

PERANCANGAN KOMIK IMPEN-IMPENEN



KARYA DESAIN

Oleh

Dewi Masruroh

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008

PERANCANGAN KOMIK IMPEN-IMPENEN



KARYA DESAIN

Oleh

Dewi Masruroh

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008

PERANCANGAN KOMIK IMPEN-IMPENEN



KARYA DESAIN

Oleh

Dewi Masruroh

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008**

PERANCANGAN KOMIK IMPEN-IMPENEN



KARYA DESAIN

Dewi Masruroh
021 1302 024

**Tugas Akhir ini di ajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Dalam Bidang Desain Komunikasi Visual
2008**

Tugas Akhir Desain berjudul:

PERANCANGAN KOMIK IMPEN-IMPENEN disusun oleh, Dewi Masruroh, 021 1302 024 telah dipertahankan di depan Tim Penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 30 Januari 2008, dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Asnar Zacky
NIP 131 474 338

Pembimbing II/Anggota



F.X. Widiatmoko M.Sn
NIP 132 308 796

Cognate/Anggota



Hesti Rahayu S.Sn
NIP 132 206 674

Ketua Program Studi Desain/Anggota



Drs. Lasiman M.Sn
NIP 131 773 135

Ketua Jurusan Desain/Ketua/Anggota



Drs. Ant. Hendro Purwoko
NIP 131 284 654

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Drs. Sukarman
NIP. 130 521 245



PERSEMBAHAN



untuk seluruh alam semesta
untuk desaku
untuk bapak dan emak
untuk enam saudaraku

MOTTO

Dan nikmat Tuhanmu yang manakah
yang kau dustakan?



Bermimpilah
karena Tuhan akan memeluk mimpi-mimpimu.

INTISARI

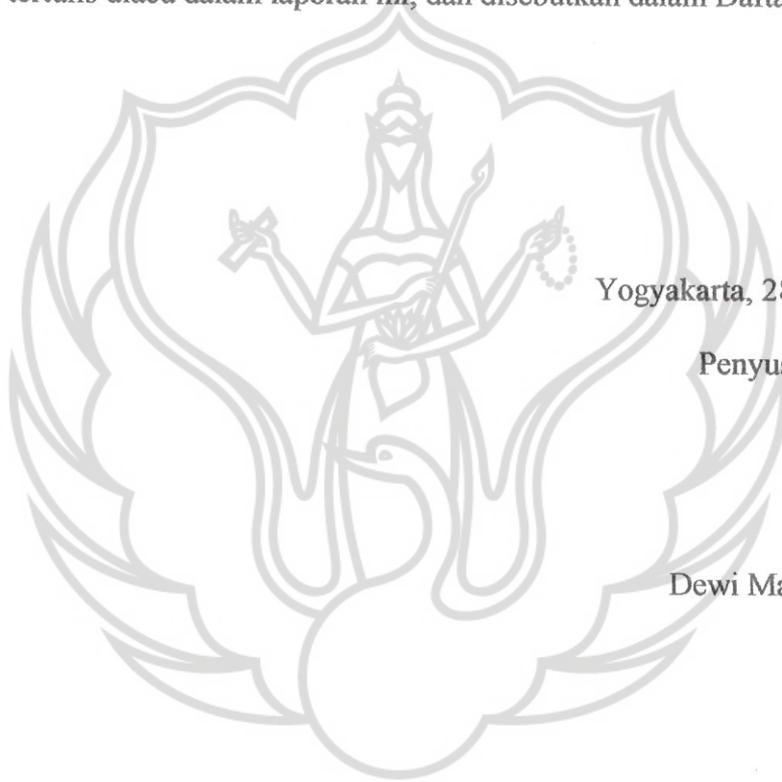
Kata Impen-impenen berasal dari logat suku Using di Banyuwangi. Arti Impen-impenen dalam bahasa Indonesia adalah termimpi-mimpi, dalam bahasa Jawa lebih dikenal dengan Impen-impenan. Impen-impenen juga dipergunakan untuk mengungkapkan keinginan yang sangat dalam namun belum terpenuhi. Bahasa Using berasal dari bahasa Jawa Kawi, pengaruh *territorial* yang jauh dari pusat kebudayaan Jawa maka membentuk budaya baru yang mengalami perubahan.

Banyuwangi kaya dengan syair-syair kuno yang bertema tentang penantian, seperti pada syair gending *Impen-impenen*. Menceritakan pergaulan muda-mudi yang sangat dibatasi oleh masyarakat dan dominasi *patrialki* memicu timbulnya *polemik* dalam proses percintaan. Cinta adalah sesuatu yang tidak bisa dilepaskan dalam kehidupan manusia, merupakan perkara yang tidak pernah habis dikupas dalam berbagai media. Oleh sebab itu akan sangat menarik, jika sebuah ungkapan cinta disajikan dengan nuansa tradisi, yang berakar pada aturan dan mitos-mitos yang unik, sehingga membentuk kesatuan visual dan tema cerita yang membentuk kisah, salah satunya media komik.

