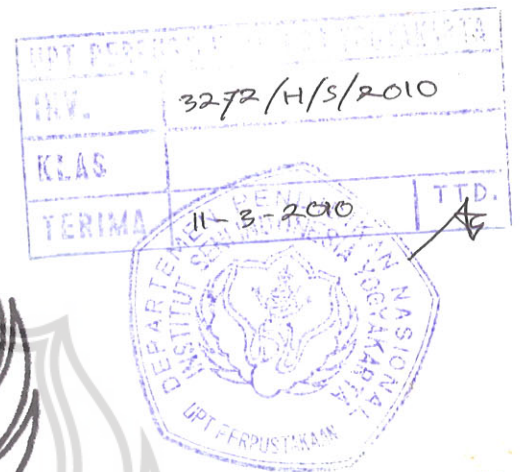
Nama : Rummy Sholikhah Nariswari

NIM : 031 1337 023



DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2010



TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ENSIKLOPEDI MINI
TOKOH WAYANG PUNAKAWAN

KARYA DESAIN



Disusun oleh:

Nama : Romy Sholikhah Nariswari

NIM : 031 1337 023

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2010

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ENSIKLOPEDI MINI
TOKOH WAYANG PUNAKAWAN

KARYA DESAIN



Disusun oleh:

Nama : Rummy Sholikhah Nariswari

NIM : 031 1337 023

Tugas akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1
dalam bidang Desain Komunikasi Visual

2010

Tugas Akhir Desain berjudul :

PERANCANGAN ENSIKLOPEDI MINI TOKOH WAYANG PUNAKAWAN

Diajukan oleh Rummy Sholikhah Nariswari, NIM 031 1337 023, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah diujikan dan disetujui Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 22 Januari 2010 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



Drs. Asnar Zacky

NIP.1957087 198503 1 003

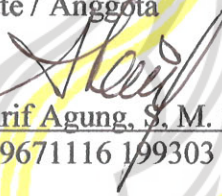
Pembimbing II / Anggota



Terra Bajraghosa, S.Sn

NIP. 10810412 200604 1 004

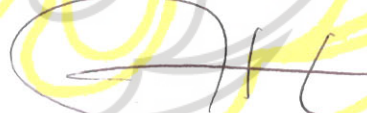
Cognate / Anggota



Drs. Arif Agung, S. M. Sn.

NIP. 19671116 199303 1 001

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual / Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M. Sn.

NIP. 19650209 199512 1 001

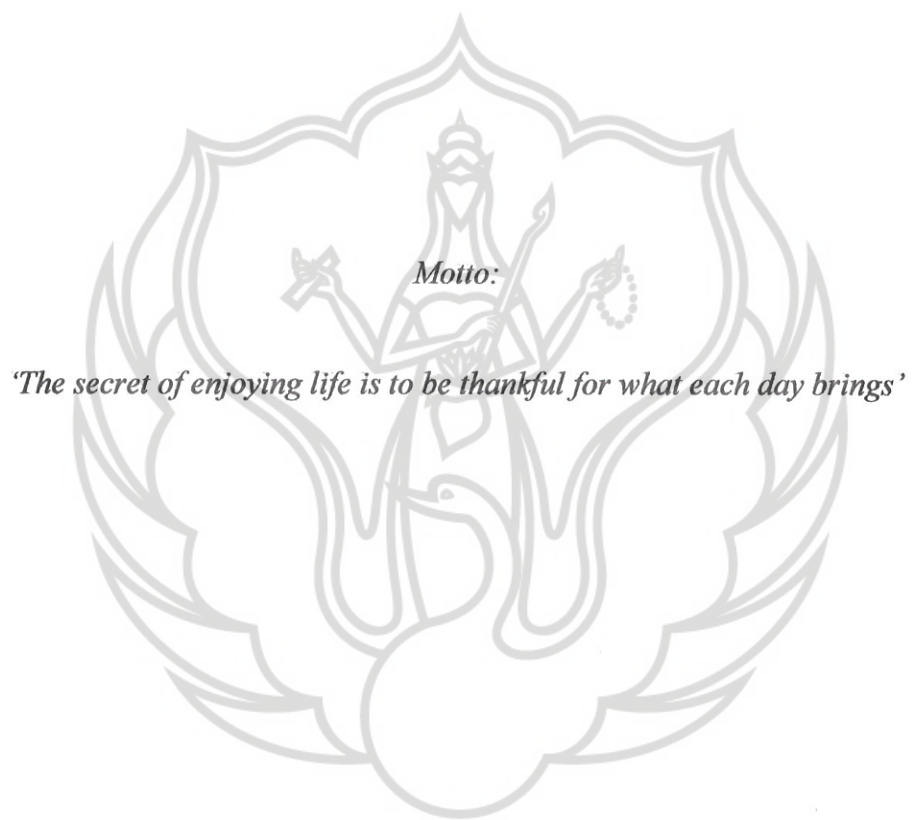
Ketua Jurusan Desain / Ketua



Drs. Lasiman, M. Sn.

