

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN PENGENALAN CERITA RAKYAT
ASAL-USUL KOTA REMBANG KEPADA ANAK-ANAK
MELALUI OBJEK *DIORAMA*



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2010

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN PENGENALAN CERITA RAKYAT
ASAL-USUL KOTA REMBANG KEPADA ANAK-ANAK
MELALUI OBJEK *DIORAMA*



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3408/H/S/2010
KLAS	
TERIMA	2010 TTD.



KARYA DESAIN

Disusun oleh:

Devanagri Bindhu Putra

051 1475 023



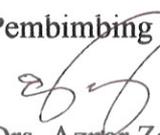
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2010

Tugas Akhir Desain berjudul:

PERANCANGAN PENGENALAN CERITA RAKYAT ASAL-USUL KOTA REMBANG KEPADA ANAK-ANAK MELALUI OBJEK DIORAMA, diajukan oleh Devanagri Bindhu Putra, NIM 0511475023, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 November 2010 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota


Drs. Aznar Zacky

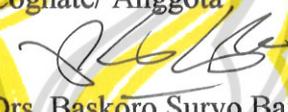
NIP. 19570807 198503 1 003

Pembimbing II/ Anggota


Terra Bajraghosa, S.Sn

NIP. 19810412 200604 1 004

Cognate/ Anggota


Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn

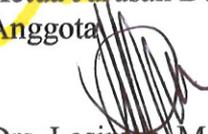
NIP. 19650522 199203 1 003

Kaprodi DKV/ Anggota


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn

NIP. 19650209 199512 1 001

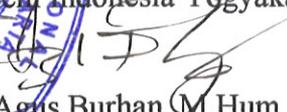
Ketua Jurusan Desain/ Ketua/ Anggota


Drs. Lasina, M.Sn

NIP. 19570513 198803 1 001



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Drs. M. Agus Burhan, M.Hum.

NIP. 19600408 198601 1 001

MOTTO



Sedikit demi sedikit
lama-lama menjadi bukit.

PERSEMBAHAN

Dalam proses pembuatan tugas akhir ini tentu saja perancang telah mendapat banyak ide, dukungan, pengarahan dan bimbingan dari berbagai pihak mulai dari awal sampai akhir, oleh karena itu perkenankanlah perancang untuk menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

- Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya.
- Bapak dan Ibu atas doa, dukungan dan segala pengorbanannya.
- Adikku Asti terima kasih untuk segalanya.
- Kekasihku Nimas untuk dukungan, bantuan dan kesetiannya selama ini.
- Bapak Drs. Aznar Zacky. Dosen pembimbing I terima kasih telah dengan sabar memberi pengarahan dan bimbingan sampai akhirnya terselesaikannya tugas akhir ini.
- Bapak Terra Bajraghosa, S.sn. Dosen pembimbing II terima kasih untuk pengarahan dan juga bimbingannya.
- Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindo, M.Sn. Sebagai cognate yang membantu dan membimbing dalam penyelesaian tugas akhir ini.
- Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. Sebagai tim penguji dan kaprodi Desain Komunikasi visual. Terima kasih atas bimbingannya.
- Bapak Drs. Lasiman, M.Sn. Sebagai tim penguji dan Ketua Jurusan desain. Terima kasih atas bimbingannya.

- Bapak Faisal M. Rohman, S.Sn. Sebagai dosen wali.
- Bapak Koskow terima kasih banyak untuk ide, pengarahan dan pinjaman buku-bukunya sehingga banyak mendukung terselesaikannya tugas akhir ini.
- Keluarga Bapak Soebekti.
- Keluarga serta Teman-temanku penghuni *VILLA CREATOR* Deny W dan Christy terima kasih untuk segala bantuan dan kebersamaannya selama ini, togog's dan pipit terima kasih banget atas segala bantuan tenaga, pikiran, ide serta bahan logistiknya....
- Teman-teman yang banyak membantu, Dimas kriting, Supriyana (Bernard), Ponda, Tegar, mas Renold, Happy, Dek Ipin, Cipi, Teteh, May, Badar, Asep, Dee (Uno), Felix, Deta, Latif, Sudar sablon, Bagus (Topix), Tony Eko, terima kasih untuk segala bantuannya.
- Mas Adi Restiadi dan Uyung terima kasih untuk semua bantuan, ide dan audionya.
- Mas Yudy Studio MG.
- Teman-teman Kotak Pensil 0'5 dan seluruh keluarga besar diskomvis ISI Yogyakarta terima kasih buat *support* dan kebersamaannya.
- Teman-teman Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Teman-teman KKN Desa Malang Sari Temanggung. Bang Adi, Vando, Afif, Uyung, Ref, Tri Cahyo, Nophek, Ref dan bayu.