Kata-kata kunci: Banyuwangi, Komik, Impen-impenen, Gandrung.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir Desain, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh jenjang kesarjanaan di Perguruan Tinggi, dan sepanjang yang diketahui belum pernah terdapat karya yang ciptakan ataupun diterbitkan oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan ini, dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.



Yogyakarta, 28 Januari 2008

Penyusun

Dewi Masruroh

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Swt, atas limpahan rahmat serta hidayah. Nabi Muhammad Saw, sebagai panutan umat. Atas selesainya karya Tugas Akhir dengan baik.

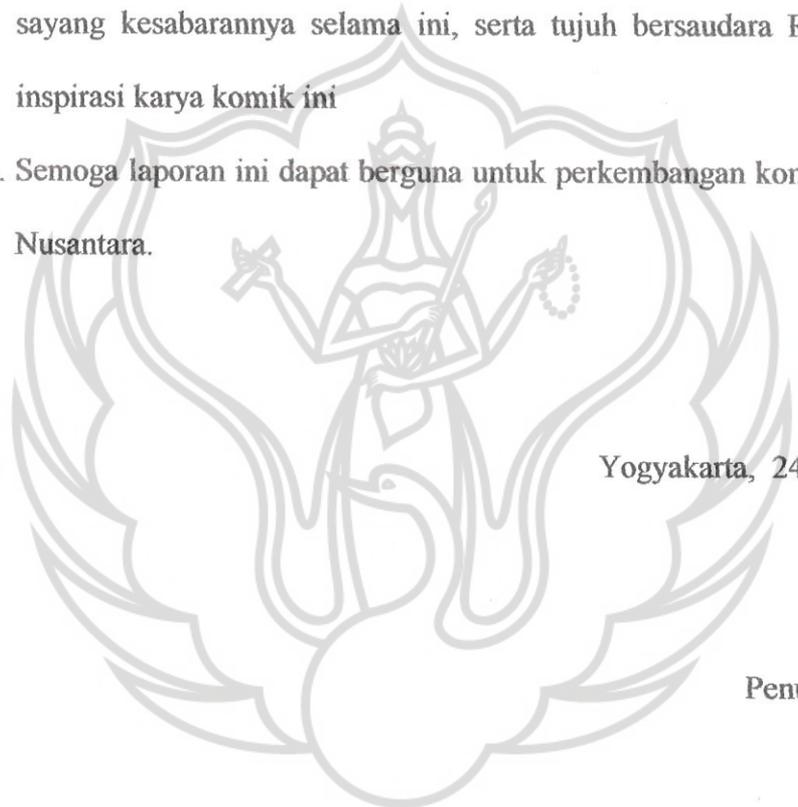
Karakter dalam komik *Impen-impenen* ini tercipta setelah melalui perjalanan cukup lama. Diawali dari ide saat mendengar lagu *Impen-impenen* sehingga terbetik sebuah bayangan tentang seorang gadis. Gadis yang sedang menunggu kekasihnya dari sebuah pengembaraan yang tidak tahu kapan akan kembali. Meskipun saat ini masih ada orang yang pergi mengembara tetapi kemajuan teknologi telah membuat jarak yang jauh tidak menjadi halangan bagi seseorang untuk saling berkirim kabar. Dengan lanskap pada zaman dahulu ketika nenek dan kakek masih muda memakai kebaya, mencuci di sungai atau para pemuda yang menaiki sepeda *Onta* yang gagah tentu akan menjadi sebuah romansa yang menarik.

Dengan rasa hormat dan rendah hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Drs. Soeprpto Soedjono, M.F.A., Ph.D. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs. Sukarman Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas dorongan semangat dan rasa kekeluargaan yang tulus.
3. Drs. Ant. Hendro Purwoko, selaku Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

4. Drs. Lasiman M.Sn, selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Drs. Asnar Zacky selaku Pembimbing I yang telah memberi pengarahan dan masukan baik dalam visual maupun analisa budaya yang tak pernah tergantikan.
6. F.X. Widiatmoko M.Sn selaku Pembimbing II yang memberikan motivasi dan dorongan semangat dengan bersahabat kepada penulis. Karena yang tersisa setelah Tugas Akhir ini adalah persahabatan.
7. Segenap Dosen dan staf Jurusan Desain Komunikasi Visual serta karyawan di lingkungan Fakultas Seni Rupa yang telah menjadi bagian dalam proses pembelajaran penulis.
8. Kepala beserta staf UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta di gedung Lengkung legendaris yang takkan terlupakan.
9. Teman-temanku keluarga mahasiswa Diskomvis, Puzzle 02, KMI ISI, Sasenitala, Sobaya, Keluarga Mahasiswa Banyuwangi dan teman seperjuangan TA, keluarga kos Orange untuk semangat yang selalu menyegarkan.
10. Bapak Hasnan Singodimayan, Ketua Adat Blambangan yang tanpa ragu-ragu memberi informasi sebanyak-banyaknya tentang Banyuwangi, meski disayangkan penulis harus menunggu berusia empat puluh tahun untuk belajar ilmu santet.