NIP. 19570513 198803 1 001





PERSEMBAHAN



Karya ini dipersembahkan untuk:

Ibuku dan bapakku atas segala doa, dukungan, dan pengorbanan yang tiada tersia-sia

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT atas lindungan dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis berharap dengan terselesaikannya Tugas Akhir ini dapat menjadi salah satu kebahagiaan untuk kedua orang tua. Penulis juga menyadari bahwa terselesaikannya Tugas Akhir karya desain ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk segala bantuannya, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, Tuhanku, atas segala yang telah Engkau berikan.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bapak Drs. Agus Burhan, M. Hum.
3. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bapak Drs. Lasiman, M. Sn.
4. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bapak Drs. Hartono Karnadi M, Sn.
5. Pembimbing I bapak Drs. Asnar Zacky, atas kesabarannya dalam membimbing.
6. Pembimbing II, Terra Brajaghosa, S.Sn, yang banyak memberikan masukan dan solusi.
7. Bapak Drs. Sunarto, M. Hum, atas informasinya yang sangat membantu.
8. Bapak F.X. Widyatmoko, M. Sn, atas referensi bukunya.
9. Segenap dosen program studi desain komunikasi visual, atas ilmu yang sangat bermanfaat.
10. Staf dan karyawan Desain Komunikasi Visual.

11. Terima kasih kepada bapak dan ibu, untuk kesabaran dan doanya yang luar biasa.
12. Adikku Hastin atas segala waktu, dukungan, serta bantuannya.
13. Keluarga simbah putri, keluarga pakde Yanto, keluarga bulik Nuk.
14. Mas Harie, atas dukungan dan solusi yang sangat bermanfaat.
15. Tim sukses Ensiklopedi, Upit, Ari, Angel, Mbak Dhani, Dyah, Hasti. Terima kasih atas ketulusan kalian yang sangat berarti. Semoga ada kesempatan untuk membalas kebaikan kalian.
16. Bima sena, terima kasih untuk wayang ksatrianya, juga untuk ornamennya.
17. Seluruh teman-teman Otakanan 2003. Atma, terima kasih Hard disc-nya, Dimas, Satria Anggun, Singgih, terima kasih bersedia membantu display.
18. Teman-teman tugas akhir Januari, Ipung, Fredy, Nugraha, Widuri, Terima kasih atas bantuan dan informasi yang selalu terbaru.
19. Terima kasih untuk adik-adik angkatan yang pernah membantu, Ilma, Prima, Adit, Regol, Abes, Gandhi, dan semua yang merasa pernah membantu.

Penulis sadar bahwa semua masih jauh dari sempurna, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat. Amin.

Yogyakarta, 22 Januari 2010

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN DAFTAR ISI	vii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR	x
HALAMAN DAFTAR TABEL	xiv
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Kreatif	7
D. Tujuan Perancangan	8
E. Tujuan Komunikasi	8
F. Manfaat Perancangan	8
G. Metode Perancangan	9
H. Sistematika Perancangan	9
BAB II	
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	17
A. Identifikasi	17
1. Tinjauan tentang Wayang	17
2. Tinjauan tentang Punakawan	78

	3. Tinjauan Perancangan	141
	4. Sekilas tentang Buku	141
	5. Tinjauan tentang Ensiklopedi Visual	146
	6. Tata Letak	152
	7. Tentang Cover dan Ilustrasi Bergambar	156
	8. Ilustrasi	159
	9. Warna	159
	10. Tipografi	163
	B. Analisis	166
	1. Hakekat Cergam	166
	2. Analisis Mendasar Tentang Unsur Pokok Cergam	171
	3. Analisa Data	179
	4. Analisa Media	180
	C. Kesimpulan Analisa Data	180
BAB III	KONSEP PERANCANGAN	182
	A. Konsep Kreatif	182
	B. Konsep Media	192
BAB IV	VISUALISASI DESAIN	196
	A. Tujuan Tata Desain	196
	B. Strategi Desain	196
	C. Data Visual	199
	D. Sketsa Ilustrasi	205
	E. Rough Layout	221
	F. Final Desain Ensiklopedi	228
	G. Final Desain Media Pendukung	230

BAB V	PENUTUP	239
	A. Kesimpulan	239
	B. Saran	240
HALAMAN DAFTAR PUSTAKA		241
LAMPIRAN		243



