

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA  
RAKYAT ASAL MULA GUNUNG MERAPI**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**BAGAS RAHMANTO**

**1512378024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2022**

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA  
RAKYAT ASAL MULA GUNUNG MERAPI**



**PERANCANGAN**

Oleh:

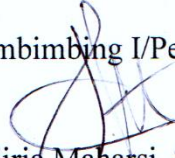
**Bagas Rahmanto  
1512378024**

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  
2022

Tugas Akhir Perancangan

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAKYAT ASAL MULA GUNUNG MERAPI** diajukan oleh Bagas Rahmanto, NIM 1512378024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 14 Juni 2022 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

Pembimbing II/Penguji



Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19810615 201404 1 001/NIDN 0015068106

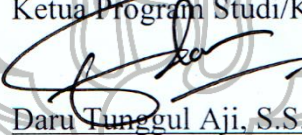
Cognate/Penguji Ahli



P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

NIP 19700106 200801 1 017/NIDN 0006017002

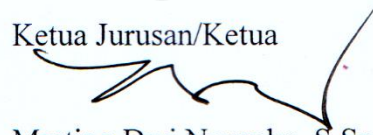
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Rajarjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 000811690



**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan nama:

Nama : Bagas Rahmanto  
NIM : 1512378024  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Prodi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir berjudul “PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAKYAT ASAL MULA GUNUNG MERAPI” yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 3 Juni 2022

  
Bagas Rahmanto  
1512378024

**LEMBAR PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bagas Rahmanto  
Nomor Mahasiswa : 1512378024  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa  
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi Pengembangan Ilmu Pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan Judul “Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Asal Mula Gunung Merapi” Dengan ini menyatakan :

1. Memberi Hak bebas *royalti* kepada perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya Ilmiah saya, demi pembangunan ilmu pengetahuan.
2. Memberi hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikan, serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta, tanpa perlu melibatkan izin dari Saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan semestinya.

Yogyakarta, 3 Juni 2022

  
Bagas Rahmanto  
1512378024

*"All our knowledge has its origins in our perceptions."*

- Leonardo Da Vinci



## KATA PENGANTAR

Puja syukur pada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, kesempatan dan semangat yang diberikan sehingga tugas akhir yang berjudul Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Asal Mula Gunung Merapi ini dapat terselesaikan dengan baik. Adapun perancangan ini dibuat guna memenuhi syarat dan kewajiban untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi S-1 Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Perancangan ini menjadi tugas akhir untuk mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan. Masih banyak kekurangan dalam perancangan ini. Oleh karena itu kritik dan saran membangun penulis harapkan dari berbagai pihak. Semoga perancangan ini dapat bermanfaat bagi masyarakat dan mohon maaf apabila ada ada kekurangan maupun kesalahan dalam penulisan.



Yogyakarta, 3 Juni 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Bagas Rahmanto', written in a cursive style.

Bagas Rahmanto  
1512378024



## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan laporan penelitian ini penulis menyadari tanpa adanya dukungan, doa dan bantuan dari berbagai pihak, penelitian ini tidak akan dapat terselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang ditujukan kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
3. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Daru Tunggal Aji, S,S., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus selaku Dosen Wali yang telah membimbing saya selama masa kuliah saya, mulai dari semester awal hingga Tugas Akhir.
5. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberi masukan, serta arahan selama mengerjakan Tugas Akhir.
6. Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran, arahan dan bimbingan sehingga karya ini dapat diselesaikan.
7. P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn., selaku Cognate yang telah memberikan masukan terhadap karya ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
8. Segenap dosen pengajar, karyawan, dan staf Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Ibu saya Partini, Bapak saya Wahyu Priyatmo, dan segenap keluarga yang selalu memberi semangat, do'a dan dukungan yang tak kenal lelah.