11. Bapak Handojo Setyo dan Djarum Bhakti Pendidikan yang membiayai kuliahku selama ini serta atas dukungan dan semangat yang telah diberikan.
12. Bapak Abdul Harits Amrullah, semoga berkah Allah selalu bersamamu...
13. Dan terakhir namun terdalam kepada Bapak dan Emak tercinta, nenek kakekku keenam-enamnya yang tak henti-hentinya mencurahkan kasih sayang kesabarannya selama ini, serta tujuh bersaudara Ruba'i sumber inspirasi karya komik ini
14. Semoga laporan ini dapat berguna untuk perkembangan komik dan tradisi Nusantara.



Yogyakarta, 24 Januari 2007

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
INTISARI	vi
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Perancangan.....	8
D. Pembatasan Masalah.....	9
E. Manfaat Perancangan.....	9
F. Metode Perancangan.....	9
a). Pengumpulan Data.....	9
b). Analisis.....	10
G. Sistematika Perancangan.....	11
H. Skematika Perancangan.....	14

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	15
A. Identifikasi	15
1. Tinjauan tentang makna kata “Impen-impenen” berasal dari bahasa Usin.....	15
2. Tinjauan Tentang Kabupaten Banyuwangi.....	17
2.a. Kondisi Geografis.....	18
2.b. Sejarah.....	19
2.c. Masyarakat.....	23
2.d. Tradisi dan Budaya.....	25
1. Gandrung.....	26
2. Gredhoan.....	37
a. Bakalan.....	42
b. Mlayoaken.....	43
c. Ngleboni.....	43
d. Ngunggah-ngunggahahi.....	43
3. Pethik Laut.....	44
4. Batik Gajah Uling.....	45
3. Tinjauan Tentang Komik.....	47
a. Media Hiburan.....	49
b. Interaksi dengan pembaca.....	49
c. Media Pembelajaran.....	50
3. 1. Komik Eropa.....	50
3. 2. Komik Amerika.....	52

3. 3. Komik Jepang (Manga)	56
3. 4. Komik Hongkong (Manhua)	60
3. 5. Komik Korea (Manhwa)	62
B. Analisis	
1. Analisis Hakekat dan Unsur-unsur Pokok dalam Komik.....	63
1.a. Tema.....	63
1.b. Sinopsis.....	63
1.c. Gaya Gambar.....	63
1.d. Gaya Lay Out.....	64
1.e. Gaya Goresan.....	64
2. Analisis Alur Cerita Komik Impen-impenen.....	64
3. Analisis Proses Visualisasi Komik Impen-impenen.....	65
BAB III KONSEP PERANCANGAN	66
A. Tujuan Komunikasi.....	66
B. Strategi Komunikasi.....	66
C. Tujuan Media.....	66
D. Tujuan Kreatif.....	66
E. Strategi Kreatif.....	67
F. Konsep Kreatif.....	67
1. Wujud (<i>Appearance</i>).....	67
2. Bentuk (<i>Form</i>).....	68
3. Gaya Visual.....	69
G. Pencarian Visual.....	72

H. Program Kreatif.....	73
1. Deskripsi Tema dan Sinopsis Cerita.....	73
2. Desain Karakter.....	74
3. Setting.....	77
4. Penetapan Visual pada Media Pendukung.....	79
5. Ilustrasi Visual.....	80
I. Teknis Perancangan.....	81
J. Rancangan Dana.....	82
BAB IV. VISUALISASI.....	83
A. Data Visual.....	83
B. Studi Pakaian.....	90
C. Studi Karakter.....	94
D. Studi Tipografi.....	110
E. Studi Ilustrasi dan Arsir.....	111
F. Studi Ornamen.....	112
G. Studi Geografis.....	113
H. Studi Arsitektur.....	115
I. Studi Asesoris.....	117
J. Studi Warna.....	118
K. Storyline.....	119
L. Sketsa.....	123
M. Lay Out Sampul Komik.....	142
N. Final Desain.....	147

O. Desain Media Pendukung.....	148
BAB. V PENUTUP.....	157
A. Kesimpulan.....	157
B. Saran.....	158
KEPUSTAKAAN.....	159
Lampiran.....	161