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Seorang dalang memainkan wayang Kulit Purwa	38
Gambar 2: Salah satu adegan dalam wayang Purwa	38
Gambar 3: Salah satu adegan dalam wayang Madya	39
Gambar 4: Punakawan dalam wayang Gedhog	42
Gambar 5: Wayang Gedhog	43
Gambar 6: Tuhan Jesus dalam wayang Wahyu	44
Gambar 7: Wayang Wahyu	45
Gambar 8: Salah satu adegan Wayang Suluh	46
Gambar 9: Kisah Si Kancil dalam Wayang Kancil	47
Gambar 10: Tokoh-tokoh dalam Wayang Kancil	47
Gambar 11: Salah satu adegan dalam wayang Kamasan	48
Gambar 12: Wayang Sasak	52
Gambar 13: Salah satu adegan Wayang Sadat	53
Gambar 14: Gunungan wayang Sadat	53
Gambar 15: Tokoh Wayang Golek	54
Gambar 16: Tokoh wayang Menak	55
Gambar 17: Dalang memainkan wayang Menak	55
Gambar 18: Dalang memainkan wayang Menak	56
Gambar 19: Wayang Klithik	58
Gambar 20: Wayang Klithik	58
Gambar 21: Wayang Klithik	58
Gambar 22 : Wayang Beber	60

Gambar 23 : Pertunjukan wayang Orang	62
Gambar 24 : Pertunjukan wayang Orang	62
Gambar 25: Wayang Suket	63
Gambar 26: Wayang Suket	64
Gambar 27: Wayang Topeng	65
Gambar 28: Wayang Topeng	65
Gambar 29: Wayang gaya Yogyakarta	65
Gambar 30: Wayang gaya Surakarta	66
Gambar 31: Wayang gaya Banyumas	66
Gambar 32 : Wayang gaya Bali	67
Gambar 33 : Wayang kulit Banjar	67
Gambar 34 : Wayang gaya Palembang	68
Gambar 35 : Wayang gaya Betawi	68
Gambar 36 : Wayang gaya Cirebon	69
Gambar 37 : Wayang gaya Madura	69
Gambar 38 : Wayang Potehi	78
Gambar 39 : Punakawan	101
Gambar 40 : Togog gaya Yogyakarta	113
Gambar 41 : Bilung gaya Yogyakarta	114
Gambar 42 : Cangik	115
Gambar 43 : Limbuk	116
Gambar 44 : Lukisan kaca Punakawan	124
Gambar 45 : Petruk Jadi Ratu dalam lukisan kaca	124
Gambar 46 : Wenter Cap Petruk	125
Gambar 47 : Toko Ban, Mur dan Baut Bah Petruk	125

Gambar 48 : Toko Emas Semar	126
Gambar 49 : Punakawan dalam baliho Kampanye Partai Golkar 2009	126
Gambar 50 : Semar	127
Gambar 51 : Petruk dalam buku Karya Tatang Suhendra	127
Gambar 52 : Petruk Jadi Ratu dalam ilustrasi kaos	128
Gambar 53 : Keluarga Punakawan dalam Ria Jenaka	128
Gambar 54. Komik Indonesia yang memakai tokoh Punakawan	129
Gambar 55 : Contoh komik Punakawan	130
Gambar 56 : Gambar brosur dan spanduk Punakawan	131
Gambar 57 : Gambar brosur dan spanduk Punakawan	131
Gambar 58 : Gambar patung di taman wisata Kyai Langgeng	132
Gambar 59 : Punakawan yang diaplikasikan dalam kalender	132
Gambar 60 : Punakawan dalam ilustrasi website	133
Gambar 61 : Cosplay dengan atribut karakter tokoh Punakawan	133
Gambar 62 : Cosplay dengan atribut karakter tokoh Punakawan	134
Gambar 63 : Punakawan yang diaplikasikan pada gasing	134
Gambar 64 : Semar dan Gareng	135
Gambar 65 : Punakawan dalam tiket masuk JEC	135
Gambar 66 : Hiasan dinding dengan tema Punakawan	136
Gambar 67 : Gantungan kunci Punakawan	136
Gambar 68 : Punakawan dalam hiasan dinding	137
Gambar 69 : Punakawan dalam wayang Klithik	137
Gambar 70 : Semar menjadi nama tempat persewaan buku bacaan	137
Gambar 71 : Bilung Sarawita	138
Gambar 72 : Punakawan dalam spanduk event di Yogyakarta	138

