

**PERANCANGAN CERGAM
“SOKOLA RIMBA – IBU, BERI KAMI SOKOLA!”**



KARYA DESAIN

Arwin Purnama Jati

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2009**

**PERANCANGAN CERGAM
“SOKOLA RIMBA – IBU, BERI KAMI SOKOLA!”**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
NOV.	29/5/H/S/2009
KLAS	
TERIMA	7-8-2009



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2009**

**PERANCANGAN CERGAM
“SOKOLA RIMBA – IBU, BERI KAMI SOKOLA!”**



KARYA DESAIN

Arwin Purnama Jati
NIM 0411426023

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
2009

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:
PERANCANGAN CERGAM “SOKOLA RIMBA – IBU, BERI KAMI SOKOLA!”
diajukan oleh Arwin Purnama Jati, NIM 0411426023, Program Studi Desain
Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni
Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas
Akhir pada tanggal 27 Juni 2009 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk
diterima.

Pembimbing I/Anggota


Drs. Arief Agung S., M. Sn.
NIP: 132061187

Pembimbing II/Anggota


Drs. Baskoro Suryo Banindro
NIP: 131996632

Cognate/Anggota


Drs. M. Umar Hadi, M. S.
NIP: 131474284

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual/
Ketua/ Anggota


Drs. Hartono Karnadi, M. Sn.
NIP: 132133718

Ketua Jurusan Desain/Anggota


Drs. Lasiman M. Sn.
NIP: 132061187



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. M. Agus Burhan, M. Hum.
NIP 131567129



Lakukan apa yang harus kau lakukan!



I'm learning.
(Michaelangelo Buonarrotti)

Dedikasi

Untuk kedua orangtuaku, sumber inspirasi terbesar...

..dan Sandra Christel Carolina Siahaan.



Untuk anak-anak rimba yang berlari di hutannya

Untuk daun dan pohon yang telah tumbuh dengan sederhana

Ucapan Terima Kasih

Dia Yang Memberi Hidup telah menunjukkan jalan dan memberi kemudahan hingga proposal dan karya Tugas Akhir ini rampung tanpa hambatan berarti.

Karya ini ibarat “gerbang” pembelajaran untuk masuk ke tahapan ‘belajar’ yang sesungguhnya, yang tak akan pernah selesai. Sehingga, karya ini sudah tentu jauh dari sempurna dan selalu butuh untuk dihujat dan dikritisi untuk dapat berproses menjadi lebih baik... dan lebih baik lagi. Proses itu tidak pernah lepas dari peran pihak-pihak yang penuh perhatian dan meluangkan banyak dari sedikit waktu yang mereka miliki untuk memberi sumbangsih gagasan-gagasan luar biasa kedalam karya ini. Ucapan terima kasih takkan pernah cukup untuk menyampaikan apresiasi atas bantuan tak terhingga tersebut. Betapa saya sangat bersyukur...

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Drs. Arief Agung Swasono, M. Sn., selaku dosen Pembimbing I, terima kasih atas motivasi dan khususnya masukan tentang fotografi dan perspektif.
4. Drs. Baskoro Suryo Banindro, selaku dosen Pembimbing II, terima kasih atas segala inspirasi, pengetahuan tentang cergam, dan tidak keberatan saya ganggu waktunya disela-sela kesibukan studi.
5. Drs. Lasiman, M. Sn., selaku Ketua Jurusan Desain, FSRD ISI Yogyakarta.
6. Drs. Hartono Karnadi, M. Sn., selaku Ketua Program Studi Deskomvis ISI YK.
7. Drs. M. Umar Hadi, M. Sn., selaku *cognate* ujian Tugas Akhir.
8. Heningtyas Widowati, S. Pd. “Bu Wiwid”, dosen wali selama lima tahun ini.

Terima kasih banyak untuk segala perhatian, kesabaran, dan selalu saya reportkan.

9. FX Widyatmoko, M. Sn. “Pak Moko Koskow”, untuk *sharing-sharingnya*.
10. Seluruh dosen Diskomvis ISI dan Staf. Terima kasih atas didikan dan lingkungan yang seperti di rumah sendiri.
11. Kedua orangtua, sumber inspirasi dan dedikasi terbesar. Ndul kecilku yang bandel ‘ndut dan lucu, adikku Betry, Mas Wheny, Oom Ung, Oom Pomo dan bulik Aisah.
12. Mbak Sandra C. C. Siahaan, seorang ‘kakak’ tak tergantikan. Terima kasih untuk komitmen, juga selalu menanamkan semangat kerja keras dan motivasi psikologis.
13. Mbak Butet Manurung, atas motivasi, tularan semangat dan “Sokola” yang menginspirasi. Mijak, si anak rimba, untuk puisi, kisah-kisah ‘ajaib’ dan kalung biji cantik. Mas Oceu, “sang pelukis Sokola”, dan mas Piko “guru Sokola”.
14. Origami 2004; Natalia “si Kacang” dan Satrio Febriawan – duo Bun-bun hebat dan penyemangat hidup. Sobatku HERpri, Wilsa dan Mek – para pekerja seni yang luar biasa. Ollyvia Intan Clarasita, Dimas_Buz, Lia “Pucca”, Frieny, Gepeng, Icha, Ayuk, dan Danang sobat dalam kebersamaan, David, Aril, Aurora, Frandy, Itsna, Badar, Hari, Fajar, Peni, Godham, Nina, Dito, Pungkas, Erny, Reny, Oka, Nunu’.
15. Yudhistmetal “Si Hitam”, selalu menyemangatiku dan Diksdiks “si 797”, teman satu-masa dan seperjuangan dalam Road to Ss.N (Se-suap Nasi) Embunhitam797.
16. Merlin, Kuncoro “Jamlikun” dan Agus Maong, untuk ‘kegilaan’ kita yang tiada habisnya bersama cah-cah Doratoni dan KKN Makam ber-ISI ‘rajelas blaz’.
17. Dyahtri, sobat sepanjang masa, mbak Ochie’ serta “mami” Riani TB RIZKY.
18. Teman-teman “adik-kakak angkatan” dan pihak yang tak disebutkan namanya.
19. Mesin jahit tua ibuku dan si Bobby Tua komputerku yang terseok-seok.
20. EMBUNart, karena dari sinilah semuanya berawal...