- Iwan dan keluarga mas Agustian.
- Teman-teman Devart Decorations untuk bantuan dan dukungannya.
- Teman-teman pekerja seni Pesisir Rembang.
- Teman-teman Brandal kartini.
- Bapak Edi Winarno, Bapak Selamat Riyanto dan mas Moel Suara Merdeka terima kasih atas data-datanya.
- Lia dan Wulan *show room* batik Lasem.
- Keluarga Bapak Sony Bandung.
- PT. Skala Communication Bandung.
- Teman-teman OPJ dan Jekek Tatto.
- Terima kasih banyak teman-teman yang telah banyak membantu saya, maaf saya tidak bisa menyebutkan namanya satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur perancang panjatkan kepada Allah SWT atas kesempatan yang diberikan kepada perancang sehingga dapat menyelesaikan karya tugas akhir yang berjudul, **Perancangan Pengenalan Cerita Rakyat Asal-Usul Kota Rembang Kepada Anak-Anak Melalui Objek Diorama**, dapat terselesaikan dengan baik. Karya Tugas Akhir ini merupakan persyaratan dalam menyelesaikan program studi S-1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Akhir kata, semoga perancangan tugas akhir ini sedikit banyak dapat memberikan manfaat bagi yang membutuhkan. Disisi lain perancang juga menyadari sepenuhnya bahwa dalam perancangan ini masih banyak kekurangan, sehingga segala kritik dan saran akan sangat membantu untuk kemajuan pada masa yang akan datang.

Yogyakarta, 4 Desember 2006

Perancang

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar pengesahan	ii
Motto	iii
Halaman Persembahan	iv
Kata pengantar	vii
Daftar isi	viii
Daftar tabel	xi
Daftar diagram	xii
Daftar gambar	xiii
Abstraksi	xix
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Rancangan	5
D. Batas Ruang Lingkup	6
E. Pemecahan Masalah	7
F. Metodologi Penelitian dan Perancangan	8
G. Sistematika Perancangan	8
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	15
A. Identifikasi Data	15
1. Tinjauan tentang <i>client</i>	15
2. Tinjauan teori yang mendukung tentang perancangan <i>diorama</i>	15
3. Tinjauan tentang cerita rakyat asal-usul kota Rembang	23
4. Tinjauan tentang bahasa (<i>Audio</i>) untuk <i>diorama</i>	26
B. Analisis	27
C. Kesimpulan Analisis	29
BAB III. KONSEP PERANCANGAN	31
A. Tinjauan Perancangan	31
1. Deskripsi judul sinopsis cerita	31

2. Deskripsi arah bentuk	32
a. Pencarian <i>visual</i>	32
b. Gaya <i>visual</i>	33
c. Setting cerita	36
B. Strategi Kreatif	36
1. Wujud	36
2. Target <i>audience</i>	37
3. Media	37
4. Budgeting	38
5. Proses perancangan kreatif	41
a. <i>Storyline</i>	41
b. Studi <i>visual</i>	42
1) Karakter tokoh	42
2) Setting alam	44
3) Kapal	45
c. <i>Diorama</i> tiga dimensi	46
d. Finishing	48
1) Peta areal wilayah	48
2) <i>Diorama</i>	49
3) <i>Audio</i>	49
4) Poster	50
5) <i>Booklet</i>	50
6) Komik pendek	51
BAB IV. VISUALISASI.....	52
A. Sketsa Bentuk	52
1. Karakter tokoh	52
a. Dampo Awang	52
b. Sunan Bonang	55
c. Santri Sunan Bonang	58
d. Pengawal Dampo Awang	61
2. Sketsa kapal Dampo Awang	64
3. Sketsa senjata	65
a. Senjata Dampo Awang	65
b. Senjata Sunan Bonang	65
c. Senjata Prajurit Dampo Awang	66
B. Material Pembuatan <i>Diorama</i>	67
1. Material <i>dome</i>	67
2. Material tokoh tiga dimensi	68
3. Material kapal	69
4. Material senjata	70