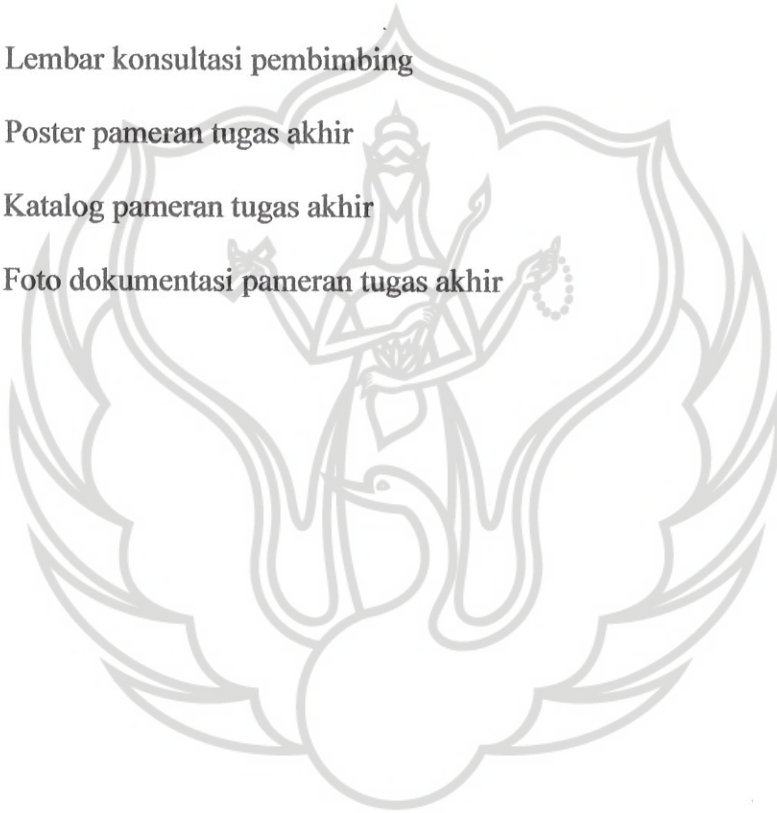
Gambar 73 : Mural Punakawan	139
Gambar 74 : Botol bekas kalsium bergambar Punakawan	139
Gambar 75 : Gambar umbul wayang yang terdapat tokoh Punakawan	140
Gambar 76 : Punakawan di antara wayang kardus	140
Gambar 77 : Koleksi gambar wayang dalam berbagai produk	141
Gambar 78 : Kertas papyrus	143
Gambar 79 : Penulisan di atas daun lontar	143
Gambar 80 : Penulisan di atas kayu yang disusun	143
Gambar 81 : Buku dengan bahan kertas	144
Gambar 82 : Beberapa contoh ensiklopedi dari berbagai genre	150
Gambar 83 : Ensiklopedi dalam bentuk perangkat lunak	151
Gambar 84 : Wikipedia, ensiklopedi dalam bentuk web	151
Gambar 85 : Gradasi Warna	161
Gambar 86 : Contoh karya dengan gaya <i>Realism</i>	172
Gambar 87 : Contoh gaya <i>Futurisme</i>	173
Gambar 88 : Beberapa contoh karya dengan gaya <i>Victorian</i>	173
Gambar 89 : Beberapa contoh karya dengan gaya <i>Art Nouveau</i>	174
Gambar 90 : Beberapa contoh karya dengan gaya <i>Plakatstil</i>	175
Gambar 91 : Beberapa contoh karya dengan gaya <i>Art Deco</i>	175
Gambar 92 : Beberapa contoh karya dengan gaya <i>Surrealism</i>	176
Gambar 93 : Beberapa contoh karya dengan gaya <i>Psychedelic</i>	177
Gambar 94 : Beberapa contoh karya dengan gaya <i>Kartun dan Karikatur</i>	178

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Punakawan di beberapa daerah di Indonesia	95
Tabel 2 : Punakawan dalam Pewayangan Indonesia	95
Tabel 3 : Warna Utama dan Perlambang Masyarakat Yogyakarta dan Solo	162

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembar konsultasi pembimbing
Lampiran 2: Poster pameran tugas akhir
Lampiran 3: Katalog pameran tugas akhir
Lampiran 4: Foto dokumentasi pameran tugas akhir



BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Masalah

Wayang merupakan salah satu karya seni adhiluhung yang telah mencapai puncak kesempurnaan terkait dengan nilai etika dan estetika. Hal ini terjadi karena proses penyempurnaan yang dilakukan dalam aspek etik dan estetika secara terus menerus, dari masa ke masa, dari generasi ke generasi dan dalam kurun waktu yang sangat panjang. Oleh sebab itu kualitasnya telah teruji oleh jaman. Saat ini, wayang telah mengalami pergeseran nilai, dari nilai ritual yang sarat dengan pesan-pesan simbolik menjadi bersifat profan yang lebih banyak berfungsi sebagai tontonan dari pada tuntunan. Namun demikian jejak nilai ritualnya masih dapat disaksikan, antara lain terlihat pada acara ritual ruwatan.¹

Wayang merupakan sumbangan budaya yang besar bagi masyarakat Indonesia khususnya Jawa. Di Nusantara terdapat berbagai jenis wayang, yang pengertian dasarnya berakar dari kata '*bayang*'. Sesuai analisis, wayang selalu dipertunjukkan pada malam hari hingga fajar menjelang. Dalam hal bentuk, wayang Indonesia mempunyai ciri khasnya sendiri yang berbeda dan bisa dikenali diantara sekian wayang negara lainnya.

