

**PERANCANGAN CERGAM UNTUK ANAK-ANAK
BERDASAR RELIEF FABEL PADA CANDI
PANATARAN JAWA TIMUR**



TUGAS AKHIR KARYA DISAIN

Hari Satria

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

2011

**PERANCANGAN CERGAM UNTUK ANAK-ANAK
BERDASAR RELIEF FABEL PADA CANDI
PANATARAN JAWA TIMUR**



TUGAS AKHIR KARYA DISAIN

Hari Satria

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2011**

**PERANCANGAN CERGAM UNTUK ANAK-ANAK
BERDASAR RELIEF FABEL PADA CANDI
PANATARAN JAWA TIMUR**

3718/A/S/2011

23/8 2011



TUGAS AKHIR KARYA DISAIN

Oleh :

Hari Satria

NIM : 0411457024

**Tugas akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Disain Komunikasi Visual
2011**

Tugas akhir disain berjudul :

PERANCANGAN CERGAM UNTUK ANAK-ANAK BERDASAR RELIEF FABEL PADA CANDI PANATARAN JAWA TIMUR diajukan oleh Hari Satria NIM : 0411457024, Program Studi Disain Komunikasi Visual jurusan Disain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertahankan di depan tim penguji tugas akhir pada tanggal 27 Juni 2011 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.



Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn
Pembimbing I




Andi Haryanto, S. Sn, M.Sn
Pembimbing II



Indiria Maharsi, M.Sn
Cognate/Anggota



Drs. Lasiman, M.Sn
Ketua Jurusan Disain



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn
Ketua Program Studi
Disain Komunikasi Visual

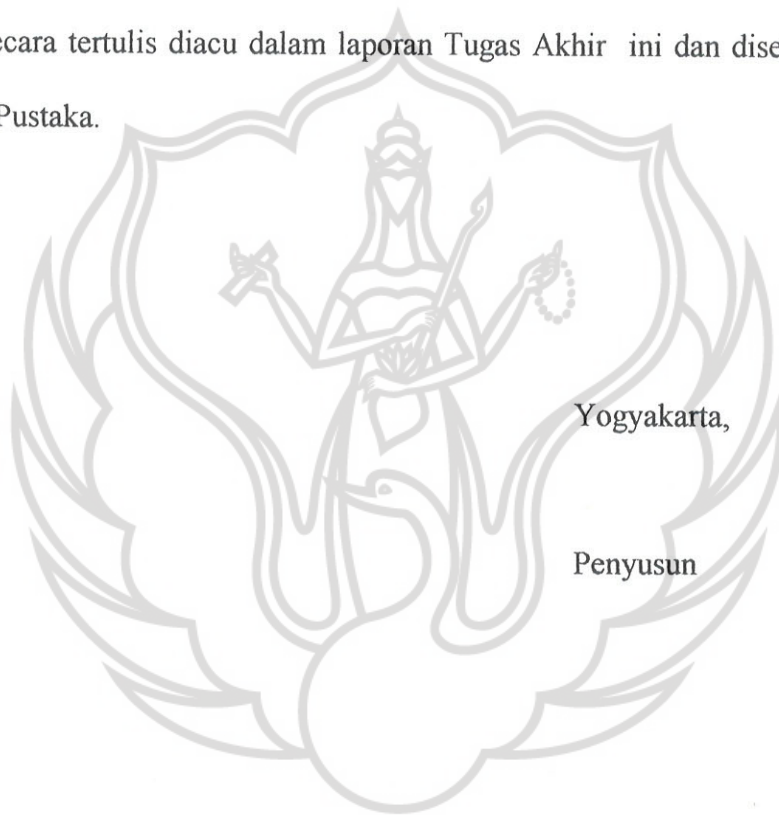
Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. M. Suastiwi Triatmodjo, M. Des

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa, dalam laporan Tugas Akhir Disain ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu perguruan tinggi yang lain, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah di tulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.