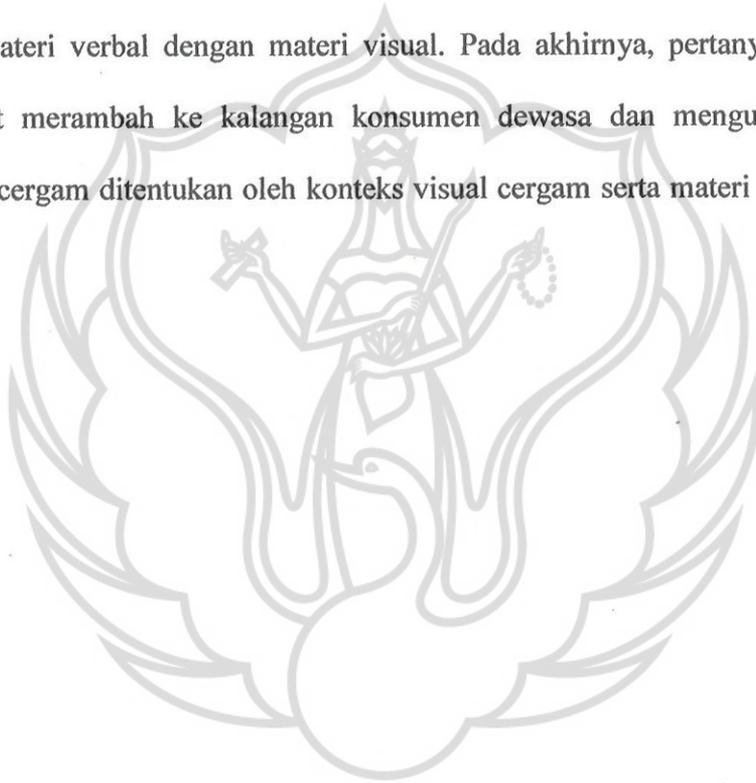
PENGANTAR

Membaca, seringkali diasumsikan sebagai kegiatan yang berhubungan dengan literatur verbal. Artinya, penyebutan “membaca” diacukan pada literatur dengan basis teks. Sementara, terdapat beberapa macam literatur dengan basis verbal dan visual, seperti komik dan cerita bergambar (cergam). Walaupun terdapat teks didalamnya, membaca komik dapat juga diasumsikan sebagai membaca ‘visual’ atau memahami pesan melalui unsur visual yang terdapat didalamnya. Dalam komik, teks bahkan seringkali menjadi pendukung gambar. Sebaliknya, dalam cergam, gambar dianggap sebagai perwujudan atas teks, atau seringkali diasumsikan sebagai pendukung cerita. Hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa cergam sering dikategorikan sebagai bacaan “kanak-kanak”.

Berbagai literatur berbasis visual pada saat ini semakin beragam jenisnya. Selain cergam dan komik, ada juga novel grafis, bahkan kartun yang menjadi narasi atas suatu peristiwa. Peminatnya tidak hanya dari kalangan anak-anak dan remaja, namun juga orang dewasa. Namun, cergam nampaknya masih dianggap sebagai bacaan anak karena visualisasinya yang cenderung lebih banyak porsi gambar daripada porsi cerita (teks). Asumsi tersebut kemungkinan dapat berubah apabila suatu cergam mengangkat materi yang cukup layak dibaca segmen dewasa. Cergam kemungkinan tidak hanya dimaksudkan sebagai ilustrasi, namun dapat berfungsi sebagai plot atau alur cerita yang berwujud visual.

Suatu tema tertentu berdasarkan fenomena sosial yang terjadi, atau aspek histories yang tidak diketahui dapat menjadi salah satu upaya perancangan cergam yang sesuai dengan segmentai dewasa. Pengangkatan tema tertentu pun memiliki maksud yang berkaitan dengan harapan akan reaksi atau respon masyarakat terhadap segi tematis tersebut. Berhasil atau tidaknya penyampaian pesan terutama tergantung pada kesesuaian materi verbal dengan materi visual. Pada akhirnya, pertanyaan apakah cergam dapat merambah ke kalangan konsumen dewasa dan mengubah asumsi mereka akan cergam ditentukan oleh konteks visual cergam serta materi verbal yang mendukung.