5. Material pendukung isi <i>diorama</i>	70
C. Bentuk Tiga Dimensi	72
1. Dome	72
2. Bentuk karakter tokoh	73
3. Bentuk kapal	78
4. Bentuk senjata	79
D. <i>Diorama</i>	80
1. Sketsa <i>diorama</i>	80
2. <i>Finishing diorama</i>	82
E. Peta Lokasi	85
1. Peta wilayah kota Rembang	85
2. Sketsa peta tiga dimensi	86
3. <i>Finishing</i> peta tiga dimensi	86
F. Lay Out Media Pendukung	87
1. <i>Audio</i>	87
a. Studi bahasa dan ilustrasi musik	87
b. <i>Storyline</i> cerita	87
2. Lay out poster	89
a. Sketsa poster	89
b. Pemilihan Tipografi	90
c. Final desain poster	90
3. Lay out <i>booklet</i>	93
a. Sketsa <i>booklet</i>	93
b. Final desain <i>booklet</i>	94
4. Lay out komik pendek	98
a. Sketsa komik pendek	98
b. <i>Final</i> desain komik pendek	101
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	107
A. Kesimpulan	107
B. Saran	110

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Biaya material <i>diorama</i>	38
Tabel 2. Biaya jasa produksi.....	39
Tabel 3. Biaya produksi media pendukung.....	39



DAFTAR DIAGRAM

Diagram skematika perancangan.....	14
------------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pandangan satu titik.....	17
Gambar 2. Pandangan dari arah belakang titik pangkal.....	17
Gambar 3. Pandangan satu titik pada <i>diorama</i>	18
Gambar 4. Pandangan dari depan <i>Diorama</i> yang menggunakan beberapa titik lenyap.....	19
Gambar 5. <i>Diorama</i> yang menggunakan latar belakang sudut untuk mendukung bentuk tiga dimensi yang ada di depannya.....	22
Gambar 6. <i>Diorama</i> yang menggunakan latar belakang sudut untuk mendukung bentuk tiga dimensi yang ada di depannya.....	22
Gambar 7. <i>Diorama</i> yang menggunakan latar belakang lengkung untuk mendukung bentuk tiga dimensi yang ada di depannya.....	23
Gambar 8. Gambaran daerah cerita asal-usul kota Rembang. Petilasan Sunan Bonang di kecamatan Rembang Desa Bonang Jika dilihat dari pinggir jalan pantura	25
Gambar 9. Gambaran daerah cerita asal-usul kota Rembang. daerah pesisir pantai Rembang bagian timur di kecamatan Lasem desa Bonang.....	26
Gambar 10. <i>Diorama</i> yang menggunakan latar belakang lengkung untuk mendukung bentuk tiga dimensi yang ada di depannya.....	33
Gambar 11. Diorama perjuangan yang ada di Monumen Jogja Kembali yang visualisasinya mengarah ke dalam bentuk realis.....	34
Gambar 12. Diorama perjuangan yang ada di Monumen Nasional Kembali, yang visualisasinya mengarah ke dalam bentuk realis.....	34
Gambar 13. Diorama perjuangan yang ada di Monumen Jogja Kembali yang visualisasinya mengarah ke dalam bentuk realis.....	35
Gambar 14. Dampo Awang (Cheng Ho).....	43
Gambar 15. Dampo Awang (Cheng Ho).....	43