Yogyakarta,

Penyusun



“Khairunnas Anfahum linnas”

Sebaik-baik manusia adalah manusia yang paling banyak manfaatnya pada orang lain (Bukhari Muslim)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Indah atas rahmatNya sehingga Tugas Akhir Perancangan dengan judul “ Perancangan Cergam Anak-anak berdasar Relief Fabel pada Candi Panataran Jawa Timur “ dapat terselesaikan dengan baik. Perancangan ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar kesarjanaan di Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kelancaran proses penyusunan laporan penelitian ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan yang di berikan oleh berbagai pihak baik secara material dan spiritual. Dengan penuh rasa hormat penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayanti Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. M. Suastiwi Triatmodjo, M. Des, Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn, Ketua Program Studi Disain Komunikasi Visual,
4. Drs. Lasiman, M.Sn Ketua Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
5. Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn, Dosen Pembimbing I atas semua arahan, saran dan kritiknya untuk penulisan ini.
6. Andi Haryanto, S.Sn, M.Sn, Dosen Pembimbing II, atas semua bantuan baik berupa saran dan kritik serta arahan dalam menyelesaikan penulisan ini.

7. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan di Jurusan Disain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, terima kasih atas kenangan yang tak terlupakan ini.
8. Seluruh Staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Staf Akmawa Fakultas Seni Rupa, terima kasih atas semua pelayanannya.
9. Kepala dan seluruh Staf Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala (BP3) Jawa Timur.
10. Kedua Orang Tuaku tersayang dan keluarga kecil nya yang bahagia.
11. Terimakasih teman-teman Origami 04: Gepeng, Herpriyanto, Danang, Frieny, Badar, Rora, Pungkas, Nina, Dimas, Yuliana, Intan, Mek, Icha, Wilsa, Oka, Dito, Natalia, Satrio, Fajar, Reni, Erni, Ayu', Godam, Arwin, David.
12. TPA AL-Hidayah: Sulistianto, Rudi, Afik, farid, Mba' Iin, Runi, Desi, Erna.
13. Kepada semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terimakasih untuk semua binaan, tempaan dan kasih sayang yang telah dicurahkan.

Kesempatan selalu hadir setiap saat sehingga selalu terdapat waktu untuk membenahi diri, segala bentuk saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan agar tulisan ini menjadi lebih baik dikemudian hari. Semoga tulisan ini bermanfaat bagi kita semua dan menambah kasanah inspirasi untuk masyarakat.

Yogyakarta, Juni 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Perancangan.....	6
D. Manfaat Hasil Perancangan.....	7
E. Metode Pengumpulan Data.....	8
F. Metode Analisis Data.....	10
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	
A. Identifikasi.....	11
1. landasan Teori.....	11

a. Tinjauan tentang Candi Panataran.....	11
b. Tinjauan tentang Relief.....	16
c. Tinjauan tentang Fabel.....	21
d. Tinjauan tentang Cerita Bergambar.....	24
e. Tinjauan tentang Gaya Cergam Dunia.....	37
f. Pokok-pokok Cerita Bergambar dan Fungsinya.....	43
g. Tinjauan tentang Anak-anak.....	59
2. Tinjauan Perancangan.....	63
B. Analisis.....	63
1. Relief fabel yang terdapat pada candi Panataran.....	63
2. Analisa 5W+1H (tiga tahap).....	74

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Perancangan Media.....	83
1. Diskripsi Tema.....	84
2. Sinopsis Cerita.....	86
3. Story Line.....	89
4. Diskripsi Arah Bentuk.....	96
B. Strategi Kreatif.....	106
1. Target Audience.....	106
2. Isi Pesan.....	106
C. Pendekatan Kreatif.....	107
1. Diskripsi Cerita.....	107

2. Diskripsi Gambar /Penyajian ilustrasi.....	107
---	-----

BAB IV STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN

A. Data Visual.....	118
1. Data Visual Karakter Tokoh	119
2. Data Visual Pakaian dan Aksesoris	131
3. Data Visual Senjata.....	134
4. Data Visual Kendaraan	136
5. Data Visual Setting, Arsitektur dan Ragam Hias.....	137
B. Studi Visual.....	140
1. Studi Ilustrasi Bergambar dan Goresan	140
2. Studi Tipografi	143
3. Studi Warna.....	150
4. Studi Karakter Tokoh, Pakaian, Ragam Hias, dan Aksesoris ..	160
5. Studi Media Pendukung.....	195
6. Studi Pewarnaan.....	198
C. Rancangan Final	204