Masyarakat Vietnam, misalnya, mengenal dua jenis wayang, yakni Wayang Air yang dimainkan di atas kolam air dan Wayang Panggung yang dimainkan di panggung. Tema ceritanya serupa, yakni tentang kehidupan sehari-hari seperti kisah cinta, hubungan orang tua-anak, dan hubungan sosial.

¹ R.M. Soedarsono, *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*, Gajah Mada University Press, Yogyakarta, 2002, hal. 148-165

Adapun Myanmar, pertunjukan wayang digelar di setiap pergantian musim di pedesaan. Bentuk dan tema ceritanya ada yang berasal dari tradisi Hindu dan ada pula yang berasal dari tradisi Buddhisme.

Di Malaysia, seni pertunjukan Wayang Kulit terdapat di negara bagian Kelantan, sayang, kesenian ini kurang berkembang karena sebagian masyarakat menentanginya. Singapura sedikit berbeda, pertunjukan Wayang Boneka (Marionet), secara jelas menonjolkan unsur kontemporer dengan arahan semata-mata sebagai hiburan.

Filipina, terinspirasi pada Wayang Golek Sunda dan Wayang Purwa di Jawa, mempertunjukkan wayangnya serupa dengan Wayang Wong yang disuguhkan untuk anak-anak. Thailand dan Kamboja, mementaskan pertunjukan wayang dengan mengangkat cerita-cerita rakyat. Bentuk wayang yang serupa (pipih, berasal dari bahan kulit) tetapi, dengan gambar karakter realis, begitu juga dengan wayang di beberapa negara tersebut di atas, yang sebagian besar menggunakan wujud yang mendekati bentuk manusia pada umumnya, kecuali China yang mengangkat Wayang Bharatayuda dengan iringan musik dan kostum yang menyerupai opera Beijing, disebut dengan Wayang Potehi, biasanya dimainkan di Klenteng atau pasar malam. India, yang memiliki cerita asli pewayangan, tampil dalam bentuk Wayang Wong.²

Di Indonesia, tradisi wayang berkembang dengan sangat beragam. Di antaranya Wayang Kulit, Wayang Purwa, Wayang Klithik, Wayang Beber, Wayang Golek, Wayang Wong, dan sebagainya. Di kawasan ASEAN, Indonesia diakui sebagai negara yang memiliki seni tradisi wayang paling mapan dan lestari dengan bentuk ornemental yang unik.

² Ardus M Sawega dan Boni Dwi Pramudyanto, *Wayang ASEAN, 100 Dollar AS untuk 'Kunci' Perdamaian* dalam Kompas, Kamis, 13 September 2007, p. 36

Menurut Encyclopedie Van Nederlands Indie dactie van D.G. Stebbe, yang dikutip dari buku “Sejarah Wayang” karya Amir Mertosedono SH. Ada 7 jenis wayang :

1. Wayang Purwa

Merupakan jenis wayang yang paling populer di masyarakat sampai saat ini.

2. Wayang Gedhog

Wayang Gedhog diciptakan pada tahun 1583, pada zaman pemerintahan Sultan Hadiwijaya di Kasultanan Pajang.

3. Wayang Klithik / Krucil

Wayang Krucil terbuat dari kayu pipih, mengambil lakon dari cerita Panji, bukan Ramayana dan Mahabarata.

4. Wayang Golek Menak

Disebut juga Wayang Thengul dengan peraga berbentuk boneka kecil.

5. Wayang Topeng

Seni wayang topeng tak ubahnya seni pertunjukan wayang orang. Bedanya, semua pelakornya mengenakan topeng.

6. Wayang Wong/Wayang Orang

Wayang Orang adalah seni drama tari yang mengambil cerita Ramayana dan Mahabarata sebagai induk ceritanya.

7. Wayang Beber

Wayang Beber berupa selembur kertas atau kain berukuran sekitar 80 cm x 12 meter yang digambar dengan beberapa adegan lakon wayang tertentu.