Penulis



DAFTAR ISI

PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latarbelakang Masalah.....	3
B. Rumusan Masalah.....	12
C. Tujuan Perancangan.....	12
D. Batas Lingkup Perancangan.....	13
1. Lingkup wilayah.....	13
2. Lingkup budaya.....	13
3. Lingkup teknis.....	13
E. Manfaat Perancangan.....	14
F. Metode Perancangan.....	15
1. Metode pengumpulan data.....	15
2. Metode analisis data.....	16
3. Metode perancangan cergam.....	16
G. Sistematika Perancangan.....	18
H. Skema Perancangan.....	21

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Identifikasi.....	23
1. Identifikasi cergam.....	23
2. Identifikasi data.....	49
B. Analisis.....	64
1. Unsur pembentuk cergam.....	64
1.1 Gambar.....	64
1.2 Tipografi.....	73
1.3 Tata letak (<i>lay-out</i>).....	74
1.4 Tema.....	74
1.5 Sinopsis.....	74
1.6 Naskah (<i>script</i>).....	75
2. Hakekat gaya bercerita.....	75
2.1 Bercerita melalui bahasa verbal.....	75
2.2 Bercerita melalui bahasa visual.....	79
3. Analisis data.....	80
3.1 <i>What</i> (apa).....	80
3.2 <i>Why</i> (mengapa).....	80
3.3 <i>Who</i> (siapa).....	80
3.4 <i>Where</i> (dimana).....	86
3.5 <i>When</i> (kapan).....	86
3.6 <i>How</i> (bagaimana).....	86

4. Kelebihan dan kelemahan cergam sebagai media penyampai pesan.....	87
5. Kesimpulan analisis data.....	88

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Kreatif.....	90
1. Tujuan kreatif.....	90
2. Strategi kreatif.....	90
B. Deskripsi.....	97
1. Deskripsi gambar.....	97
2. Deskripsi bentuk fisik.....	97
3. Deskripsi cerita.....	99
C. Konsep Perancangan Cergam.....	100
1. Judul cerita.....	100
2. Isi dan tema cerita.....	100
3. <i>Setting</i> /latar.....	101
4. Penokohan.....	101
5. Sinopsis.....	102
6. <i>Storyline</i> /alur cerita.....	103

BAB IV DATA VISUAL DAN PERANCANGAN

A. Data Visual.....	132
B. Studi Visual Karakter.....	140
C. Studi Tipografi.....	147
D. Studi Gambar Pendukung.....	150
E. Studi Pakaian dan Assesoris.....	151
F. Studi Arsitektur.....	152
G. Studi Setting.....	153
H. Studi Warna dan Nada Gelap-terang.....	155
I. Studi Arsir.....	156
J. Layout.....	157
K. Perancangan Cergam.....	162
1. Final artwork sampul.....	163
2. Final artwork halaman dalam.....	164
L. Perancangan Media Pendukung Promosi.....	186
1. Poster.....	187
2. <i>Merchandise</i>	188

BAB V PENUTUP

Kesimpulan.....	191
-----------------	-----

DAFTAR PUSTAKA.....	193
DAFTAR SITUS.....	196
LAMPIRAN.....	197



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1: cergam anak karya Richard Scarry
- Gambar 2: cergam anak dengan ilustrasi karya Frances Brundage
- Gambar 3: novel grafis "*V for Vendetta*"
- Gambar 4: komik Jepang
- Gambar 5: cergam
- Gambar 6: komik "Gong"
- Gambar 7: komik "*The Adventures of Tintin*"
- Gambar 8: komik Winnetou
- Gambar 9: cergam anak karya Rose Selarose
- Gambar 10: cergam anak karya Beatrix Potter
- Gambar 11: gambar prasejarah pada dinding gua Lascaux
- Gambar 12: gambar dari zaman Mesir
- Gambar 13: komplemen fonetik dalam Hieroglif
- Gambar 14: jambangan *oinichoe* Yunani
- Gambar 15: cergam "*The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck*"
- Gambar 16: cergam "bobo"
- Gambar 17: *The Adventures of Tintin*
- Gambar 18: cergam "*The Brownies*" karya Palmer Cox
- Gambar 19: relief candi Borobudur

- Gambar 20: relief candi Borobudur
- Gambar 21: wayang beber legenda Djaka Kembang Kuning
- Gambar 22: komik “Lagak Jakarta” karya Benny & Mice
- Gambar 23: contoh gaya kartun
- Gambar 24: contoh gaya kartun semi-realis cergam “Sawung Kampret”
- Gambar 25: contoh gaya realis novel grafis “Balada Seorang Penyiar”
- Gambar 26: cergam “Tjisadane” dan “Gundala Putera Petir”
- Gambar 27: contoh gaya dekoratif ilustrasi karya Rose Selarose & Garth Williams
- Gambar 28: contoh gaya naturalis ilustrasi karya Beatrix Potter
- Gambar 29: contoh gaya *shojo manga* “Sailormoon” dan “Candy candy”
- Gambar 30: contoh gaya *shonen manga* “Detektif Conan” dan “Saint Seiya”
- Gambar 31: Butet Manurung dalam “majalah TIME”
- Gambar 32: logo INSISTPress
- Gambar 33: contoh arsir
- Gambar 34: contoh ilustrasi arsiran
- Gambar 35: contoh ilustrasi blok warna
- Gambar 36: ilustrasi klasik dongeng HC Andersen
- Gambar 37: ilustrasi klasik buku cerita anak karya Laura I. Wilder & Beatrix Potter
- Gambar 38: ilustrasi modern komik “Sentaro”
- Gambar 39: ilustrasi modern buku “Mitologi Yunani: Eropa”
- Gambar 40: Taman Nasional Bukit Duabelas
- Gambar 41: Hutan Sawit dan Taman Nasional Bukit Tigapuluh

Gambar 42: Sungai di Jambi

Gambar 43: Beruang Madu dan Harimau Sumatera

Gambar 44: Kijang dan Kancil

Gambar 45: *Rafflesia Arnoldi*

Gambar 46: Pohon *Sialang*

Gambar 47: *bepak* (bapak) dan *Indok* (ibu)