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN	225
B. SARAN.....	227

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Pemandangan Kompleks Candi.....	13
Gambar 2.	Bagian Pendopo Batur.....	13
Gambar 3.	Bagian pintu Candi Angka Tahun.....	14
Gambar 4.	Bagian Candi Naga.....	14
Gambar 5.	Bagian Candi Induk.....	15
Gambar 6.	Bagian Kolam Pethirtaan.....	15
Gambar 7.	Gambar relief cerita Sri Tanjung.....	19
Gambar 8.	Relief fabel pada pethirtaan.....	20
Gambar 9.	Relief pada Candi Suruwono Pare.....	20
Gambar 10.	Relief fabel cerita Angsa dan Kura-kura pada candi Mendut.....	20
Gambar 11.	Relief pada Candi Tigowangi.....	21
Gambar 12.	Contoh Buku Cergam Fabel.....	23
Gambar 13.	Cergam Fabel di Indonesia.....	23
Gambar 14.	Egyptian Papyrus.....	25
Gambar 15.	Telapak tangan purba di Gua.....	26
Gambar 16.	Ilustrasi dan tulisan di atas daun papyrus.....	27
Gambar 17.	Contoh halaman Al Kitab yang di cetak pada papan cetak.....	27
Gambar 18.	Halaman “empat puluh dua” buku cetakan Gutenberg.....	28
Gambar 19.	Gutenberg dan mesin cetaknya.....	29
Gambar 20.	Al Kitab edisi Vulgata.....	29
Gambar 21.	Komik Ramayana dan Mahabarata R.A Kosasih.....	33
Gambar 22.	Komik Indonesia.....	34
Gambar 23.	Relief Borobudur.....	36
Gambar 24.	Lembar kain berhiaskan adegan dari wayang beber.....	37
Gambar 25.	Cergam Eropa.....	38
Gambar 26.	Cergam Amerika.....	39
Gambar 27.	Cergam Jepang.....	40
Gambar 28.	Cergam sejarah revolusi Indonesia.....	42
Gambar 29.	Cergam Indonesia.....	43

Gambar 30. Lukisan Binatang di Gua pantai selatan Irian Jaya.....	47
Gambar 31. Gambar gaya Futuristik.....	51
Gambar 32. Gambar dengan gaya Realism.....	51
Gambar 33. Gambar dengan gaya Victoria.....	52
Gambar 34. Gambar dengan gaya Art Nouveau.....	53
Gambar 35. Gambar dengan gaya Plakastil.....	53
Gambar 36. Gambar dengan gaya Suralism	54
Gambar 37. Gambar dengan gaya Psichedelic.....	55
Gambar 38. Gambar dengan gaya Art Deco.....	55
Gambar 39. Gambar dengan gaya komik dan karikatur	56
Gambar 40. Relief fabel persahabatan Sapi dan Singa	63
Gambar 41. Relief fabel persahabata Angsa dan Kura-kura.....	66
Gambar 42. Relief fabel bangau mati oleh Ketam.....	68
Gambar 43. Relief fabel pemburu harimau dan kera dalam kegiatannya.....	70
Gambar 44. Relief fabel pemburu, harimau dan kera.....	70
Gambar 45. Lembu yang akan tertipu buaya.....	72
Gambar 46. <i>Grid System</i>	109
Gambar 47. Ukuran Margin.....	110
Gambar 48. Penyusunan halaman cetak.....	112
Gambar 49. Susunan halaman <i>cover</i>	115
Gambar 50. Pembagian kertas untuk area cetak.....	116
Gambar 51. Bentuk realis binatang Sapi.....	119
Gambar 52. Bentuk kartun binatang Sapi.....	119
Gambar 53. Bentuk realis binatang Singa.....	120
Gambar 54. Bentuk kartun binatang Singa.....	120
Gambar 55. Bentuk realis binatang Angsa.....	121
Gambar 56. Bentuk kartun binatang Angsa.....	121
Gambar 57. Bentuk realis binatang Srigala.....	122
Gambar 58. Bentuk kartun binatang Srigala.....	122
Gambar 59. Bentuk realis binatang Bangau.....	123
Gambar 60. Bentuk kartun binatang Bangau.....	123

