

JURNAL TUGAS AKHIR

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



TUGAS AKHIR

Oleh:

Bagas Rahmanto

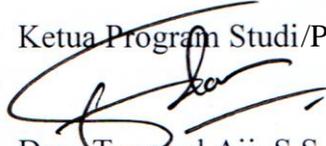
NIM: 1512378024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
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 14 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi/Penguji/Ketua Sidang



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

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706



ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAKYAT ASAL MULA GUNUNG MERAPI

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 pengarispan 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.

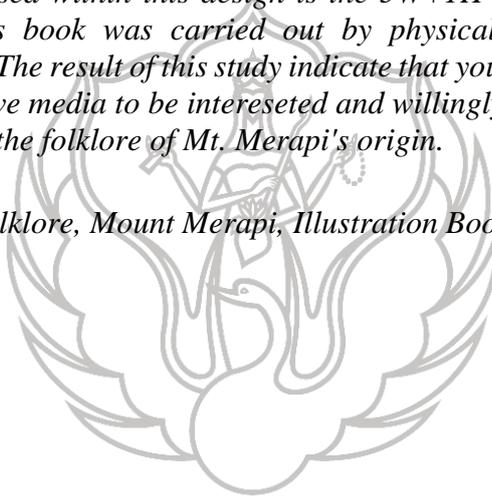
Kata kunci: Cerita Rakyat, Gunung Merapi, Buku Ilustrasi

ABSTRACT

DESIGN OF A FOLKLORE ILLUSTRATION BOOK OF THE MOUNT MERAPI'S ORIGIN

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



Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah

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 muasal 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 muasal 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.

2. 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.

3. 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.

4. Metode Perancangan

a. Data yang dibutuhkan

1) Data Primer

Pengumpulan data primer dilakukan dengan mengambil dari berbagai sumber literatur yang meliputi buku, majalah, jurnal, surat kabar, dan internet.

2) Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung kepada target audiens maupun masyarakat dengan tujuan untuk mengidentifikasi perilaku target audiens.

b. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data ini dikumpulkan dengan menghimpun data verbal dan visual yang dibutuhkan terkait dengan topik, dari buku, observasi lapangan dan pencarian data secara online sebagai data yang up to date.

5. 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)

Apa yang ingin disampaikan melalui perancangan ini?

b. *Why* (mengapa)

Mengapa perancangan ini diperlukan?

c. *Who* (siapa)

Siapa yang memerlukan perancangan ini?

d. *Where* (dimana)

Dimana perancangan ini dipublikasikan?

e. *When* (kapan)

Kapan perancangan ini dipublikasikan?

f. *How* (bagaimana)

Bagaimana proses perancangan ini dilakukan?

Pembahasan dan Hasil

1. Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan buku ilustrasi ini adalah untuk mengenalkan dan memberi informasi tentang cerita rakyat asal muasal Gunung Merapi melalui media buku ilustrasi yang didesain sesuai dengan konsep visual sesuai perkembangan visual digital di internet yang kini lekat dengan masyarakat, khususnya pra-remaja.

Hadirnya buku ilustrasi “Api Jamurdipa” ini diharapkan meningkatkan minat bacaan mengenai cerita rakyat lokal dalam bentuk buku. Buku ilustrasi ini diharapkan mampu menjadi media pelestarian budaya, khususnya cerita rakyat asal mula Gunung Merapi.

2. Target Audiens

a. Kondisi Demografis

Secara demografis, target audiens dari buku ilustrasi cerita rakyat “Api Jamurdipa” ini meliputi laki-laki dan perempuan. Dengan kategori kelompok usia antara 10-15 tahun yang memiliki status pendidikan sebagai pelajar SMP dan SMA atau sederajat.

b. Kondisi Geografis

Secara geografis ditujukan kepada pra-remaja yang berasal atau bertempat tinggal di daerah Yogyakarta, terkhusus untuk wilayah perkotaan yang padat penduduk dimana masyarakat telah mengalami perubahan gaya hidup, dari sisi kepedulian terhadap kebudayaan setempat.

c. Kondisi Psikografis

Secara psikografis, target audien yang dituju dari buku ilustrasi cerita rakyat “Api Jamurdipa” ini adalah pra-remaja yang memiliki rasa ingin tau terhadap hal-hal yang membahas tentang kebudayaan lokal dan sudah dapat memahami suatu pesan melalui media buku ilustrasi.

d. Kondisi Perilaku

Secara perilaku, target audien yang dituju dari perancangan ini adalah pra-remaja yang gemar mengkoleksi buku-buku cerita bergambar.

3. Konsep Media

Perancangan ini berupa buku ilustrasi cerita rakyat berukuran A4 29.7 cm x 21 cm landscape. Ilustrasi dalam buku ini dibuat menggunakan program aplikasi pada komputer yang kemudian dicetak menggunakan Art Carton 240 gram laminasi doff untuk bagian sampul dan Artpaper 150 gram untuk bagian isi buku. Lembaran-lembaran tersebut kemudian dijilid menggunakan teknik lem panas atau binding.

4. Panduan Media
a. Media Utama



b. Media Pendukung



Kesimpulan

Cerita rakyat merupakan sebuah peninggalan yang lahir dari masyarakat dan diabadikan turun menurun dari generasi ke generasi. Kisah-kisah dalam cerita rakyat yang kaya akan makna disertai tokoh-tokoh dan kejadian yang mencerminkan sifat manusia, saat ini menjadi salah satu hal yang patut diteladan dan menjadi sebuah pelajaran hidup yang perlu dilestarikan keberadaannya. Salah satu cara melestarikan cerita rakyat adalah dengan memunculkan kembali kisah-kisah itu sendiri.