Gambar 48: Orang Rimba

Gambar 49: Orang Rimba

Gambar 50: Orang Rimba

Gambar 51: Anak Rimba dan Butet Manurung

Gambar 52: Anak Rimba

Gambar 53: Anak Rimba

Gambar 54: Anak Rimba

Gambar 55: Anak Rimba

Gambar 56: Anak Rimba

Gambar 57: aktivitas belajar Anak Rimba

Gambar 58: aktivitas belajar Anak Rimba

Gambar 59: Butet Manurung

Gambar 60: Butet Manurung

Gambar 61: Gentar

Gambar 62: Linca

Gambar 63: Anak Rimba



Gambar 64: Peniti Benang

Gambar 65: Mijak

Gambar 66: daun

Gambar 67: pakaian Orang Rimba

Gambar 68: Arsitektur

Gambar 69: lingkungan



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Katalog Pameran.....	197
Lampiran 2: Poster Pameran.....	198
Lampiran 3: Dokumentasi Pameran.....	199



PENDAHULUAN



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latarbelakang Masalah

1. Minat masyarakat terhadap buku

Dunia perbukuan di Indonesia semakin marak dengan munculnya berbagai pameran berkala di beberapa kota besar. Munculnya pengarang-pengarang baru dengan bukunya yang fenomenal maupun penerbit-penerbit baru mengakibatkan bertambahnya minat khalayak akan konsumsi buku. Buku yang tidak terpisah dari dunia pendidikan menjadi semacam kebutuhan bagi sebagian besar masyarakat, terutama bagi mereka yang berkecukupan di bidang pendidikan. Sementara pendidikan yang terbagi dalam beberapa klasifikasi hampir selalu membutuhkan buku sebagai acuan materi pengajaran. Pendidikan formal, misalnya, memerlukan buku sebagai bahan atau materi belajar yang dapat diajarkan maupun dipelajari secara individual. Sedangkan pendidikan alternatif, misalnya, buku bisa menjadi sarana pendukung maupun penghiburan terkait materi yang diberikan dalam pendidikan tersebut.

Semakin lama, konsumsi masyarakat atau kebutuhan mereka akan buku semakin bertambah dan pada akhirnya membutuhkan suatu variasi yang mencegah timbulnya 'kejujahan' akan materi (isi maupun format) buku yang beredar di pasaran. Kebutuhan inilah yang kemudian mendasari para penulis maupun penerbit berlomba-lomba menciptakan suatu buku

dengan ‘nuansa baru’ baik menyangkut tema maupun format ‘fisik’ buku yang terutama diharapkan akan menimbulkan minat masyarakat akan buku tersebut

Buku pendidikan untuk anak, misalnya, dapat digunakan sebagai contoh atas pengubahan format yang pada awalnya berupa bacaan verbal menjadi bacaan yang sifatnya visual. Pada dasarnya, intensitas bahasa visual cukup besar dalam upaya mempengaruhi minat baca masyarakat. Tidak hanya pada anak-anak, pada orang-orang dewasa peran gambar atau ilustrasi sebagai visualisasi materi buku cukup berpotensi membantu mempercepat pemahaman. Sementara pembacaan buku dengan keseluruhan unsur berupa teks (bahasa verbal) terkadang cukup melelahkan. Namun, hal itu juga tidak terlepas dari kualitas gambar secara visual maupun pemaknaannya yang dapat terinterpretasikan dengan jelas. Sajian visual berupa komik ataupun cergam cukup efektif menarik minat audiens atas suatu materi atau tema.

Ada pendapat menyatakan bahwa suatu cerita tanpa gambar tetap akan dapat berkomunikasi atau menyampaikan pesan, “dalam cergam, gambar berperan sebagai ilustrasi, pelengkap tulisan, sehingga sebetulnya tanpa hadirnya gambarpun cerita masih bisa dinikmati pembacanya”¹ Namun, tidak adanya suatu ilustrasi menyebabkan suatu buku kurang menarik. Ilustrasi yang diciptakan pun hendaknya mampu memuaskan alam

¹ Masdiono, Toni, 14 Jurus Membuat Komik, Creative Media – Jakarta, 1998

pikiran/khayalan pembaca tentang informasi yang didapat atau pesan yang ditangkap melalui cerita secara visual.

2. Buku “Sokola Rimba” karya Butet Manurung

Kehidupan ‘rimba’ Jambi yang diceritakan dalam buku Sokola Rimba merupakan suatu fenomena budaya yang perlu diperhatikan. Permasalahan yang diangkat terkait dengan antropologi budaya dan kebijakan terhadap hutan yang melingkupi kehidupan masyarakat di wilayah tersebut. Kehidupan rimba yang dimaksud merujuk pada suatu kehidupan masyarakat adat yang berdiam di kawasan hutan Jambi. Masyarakat adat tersebut adalah Suku Anak Dalam atau yang dikenal dengan sebutan Orang Rimba.

Bagi sebagian besar masyarakat Indonesia yang telah terinduksi budaya modern, kehidupan rimba tersebut seakan tersamarkan dan seringkali dianggap sebagai budaya yang ‘terbelakang’. Sehingga, fenomena budaya yang seharusnya menjadi suatu keistimewaan tersebut seakan-akan terisolir, tidak mendapatkan perhatian yang selayaknya bersama kehidupan hutan yang melingkupinya.