Gambar 61. Bentuk realis binatang Ketam.....	124
Gambar 62. Bentuk kartun binatang Ketam.....	124
Gambar 63. Bentuk realis binatang Harimau.....	124
Gambar 64. Bentuk kartun binatang Harimau.....	125
Gambar 65. Bentuk realis binatang Kera.....	125
Gambar 66. Bentuk kartun binatang Kera.....	125
Gambar 67. Bentuk realis binatang Buaya.....	126
Gambar 68. Bentuk kartun binatang Buaya.....	126
Gambar 69. Bentuk realis binatang Kancil.....	126
Gambar 70. Bentuk kartun binatang Kancil.....	127
Gambar 71. Bentuk realis binatang Gajah.....	127
Gambar 72. Bentuk kartun binatang Gajah.....	127
Gambar 73. Bentuk realis binatang Kura-kura.....	128
Gambar 74. Bentuk kartun binatang Kura-kura.....	128
Gambar 75. Bentuk realis binatang Ikan.....	128
Gambar 76. Bentuk kartun binatang Ikan.....	129
Gambar 77. Bentuk realis Pemburu.....	129
Gambar 78. Bentuk kartun Pemburu.....	129
Gambar 79. Bentuk realis Pembantu dan Bodyguard.....	130
Gambar 80. Bentuk kartun Pembantu dan Bodyguard.....	130
Gambar 81. Visual Dewa Siwa.....	130
Gambar 82. Visual Brahmana.....	131
Gambar 83. Data visual pakaian dan aksesoris.....	131
Gambar 84. Data visual pakain dan aksesoris masyarakat Jawa.....	132
Gambar 85. Data visual aksesoris.....	123
Gambar 86. Data visual senjata busur panah.....	134
Gambar 87. Data visual senjata mata panah.....	135
Gambar 88. Data visual senjata masyarakat Jawa.....	135
Gambar 89. Kendaraan pedati di tarik Sapi.....	136
Gambar 90. Arsitektur Candi dan setting lokasi.....	137
Gambar 91. Danau.....	138

Gambar 92. Bebatuan.....	138
Gambar 93. Tanaman.....	139
Gambar 94. Bentuk relief Candi.....	139
Gambar 95. Gaya ilustrasi blok	140
Gambar 96. Gaya ilustrasi arsir	141
Gambar 97. Gaya ilustrasi Art Nouveau.....	141
Gambar 98. Gaya ilustrasi realis.....	141
Gambar 99. Contoh ilustrasi poster.....	142
Gambar 100. Ilustrasi dengan pewarnaan untuk cergam.....	142
Gambar 101. Studi arsir.....	143
Gambar 102. Tingkatan warna dan gradasi warna.....	156
Gambar 103. Ragam hias, dan atribut.....	161
Gambar 104. Studi karakter tokoh.....	161
Gambar 105. Sketsa alternatif tokoh.....	162
Gambar 106. Sketsa alternatif senjata dan pakaian.....	163
Gambar 107. Sketsa alternatif senjata dan pakaian	164
Gambar 108. Bentuk ragam hias.....	165
Gambar 109. Hasil sketsa ragam hias candi.....	166
Gambar 110. Hasil sketsa untuk frame.....	167
Gambar 111. Hasil sketsa untuk <i>cover</i>	168
Gambar 112. Hasil sketsa <i>layout</i> buku cergam.....	169

ABSTRAK

HARI SATRIA
PERANCANGAN CERGAM UNTUK ANAK-ANAK
BERDASAR RELIEF FABEL PADA CANDI PANATARAN JAWA TIMUR

Indonesia sebagai negara yang menjadi persilangan budaya memiliki banyak hasil kebudayaan. Kebudayaan India yang masuk dan berakulturasi dengan kebudayaan bangsa Indonesia meninggalkan bangunan batu yang disebut sebagai candi. Hiasan-hiasan candi merupakan sebuah ilustrasi yang berfungsi sebagai penambah keindahan candi serta memiliki maksud yang lain yaitu sebagai sarana pembelajaran.