Berdasarkan bahan dasar wayang, wayang dibagi menjadi :

1. Wayang Kulit
2. Wayang Kayu
3. Wayang Beber
4. Wayang Orang
5. Wayang Suket

Meskipun lakon yang dipentaskan dalam pertunjukan wayang dimanapun hampir serupa, yakni Mahabharata dan Ramayana dalam Wayang Purwa, namun ada ciri khas yang mungkin hanya ditemui di Indonesia, yakni dengan adanya *Punakawan*. Punakawan sendiri merupakan perlambang ‘bahasa halus dan komunikatif’ yang dipakai oleh para wali untuk mendekati diri dengan masyarakat Jawa serta pas dengan mereka yang beraneka ragam. Tokoh Punakawan sendiri dalam perwayangan merupakan karakter yang unik dan komunikatif. Bahkan tokoh-tokoh Punakawan tersebut mempunyai peran lebih besar dari pada wayang-wayang lainnya, dan biasanya dipentaskan pada saat *goro-goro*, yakni babak pertunjukan yang disertai lelucon (kelakar) dan wejangan (petuah) serta menjadi babak interaksi antara dalang dan penonton. Selain itu juga, babak *goro-goro* ini digunakan untuk memperjelas jalan cerita yang tidak bisa dipahami oleh kalangan awam.

Sayangnya keberadaan wayang saat ini mulai pudar oleh bentuk-bentuk dari perkembangan budaya baru. Pertunjukan wayang sebelum tahun 80an, merupakan tontonan wajib bagi sebagian besar masyarakat Indonesia ketika seseorang sedang melaksanakan hajatan, atau acara-acara tertentu seperti ruwatan. Namun kini pertunjukan wayang jarang digelar pada acara-

acara tersebut, dikarenakan biaya yang mahal, juga minat masyarakat yang berkurang. Bahkan saat ini di Jawa pertunjukan wayang hanya akan dijumpai pada acara besar dengan unsur seni, syukuran para pejabat atau masyarakat dengan status ekonomi tinggi, selain acara yang berhubungan dengan kejawen dan acara khusus dari keratonan, meskipun secara rutin pertunjukan wayang kulit masih di gelar di Museum Sonobudaya selama 2 jam setiap malamnya.

Dewasa ini, pertunjukan panggung dangdut, Campur Sari, live musik, semakin menggeser masyarakat untuk memilih pagelaran wayang dalam mengisi hajatannya. Selain ongkos yang sedikit miring dibandingkan pertunjukan wayang, masyarakat juga lebih menikmati hiburan tersebut.

Tidak jauh dari fenomena di atas, televisi dan radio yang merupakan media komunikasi yang juga menyiarkan dan menayangkan pertunjukan wayang, rating peminatnya semakin turun, hanya meninggalkan beberapa audience setia pada pertunjukan wayang. Sandiwara radio, musik dan lagu mendominasi hampir semua frekuensi sinyal radio. Pertunjukan wayang yang sarat diperdengarkan pada malam hari, kadang tak sempat sekedar menjadi *rungon-rungon* pengantar tidur. Berbagai studio radio semakin banyak menyajikan tembang-tembang dari berbagai genre, mulai dari rock, pop, dangdut, jazz, klasik, hingga jenis-jenis musik yang lain selama 24 jam.

Begitu pula dengan pertunjukan wayang di televisi, semakin tersisih keberadaannya oleh kehadiran sinetron, film-film Amerika maupun joget India, telenovela, kuis, animasi Jepang, konser musik, gosip, reality show, serta tayangan televisi yang lain. Pertunjukan wayangnya sendiri sudah jarang untuk disaksikan, apalagi untuk menikmati aksi Punakawan dalam adegan goro-goro yang muncul di akhir cerita. Tentu hal ini semakin mengikis

pengetahuan kita akan budaya sendiri. Padahal dari para Punakawan tersebut banyak pesan tentang pelajaran hidup yang tidak hanya sekedar cerita dalam dunia pewayangan, tetapi tokoh-tokoh Punakawan tersebut selalu mampu melihat perkembangan dunia saat ini, selalu bisa mengikuti lajunya jaman dan sejarah. Suguhan-suguhan baru tersebut sedikit demi sedikit sangat mempengaruhi lunturnya kecintaan kita pada wayang.

Kini wayang seolah sarat dengan kehidupan tua dan tertinggal. Generasi muda tak sedikit merasa malas untuk sekedar tahu seperti apa wayang itu. Informasi kepustakaan tentang wayang sendiri saat ini masih sangat sulit untuk diperoleh, masih sebatas pegangan formal dalam buku pelajaran untuk siswa penguasaan pendidikan, itu pun untuk sekolah dasar dan menengah, dengan kualitas cetak yang kurang bagus, serta miskin gambar. Sehingga tak heran jika sebagian masyarakat Indonesia sendiri tidak tahu dan tidak tertarik pada wayang, khususnya generasi muda.

Diperlukan suatu media komunikasi berisi informasi tentang wayang, dalam hal ini Punakawan, yang diharapkan mampu menjembatani dan tetap menghubungkan generasi baru dengan generasi pendahulu dari jarak yang terbentuk oleh perkembangan budaya yang terus melaju kencang meninggalkan masa lampau.