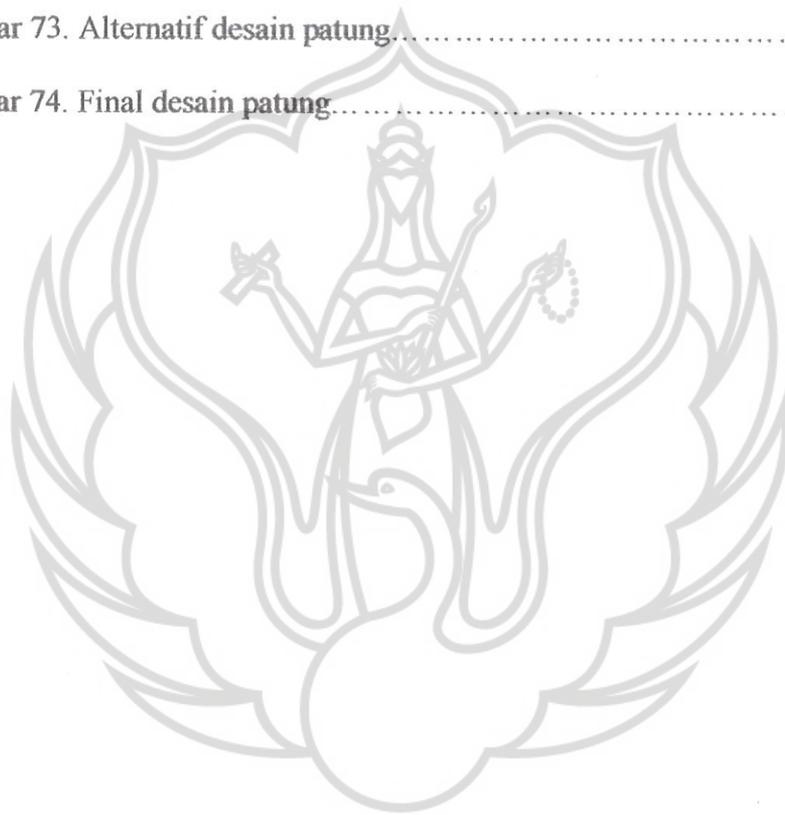
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Cover Cd Songs Before Down	5
Gambar 2. Lambang kabupaten Banyuwangi.....	17
Gambar 3. Peta Banyuwangi.....	17
Gambar 4. Seblang Bakungan	27
Gambar 5. Seblang Olehsari.....	27
Gambar 6. Kostum Gandrung tampak depan.....	29
Gambar 7. Kostum Gandrung tampak belakang.....	29
Gambar 8. Tari Paju Gandrung	30
Gambar 9. Omprok Gandrung	31
Gambar 10. Perangkat gamelan Gandrung	31
Gambar 11. Adat ater-ater.....	41
Gambar 12. Permainan bola api.....	41
Gambar 13. Adat endok-endokan.....	42
Gambar 14. Sesajen untuk Pethik Laut.....	45
Gambar 15. Iring-iringan pembawa sesajen.....	45
Gambar 16. Batik Gajah Uling.....	47
Gambar 17. Komik tin-tin.....	51
Gambar 18. Komik Man of Steel.....	54
Gambar 19. Kover komik Superman: King of the World.....	54
Gambar 20. Toba-e.....	56

Gambar 21. Astro boy.....	58
Gambar 22. Osamutezuka.....	58
Gambar 23. Rumah adat Banyuwangi.....	83
Gambar 24. Batik Gajah Uling.....	84
Gambar 25. Gandrung Banyuwangi.....	85
Gambar 26. Ghredoan.....	85
Gambar 27. Perayaan Pethik Laut.....	86
Gambar 28. Gaya busana.....	87
Gambar 29. Lelaki Using.....	88
Gambar 30. Referensi gaya busana.....	89
Gambar 31. Gaya busana lelaki Using.....	89
Gambar 32. Gaya busana khusus petani Using.....	90
Gambar 33. Gaya busana acara khusus.....	91
Gambar 34. Fariasi pakaian adat suku Using.....	93
Gambar 35. Kostum Gandrung.....	93
Gambar 36. Studi ekspresi Zai.....	94
Gambar 37. Studi karakter Zai.....	95
Gambar 38. Standart karakter Zai.....	96
Gambar 39. Studi ekspresi Sayu Menur.....	97
Gambar 40. Studi karakter Sayu Menur.....	98
Gambar 41. Standart Karakter Sayu Menur	99
Gambar 42. Studi Karakter Pak Lasito.....	100
Gambar 43. Standart Karakter Pak Lasito.....	101

Gambar 44. Studi Karakter Mbah Kromo.....	102
Gambar 45. Standart Karakter Mbah Kromo.....	103
Gambar 46. Studi Karakter Bu Lasito.....	104
Gambar 47. Standart Karakter Bu Lasito.....	105
Gambar 48. Studi Karakter Margono.....	106
Gambar 49. Standart Karakter Margono.....	107
Gambar 50. Studi Karakter Marni.....	108
Gambar 51. Standart Karakter Marni.....	109
Gambar 52. Alternatif Pilihan Gaya huruf.....	110
Gambar 53. Gaya huruf terpilih.....	111
Gambar 54. Studi arsir.....	112
Gambar 55. Pola ornamen.....	112
Gambar 56. Studi Ornamen.....	113
Gambar 57. Studi Geografis.....	115
Gambar 58. Studi Arsitektur.....	117
Gambar 59. Studi Asesoris.....	118
Gambar 60. Studi Warna.....	118
Gambar 61. Sketsa dan hasil <i>tracing</i>	141
Gambar 62. Lay out sampul komik.....	142
Gambar 63. Alternatif warna sampul.....	143
Gambar 64. Alternatif Ilustrasi sampul.....	144
Gambar 65. Final desain sampul depan.....	145
Gambar 66. Final desain sampul belakang.....	146