Ilustrasi yang terpahat di atas batu menceritakan kisah-kisah yang terdapat dalam berbagai kitab termasuk kitab *Tantri Kamandaka* yang berisi cerita tentang binatang atau fabel. Cerita ini memiliki pesan moral dan etika kebajikan yang relevan dengan kehidupan jaman sekarang seperti:

- a. Berbuat baik itu boleh tetapi jangan terlalu baik sehingga merugikan diri sendiri.
- b. Belajar dari orang bijak maka dapat mengurangi resiko kesalahan.
- c. Siapa yang jahat suatu saat akan mendapatkan hukuman setimpal.
- d. Bersabar dan tidak mudah tersinggung atau marah.
- e. Kebajikan akan mendapatkan ganjaran sesuai sedangkan kejahatan juga akan mendapatkan balasan yang setimpal.

Fabel adalah cerita yg menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang dan biasanya berisi ajaran budi pekerti, Bentuk penggambaran relief khususnya fabel serta tatacara pemahatan terpisah. Dengan adanya perancangan cergam berdasar cerita relief fabel pada Candi Panataran ini diharapkan mampu memberikan pendidikan cara memahami cerita relief candi dengan lebih mudah.

Kata Kunci : Fabel, Relief Binatang, Panataran.

BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Masalah

Candi merupakan salah satu bangunan peninggalan kebudayaan Hindu dan Buddha di Indonesia yang mengandung nilai seni religius karena fungsinya. Menurut Stutterheim di India fungsi candi adalah sebagai tempat tinggal sementara dari para dewa, yaitu replika dari gunung atau *meru* atau *vimana*. Berdasarkan bukti arkeologis di Jawa bangunan candi masuk di Indonesia pada abad IV atau V Masehi dan berlangsung hingga abad XV Masehi. Secara umum Candi terbagi menjadi tiga bagian yakni kaki candi, badan candi dan atap candi.

Candi Panataran merupakan suatu kompleks percandian yang terbesar di Jawa Timur¹. Kompleks candi ini memiliki tiga candi yang masih berdiri yakni candi angka tahun, candi naga dan candi induk yang letaknya berada dibagian paling belakang, selain hal di atas dalam kompleks candi Panataran di hiasi dengan relief-relief yang mengisahkan banyak cerita yakni : cerita Ramayana pada teras pertama Candi Induk, Kresnayana pada teras kedua, cerita Sang Satyawana dan Sri Tanjung pada Batur Pendopo, relief binatang pada belakang arca Dwarapala di depan Candi Induk dan Petirtaan.²

¹ Soedarmo, M. dan Wiyadi, *Sejarah Seni Rupa Indonesia 3* (Jakarta: Proyek Pengadaan Buku Pendidikan Menengah Kejuruan Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 1982), p. 88

² Ngadiono, dkk. *Peninggalan Sejarah dan Kepurbakalaan Candi Panataran* (Jawa Timur: Dekdikbud, 2003), p.11

Sebagai penambah nilai keindahan dan maksud simbolis lainnya candi seringkali dihias menggunakan beberapa hiasan seperti relief dan patung. Relief dapat berisi cerita kehidupan manusia ataupun kehidupan binatang. Relief merupakan salah satu unsur penghias candi. Dalam penggambarannya relief ada yang di pahatkan secara utuh namun ada juga yang bersifat fragmentasi atau sebagian saja. Relief candi selain sebagai unsur hias juga menjadi pendidikan moral maupun etika kepada setiap orang. Cerita dalam relief rata-rata menceritakan mengenai budi pekerti, kepahlawanan, maupun kisah kehidupan yang lain. Sebagai unsur pendidikan maka melihat relief tanpa memahami cerita sama saja tidak dapat menikmati keindahan relief tersebut.