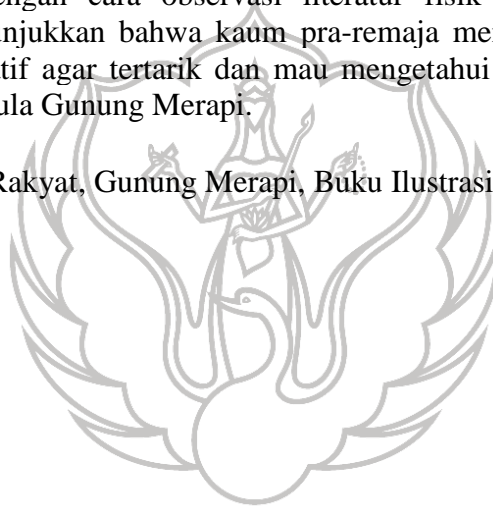
10. Teman-teman baik saya; Bachtiar Andi Prasetyo, Dean Hermansa, M. Anasrullah, R. Digas Paranggeni, Alfadin Yanur, M. Qowiyul Amiin, Ricardo Ponco Putra, Anastasia Ananda dan Danu Fetra Nugraha yang selalu senantiasa berbagi waktu dan energinya semasa perkuliahan.
11. Teman-teman seperjuangan dalam menyelesaikan tugas akhir; Rakhmad Bawono, Husni, Dio Putra, Ricardo Ponco, Yeremiyas, Yuli, Yosep Anggit dan Tantra yang selalu mendukung satu sama lain untuk menyelesaikan tugas akhir.
12. Teman-teman angkatan 15 “Anomali” yang
13. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terima kasih telah membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini.



## ABSTRAK

Gunung Merapi merupakan salah satu gunung aktif di Indonesia yang memiliki daya tariknya tersendiri. Bagi kaum muda, mulai dari daya tarik pariwisata hingga studi penelitian yang menyenangkan merupakan hal-hal yang sayang untuk dilewatkan. Akan tetapi, ketenaran Gunung Merapi dikalangan kaum muda tersebut tidak dibarengi dengan daya tarik terhadap kisah dibalik terbentuknya gunung. Kisah tentang bagaimana Gunung Merapi terbentuk, yang disampaikan dari masa ke masa, saat ini mulai dilupakan. Permasalahan tersebut muncul bukan tanpa alasan. Minimnya pembahasan mengenai cerita rakyat tersebut serta pengarsipan yang kaku membuat kaum muda tidak tertarik untuk mengetahuinya. Tujuan utama perancangan ini adalah untuk menghasilkan media komunikasi visual yang dapat menjawab permasalahan tersebut. Perancangan ini merupakan sebuah buku ilustrasi cerita rakyat yang menyajikan kisah dibalik terbentuknya Gunung Merapi dalam bentuk ilustrasi yang lebih luwes serta penggunaan kalimat penyampain yang singkat padat dan jelas. Metode perancangan yang dipakai dalam perancangan ini adalah metode 5W+1H. Proses perancangan buku dilakukan dengan cara observasi literatur fisik maupun digital. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kaum pra-remaja membutuhkan media yang kreatif dan informatif agar tertarik dan mau mengetahui serta ikut melestarikan cerita rakyat asal mula Gunung Merapi.

Kata kunci: Cerita Rakyat, Gunung Merapi, Buku Ilustrasi



## **ABSTARCT**

*Mt. Merapi is one of the most active volcanoes in Indonesia which has its own interests. For young people, everything from the fun tourism to exciting reserch studies are something that is not to be missed. However, Mt. Merapi's popularity among young people is not accompanied by an interest to learn about the tale of Mt. Merapi's origin. The folklore story of how Mt. Merapi was formed, which has been told since the past, is now starting to be forgotten. This problem arises not without reasons. The lack of discussion about that folklore and rigid form of archives make young people not interested to learn about it. The main purpose of this design is to produce a visual communication media that can answer these problems. The result of this design is an illustration folklore book that present the story of Mt. Merapi's origin in the form of illustrations with concise and clear storytelling. The method used within this design is the 5W+1H method. The process of designing this book was carried out by physical and digital literature observations. The result of this study indicate that young people need creative and informative media to be intereseted and willingly to kow and participate in preserving the folklore of Mt. Merapi's origin.*