Gambar 67. Alternatif Warna desain peta.....	148
Gambar 68. Final desain peta.....	149
Gambar 69. Lay out CD.....	150
Gambar 70. Final desain CD.....	151
Gambar 71. Lay out tempat CD.....	152
Gambar 72. Final desain tempat CD.....	153
Gambar 73. Alternatif desain patung.....	154
Gambar 74. Final desain patung.....	155



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kabupaten Banyuwangi terletak di ujung timur pulau Jawa, memiliki ragam budaya yang menarik. Dahulu wilayah ini merupakan tempat berdirinya Kerajaan Blambangan. Menurut keterangan pada Babad Buleleng dan Babad Blambangan, kerajaan Blambangan memiliki hubungan erat dengan kerajaan Klungkung di Bali. Kesamaan agama (Hindu), kedekatan wilayah, dan sesama keturunan Majapahit menjadikan dua kerajaan ini memiliki ikatan bathin yang kuat. Hal ini mengakibatkan terjadinya akulturasi budaya seperti bahasa, fashion, musik, arsitektur, spiritual dan lain-lain yang dapat dikatakan sangat mirip.

Masyarakat Banyuwangi bersikap sinkretis, menyerap budaya yang ada disekitarnya kemudian mengolahnya menjadi bentuk baru yang berbeda. Kesenian Banyuwangi mempunyai ciri khas tersendiri sebagai sebuah perwujudan dari berbagai budaya yang mewarnai. Khususnya masyarakat suku Using yang menggunakan bahasa Using yang bersumber dari Jawa Kawi sebagai bahasa sehari-harinya juga dalam karya seni yang dihasilkan, antara lain: Gandrung Banyuwangi, Seblang, Janger, Rengganis, Hadrah Kunthulan, Patrol, Mocopatan Pacul Goang, Jaranan Butho, Barong, Kebo-Keboan, Angklung Caruk, dan Gedhogan. Jenis kesenian ini merupakan sebagian dari kesenian khas Banyuwangi yang masih hidup dan berkembang di kalangan masyarakat.

Gending Blambangan memiliki keragaman jenis, salah satunya kendang kempul yang merupakan musik daerah yang sangat disukai oleh masyarakat Banyuwangi. Dalam penyajiannya memakai bahasa Using diiringi racikan gamelan Banyuwangi. Kendang kempul bisa dinyanyikan oleh masyarakat dan menjadi gending paling populer saat ini. Sementara gending Gandrung dan Seblang memiliki corak vokal khas yang hanya di bawakan pada pagelaran Gandrung maupun Seblang. Gending Blambangan banyak mengusung tema kisah asmara antara lelaki dan perempuan, semangat musim panen, pencarian makna hidup, atau tentang kecintaan mereka pada Banyuwangi.

Gending yang pernah populer yaitu tembang dengan judul “Genjer-genjer” hasil cipta seniman Banyuwangi yang bernama Moh. Arif yang meledak di pasaran pada tahun 1950-an, pernah dinyanyikan oleh Bing Slamet. Namun dalam perkembangannya PKI mempergunakannya sebagai media propaganda politik. Genjer-genjer adalah lagu rakyat dengan latar belakang kemiskinan pada masa pendudukan Jepang. Akibat campur tangan politik lagu genjer-genjer tak pernah lagi terdengar dan menghilang bahkan kebanyakan orang merasa takut untuk mendengarkan karena ancaman kuasa Orde baru pada masa itu.¹

Dalam bahasa Indonesia, Impen-impenen berarti termimpi-mimpi. Menurut bahasa Jawa lebih dikenal dengan Impen-impenan. Berasal dari kata “Impen” yang berarti impian atau keinginan yang sangat dahsyat. Bahasa Using yang berasal dari bahasa Jawa Kawi namun karena pengaruh teritorial yang jauh

¹ Hasan Basri, “Sekilas tentang Sastra Using Banyuwangi”, (Makalah pada Sarasehan Pemanfaatan Potensi Kebahasaan dan Kesastraan dalam Rangka Pembinaan Pengembangan Bahasa dan sastra daerah di Propinsi Jawa Timur, 2000), p. 47.

dari pusat kebudayaan Jawa sehingga berkembang berbeda dengan sumbernya. Dalam logat Using Impen-impenan berubah menjadi Impen-impenen.