Perkembangan masyarakat kini, secara umum masih minim informasi, candi hanya menjadi tempat wisata tanpa berupaya menikmati candi dengan sebenarnya. Dapat kita temukan wisatawan baik asing maupun lokal menikmati keindahan relief sebatas visual dengan bantuan *guide* sebagai penterjemah. Disini tentunya media tutur berperan cukup banyak akan tetapi pada kenyataannya tidak semua orang mau menggunakan jasa *guide* tersebut. Cara menikmati candi dilakukan dengan langkah *pradaksina* (berjalan memutar candi searah dengan jarum jam), *daksina* berarti kanan, ini memiliki makna simbolik sebagai jalan menuju kepada Sang Pencipta yang digambarkan di balik candi. Tujuannya adalah untuk mencapai kebenaran tertinggi³. Fakta yang ada adalah orang datang

³ Timbul Haryono, "Peninggalan Bangunan Candi Di Jawa", (Makalah Ilmiah Disajikan pada Diklat Pramuwisata Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, 12-16 Februari 2001), p.9

ke candi kemudian berjalan langsung menuju ke puncak untuk menikmati keindahan alam sekitar sehingga proses yang lain di lewati.

Cerita fabel yang dipahatkan di Petirtaan Kompleks Candi Panataran Jawa Timur menjadi semakin menarik karena terdapat beberapa kesamaan cerita dengan fabel pada candi Mendut Jawa Tengah yang dipahatkan di tangga naik sebelah utara, dengan demikian kesimpulan awal yang dapat di ambil adalah bahwa cerita fabel tersebut menjadi cerita favorit sehingga senantiasa dipahatkan dalam komplek percandian. Cerita binatang atau fabel yang berada di kompleks Candi Panataran terdapat pada bangunan Petirtaan atau kolam tempat mandi dibelakang dan dibagian belakang Arca Dwarapala. Di Petirtaan terdapat cerita mengenai persahabatan Sapi dan Raja Hutan, persahabatan Angsa dan Kura-kura, cerita bangau yang mati oleh ketam, cerita pemburu, kera dan harimau, dan cerita lembu yang akan tertipu oleh buaya. Cerita mengenai binatang di sebut “Cerita Tantri”, yang berinduk pada himpunan cerita *Pancatantra (Tantrikamanaka)*. Kitab *Tantri Kamananaka* bersumber pada kitab *Pancatantra*.

Pesan yang disampaikan dalam relief fabel tentunya memiliki tujuan tertentu seperti sebagai pendidikan moral dan kebijaksanaan kepada calon raja sejak masih muda⁴. Dengan demikian maka ketika wisatawan dapat membaca dan mengetahui cerita relief tersebut maka sebenarnya memberikan sebuah pelajaran moral dan etika kepada mereka sendiri sehingga wisata candi tidak hanya menjadi

⁴ Ashar. M, *Kesinambungan Cerita Binatang di Indonesia*, <http://www.wacananusantara.org>, di unduh pada 18:24 tanggal 26.10.2010

wisata visual sejarah tetapi juga menjadi wisata pendidikan moral, budi pekerti, dan etika.

Perkembangan teknologi di Indonesia yang semakin modern sangat berpengaruh terhadap psikologis anak-anak. Anak-anak pada jaman dulu banyak belajar melalui dongeng, dilingkungan keluarga misalnya, anak-anak didongengkan sebelum mereka tidur dan setelah menginjak sekolah Taman Kanak-Kanak mereka mulai belajar berinteraksi dengan teman-temannya. Melalui cerita fabel misalnya, pertumbuhan, perkembangan anak untuk berimajinasi mulai terbangun. Kecerdasan dan kemampuan belajar anak limapuluh persen sudah terbentuk pada empat tahun pertama, sehingga menjadi aset penting dan berpengaruh untuk pertumbuhan nantinya ketika dewasa. Fenomena yang terjadi sekarang, banyaknya teknologi yang masuk di Indonesia, serta kesibukan orangtua yang mereka lebih memberikan kebebasan anaknya untuk memilih media serta tayangan-tayangan yang anak-anak sukai, Salah satunya pesawat televisi. Di Indonesia sendiri pesawat televisi yang banyak menyuguhkan acara-acara, menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak. Masuknya buku dan cergam-cergam dari luar, bermacam *game* dan bentuk permainan, disini sangatlah penting peran dan filter dari orangtua, sehingga jangan sampai anak-anak tidak sadar akan budaya sendiri, tidak lagi didongengkan atau diceritakan bahkan mengenal kebudayaan lokal. Akibatnya timbul dampak keprihatinan, mengapa anak-anak sekarang banyak yang semakin jauh dan meninggalkan budaya lokal, etika, norma dan nilai-nilai moral. Ini menjadi hal yang dikawatirkan pada usia mereka karena di masa depan anak-anak inilah orang yang akan meneruskan kehidupan