*Keywords: Folklore, Mount Merapi, Illustration Book*

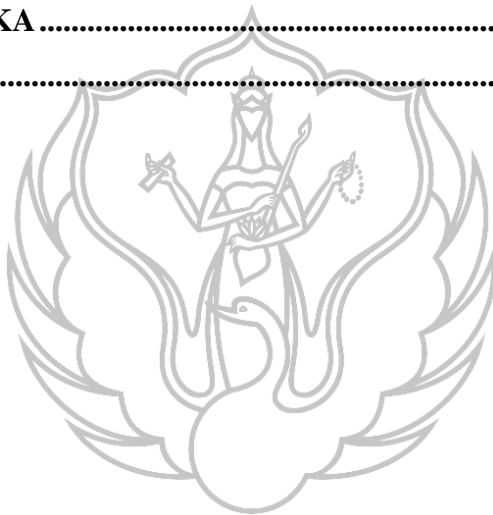


## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTARCT</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Batasan Perancangan .....	3
D. Tujuan Perancangan .....	3
E. Manfaat Perancangan .....	3
F. Metode Perancangan .....	4
G. Definisi Operasional .....	7
H. Sistematika Perancangan .....	8
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA</b> .....	<b>9</b>
A. Tinjauan Wayang .....	9
1. Fungsi Wayang .....	10
2. Jenis Wayang .....	10
B. Tinjauan Ilustrasi .....	15
1. Fungsi Ilustrasi .....	16
2. Jenis Ilustrasi .....	17
C. Tinjauan Buku Cerita Bergambar .....	20
1. Fungsi Buku Cerita Bergambar .....	21

2. Unsur Visual dalam Buku Cerita Bergambar .....	22
3. Prinsip Pengorganisasian Buku Cerita Bergambar .....	25
D. Tinjauan Cerita Rakyat .....	29
1. Pengertian Cerita Rakyat .....	29
2. Fungsi Cerita Rakyat .....	30
3. Jenis Cerita Rakyat .....	30
E. Tinjauan Jamurdipa.....	33
1. Letak Geografis dan Geologi .....	33
2. Legenda Jamurdipa .....	34
F. Analisis Data.....	38
1. <i>What</i> - Apa yang ingin disampaikan melalui perancangan?.....	38
2. <i>Why</i> - Mengapa perancangan ini diperlukan?.....	39
3. <i>Who</i> - Siapa yang memerlukan perancangan ini?.....	39
4. <i>Where</i> - Dimana perancangan ini perlu dipublikasikan?.....	39
5. <i>When</i> - Kapan perancangan ini dipublikasikan?.....	39
6. <i>How</i> – Bagaimana proses perancangan ini dilakukan?.....	39
G. Kesimpulan Analisis .....	40
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>42</b>
A. Konsep Kreatif.....	42
1. Tujuan Kreatif.....	42
2. Strategi Kreatif.....	42
B. Program Kreatif .....	44
1. Judul Buku .....	44
2. Sinopsis.....	44
3. Alur Cerita .....	45
4. Karakter .....	55
5. Gaya Tata Letak.....	58
6. Tone Warna.....	58
7. Tipografi .....	59
8. Sampul .....	60
9. Finishing .....	60
<b>BAB IV PERANCANGAN.....</b>	<b>61</b>

A. Studi Visual.....	61
1. Studi Gaya Visual .....	61
2. Studi Visual Tipografi .....	74
3. Tata Letak Buku Secara Keseluruhan.....	76
B. Storyboard.....	78
C. Desain Akhir .....	79
1. Sampul Buku.....	79
2. Buku.....	80
3. Media Pendukung .....	87
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>90</b>
A. Kesimpulan .....	90
B. Saran .....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>94</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Alur Cerita Api Jamurdipa.....	45
Tabel 3. 2. Batara Guru .....	55
Tabel 3. 3. Batara Narada.....	56
Tabel 3. 4. Dewa Penyarikan .....	56
Tabel 3. 5. Empu Rama.....	57
Tabel 3. 6. Empu Permadi.....	57





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. Skema Perancangan .....	1
Gambar 2. 1. Pertunjukan Wayang .....	9
Gambar 2. 2. Wayang Beber .....	10
Gambar 2. 3. Wayang Purwa .....	11
Gambar 2. 4. Wayang Madya .....	12
Gambar 2. 5. Wayang Gedog .....	12
Gambar 2. 6. Wayang Menak .....	13
Gambar 2. 7. Wayang Babad .....	13
Gambar 2. 8. Wayang Moderen .....	14
Gambar 2. 9. Wayang Topeng .....	14
Gambar 2. 10. Ilustrasi 7 Presiden .....	15
Gambar 2. 11. Ilustrasi Naturalis .....	17
Gambar 2. 12. Ilustrasi Dekoratif .....	17
Gambar 2. 13. Ilustrasi Kartun .....	18
Gambar 2. 14. Ilustrasi Karikatur .....	18
Gambar 2. 15. Buku Pelajaran .....	19
Gambar 2. 16. Buku Khayalan .....	19
Gambar 2. 17. Ilustrasi Buku Cerita Bergambar .....	20
Gambar 2. 18. Buku Cerita Bergambar .....	21
Gambar 2. 19. Titik .....	22
Gambar 2. 20. Garis .....	22
Gambar 2. 21. Bidang .....	23
Gambar 2. 22. Ruang .....	23
Gambar 2. 23. Tekstur .....	24
Gambar 2. 24. Warna .....	25
Gambar 2. 25. Gelap Terang .....	25
Gambar 2. 26. Kesatuan .....	26
Gambar 2. 27. Keselarasan .....	26
Gambar 2. 28. Irama .....	27
Gambar 2. 29. Dominasi .....	27