Ensiklopedia, atau kadangkala dieja sebagai ensiklopedi, adalah buku yang berisi penjelasan mengenai setiap cabang ilmu pengetahuan yang tersusun menurut abjad atau menurut kategori secara singkat dan padat. Minimnya sumber pengetahuan tertulis, juga gambar wayang Punakawan yang masih sulit diakses, munculnya ensiklopedi tentang wayang Punakawan diharapkan mampu memberi pengetahuan tentang Punakawan.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana melestarikan dan mempertahankan keberadaan wayang sebagai budaya bangsa melalui media komunikasi visual?

Bagaimana membuat perancangan sebuah ensiklopedi tentang wayang Punakawan sebagai sumber pengetahuan masyarakat Indonesia khususnya orang-orang yang membutuhkan informasi dan pengetahuan tentang Punakawan, sehingga ensiklopedi ini dapat diterima dan disukai?

Bagaimana mengadaptasikan sebuah peninggalan sejarah, yaitu wayang Punakawan dengan ilustrasi bahasa kedalam ilustrasi visual dengan konsep visual agar sebuah perancangan dapat secara efektif dan sesuai dengan konsep dari perancangan ini yaitu sebagai sebuah Ensiklopedi Mini Tokoh Wayang Punakawan?

C. Tujuan Kreatif

Membuat sebuah buku Ensiklopedi Mini tentang tokoh wayang Punakawan.

Membuat konsep perancangan Ensiklopedi Visual tentang tokoh wayang Punakawan dan sejarahnya serta media terkait, yang artistik dan komunikatif, dapat dikomunikasikan dengan baik dan efektif kepada target audience, yakni orang dewasa yang membutuhkan informasi verbal dan visual tentang Punakawan.

D. Tujuan Perancangan

Mempermudah *target audience* untuk dapat memahami segala sesuatu yang terkandung dalam sebuah cerita dengan penuturan gambar sebagai media utamanya. Dalam perancangan ini adalah Ensiklopedi Mini Tokoh Wayang Punakawan. Perancangan ini bertujuan untuk mendokumentasikan salah satu budaya Indonesia, yaitu Wayang. Selain itu, perancangan ini diharapkan menjadi informasi pustaka bagi masyarakat yang membutuhkan pengetahuan tentang Punakawan, terutama data berupa gambar.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi perancang: menambah kreativitas dalam pengembangan bentuk rancangan media
2. Bagi lembaga pendidikan: metode perancangan, sistematika perancangan, konsep perancangan yang bermanfaat.
3. Bagi masyarakat: memberikan informasi tentang wayang Punakawan.

F. Lingkup Peancangan

Untuk lebih terfokus pada tema, maka pembahasan masalah dibatasi pada tokoh wayang Punakawan dari pewayangan purwa, yang sebagian besar merupakan wayang kulit yang tersebar di pulau jawa, dengan mengulas lebih detail pada profil, filosofi bentuk wayang dan arti simbol-simbol dalam tubuh Punakawan, serta cerita bergambar yang mengangkat beberapa pepatah jawa sebagai tema cerita, selain hal tersebut disertakan pula media terkait. Cerita yang divisualkan diambil dari perspektif sejarah dan kebudayaan untuk memudahkan pengilustrasian.

G. Tujuan Komunikasi

Memberi informasi tentang pengetahuan tokoh wayang Punakawan pada masyarakat Indonesia khususnya orang-orang yang membutuhkan informasi dan pengetahuan tentang Punakawan, melalui rancangan Ensiklopedi Mini Punakawan.

H. Metode Perancangan

Wayang sangat terkait langsung dengan kebudayaan dan masyarakat, maka metode yang digunakan secara umum adalah pendekatan kualitatif.

1. Metode pengumpulan data

- a. Observasi : Melihat langsung seperti apa tokoh Punakawan dalam pertunjukan wayang khususnya goro-goro.
- b. Wawancara : Melakukan wawancara kepada ahli wayang, kolektor wawang, maupun dalang mengenai tokoh Punakawan
- c. Kepustakaan : Mencari referensi dari sumber tertulis, baik dari buku maupun data internet
- d. Dokumen : Mengumpulkan data visual dari pengaplikasian tokoh Punakawan yang terdapat di masyarakat, dengan mendokumentasikan dalam bentuk foto.

2. Metode analisis data

Untuk menentukan konsep yang tetap dalam perancangan ini, agar tercapai tujuan perancangan maka menggunakan pendekatan sebagai berikut:

a. Wujud (*appearance*)

Sebagai sesuatu yang tampak oleh indera mata secara konkrit atau abstrak, wujud itu dapat kita bayangkan sebagai sesuatu yang diceritakan atau sesuatu yang kita baca dari buku dalam sehari-hari kita memakai istilah rupa.

b. Bentuk (*form*)

Bentuk adalah gabungan dari seluruh unsur-unsur perwujudan seni rupa sebagai titik, garis, raut, barik, gerak, sinar, warna, dan sebagainya. Untuk menemukan bentuk visual karakter tokoh, setting cerita, tipograpi, arsir dan komposisi.

c. Susunan (*structure*)

Gabungan dari 2 bentuk yang sehingga menjadi wujud. Dalam susunan memuat 2 unsur yaitu penonjolan (*dominance*) dan keseimbangan (*balance*).

d. Isi (*content / substance*)

Adalah sesuatu yang berkaitan dengan apa yang dapat dirasakan pada karya cerita bergambar.