Kenyataan bahwa orang-orang rimba merasakan arti ‘bahagia’ melalui cara pandang mereka sendiri tidak perlu diusik dengan menyodorkan aspek-aspek modernitas (modernisasi) dalam kehidupan mereka. Pengakuan terhadap keberadaan, penghargaan dan penghormatan budaya mereka lebih dibutuhkan sebagai bentuk eksistensi kehidupan mereka sebagai bagian dari nusantara. Selain itu, pendidikan berbasis baca-tulis

sangat dibutuhkan orang rimba untuk berinteraksi dengan budaya luar kehidupan mereka, yaitu 'dunia terang' (baca: dunia modern). Pada kenyataannya, Orang Rimba dihadapkan pada berbagai macam kesulitan dalam interaksi dengan dunia luar mereka. Namun, hal itu tidak mengurangi keteguhan mereka untuk tetap berpegang pada adat yang telah diwarisi dari nenek moyangnya. Orang Rimba memiliki kehidupan yang mereka anggap nyaman dan tidak merasa perlu mengikuti modernitas yang terjadi disekeliling kehidupannya. Disamping itu, Orang Rimba juga berhak untuk memilih apa yang mereka sukai dan dianggap baik untuk kehidupannya tanpa adanya campur tangan dari pihak luar. Asumsi bahwa kehidupan Orang Rimba terisolir dikatakan kurang tepat, karena pada kenyataannya Orang Rimba lebih nyaman hidup dengan cara dan tradisi mereka, tidak terikat dengan aspek-aspek modernitas yang ada. Istilah "terisolir" seringkali dikaitkan pada suatu masyarakat yang terkungkung oleh kehidupannya sendiri, terasing, dan seakan-akan terancam oleh kehidupan diluar kehidupannya. Dalam hal ini, Orang Rimba sama sekali tidak merasakan hal tersebut, karena mereka menganggap diri mereka bahagia dengan kehidupannya. Selain itu, wilayah hutan tempat mereka tinggal tidak menjadi indikasi bahwa kehidupan mereka terisolir, karena pada dasarnya Orang Rimba melindungi dan memelihara hutan dengan baik.

Membicarakan kehidupan Orang Rimba tidak terlepas dari pembicaraan tentang kehidupan anak-anak pada suku tersebut. Anak-anak

Orang Rimba telah terbiasa membantu bekerja untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dengan memanfaatkan hasil hutan. Pada usia tertentu, ketika telah dianggap dewasa bagi ukuran Orang Rimba, mereka memulai kehidupan berumahtangga. Seorang anak yang telah dianggap dewasa memiliki kewajiban untuk memikirkan kehidupan masa depannya. Kehidupan masa depan dalam budaya Orang Rimba berarti bernetapencarian, yaitu dimaksudkan sebagai mencari nafkah untuk kehidupan mereka sehari-hari. Ditengah peradaban modern, mereka tidak mengenal sekolah atau pendidikan dasar yang dianjurkan pemerintah. Yang mereka mengerti adalah kehidupan di 'dunia' mereka sendiri sejak kecil hingga dewasa, menjalankan hidup dengan mengikuti tradisi dan mentaati adat yang berlaku di masyarakatnya.

Butet Manurung merupakan pemrakarsa dan salah seorang perintis sistem pendidikan alternatif bagi masyarakat adat yang disebut Sokola Rimba. Ia mengatakan bahwa melalui pendidikan, Orang Rimba akan secara sadar memahami eksistensi dirinya terhadap dunia luar dan kemungkinan dapat meningkatkan kesejahteraan kehidupan mereka. Pendidikan adalah langkah awal menuju pemberdayaan Orang Rimba menghadapi arus agresi dari dunia luar². Dengan dasar itulah sebuah 'sekolah alternatif' di pedalaman rimba Jambi dirintis perlahan oleh Butet Manurung dengan suatu tujuan mulia demi eksistensi dan kemudahan hidup Orang Rimba.

² Butet Manurung, Sokola Rimba: Pengalaman Belajar Bersama Orang Rimba (Yogyakarta: Insist Press, 2007), pp. 41

Butet Manurung adalah seorang antropolog sekaligus aktivis pendidikan, penyandang dua gelar kejarjanaan yang mengabdikan diri sebagai pendidik di pedalaman rimba Jambi. Butet yang terlahir dengan nama Saur Marlina Manurung juga adalah perintis “SOKOLA”, Kelompok Pendidikan Alternatif bagi Masyarakat Adat, yang dirintis pertama kali di Taman Nasional Bukit Duabelas (TNBD) dan Taman Nasional Bukit Tigapuluh (TNBT), Jambi, dengan nama “Sokola Rimba”.

Pada awalnya, Butet bekerja di WARSI (Warung Informasi Konservasi) Jambi. Setelah masuk rimba Jambi dan menjalankan tugasnya sebagai tenaga pendidik pada masyarakat adat (Orang Rimba) disana, ia menyadari bahwa Orang Rimba perlu diberi pendidikan untuk mempermudah mereka berinteraksi dengan ‘dunia luar’, tanpa mengusik adat yang mereka miliki. Totalitas Butet dalam melakukan pengajaran terhadap OR keluar setelah tidak lagi bekerja dibawah naungan WARSI. Ia dengan bebas ‘melangkah’ lebih jauh menjelajahi rimba Jambi, bertemu dengan berbagai rombongan (kelompok) Orang Rimba dengan karakteristik berbeda, dan pada akhirnya merintis suatu pendidikan alternatif dengan nama Sokola Rimba. Sokola Rimba tersebut juga telah melahirkan kader-kader pengajar dari Orang Rimba sendiri yang akan menularkan ilmunya pada sukunya.