Gambar 2. 30. Keseimbangan .....	28
Gambar 2. 31. Kesebandingan .....	28
Gambar 2. 32. Buku Cerita Rakyat Masyarakat Ngadha.....	29
Gambar 2. 33. Gunung Merapi. ....	33
Gambar 2. 34. Buku Merapi dan Orang Jawa.....	35
Gambar 2. 35 Empu Rama dan Empu Pemadi dalam Bentuk Wayang. ....	36
Gambar 2. 36. Perkelahian antara Empu bersaudara dengan Dewa utusan. ....	37
Gambar 2. 37. Ilustrasi Gunung Jamurdipa Meledak. ....	38
Gambar 2. 38. Tone Warna Desaturated untuk Background. ....	59
Gambar 3. 1. Grid Layout .....	58
Gambar 3. 2. Warna Hitam Putih untuk Karakter.....	59
Gambar 3. 3. Typeface Colonna MT .....	59
Gambar 3. 4. Typeface Engravers MT.....	59
Gambar 3. 5. Typeface Calibri.....	60
Gambar 3. 6. Halaman Penutup .....	87
Gambar 4. 1. Wayang Golek Batara Guru.....	61
Gambar 4. 2. Wayang Kulit Batara Guru.....	62
Gambar 4. 3 Desain Wayang Kulit Batara Guru.....	62
Gambar 4. 4. Sketsa Visual Karakter Batara Guru .....	63
Gambar 4. 5. Hasil Visual Karakter Batara Guru .....	63
Gambar 4. 6. Wayang golek Batara Narada.....	64
Gambar 4. 7. Desain wayang kulit Batara Narada .....	64
Gambar 4. 8. Sketsa visual karakter Batara Narada.....	65
Gambar 4. 9. Hasil visual karakter Batara Narada.....	65
Gambar 4. 10. Sketsa visual karakter Batara Narada wujud manusia .....	66
Gambar 4. 11. Hasil visual karakter Batara Narada wujud manusia .....	66
Gambar 4. 12. Wayang kulit Dewa Penyarikan .....	67
Gambar 4. 13. Sketsa visual karakter Dewa Penyarikan .....	67
Gambar 4. 14. Hasil visual karakter Dewa Penyarikan .....	68
Gambar 4. 15. Sketsa visual karakter Dewa Penyarikan wujud manusia .....	68
Gambar 4. 16. Hasil visual karakter Dewa Penyarikan wujud manusia .....	69
Gambar 4. 17. Referensi visual karakter Empu Rama.....	69

Gambar 4. 18. Sketsa visual karakter Empu Rama.....	70
Gambar 4. 19. Hasil visual karakter Empu Rama.....	70
Gambar 4. 20. Referensi visual karakter Empu Permadi.....	71
Gambar 4. 21. Sketsa visual karakter Empu Permadi.....	71
Gambar 4. 22. Hasil visual karakter Empu Permadi.....	72
Gambar 4. 23. Referensi Visual Gambar Latar.....	72
Gambar 4. 24. Sketsa Visual Gambar Latar.....	73
Gambar 4. 25. Hasil Visual Gambar Latar.....	73
Gambar 4. 26. Typeface Colonna MT.....	74
Gambar 4. 27. Typeface Engravers MT.....	74
Gambar 4. 28. Hasil Visual Judul.....	75
Gambar 4. 29. Konsep dan alternatif visual judul.....	75
Gambar 4. 30. Typeface Calibri.....	75
Gambar 4. 31. Hasil Isi Teks.....	76
Gambar 4. 32. Grid Layout.....	76
Gambar 4. 33. Tata Letak dengan Grid Halaman 1 dan 2.....	76
Gambar 4. 34. Hasil Tata Letak Halaman 1 dan 2.....	77
Gambar 4. 35. Tata Letak dengan Grid Halaman 37 dan 38.....	77
Gambar 4. 36. Hasil Tata Letak Halaman 37 dan 38.....	77
Gambar 4. 37. Storyboard Cerita 1.....	78
Gambar 4. 38. Storyboard Cerita 2.....	78
Gambar 4. 39. Storyboard Cerita 3.....	79
Gambar 4. 40. Sampul Depan.....	79
Gambar 4. 41. Sampul Belakang.....	80
Gambar 4. 42. Prakata - Halaman 0.....	80
Gambar 4. 43. Halaman 1-4.....	81
Gambar 4. 44. Halaman 5-8.....	81
Gambar 4. 45. Halaman 9-12.....	82
Gambar 4. 46. Halaman 13-16.....	82
Gambar 4. 47. Halaman 17-20.....	83
Gambar 4. 48. Halaman 21-24.....	83
Gambar 4. 49. Halaman 25-28.....	84