Di Banyuwangi gending Impen-impenen sangat dikenal masyarakat, dalam lingkup nasional juga salah satu tembang yang pernah populer, karena sering dibawakan oleh grup musik Krakatau bersama beragam musik daerah lainnya. Dalam Gending Impen-impenen yang di aransemen grup musik Krakatau dapat mendengar suara asli dari Gandrung Supinah dalam bahasa Using dan syair-syair terjemahan dalam bahasa Indonesia yang dibawakan oleh Tri Utami.

Dalam perkembangannya gending Impen-impenen banyak menimbulkan kontroversi, seperti: sebuah kenyataan ironis yang di alami Gandrung Supinah yang suaranya melantun dalam gending Impen-impenen merasa tidak pernah memberikan izin untuk mengambil suara maupun *royalty* atas suara yang telah di produksi dan terjual diberbagai negara di dunia. Namun kondisi sosial dan ketidak tahuan prosedur menghambatnya untuk menuntut hak.² Diawal tahun 2007 suara Supinah pada gending Impen-impenen kembali sering terdengar, yang menjadi audio pada iklan acara TV misteri “Penampakan“ di stasiun televisi Lativi.

Hasnan Singodimayan sebagai Ketua Dewan Adat Blambangan sendiri menyatakan bahwa gending Impen-impenen *anonym* karena termasuk gending tua yang diwariskan secara turun temurun. Meskipun demikian pada tahun 2004 kasus gugatan *somasi* Andif AP. yang mengaku sebagai pencipta dan pelantun

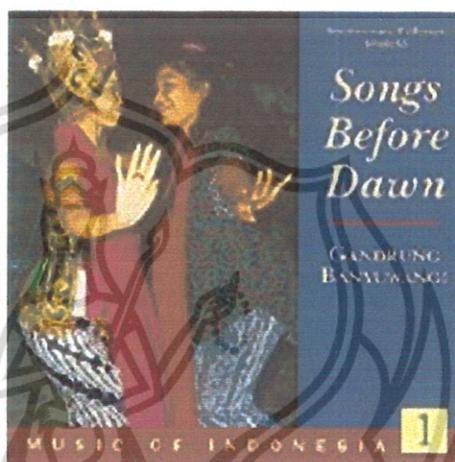
² Supinah, gandrung Banyuwangi, ”Wawancara Pribadi”, pada tanggal 13 Maret 2007.

kepada Garin Nugroho sebagai Sutradara film “Cinta Dalam Sepotong Roti” yang diliris pada tahun 1990. Garin telah dianggap menggunakan gending yang diciptakannya pada tahun 1985 tanpa izin. Hal ini terjadi karena pada tahun 1990 lagu ini telah beredar di masyarakat luas tanpa diketahui siapa penciptanya namun baru didaftarkan pada tahun 2000 di KCI (Karya Cipta Indonesia).³

Pelanggaran Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) sering terjadi pada pelaku seni di Banyuwangi, seperti pada tahun 1991 *Philip Yampolsky* (*Program Officer Art and Culture FF Ford Foundation*) yang bekerja sama dengan *MSPI* (*Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia*), serta *Center for Folklife Programs and Culture Studies Smithsonian Institution* mengambil gambar, suara dan melakukan penelitian terhadap penari Gandrung senior Banyuwangi bernama Temu. Dengan dalih izin bertujuan untuk memberikan hibah berupa proyek seni budaya seperti penelitian dan dokumentasi, serta Pelestarian dan penguatan seni budaya khususnya Etnomusikologi dan memprakarsai penelitian atas dampak Undang-undang HAKI terhadap kesenian tradisional. Namun pada kenyataannya, *Smithsonian Institute* telah mengkomersialkan hasil penelitian yang berupa sebuah rekaman suara Gandrung Temu dalam gending-gending Banyuwangi dengan tajuk “Songs Before Down” versi Indonesianya “Gandrung Banyuwangi” yang diedarkan melalui jaringan pasar global dan internet. Hasil penjualan yang diperoleh pada Juli 1992 di AS tercatat 284.999 keping dalam waktu 24 jam maka hasilnya Rp. 550.418.102.000. Di Prancis tercatat Rp. 73.290.560.000 lebih. Pada

³ Rubrik Budaya, “Disomasi Garin Malah Mendukung Andif”, dalam *Suara Merdeka* (Banyuwangi), Kamis, 30 Agustus 2004, p. 6.