Gambar 16. Sunan Bonang	44
Gambar 17. Prajurit Dampo Awang (Cheng Ho)	44
Gambar 18. Setting alam masa sekarang di Bonang Kabupaten Rembang	45
Gambar 19. Setting alam masa sekarang di Bonang Kabupaten Rembang	45
Gambar 20. Kapal yang digunakan Dampo Awang Berlayar.....	46
Gambar 21. Kapal yang digunakan Dampo Awang Berlayar.....	46
Gambar 22. <i>Diorama</i> yang menggunakan latar belakang lengkung untuk mendukung bentuk tiga dimensi yang ada di depannya.....	47
Gambar 23. <i>Diorama</i> yang menggunakan latar belakang lengkung untuk mendukung bentuk tiga dimensi yang ada di depannya.....	47
Gambar 24. <i>Diorama</i> yang menggunakan latar belakang datar untuk mendukung bentuk tiga dimensi yang ada di depannya.....	48
Gambar 25. Sketsa Cheng Ho (Dampo Awang)	52
Gambar 26. Sketsa Cheng Ho (Dampo Awang) sedang membawa peta.....	53
Gambar 27. Sketsa Cheng Ho (Dampo Awang) sedang membaca peta.....	53
Gambar 28. Sketsa Cheng Ho (Dampo Awang) sedang membawa pedang.....	53
Gambar 29. <i>Colouring</i> Cheng Ho (Dampo Awang).....	54
Gambar 30. Sketsa Sunan Bonang.....	55
Gambar 31. Sketsa Sunan Bonang.....	56
Gambar 32. Sketsa Sunan Bonang sedang menendang	56
Gambar 33. Sketsa Sunan Bonang sedang berdakwah.....	56
Gambar 34. <i>Colouring</i> Sunan Bonang	57
Gambar 35. Sketsa santri	58
Gambar 36. Sketsa santri Sunan Bonang	59
Gambar 37. Sketsa santri Sunan Bonang sedang bertarung	59
Gambar 38. <i>Colouring</i> santri Sunan Bonang	60
Gambar 39. Sketsa prajurit Dampo Awang	61
Gambar 40. Sketsa prajurit Dampo Awang sedang berjaga	62

Gambar 41. Sketsa prajurit Dampo Awang sedang bertarung	62
Gambar 42. Sketsa prajurit Dampo Awang sedang terkapar	62
Gambar 43. <i>Couloring</i> prajurit dampo Awang	63
Gambar 44. Karakter kapal layar Cina.....	64
Gambar 45. Karakter kapal layar Cina.....	64
Gambar 46. Sketsa pedang Dampo Awang	65
Gambar 47. Sketsa keris Sunan Bonang	65
Gambar 48. Sketsa tongkat Sunan boning	66
Gambar 49. Sketsa tombak Dampo Awang	66
Gambar 50. Proses pembuatan <i>Dome</i>	67
Gambar 51. Proses pembuatan <i>Action Figur</i>	68
Gambar 52. Proses pembuatan miniature kapal	69
Gambar 53. Proses pembuatan miniature senjata	70
Gambar 54. Proses pembuatan miniature pohon, daun, batang, tanah, batu dan rumput.....	70
Gambar 55. Sketsa <i>Dome</i> tampak depan	72
Gambar 56. Sketsa <i>Dome</i> tampak samping	72
Gambar 57. Benuk jadi <i>Dome</i>	72
Gambar 58. <i>Modeling</i> dari tanah liat (Sunan Bonang)	73
Gambar 59. <i>Modeling</i> dari tanh liat (Dampo Awng)	73
Gambar 60. <i>Modeling</i> dari tanah liat (Prajuri Dampo Awang)	74
Gambar 61. <i>Modeling</i> tanah liat (Santri Sunan boning)	74
Gambar 62. <i>Action figure</i> tokoh setelah pencetakkan	75
Gambar 63. <i>Action figure</i> tokoh setelah pencetakkan	75
Gambar 64. <i>Action figure</i> tokoh setelah pencetakkan	76
Gambar 65. <i>Action figure</i> tokoh setelah pewarnaan	76
Gambar 66. <i>Action figure</i> tokoh setelah pewarnaan	77
Gambar 67. <i>Action figure</i> tokoh setelah pewarnaan	77

Gambar 68. Bentuk kapal layar Dampo Awang	78
Gambar 69. Bentuk kapal dayung Dampo Awang.....	78
Gambar 70. Bentuk keris Sunan Bonang (tiga dimensi)	79
Gambar 71. Bentuk tongkat Sunan Bonang (tiga dimensi)	79
Gambar 72. Bentuk pedang Dampo Awang	79
Gambar 73. Bentuk tombak prajurit Dampo Awang	79
Gambar 74. Sketsa <i>dome</i> pertama	80
Gambar 75. Sketsa <i>dome</i> ke dua	80
Gambar 76. Sketsa <i>dome</i> ke tiga	81
Gambar 77. Sketsa <i>dome</i> ke empat	81
Gambar 78. <i>Diorama</i> ke lima	82
Gambar 79. <i>Diorama</i> pertama	82
Gambar 80. <i>Diorama</i> ke dua	83
Gambar 81. <i>Diorama</i> ke tiga	83
Gambar 82. <i>Diorama</i> ke empat	84
Gambar 83. <i>Diorama</i> ke lima	84
Gambar 84. Peta kabupaten Rembang	85
Gambar 85. Peta kecamatan Lasem	85
Gambar 86. Sketsa peta tiga dimensi	86
Gambar 87. Peta tiga dimensi	86
Gambar 88. Sketsa poster utama	89
Gambar 89. Sketsa poster tokoh	89
Gambar 90. Poster utama	90
Gambar 91. Poster Dampo Awang	91
Gambar 92. Poster Sunan Bonang	91
Gambar 93. Poster prajurit Dampo Awang	92
Gambar 94. Poster santri Sunan Bonang	92
Gambar 95. Sketsa <i>cover</i> depan Booklet.....	93