Gambar 4. 50. Halaman 29-32 .....	84
Gambar 4. 51. Halaman 33-36 .....	85
Gambar 4. 52. Halaman 37-42 .....	86
Gambar 4. 53. Pembatas Buku .....	87
Gambar 4. 54. Sticker.....	88
Gambar 4. 55. Totebag.....	88
Gambar 4. 56. Kaos.....	89
Gambar 4. 57. Poster Pameran.....	89





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Gunung Merapi adalah salah satu gunung paling aktif di Indonesia yang terletak di tengah pulau Jawa dengan ketinggian 2.930 mdpl. Keberadaannya diapit oleh empat kabupaten, yaitu: Kabupaten Sleman, Yogyakarta dan sisannya merupakan bagian dari provinsi Jawa Tengah, yaitu Kabupaten Magelang, Kabupaten Boyolali serta Kabupaten Klaten. . Letak gunung yang berada diantara empat kabupaten sebagai pemisah wilayah-wilayah tersebut memiliki keindahan alamnya tersendiri yang membuat gunung Merapi saat ini dikenal oleh masyarakat luas. Hal tersebut membuat pengembangan daerah lereng Gunung Merapi pun gencar digalakkan, mulai dari rekreasi wisata hingga studi penelitian. Sayangnya pengembangan tersebut tidak dibarengi dengan pengembangan atau pelestarian pada sektor budaya, seperti literatur kebudayaan seperti cerita rakyat.

Gunung Merapi memiliki banyak cerita rakyat yang kisahnya hanya beredar dari mulut ke mulut. Kini, kisah-kisah tersebut mulai dilupakan, salah satunya adalah cerita rakyat asal mula Gunung Merapi. Menurut Triyoga Lucas dalam bukunya yang berjudul Merapi Dan Orang Jawa, terdapat empat versi cerita rakyat tentang cerita rakyat asal mula Gunung Merapi. Keempat versi tersebut memiliki satu inti cerita yang sama. Secara garis besar, cerita rakyat tentang asal mula Gunung Merapi mengkisahkan bahwa dahulu kala kondisi geografis di pulau Jawa tidak stabil, miring menjulang dan tidak seimbang serta rentan akan guncangan akibat tidak adanya penopang yang kuat di bagian tengah pulau Jawa. Kondisi ini menyulitkan serta membahayakan bagi manusia untuk beraktifitas. Raja Para Dewa dari Khayangan merasa iba dan hendak menyeimbangkan kondisi pulau Jawa dengan memindahkan sebuah gunung subur yang berada di tengah laut selatan ke bagian tengah pulau Jawa untuk dijadikan sebagai penopang utama pulau Jawa. Namun ditengah proses pemindahan gunung tersebut terdapat kendala yang melibatkan antara dewa dengan manusia. Singkatnya kedua pihak memiliki niat yang sama-sama mulia, namun perbedaan cara pandang serta kurangnya pemahaman antar satu sama lain tersebut menimbulkan pertikaian yang berujung

petaka. Pesan yang ada dalam cerita rakyat asal mula Gunung Merapi tersebut merupakan satu dari sekian banyak cerita rakyat di Indonesia yang sudah sepatutnya dilestarikan agar dapat terus beregenerasi dan tidak hilang.

Ada banyak cara untuk melestarikan sebuah cerita rakyat dan setiap generasi memiliki caranya tersendiri untuk melestarikannya. Sebelum arus globalisasi dan perkembangan teknologi yang begitu cepat, pelestarian cerita rakyat sering dilakukan dengan cara lisan atau lebih dikenal dengan istilah mendongeng. Dulu, kegiatan mendongeng umumnya diperankan oleh orang dewasa kepada anak-anak dengan menyisipkan pesan tersirat yang dapat membantu membentuk kepribadian anak. Kebiasaan mendongeng tersebut kemudian menyatu dengan masyarakat hingga melahirkan kebudayaan-kebudayaan yang masih ada berkaitan dengan mendongeng salah satunya adalah pewayangan.