Keberadaan Sokola Rimba yang dirintis di Jambi sangat memberikan manfaat bagi masyarakat adat disana khususnya bagi anak-anak. Kemampuan membaca dan menulis mempermudah mereka berinteraksi

dengan dunia luar, termasuk memahami hukum tentang hak mereka atas wilayahnya serta perdagangan hasil hutan, sehingga mereka tidak dengan mudah tertipu oleh oknum-oknum yang merugikan mereka.

Sistem pendidikan alternatif yang kemudian dibentuk dengan nama lembaga “Sokola” juga merambah pada pedalaman di beberapa tempat di Indonesia. Kegiatan tersebut memberikan manfaat demi kemajuan masyarakat adat tanpa mengusik ‘kebebasan’ maupun adat yang berlaku pada suku masing-masing.

Sistem pendidikan yang menyesuaikan kebiasaan maupun cara hidup masyarakat adat cukup mudah diterima bagi mereka. Upaya pengkaderan anggota suku sebagai kader guru memudahkan pendidikan tersebut diterima oleh suku setempat. Pengkaderan tersebut juga memungkinkan efektivitas waktu bagi Butet yang melakukan pengajaran secara nomaden (berpindah-pindah) dari satu kelompok ke kelompok yang lain (dalam satu suku).

3. Cergam sebagai media komunikasi

“Sokola Rimba” merupakan buku yang disusun berdasarkan catatan harian pengarangnya sehingga banyak detail cerita bersifat verbal yang tidak tertangkap dalam sajian visual (berupa foto dokumentasi) yang berjumlah terbatas. Suatu perancangan ilustrasi yang mendukung komunikasi atas isi buku atau penyampaian pesan dalam buku ini cenderung dibutuhkan untuk merangkum detail rangkaian cerita (sesuai tema pesan yang disampaikan) dalam buku tersebut.

Buku 'serius' bergenre pengetahuan pada umumnya dianggap sebagai buku yang kurang menarik verbalisasinya, kecuali bagi sebagian khalayak yang memang tertarik pada bidang pengetahuan yang dimaksud. Perancangan ilustrasi atas buku "Sokola Rimba" (yang juga termasuk buku 'serius' bergenre pengetahuan mengenai antropologi) dalam format cerita bergambar kemungkinan akan mengubah pandangan pembaca tentang buku yang cenderung dianggap membosankan. Karena penyajian secara visual melalui ilustrasi dan pemaparan dalam bentuk cerita bergambar lebih memberikan 'kenikmatan' atau 'kepuasan' dalam membacanya, terutama untuk hal-hal yang sulit dijelaskan secara verbal. Beberapa pebdapat juga menyatakan bahwa membaca buku dengan sajian visual berupa gambar ilustrasi lebih mudah dipahami dan diingat. Hal ini kemungkinan disebabkan kemampuan gambar yang memiliki memorabilitas tinggi daripada teks.

Format cergam atau cerita bergambar dalam penyampaian materi buku cukup efektif sebagai media komunikasi. Cergam memiliki dua unsur pokok, yaitu teks dan gambar. Gambar-gambar atau ilustrasi dalam cergam kemungkinan dapat menghilangkan kejenuhan dalam membaca buku yang bersifat verbal, terlepas dari menarik atau tidaknya buku tersebut. Cergam saat ini tidak hanya diasumsikan sebagai konsumsi anak-anak, namun juga orang dewasa. Gambar sebagai pelengkap tulisan atau *visual-telling* tidak selalu dikaitkan dengan kebutuhan anak-anak, karena gambar juga diklasifikasikan dalam berbagai genre sesuai segmen penikmatnya. Unsur

gambar yang menjadi kekuatan cergam menjadi salah satu upaya dalam menarik minat masyarakat untuk membaca.

Berkaitan dengan kehidupan Orang Rimba, perancangan cergam dapat dijadikan semacam refleksi atas kehidupan mereka untuk dapat diketahui masyarakat. Buku acuan yang berupa tekstual, cukup memberikan informasi tentang kehidupan Orang Rimba, namun data visual yang ada hanya berupa dokumentasi foto yang berjumlah terbatas. Format literatur tekstual yang kurang menarik juga dapat mempengaruhi minat konsumen atas literatur tersebut. Hal ini dapat berakibat penyebaran informasi dalam literatur tersebut tidak tercapai sesuai harapan. Sementara cergam yang memiliki daya tarik visual dan terkesan sebagai 'literatur ringan' atau bacaan yang menghibur dapat menjadi alternatif penyampaian suatu materi tertentu. Cergam dapat bersifat "*eye-catching*" karena daya tarik visualnya. Cergam Sokola Rimba dapat dianggap sebagai 'gerbang' sebagai upaya informasi atas buku tekstualnya yang memiliki lebih banyak detail informasi tentang kehidupan Orang Rimba. Cergam pada dasarnya juga dapat menyampaikan gambaran secara umum, namun detail dapat divisualkan (melalui gambar ilustrasi) sehingga tidak memerlukan pemerian panjang seperti pada buku tekstual. Gambar ilustrasi cergam dapat diupayakan sebagai bentuk komunikasi visual yang cukup efektif. Komunikasi tersebut dapat tercapai apabila didukung aspek-aspek visual yang mendukung, lugas, efektif, mudah diterima, dan sarat informasi.

B. Rumusan Masalah

Buku “Sokola Rimba” pada dasarnya merupakan buku yang cukup menarik ditinjau dari segi pengetahuan ‘khusus’ yang terdapat dalam buku tersebut. Namun, permasalahan yang mungkin timbul terkait dengan kesan atas buku sebagai buku yang ‘serius’, sehingga buku tersebut memiliki kecenderungan kurang diminati sebagai buku yang asumsinya cukup menarik untuk dibaca.