Isi merupakan unsur pemberi makna, sebagai ruh dalam tubuh.

Untuk membangun isi perlu meletakkan tekanan pada :

1) Suasana (*mood*)

Sesuatu yang berhubungan dengan penciptaan visualisasi yang termasuknya sesuatu yang mempunyai pengaruh pada *psikologis*.

2) Gagasan (*idea*)

Sebagai suatu pemikiran atau konsep untuk menjadi sebuah ilustrasi yang memiliki kekuatan dari segi pencapaian makna antar variabelnya.

3) Pesan (*message*)

Adalah pesan yang disampaikan dalam cerita yang ada dalam bahasa verbal yang divisualkan melalui bahasa gambar.

4) Penampilan (*performance*)

Berhubungan dengan kreativitas ketrampilan (*skill*) dalam mengolah dan mengembangkan wujud dan tampilan serta didukung dengan bahan-bahan (*medium*) yang digunakan dalam merancang karya.

Dalam analisis 5W +1H, sebagai berikut :

What (apa) : Perancangan Ensiklopedi Mini tentang tokoh wayang Punakawan

Where (di mana) : Indonesia pada umumnya dan Jawa pada khususnya

When (kapan) : Akan direalisasikan tahun 2010

Who (siapa) : Target utama: orang dewasa yang membutuhkan informasi tentang Punakawan dan orang-orang yang ingin mengenal Punakawan.

Target sekunder: pecinta wayang, hobiis, kolektor wayang, khususnya Punakawan.

Untuk kelas ekonomi menengah ke atas

Why (kenapa) : Perlunya pengenalan budaya bangsa, salah satunya wayang, karena saat ini wayang mulai dilupakan, dan sumber pengetahuan tentang

wayang masih sebatas buku pelajaran sekolah dengan gambar minim dan pustaka tentang wayang masih sulit diperoleh.

How (bagaimana) : Dengan perancangan Ensiklopedi Mini serta media terkait akan memberikan informasi pengetahuan wayang Punakawan.

3. Tahapan perancangan

a. Eksperimen Format Buku

Bentuk, ukuran, jumlah halaman, teknik cetak, susunan halaman (paging), menentukan bagian-bagian isi buku.

b. Penyiapan Materi

Mengolah kembali data-data yang diperoleh. Memilah data visual dan verbal berdasarkan keperluan, kemudian dibuat konsep layout visualnya.

c. Pembuatan Dummy

Setiap halaman yang sudah direncanakan disusun mulai dari halaman 1 sampai terakhir termasuk sampul menjadi sebuah replika yang akan digunakan sebagai panduan dalam proses desain dan produksi.

d. Rough Lay Out

Coretan kasar yang menampilkan lay out visual, teks dan ilustrasi halaman buku

e. Lay Out Komprehensif

Dari rough lay out yang telah dibuat dan dipilih. Merupakan lay out

lengkap (jadi) untuk per halaman buku, sesuai dengan rough layout yang kemudian dilakukan eksekusi tiap desain per halaman.

f. Produksi

Setelah eksekusi desain, semua hasil perancangan dimasukkan dalam proses produksi hingga menjadi sebuah buku.



I. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

B. Rumusan Masalah

C. Batasan Masalah

D. Tujuan Perancangan

E. Tujuan Komunikasi

F. Manfaat Perancangan

G. Metode Perancangan

H. Sistematika Perancangan

I. Skematika Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Identifikasi

1. Tinjauan tentang Wayang

2. Tinjauan tentang Punakawan

3. Tinjauan Perancangan

4. Sekilas tentang Buku

5. Tinjauan tentang Ensiklopedi Visual

6. Tata Letak

7. Tentang Cover dan Ilustrasi Bergambar

8. Ilustrasi

9. Warna

10. Tipografi

B. Analisis

1. Hakekat Cergam

2. Analisis Mendasar Tentang Unsur-unsur Pokok
Cergam

3. Analisa Data

4. Analisa Media

C. Kesimpulan Analisa Data

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Tujuan Perancangan

B. Strategi Kreatif

C. Pendekatan Kreatif

BAB IV VISUALISASI DESAIN

A. Tujuan Tata Desain

B. Strategi Desain

C. Data Visual

D. Sketsa Ilustrasi

E. Rough Layout

F. Final Desain

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

J. Skematika Perancangan