Wayang merupakan salah satu kebudayaan asli Indonesia. Wayang digunakan untuk sebuah seni pertunjukan yang dimainkan oleh seorang dalang. Cerita yang dikisahkan dalam sebuah seni pertunjukan wayang ada bermacam-macam, umumnya cerita rakyat lama yang telah populer. Cepatnya arus globalisasi dan perlunya ruang serta biaya yang tidak sedikit membuat seni pertunjukan wayang saat ini mulai jarang diselenggarakan. Hal ini membuat pelestarian kebudayaan semakin terhambat, khususnya dalam penyampain cerita rakyat.

Bila telaah lebih rinci dari permasalahan yang ada, penyampain serta pengenalan cerita rakyat memiliki tantangan berupa pengarsipan media, baik dalam bentuk digital maupun fisik. Media yang mudah diakses cenderung lebih diminati oleh masyarakat secara luas. Tantangan lain adalah bagaimana pengemasan dari media itu sendiri.

Permasalahan secara umum pada pelestarian cerita rakyat asal-usul Gunung Merapi ini adalah minimnya pengarsipan media, sedangkan permasalahan khusus adalah pada pengemasan visual dari cerita rakyat. Untuk itu, diperlukan adanya media komunikasi visual yang kreatif dan inovatif dengan harapan dapat menumbuhkan ketertarikan terhadap kebudayaan khususnya cerita rakyat serta secara bersamaan dapat meumbuhkan minat baca generasi muda khususnya pra-remaja di wilayah Yogyakarta.



Media buku ilustrasi dipilih karena dianggap mampu mengatasi permasalahan yang ada. Dengan gaya penyampaian yang difokuskan kepada ilustrasi, diharapkan dapat membuat pembaca tidak jenuh dalam mengikuti cerita rakyat asal usul Gunung Merapi serta tetap dapat memetik pesan tersirat yang disampaikan. Buku ilustrasi ini juga dikemas dalam visual yang menarik, menyesuaikan selera generasi muda saat ini secara umum yang secara tidak sadar terbentuk karena pesatnya era globalisasi dan yang terpenting adalah tidak meninggalkan unsur tradisional yang dibawakan. Diharapkan buku ilustrasi asal mula Gunung Merapi ini dapat meningkatkan ketertarikan generasi muda dari Yogyakarta terhadap cerita rakyat yang ada disekitarnya serta memunculkan rasa bangga atas kebudayaan yang dimilikinya sehingga cerita rakyat tersebut dapat terus dilestarikan ke generasi berikutnya.

#### B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana merancang Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Asal Mula Gunung Merapi yang informatif dan kreatif?”

#### C. Batasan Perancangan

Batasan masalah dari perancangan buku cerita rakyat asal mula gunung Merapi ini adalah berupa buku ilustrasi yang bertemakan cerita rakyat. Perancangan ini dibuat menggunakan cerita dari buku Merapi dan Orang Jawa milik Triyoga Lucas. Dikarenakan ada 4 versi cerita rakyat dalam bukunya, maka yang akan dikisahkan dalam perancangan ini merupakan mengadaptasi dari keseluruhan versi tanpa mengubah garis besar cerita yang disampaikan.

#### D. Tujuan Perancangan

Tujuan utama perancangan yang akan dicapai adalah merancang buku ilustrasi cerita rakyat asal mula gunung Merapi yang informatif dan kreatif bagi pra-remaja sebagai sarana menambah wawasan pengetahuan budaya.

#### E. Manfaat Perancangan

##### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan mampu memberikan peningkatan dalam pembelajaran konsep desain yang diperlukan saat ini serta dapat mengasah kemampuan dalam dunia ilustrasi yang diterapkan dan diaplikasikan dalam bentuk buku ilustrasi.

## 2. Manfaat Praktis

Diharapkan mampu memperluas pengetahuan budaya tentang cerita rakyat yang ada di daerah Yogyakarta, khususnya tentang asal mula gunung Merapi melalui media buku ilustrasi dengan format yang kreatif dan menarik.

## F. Metode Perancangan

### 1. Metode Pendekatan

Pendekatan dalam perancangan merupakan cara perancang melihat persoalan yang akan diangkat. Melalui pendekatan yang sesuai maka akan diketahui metode penelitian yang akan digunakan. Berdasarkan pengolahan data yang dianalisis berbentuk fenomena, bukan berupa angka-angka, serta data yang dikumpulkan berupa cerita rakyat yang mengandung kutipan yang edukatif dan informatif, maka perancangan ini menggunakan metode kualitatif.