Terkait dengan berbagai masalah atau hambatan dalam penyampaian materi buku kepada masyarakat, maka dirumuskan sebagai berikut;

Bagaimana menyesuaikan deskripsi verbal materi buku dengan visualisasi yang merepresentasikan daya khayal pembaca?

Perancangan cergam dengan merangkum gagasan-gagasan utama buku (sesuai tema yang dimaksud) kedalam rangkaian ilustrasi yang dapat ‘bercerita’, jelas/mudah dimengerti, menarik dan estetis, dapat diterima audiens dalam *range* yang dimaksud, serta perancangan cover yang ‘menjual’ dan pemilihan media yang dapat mendukung publikasi kemungkinan akan dapat mengatasi masalah terkait dengan efektivitas penyampaian materi buku “Sokola Rimba” kepada khalayak.

C. Tujuan Perancangan

Perancangan cergam berbasis pengalaman dalam merintis suatu dunia pendidikan ini bertujuan antara lain;

1. Menghasilkan rancangan visual yang mendukung komunikasi atau penyampaian pesan kepada audiens yang dimaksud
2. Mewujudkan grafis komunikasi visual yang cukup efektif untuk membangun minat masyarakat terhadap materi buku melalui bahasa gambar
3. Penuangan gagasan-gagasan visual yang efektif atas deskripsi verbal
4. Mengangkat suatu tema dan mencoba mempublikasikan atau mengenalkan kepada khalayak sebagai suatu ‘pengetahuan baru’
5. Sebagai upaya merepresentasikan kehidupan Orang Rimba kepada masyarakat untuk mendorong kepedulian mereka akan apa yang menjadi harapan bagi Orang Rimba.

D. Batas Lingkup Perancangan

1. Lingkup Wilayah

Buku acuan “Sokola Rimba” merupakan buku dengan wawasan antropologi budaya dan rintisan pendidikan, maka batas lingkup dalam perancangan cergam meliputi jangkauan nasional

2. Lingkup Budaya

Materi buku bersifat umum dan memuat kajian budaya, misalnya tema yang memuat unsur pengetahuan dalam pendidikan dalam lingkup budaya

3. Lingkup Teknis

Teknis perancangan disesuaikan dengan kebutuhan akan efektivitas komunikasi visual. Sehingga, penyajian gagasan gambar ilustrasi cergam sesuai dengan data tingkatan audiens dan ada koherensi dengan tema

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi mahasiswa

1.1 Menemukan metode penuangan gagasan secara efektif dan kompleks melalui bahasa visual yang tepat

1.2 Pembelajaran tentang teknik ilustrasi yang sesuai dengan tema dan segmentasi yang dituju

2. Bagi instansi akademik

2.1 Menemukan fungsi cergam sebagai media komunikasi visual yang lebih menarik atas buku yang bersifat verbal, karena memuat potensi-potensi visual seperti warna, bentuk maupun potensi visual lain yang cukup *eye-catching* di mata audiens

2.2 Sebagai bahan studi perbandingan karya cergam

3. Bagi masyarakat

3.1 Membangkitkan kesadaran masyarakat tentang hal-hal tidak kasat mata yang terjadi di wilayah nusantara, sehingga diharapkan dapat memunculkan motivasi untuk peduli terhadap khasanah budaya serta lingkungan yang melingkupinya

3.2 Sebagai media informasi akan fenomena budaya dalam masyarakat

3.3 Agar Orang Rimba lebih mampu memahami eksistensi dirinya ditengah masyarakat dan perancangan cergam dapat membantu merefleksikan gambaran umum kehidupan Orang Rimba atau Sokola Rimba

F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

1.1 Kajian literatur

- 1.1.1 Melakukan “bedah buku” Sokola Rimba – Pengalaman Belajar Bersama Orang Rimba
- 1.1.2 Studi gaya penceritaan
- 1.1.3 Kajian tentang cerita bergambar
- 1.1.4 Studi jenis-jenis cergam

1.2 Dokumentasi

- 1.2.1 Dokumentasi jenis literatur berbasis visual
- 1.2.2 Dokumentasi kehidupan Orang Rimba
- 1.2.3 Dokumentasi aspek hutan Jambi

1.3 Wawancara

- 1.3.1 Wawancara dengan penulis buku Sokola Rimba
- 1.3.2 Wawancara dengan Orang Rimba

2. Metode analisis data

Metode analisis data dilakukan dengan menerapkan prinsip 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, dan How*). Metode ini dipilih untuk mendeskripsikan data-data yang diperoleh sebagai dasar perancangan. Termasuk didalamnya data konsumen, wilayah, dan rencana aplikasinya. Metode ini digunakan agar perancangan cergam tidak 'lari' dari batasan yang disesuaikan dengan prinsip-prinsip komunikasi visual dan tujuan perancangan. Penerapan metode ini dianggap lebih sesuai dengan tujuan untuk menyebarkan informasi (sosialisasi) atas materi cergam.

Data yang diperoleh diklasifikasikan untuk menentukan arah perancangan, agar mendapatkan hasil akhir yang diharapkan. Metode ini juga memiliki kemampuan analisis secara bertahap yang saling berkaitan, terutama terkait analisis data pasar maupun data konsumennya.