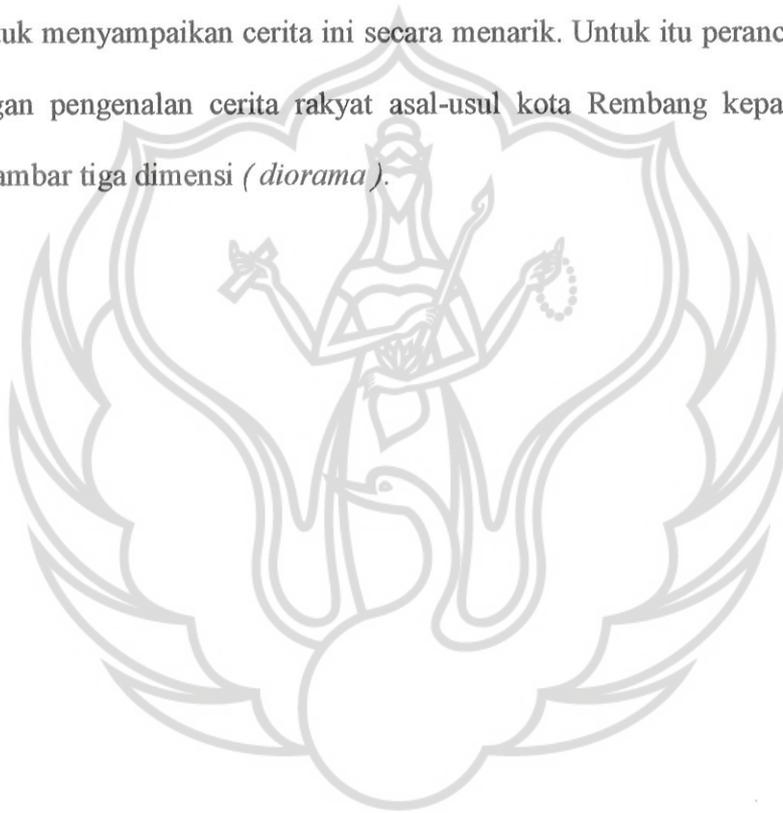
Gambar 96. Sketsa <i>cover</i> belakang <i>booklet</i>	93
Gambar 97. Sketsa halaman <i>booklet</i>	93
Gambar 98. Sketsa halaman peta	93
Gambar 99. <i>cover</i> depan <i>Booklet</i>	94
Gambar 100. Sinopsis cerita <i>booklet</i>	94
Gambar 101. Isi <i>booklet</i>	95
Gambar 102. Isi <i>booklet</i>	95
Gambar 103. Isi <i>booklet</i>	96
Gambar 104. Isi <i>booklet</i>	96
Gambar 105. Isi <i>booklet</i>	97
Gambar 106. Isi <i>booklet</i>	97
Gambar 107. Cover belakang <i>booklet</i>	98
Gambar 108. Sketsa <i>cover</i>	98
Gambar 109. Sketsa adegan 1	99
Gambar 110. Sketsa adegan 2	99
Gambar 111. Sketsa adegan 3	99
Gambar 112. Sketsa adegan 4	100
Gambar 113. Sketsa adegan 5	100
Gambar 114. <i>Final</i> desain <i>cover</i>	101
Gambar 115. <i>Final</i> desain halaman	101
Gambar 116. <i>Final</i> desain halaman	102
Gambar 117. <i>Final</i> desain halaman	102
Gambar 118. <i>Final</i> desain halaman	103
Gambar 119. <i>Final</i> desain halaman	103
Gambar 120. <i>Final</i> desain halaman	104
Gambar 121. <i>Final</i> desain halaman	104
Gambar 122. <i>Final</i> desain halaman	105
Gambar 123. <i>Final</i> desain halaman	105