bernegara ini. Saat ini banyak serbuah kebudayaan dari luar yang berbentuk sifat-sifat individualis, kekerasan, egois dan berbagai bentuk aktifitas mengarah ke hal negatif yang sifatnya merugikan untuk perkembangan mereka.

Melihat fenomena dan kekhawatiran yang terjadi, penulis merancang sebuah cergam berdasarkan cerita lokal yang telah ada sejak jaman Hindu Budha dimana pesan moral cerita fabel tersebut masih relevan dengan kehidupan saat ini. Relief fabel diambil dari Candi Panataran yang merupakan saksi perjalanan kebudayaan Hindu, Hindu-Budha dan Budha. Candi Panataran merupakan candi yang di bangun dalam rentan waktu lebih dari dua ratus tahun bersama datang dan silih bergantinya pengaruh kebudayaan di atas.

Dengan adanya media buku cergam fabel yang mengupas tentang relief-relief yang terdapat pada komplek candi panataran, maka diharapkan mampu menarik minat baca serta memberikan pesan sejarah kepada anak-anak. Selain hal tersebut cerita bergambar memiliki peran yang penting untuk meningkatkan kecerdasan anak. Maka diharapkan dengan adanya perancangan cergam fabel pada relief-relief Candi Panataran yang mempunyai pesan nilai-nilai moral, dapat membangun karakter anak, menanamkan kejujuran, kebijaksanaan dan kepribadian yang baik. Sehingga nantinya anak-anak dapat mempersiapkan diri menjadi individu yang mandiri, disiplin, berguna dan bermanfaat baik untuk dirinya maupun di masyarakat. Selain itu rasa itu rasa cinta terhadap hasil kebudayaan lokal juga terbina sejak kecil.

B. Rumusan Masalah

Dari paparan di atas maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat cergam berdasarkan cerita fabel yang terdapat pada kompleks Candi Panataran sehingga mampu menanamkan budi pekerti dan nilai-nilai kebajikan kepada masyarakat khususnya anak-anak?
2. Bagaimana merancang media edukasi sebagai sarana promosi yang terdapat pada relief fabel candi panataran?

C. Tujuan Perancangan

1. Merancang cergam dan membuat ilustrasi berdasarkan cerita fabel yang terdapat pada kompleks Candi Panataran serta menanamkan nilai-nilai kebajikan untuk menumbuhkan rasa kebersamaan, kesabaran (tidak mudah tersinggung atau marah), saling tolong menolong, lebih menghormati yang lebih tua, dan belajar memaafkan.
2. Merancang media edukasi yang berkaitan dengan promosi buku cerita bergambar berdasar pada fabel Candi Panataran untuk memberikan dan menanamkan sarana belajar khususnya (minat membaca) yang efektif untuk anak-anak.