Kualitatif adalah metode yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi. Kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individu maupun kelompok. Dalam penelitian ini metode penelitian kualitatif memiliki sumber data berupa karya, naskah, dan sumber data lainnya, sedangkan datanya berupa kata-kata dan kalimat. Metode kualitatif memiliki ciri-ciri yang dijelaskan oleh Ratna (2004: 47), sebagai berikut:

- a. Memberikan perhatian utama pada makna dan pesan, sesuai dengan hakikat objek, yaitu sebagai studi kultural.
- b. Lebih mengutamakan proses dibandingkan dengan hasil penelitian sehingga hasil selalu berubah.
- c. Tidak ada jarak antara subjek penelitian dengan objek penelitian, subjek penelitian sebagai instrumen utama, sehingga terjadi interaksi langsung.
- d. Desain dengan kerangka penelitian bersifat sementara sebab penelitian bersifat terbuka.

## 2. Metode Pengumpulan Data

Pada perancangan ini, diperlukan adanya pengumpulan data beserta alat yang digunakan untuk dapat memperoleh gambaran-gambaran dan fakta yang diperlukan bagi perancangan.

### a. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mengambil dari berbagai media. Media itu meliputi buku, majalah, jurnal, surat kabar, dan internet. Melalui dokumen dari berbagai media, akan mendapat data-data yang diperlukan, tentunya media-media tersebut dapat dipertanggung jawabkan atas kebenaran datanya.

### b. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung kepada target audiens maupun masyarakat dengan tujuan untuk mengidentifikasi perilaku target audiens. Metode pengumpulan data observasi dibagi dua, yaitu *participant observation* dan *non-participant observation*.

Dalam metode *participant observation* peneliti memposisikan diri sebagai bagian dari target audiens yang diobservasi dengan tetap menjaga objektivitasnya. Sedangkan pada *non-participant observation* peneliti berada di luar objek yang diobservasi dengan kata lain observer hanya sebagai pengamat. Observasi dapat dilakukan dengan tes, kuesioner, ragam gambar atau rekaman suara, yang berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang mungkin timbul dan akan diamati.

### c. Dokumen

Dokumen adalah merupakan catatan peristiwa yang telah lalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya menumental dari seseorang lainnya. Dokumen yang berbentuk tulisan, misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa, film, video, CD, DVD, dan lain-lain.

### 3. Metode Analisis Data

Dilihat dari jenis dan data yang diperlukan dalam perancangan buku ilustrasi cerita rakyat asal mula gunung Merapi ini, maka metode analisis data yang digunakan adalah metode 5 W + 1 H, antara lain:

- a. *What* - Apa yang ingin disampaikan melalui perancangan ini?
- b. *Why* - Mengapa perancangan ini diperlukan?
- c. *Who* - Siapa yang memerlukan perancangan ini?
- d. *Where* - Dimana perancangan ini dipublikasikan?
- e. *When* - Kapan perancangan ini dipublikasikan?
- f. *How* - Bagaimana proses perancangan ini dilakukan?



## G. Definisi Operasional

### 1. Buku

Dalam artian luas buku merupakan cakupan dari semua tulisan dan gambar yang dituliskan atau digambarkan dalam lebaran papyrus, perkamen, lontar, dan kertas dengan segala bentuknya: dapat berupa gulungan, dilubangi, diikat, atau dijilid bagian muka dan belakangnya dengan kulit, karton, kain, atau kayu Ensiklopedi Indonesia (1980:538).

### 2. Ilustrasi

Ilustrasi dalam bahasa Latin *Illustrate* yang artinya menerangkan atau menjelaskan. Bahasa Belanda menyebut ilustrasi dengan sebutan *Illustratie* yang artinya sebagai hiasan dengan sebuah gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Pengertian ilustrasi menurut Soedarso (1990:1) adalah suatu seni lukis atau seni gambar yang diabdikan untuk kepentingan lain, yang dapat memberikan penjelasan atau mengiringi sebuah pengertian. Ilustrasi merupakan penjelas tambahan berupa contoh, bandingan, dan sebagainya untuk lebih memperjelas paparan (tulisan dan sebagainya).