Gambar 124. *Final desain cover belakang* 106



ABSTRAKSI

Kisah Dampo Awang dan Sunan Bonang merupakan cerita rakyat asal-usul kota Rembang yang patut dilestarikan. Meskipun hanya berkembang secara lisan cerita ini berpotensi menjadi daya tarik tersendiri. Namun cerita ini kurang diminati masyarakat pada umumnya dan anak-anak pada khususnya karena belum adanya media untuk menyampaikan cerita ini secara menarik. Untuk itu perancang membuat perancangan pengenalan cerita rakyat asal-usul kota Rembang kepada anak-anak melalui gambar tiga dimensi (*diorama*).



BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Masalah

Rembang adalah salah satu kota di propinsi Jawa Tengah yang terletak di ujung paling timur laut Jawa. Rembang berada di $111^{\circ}00'-111^{\circ}30'$ BT dan $06^{\circ}30'-07^{\circ}60'$ LS. Batas administratif Kabupaten Rembang adalah di sebelah utara berbatasan langsung dengan laut Jawa, sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Tuban-Jawa Timur, sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Blora dan di sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Pati.

Wilayahnya yang langsung berbatasan dengan laut membuat Rembang menjadi kota yang khas. Keterkaitan erat Rembang dengan laut ini menjadikan Rembang dikenal dengan cerita rakyatnya. Yaitu yang menceritakan nilai sejarah Rembang dan kedekatannya dengan Laut. Keberadaan galangan kapal menjadi pertanda bahwa Rembang sempat menjadi pusat perdagangan melalui jalur laut.

Ketergantungan Rembang dengan laut juga tampak dari mayoritas kegiatan ekonomi masyarakat Rembang. Secara umum masyarakat menggantungkan mata pencaharian dari laut. Masyarakat Rembang di daerah pesisir berprofesi menjadi nelayan dan petani garam. Adapun masyarakat yang bertempat tinggal jauh dari laut berprofesi menjadi petani, pedagang, pegawai negeri sipil, maupun TNI dan POLRI.

Cerita rakyat asal usul Kota Rembang erat kaitannya dengan letak geografis Kota Rembang yang berdekatan dengan laut. Berdasarkan hasil

pengumpulan data di lapangan, cerita rakyat asal-usul Kota Rembang mempunyai banyak versi yang berkembang melalui cerita lisan turun-temurun dari orang tua. Versi yang pertama dikisahkan pada tahun saka 1336 sejumlah orang-orang Champa bermukim di desa Kabongan setelah menebangi hutan bakau. Pada suatu pagi disaat fajar menyingsing di bulan Waisakha, orang-orang mulai menebangi batang tebu yang telah mereka tanam (dalam bahasa Jawa disebut *Ngrembang*). Dari kata *ngrembang* itulah kemudian menjadi nama kota Rembang.¹ Namun kisah tersebut dirasa kurang mewakili asal-usul kota Rembang karena kisah tersebut pada akhirnya merupakan asal-usul desa Kabongan. Kata Kobongan ini diambil dari aktifitas masyarakat pada waktu itu, setelah menebang hutan bakau dalam jumlah yang sangat banyak sehingga terkesan seperti kebakaran hutan. Kebakaran dalam bahasa jawa disebut *kobongan* lama-kelamaan masyarakat disitu menyebutnya desa Kabongan.

Versi yang kedua adalah kisah Dampo Awang (Cheng Ho) yang beradu kekuatan dengan Sunan Bonang di Laut Jawa. Dan pada akhirnya memunculkan kata "*kerem dan kemambang*" yang kemudian disebut Rembang. Dikisahkan, dahulu kala ada seorang bangsawan yang juga saudagar kaya berasal dari Cina bernama Cheng Ho. Dia melakukan pelayaran hingga mengarungi samudera di seluruh dunia dengan didampingi beberapa armada kapal yang dikenal sebagai Laskar Dampo Awang. Pada cerita rayat Rembang ini Cheng Ho dikenal dengan sebutan Dampo Awang.