D. Manfaat Hasil Perancangan

1. Manfaat bagi Masyarakat:
 - a. Mengubah persepsi masyarakat khususnya anak-anak mengenai wisata candi dengan memberikan pendidikan moral melalui cerita fabel yang terdapat pada relief candi.
 - b. Menanamkan nilai-nilai kebajikan untuk menumbuhkan rasa kebersamaan, kesabaran (tidak mudah tersinggung atau marah), saling tolong menolong, lebih menghormati yang
2. Manfaat bagi Mahasiswa:
 - a. Merancang buku cergam yang dapat menyampaikan pesan mengenai moral dengan cara yang mudah dipahami untuk masyarakat khususnya anak-anak.
 - b. Menambah ilmu pengetahuan, wawasan, dan budi pekerti dari pesan-pesan dan nilai-nilai yang terdapat dari relief fabel candi panataran.
3. Manfaat bagi Institusi:
 - a. Memperoleh sumbangsih berupa pembahasan dan karya yang bisa digunakan oleh semua pihak sebagai bahan kajian untuk meneliti ilmu yang relevan dengan ilmu budaya.
 - b. menjadi suatu wacana yang dapat memperluas wawasan, karena pada dasarnya cergam merupakan cerita yang diminati dari jaman dulu.
 - c. Menambah khasanah bagi pengembangan ilmu Desain Komunikasi Visual.

E. Metode Perancangan

Untuk merancang cergam ini maka diperlukan dua cara untuk mengumpulkan data yakni dengan cara:

1. Data Primer

Data Primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dilapangan dan merupakan data utama. Untuk mendapatkan data primer maka penulis melakukan beberapa metode yakni:

a. Metode observasi

Metode observasi secara umum di artikan sebagai metode pengamatan secara langsung atau terjun ke lapangan. Dengan demikian metode observasi langsung di lakukan dengan cara datang ke Candi Penataran kemudian mengadakan pencatatan dan pendataan mengenai cerita fabel yang ada dalam Komplek Candi Panataran

b. Metode wawancara

Metode wawancara digunakan untuk mencari data lain, pelengkap atau pembanding bahkan penguji dari data awal yang ditemukan. Wawancara nantinya akan menggunakan metode campuran antara terstruktur dan meluas apabila ditemukan informasi yang penting sebagai data. Pihak atau orang yang menjadi responden wawancara adalah pihak-pihak yang kompeten dalam bidang yang berkaitan dengan penelitian.

2. Data Sekunder

Data Sekunder merupakan data pendukung yang sudah di dokumentasikan oleh orang lain, serta sebagai penunjang data umum. Untuk mendapatkan data sekunder maka penulis melakukan beberapa metode yakni:

a. Metode studi pustaka

Metode ini adalah sebuah metode yang dilakukan dengan cara mencari data yang berupa tulisan baik dari buku, majalah ataupun media cetak lainnya yang berkaitan dengan topik yang dibahas. Media yang digunakan dapat berupa juga media elektronik seperti internet.

b. Instrument merupakan peralatan pendukung untuk mendapatkan data-data sebagai landasan perancangan. Ini berfungsi mendukung proses pengumpulan data. Dari ketiga metode di atas maka dapat dijelaskan seperti di bawah ini :

1) Dokumentasi

Kamera menjadi instrument utama saat mencari data di lapangan. Dengan kemudahan teknologi kamera data dapat di ambil dengan cepat dan persis seperti aslinya. Ini bersifat dokumentasi data sehingga penulis tidak harus berada di lokasi setiap hari. Pencarian data di lapangan memberikan kesempatan penulis untuk secara langsung melihat dan mencari sumber-sumber yang lain tetapi masih relevan. Data yang di peroleh berupa dokumen obyek.

2) Wawancara

Proses ini dilakukan dengan menggunakan Mp3 Player. Alat ini digunakan untuk mendokumentasikan data yang berupa suara dari wawancara. Nara sumber wawancara merupakan orang yang kompeten di bidangnya. Dalam perancangan ini beberapa nara sumber yang dapat di gunakan adalah Prof. Dr Timbul Haryono M.Sc guru besar Arkeologi UGM, dosen Arkeologi Ugm, Kepala BP3 Jawa Timur maupun sumber kompeten yang lainnya.

3) Literatur

Sumber literatur buku menjadi instrumen yang digunakan untuk membedah hasil data yang diperoleh. Literatur dapat berupa buku, jurnal, majalah maupun koran yang masih berhubungan dengan tema perancangan cergam.

F. Metode Analisis Data

Metode Analisis data adalah sebuah metode untuk membedah masalah yang ada, dan selanjutnya data tersebut diolah menggunakan Analisa 5W+1H (*What, Where, When, Who, Whay dan How*) dengan tiga tahap.