1992-1997 mencapai Rp 12.310.457.550 apalagi jika ditambah pada tahun 2000-an tentu hasilnya lebih besar lagi. Namun gandrung Temu hanya mendapat upah Rp. 60.000,- dengan perhitungan 10 jam bekerja. Royalty tak pernah didapatkan oleh Temu untuk gendingnya yang telah merambah pasar global. Sebuah kelalaian HAKI untuk lembaga yang memperjuangkan HAKI dan seni tradisi.⁴



Gbr 1. Cover Cd Songs Before Down Gandrung Temu.
Sumber: www.amazon.com

Dalam bahasa Indonesia, Impen-impenen berarti termimpi-mimpi. Menurut bahasa Jawa lebih dikenal dengan Impen-impenan. Bahasa Using yang berasal dari bahasa Kawi namun karena pengaruh territorial yang jauh dari pusat kebudayaan Jawa sehingga berkembang dengan sedemikian rupa yang berbeda dengan sumbernya. Dalam logat Using kata Impen-impenan berubah menjadi Impen-impenen. Menurut versi Andif Ap, lagu ini berjudul "Impen-impenen" sementara format Krakatau ditulis dengan "Impen-impenan".

⁴ Farida Indriastuti, "Dari Kemiren ke Holliwood" dalam *Kompas* (Banyuwangi), Selasa 13 November 2007, p. 39.

Saat ini pengaruh globalisasi yang dipromosikan melalui media-media informasi sangat mendominasi di Banyuwangi. Menurut gandrung Temu yang telah menari selama lebih dari 35 tahun, menuturkan "saat ini banyak pilihan pertunjukan yang bisa dipilih untuk ditonton masyarakat, dulu saya hanya sempat di rumah selama tiga atau empat hari dalam sebulan tetapi sekarang seminggu sekalipun sangat sulit".⁵ Keadaan masyarakat sekarang cenderung mengikuti apa yang tampak di luarnya saja tanpa mengetahui makna pesan sesungguhnya. Menggunakan apa saja yang dianggap baik meski kadang tidak sesuai dengan nilai-nilai lokal. Modernisasi juga merambah seni musik Banyuwangi sehingga muncul berbagai variasi musik yang merupakan paduan tradisional dan modern, seperti kunthulan kreasi, Gandrung kreasi, Kendhang kempul kreasi, dan Janger campursari yang memasukkan unsur elektron ke dalam musiknya, dan menjadi kesenian populer di kalangan masyarakat.

Selain dalam hal audio pengaruh globalisasi pada visual sangat terasa, hal ini dapat dilihat dalam video klip gending Blambangan. Pada umumnya penari dan pemusik masih menggunakan pakaian daerah tapi vokalis atau *penembang* yang menjadi *point of interest* tampil dengan menggunakan dandanan model Eropa. Pengaruh televisi memang menjadi acuan utama referensi budaya di Banyuwangi baik dalam pola pergaulan muda-mudinya, seperti pada fashion, bahasa bahkan sampai pada pemilihan nama anaknya.

⁵ Maria Hartiningsih, "Tarian Kehidupan Gandrung Temu", dalam *Kompas* (Banyuwangi), senin 9 Maret 2007, p. 16.

Masyarakat Banyuwangi merupakan masyarakat yang terbuka, oleh sebab itu pengaruh luar yang masuk diadaptasi sesuai dengan budaya setempat, sehingga justru memberikan warna tersendiri dalam kesenian. Namun, sebagian pakar kebudayaan mengkhawatirkan seni kreasi akan menggeser kesenian klasik yang sudah berkembang selama beratus-ratus tahun. Karena itu penting bagi kita untuk mengingatkan bahwa budaya lokal yang telah kita miliki adalah kekayaan yang seharusnya dihargai dan dijaga serta diaktualisasikan.

Tak jauh berbeda dengan kondisi umum di Indonesia komik begitu populer dikalangan anak muda. Komik Jepang menjadi komik yang paling populer di Banyuwangi pada saat ini karena memiliki bentuk visual yang menarik, tema yang beragam dan interaksi yang kondusif dengan pembaca. Sedangkan Banyuwangi merupakan sebuah kota kecil yang masih berkembang menjadikan komik lokal hampir tidak beredar disana.

Dalam kesempatan kali ini penulis merasa perlu adanya perancangan komik yang memuat akar budaya khas sendiri yang telah memiliki kedekatan emosional. Selama ini komik dapat menjadi jembatan proses pembelajaran di sekolah-sekolah juga media promosi produk yang efektif. Jika komik tersebut memiliki bentuk visual yang menarik dan tema cerita yang mendekati identitas masyarakat akan menjadikan kecintaan pada budaya lokal menjadi tumbuh. Karena pada dasarnya masyarakat Banyuwangi bersifat sinkretis, yakni

dapat menerima atau menyerap budaya lain untuk diproduksi kembali sesuai dengan budaya Banyuwangi.⁶

B. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat sebuah perancangan Komik Impen-impenen dan media pendukung yang menarik dan dapat menyampaikan pesan-pesan tentang budaya daerah, dalam hal ini budaya Banyuwangi.