Ada banyak cara untuk menjaga kelestarian cerita rakyat dan yang paling sering digunakan adalah media buku. Meski buku dan cerita rakyat merupakan hal yang sangat lekat antara satu dan lain, sebagian besar masyarakat khususnya pra-remaja masih menganggap kombinasi dari dua hal tersebut sebagai sesuatu

yang kurang menarik karena sebagian besar buku cerita rakyat yang beredar merupakan cerita rakyat yang sudah populer sehingga terkesan membosankan. Perancangan ini mencoba memberikan alternatif dan solusi berupa buku yang menceritakan cerita rakyat asal mula gunung Merapi yang kini mulai jarang didengar oleh masyarakat. Agar penyampain buku ini lebih menarik dan menyenangkan khususnya untuk pra-remaja, dipilihlah buku ilustrasi cerita.

Perancangan buku ini didasarkan pada buku yang dapat dipelajari oleh masyarakat umum yaitu "Manusia Jawa dan Gunung Merapi" karya Lucas Sasongko Triyoga. Dalam perancangan ini, alur dan tokoh yang ada dalam cerita rakyat asal mula Gunung Merapi mengikuti sesuai apa yang ada di buku tersebut. Hal yang diubah dalam perancangan buku ini yaitu penggunaan bahasa yang lebih ringan serta cara penyampain yang lebih jelas. Dalam buku aslinya, cara penyampain ceritanya menggunakan kalimat yang retorik. Penulis lalu mengubahnya kedalam bentuk ilustrasi dengan kalimat yang lebih seingkat dan jelas namun tetap menyesuaikan alur cerita yang ada.

Kendala yang dihadapi dalam perancangan visualisais dari buku ini yaitu menerjemahkan cara penyampaian dari buku aslinya kedalam bentuk gambar dan teks yang padat dan jelas. Dalam prosesnya, kalimat-kalimat yang ada di buku aslinya memiliki pesan yang dapat menghasilkan banyak makna sehingga ditakutkan target audiens tidak menangkap maksud sebenarnya dari buku tersebut. Namun setelah berulang kali membaca buku aslinya, hasil visualisasi sudah cukup mewakili maksud dari yang buku tersebut. Masih dalam proses visualisasinya juga, terdapat beberapa kejadian yang cukup sulit untuk divisualisasikan karena penjabaran kalimatnya yang kompleks.

Meskipun dengan kendala yang ada, penulis dapat mengatasinya dengan cukup baik. Penulis berharap buku ini dapat memberikan informasi mengenai cerita rakyat asal mula Gunung Merapi untuk masyarakat umum, khususnya pra-remaja di Yogyakarta.

Daftar Pustaka

Buku

- Ahimsa-Putra, H.S. 2001. *Strukturalisme Levi Strauss: Mitos dan Karya Sastra*. Yogyakarta: Galang Press.
- Arifin dan Kusrianto. 2009. *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Bunanta, Murti. 1998. *Problematika Penulisan Cerita Rakyat untuk Anak di Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Departemen Pendidikan Nasional. 1980. *Ensiklopedi Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.
- Fariz, 2009. *Living in Harmony: Jati Diri, Ketekunan, dan Norma*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Haryanto, S. 1988. *Pratiwimba Adhiluhung: Sejarah dan Perkembangan Wayang*. Jakarta: Djembatan.
- Hutomo, Suripan Sadi. 1991. *Mutiara yang Terlupakan: Pengantar Studi Sastra Lisan*. Surabaya: HISKI Jawa Timur.
- Maharsi, Indiria. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Nurhadiat, Dedi. 2004. *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: PT Grasindo.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2004. *Teori, Metode, Dan Teknik Penelitian Sastra (Dari Strukturalisme Hingga Postrukturalisme, Perspektif Wacana Naratif)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rohidi, Tjetjep. 1984. *Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana Dasar-dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra.
- Sherin, Aaris. 2012. *Design Elements, Color Fundamentals: A Graphic Style Manual for Undertanding How Color Affects Design*. Inggris: Rockport Publisher.
- Soedarso, Sp. 1990. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Suku Dayarsana Press.
- Sofyan, S. 1994. *Seni Ilustrasi sebuah Tinjauan Historis*. Yogyakarta: BP ISI.
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Hand Out Nirmana*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS. UNNES.
- Triyoga, Lucas Sasongko. 1991. *Manusia Jawa dan Gunung Merapi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Jurnal

- Stephanie. 2015. *Perancangan Board Game “Apsari Sang Pelindung: Jelajahi Telaga Warna” untuk Anak-Anak SD di Kota Bandung*. Departemen Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain. Universitas Kristen Maranatha: Tidak diterbitkan.
- Hukubun, Lejar Deniartana. 2019. *Perancangan Ilustrasi Buku Cerita Rakyat Suku Malind*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta: Tidak diterbitkan.
- Kudumsyanti, Dina Dyah. 2015. *Peran Sastra Anak Terjemahan dalam Pengembangan Sastra Anak Indonesia: Upaya Revitalisasi Sastra Anak Indonesia*. Universitas Jember: Tidak diterbitkan.
- Ruwahyudi. 2015. *Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Berdirinya Kota Prabumulih*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta: Tidak diterbitkan.

Website

- histori.id/legenda-asal-usul-gunung-merapi/ akses pada 12 Desember 2021. 17.56
- tekno.kompas.com/read/2014/02/19/1623250/Hasil.Survei.Pemakaian.Internet.Remaja.Indonesia/ akses pada 12 Desember 2021. 10.23
- harnas.co/2016/08/22/cerita-rakyat-terancam-punah akses pada 14 Desember 2021. 14.17