¹Tim Peneliti Jurusan Sejarah Sastra Universitas Diponegoro Bekerja Sama dengan Pemda Tingkat II Rembang, *Sejarah dan Hari Jadi Kabupaten Dati II Rembang* (untuk kalangan sendiri).

Tujuan utama pelayaran Dampo Awang adalah melakukan ekspedisi dan berdagang di Pulau Jawa. Ketika mendengar informasi dari warga sekitar tepatnya di Bonang terdapat seorang muslim yang terkenal bernama Sunan Bonang karena kepandaian dan kekuatannya, Dampo Awang tertarik untuk melabuhkan kapalnya ke Rembang untuk berdagang dan beradu kekuatan dengan Sunan Bonang. Akhirnya Dampo Awang kalah oleh Sunan Bonang, kapal yang ditumpangi Cheng Ho yang dikenal dengan sebutan Dampo Awang, ditendang oleh Sunan Bonang sehingga tenggelam dan beberapa bagian yang lain masih terapung. Dampo awang menyebut dirinya "kerem" (karena Dampo Awang tenggelam) dan Sunan Bonang menyebut dirinya "kemambang" (karena Sunan Bonang tidak tenggelam atau terapung). Lama kelamaan masyarakat menyebut Rembang dari kata "kerem" dan "kemambang".² Cerita ini merupakan cerita yang banyak beredar di masyarakat sehingga perancang lebih memilih cerita ini. Namun perlu diketahui tentang cerita asal-usul kota Rembang mempunyai banyak versi sehingga tidak semua orang mengetahui cerita asal-usul kota Rembang yang sama versinya.

Dalam versi Dampo Awang dan Sunan Bonang ini memiliki nilai *edukasi*. Yaitu ada pesan yang disampaikan oleh cerita tersebut diantaranya pesan moral bahwa kesombongan dan keangkuhan dapat dikalahkan oleh kebajikan. dalam dongeng asal-usul kabupaten Rembang kali ini cenderung difantasikan bukan kebenaran faktual tetapi legetimasi asal-usul.

Selama ini cerita tentang asal-usul kabupaten Rembang sudah banyak disajikan melalui buku seperti buku dongeng rakyat asal-usul kota Rembang ,

² Wawancara denga Slamet Riyanto (Guru Sejarah dan Pengarang buku Asal-usul Kota Rembang). Rembang, 20 Januari 2010. Lihat juga Legenda Asal Usul Kota Rembang, WWW.REMBANG.COM, diunduh Selasa, 24 Februari 2010.

namun pada kenyataannya masih belum menarik minat rasa ingin tahu masyarakat untuk memahami dongeng cerita asal-usul kota Rembang itu sendiri.

Jika dilihat, kisah di atas merupakan cerita yang menarik untuk dilihat dan didengar. Akan tetapi pada kenyataannya masyarakat dan anak-anak pada khususnya kurang tertarik dengan cerita asal-usul daerahnya. Jika tidak ditindak lanjuti, cerita rakyat seperti ini akan tenggelam seiring perkembangan jaman. Oleh karena itu cerita rakyat ini seharusnya dikemas dalam media yang lebih menarik. Seperti bentuk cerita tiga dimensi, semacam *diorama* yang kemudian diaplikasikan ke dalam beberapa media pendukungnya. Sehingga mampu memacu rasa ingin tahu anak-anak maupun masyarakat secara umum untuk melihat dan memahami. Hingga pada akhirnya dapat mengingat tokoh-tokoh yang ada dalam cerita rakyat daerahnya. Digunakannya *diorama* sebagai media pengenalan karena selama ini anak-anak terkesan bosan terhadap media buku cerita yang telah ada di pasaran. Dengan media *diorama* ini diharapkan anak-anak lebih tertarik untuk mengetahui asal-usul kota Rembang. Karena *diorama* dapat menyampaikan pesan cerita dan penggambaran situasi nyata kisah-kisah masa lalu secara riil. *Diorama* ini akan dipasang di museum kota Rembang (museum Kartini). Karena museum saat ini merupakan tempat alternatif wisata dan pembelajaran tentang sejarah, kebudayaan dan *diorama* ini juga akan menjadi media pembelajaran untuk para pengunjung museum.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang objek tiga dimensi untuk mengangkat topik cerita rakyat asal-usul kota Rembang sehingga menarik perhatian masyarakat secara umum dan masyarakat daerah tersebut, terutama anak-anak agar dapat mengerti dan mau memahami cerita rakyat asal-usul kota Rembang.