3. Metode Perancangan Cergam

3.1 Observasi dan studi verbal

3.1.1 Observasi cergam (dalam dan luar negeri)

3.1.2 Studi gaya penceritaan

3.1.3 Studi penuangan gagasan secara verbal yang sesuai dengan segmentasi audiens

3.2 Observasi dan studi visual

3.2.1 Observasi data visual atas jenis-jenis atau teknik ilustrasi

3.2.2 Eksplorasi format dan *lay-out* cergam

3.2.3 Studi aspek tipikal geografis yang dapat digagas secara visual

3.2.4 Studi untuk identifikasi budaya (termasuk adat istiadat, kebiasaan/tradisi, pakaian, warna lokal, peralatan, dsb.)



G. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latarbelakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batas Lingkup Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Sistematika Perancangan
- H. Skema Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

- A. Identifikasi
 - 1. Identifikasi cergam
 - 2. Identifikasi data
- B. Analisis
 - 1. Unsur pembentuk cergam
 - 2. Hakekat gaya bercerita
 - 3. Kelebihan dan kelemahan cergam sebagai media penyampai pesan
 - 4. Analisis khalayak sasaran

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Kreatif

1. Tujuan kreatif
2. Strategi kreatif

B. Deskripsi

1. Deskripsi gambar
2. Deskripsi bentuk
3. Deskripsi cerita

C. Konsep Perancangan Cergam

1. Judul cerita
2. Isi dan tema cerita
3. *Setting*/latar
4. Penokohan
5. Sinopsis
6. *Storyline*/alur cerita

BAB IV VISUALISASI

- A. Data Visual
- B. Studi Visual Karakter
- C. Studi Tipografi
- D. Studi Gambar Pendukung
- E. Studi Pakaian dan Assesoris
- F. Studi Arsitektur

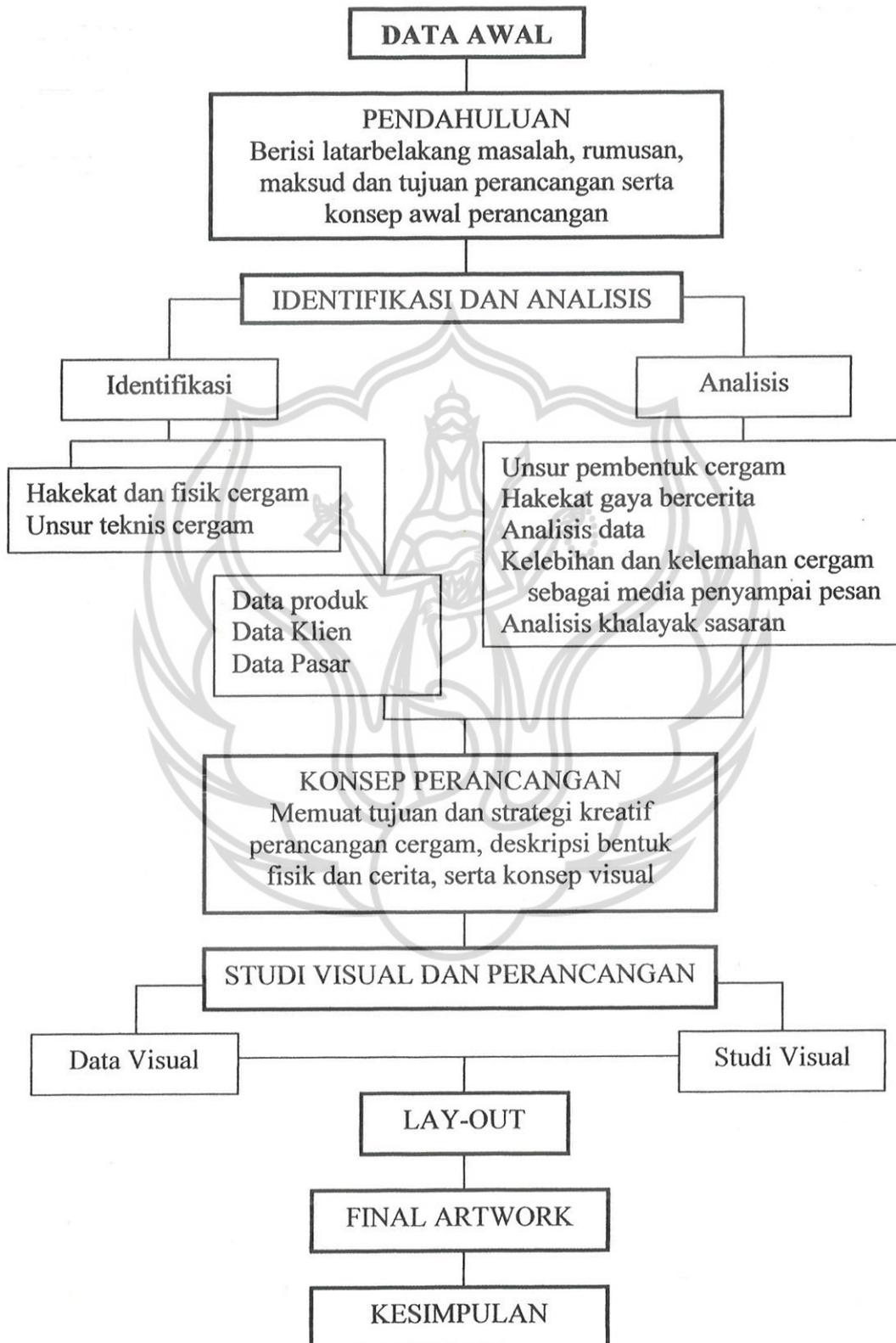
- G. Studi *Setting*
- H. Studi Warna dan Nada Gelap-terang
- I. Studi Arsir
- J. Layout
- K. Final Desain

BAB V PENUTUP

Kesimpulan



H. Skema Perancangan



IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