C. Pembatasan Masalah

Penulis membatasi perancangan ini pada Komik Impen-impenen dan Media Pendukung. Impen-impenen dalam bahasa Indonesia berarti impian, dambaan, atau keinginan yang sangat kuat. Ceritanya tentang seorang gadis Banyuwangi yang sangat jatuh cinta (Impen-impenen) dengan seorang pengelana, sang gadis sangat setia menunggu kedatangan pengelana kembali ke Banyuwangi. Bentuk-bentuk visual bersumber pada kebudayaan Banyuwangi dan sumber-sumber visual lain yang menunjang format visualisasi. Teknik yang dipakai adalah teknik *hand drawing* dan teknik-teknik lain diluar itu apabila diperlukan.

⁶ Hasnan Singodimayan, "Sinkretisme, Ciri Khusus Masyarakat Using", dalam *Banyuwangi Pos*, (Banyuwangi), Selasa 24 Januari 1999, p. 13.

D. Tujuan Perancangan

1. Mengangkat elemen-elemen lokal dalam media desain agar kembali diminati oleh masyarakat.
2. Memperkenalkan budaya lokal Banyuwangi melalui Komik Impen-impenen.

E. Manfaat Perancangan

1. Memperkenalkan kebudayaan Banyuwangi melalui media komik pada masyarakat.
2. Memberi kontribusi bagi perkembangan kesenian daerah.
3. Meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap kebudayaan daerah Banyuwangi.

F. Metode Perancangan

- a). Pengumpulan Data.

Melakukan pengumpulan data tentang kebudayaan khas kabupaten Banyuwangi. Dalam pengumpulan data ini diharapkan dapat memberikan elemen-elemen dasar untuk membuat sebuah perancangan.

b). Analisis.

Analisis adalah untuk menentukan konsep yang tetap dalam perancangan ini, agar tercapai tujuan perancangan. Maka pendekatan yang digunakan adalah dengan menganalisa:

1. Wujud

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

2. Bentuk

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

3. Susunan

Gabungan dari bentuk yang tercipta sedemikian rupa sehingga menjadi wujud. Dalam susunan memuat dua unsur yaitu penonjolan atau dominasi dan keseimbangan yang diatur sedemikian rupa.

4. Isi

Isi adalah sesuatu yang berkaitan dengan apa yang dapat dirasakan pada karya komik. Isi menjadi penting sebagai unsur pemberi makna, sebagai ruh dalam tubuh. Untuk membangun isi pada komik Impen-impenen maka perlu meletakkan tekanan pada :

a). Suasana

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

b). Gagasan

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

c). Pesan

Hal-hal yang ingin disampaikan melalui gabungan bahasa gambar maupun verbal yang bahkan mungkin dimasukkan melalui alam bawah sadar pembaca.

d). Penampilan.

Berhubungan dengan kreativitas ketrampilan dalam mengolah dan mengembangkan wujud dan tampilan serta didukung dengan bahan-bahan yang digunakan dalam merancang karya.

G. Sistematika Perancangan

BAB I. PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan masalah.
- D. Tujuan Perancangan
- E. Batasan Masalah.
- F. Metode Perancangan
- G. Sistematika Perancangan
- H. Skema Perancangan

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. IDENTIFIKASI

1. Tinjauan tentang makna kata “impen-impenen” yang berasal dari bahasa Using.
 - 1.1 Sejarah Kabupaten Banyuwangi.
 - 1.2 Tinjauan tentang perkembangan kebudayaan Banyuwangi
2. Tinjauan tentang perkembangan komik

B. ANALISIS

1. Analisis mendasar tentang hakekat dan unsur-unsur pokok dalam komik:
 - 1.1. Tema
 - 1.2. Sinopsis
 - 1.3. Gaya Gambar
 - 1.4. Gaya Lay Out
 - 1.5. Gaya Goresan
2. Analisis tentang alur cerita Komik Impen-impenen
3. Analisis proses visualisasi Komik Impen-impenen

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A. TUJUAN KOMUNIKASI

B. STRATEGI KOMUNIKASI

C. TUJUAN MEDIA

D. TUJUAN KREATIF

1. Deskripsi tema dan sinopsis cerita
2. Deskripsi arah bentuk:

2.1 Rancangan komik

E. STRATEGI KREATIF

1. Target audience
2. Isi pesan

F. KONSEP KREATIF

1. Wujud (*Appearance*)

2. Bentuk (*Form*)

3. Gaya Visual

G. PENCARIAN VISUAL

H. PROGRAM KREATIF

1. Deskripsi Tema dan Sinopsis

2. Desain Karakter

3. Setting

4. Penetapan Visual pada Media pendukung

5. Ilustrasi Visual

6. Teknis Perancangan

I. TEKNIS PERANCANGAN

J. RANCANGAN DANA

BAB IV. VISUALISASI

A. Data visual

B. Studi Pakaian

C. Studi Karakter

D. Studi Tipografi

E. Studi Ilustrasi dan Arsir

F. Studi Ornamen

G. Studi Geografis

H. Studi Arsitektur

I. Studi Aksesoris

J. Studi Warna

K. Storyline

L. Sketsa

M. Lay out Sampul Komik

N. Final Desain

O. Media Pendukung



H. Skematika Perancangan