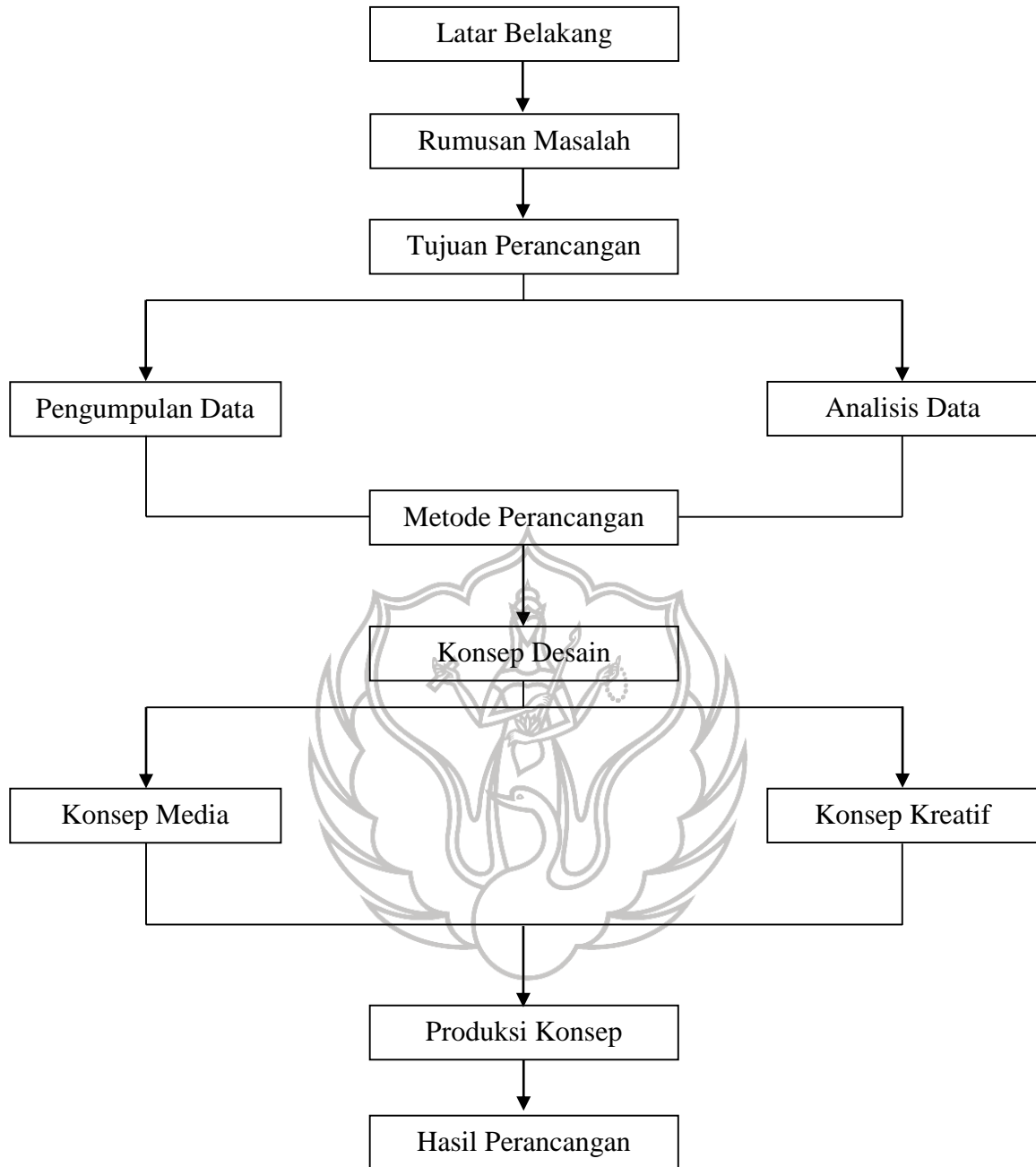
### 3. Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan kekayaan budaya dan sejarah dari setiap bangsa. Cerita rakyat diwariskan secara turun-temurun melalui lisan dari generasi ke generasi. Merupakan ekspresi budaya suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya dan susunan nilai sosial di masyarakat (Hutomo, 1991: 4).

### 4. Gunung Merapi

Gunung Merapi adalah gunung berapi di bagian tengah Pulau Jawa dan merupakan salah satu gunung api teraktif di Indonesia. Lereng sisi selatan berada dalam administrasi Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, dan sisanya berada dalam wilayah Provinsi Jawa Tengah, yaitu Kabupaten Magelang di sisi barat, Kabupaten Boyolali di sisi utara dan timur, serta Kabupaten Klaten di sisi tenggara.

## H. Sistematika Perancangan



Gambar 1. 1. Skema perancangan buku cerita ilustrasi  
(sumber: Bagas Rahmanto, 2021)