Bagaimana menanamkan nilai-nilai cerita rakyat asal-usul kota Rembang melalui penyajian *diorama*.

C. Tujuan Rancangan

Masyarakat pada umumnya sangat menyukai cerita yang berkembang di daerah-daerah mengenai asal-usul terjadinya suatu daerah tertentu. Demikian juga dengan masyarakat Rembang yang menyukai cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia, hal ini terbukti dari adanya toko buku di Rembang yang menjual buku yang menceritakan asal-usul kota tertentu. Sebagai contoh buku cerita yang berjudul *Dongeng Rakyat Kabupaten Rembang jilid 1*³. Namun dalam kenyataannya buku cerita ini kurang diminati oleh masyarakat Rembang.

Biasanya anak-anak mengetahui cerita rakyat dari orang tuanya. Namun seiring berkembangnya jaman orang tua kurang memperhatikan masalah mendongeng dan anak-anak lebih menyukai hal baru seperti bermain *playstation*, internet, dan hal baru lainnya yang terkesan modern. Hal inilah yang mendorong perancang untuk melakukan "Perancangan *diorama* Bertopik Cerita Rakyat Asal-Usul Kota Rembang Kepada Anak-anak". Perancangan *diorama* ini akan dibuat

³ Kusaeri, YS, *Dongeng Rakyat Kabupaten Rembang jilid 1*, Duta Mulia, Rembang, 2009

sem menarik mungkin. Tujuan pengemasan cerita rakyat asal-usul kota Rembang dalam bentuk *diorama* adalah untuk menarik perhatian anak-anak terhadap asal-usul kota Rembang.

Dalam perancangan melalui objek *diorama* ini dapat dijadikan media untuk mensosialisasikan isi dan pesan dari cerita rakyat kabupaten Rembang karena *diorama* dapat cenderung dapat menyampaikan dan menggambarkan isi cerita secara riil dan tampak lebih nyata. Terlebih, *diorama* ini akan dipasang di museum sehingga akan dapat menjadi konsumsi para pengunjung museum.

D. Batas Lingkup Perencanaan

1. Batasan Masalah

Perancangan *diorama* cerita rakyat asal-usul kota Rembang sebagai media untuk memperkenalkan legenda asal-usul kota Rembang kepada pengunjung.

2. Bahasa

Verbal yang akan digunakan untuk perancangan ini adalah bahasa Indonesia baku.

3. Bentuk Desain dan Jenis Media

Media yang akan dibuat adalah *diorama* sebagai media utama dengan media pendukung yaitu, peta, poster, komik pendek, booklet.

4. Luas Wilayah

Diorama ini akan dibuat di museum kota Rembang dan media pendukung akan dipublikasikan di sekolah-sekolah yaitu TK, SD, SLTP di wilayah kota Rembang dan sekitarnya.

E. Pemecahan Masalah

Asal-usul kota Rembang telah dikenal dari jaman dahulu, namun seiring perkembangan jaman cerita rakyat itu telah tergantikan dengan permainan dan cerita-cerita yang lebih modern dan menarik. Pemerintah kabupaten Rembang juga kurang menanggapi hal itu sehingga masyarakat dan anak-anak pada khususnya kurang memahami asal-usul daerahnya.

Biasanya cerita rakyat hanya dikemas dalam buku cerita yang berupa tulisan panjang dan lebar. Tidak adanya media pendukung yang menarik minat baca masyarakat membuat masyarakat dan anak-anak pada khususnya malas untuk membaca dan memahami asal-usul daerahnya.

Untuk mengatasi hal ini perancang mencoba mengemas asal-usul kota Rembang dengan menggunakan media baru yang diharapkan dapat menggugah minat keingintahuan dan ketertarikan untuk mengikuti cerita asal-usul kota Rembang. Media yang digunakan perancang adalah bentuk *diorama* karena yang menceritakan dan menggambarkan perjalanan Dampo Awang (Cheng Ho) dari Champa ketika bertemu Sunan Bonang hingga terbentuk nama Rembang. Perancang juga mengaplikasikan dengan media pendukung berupa *booklet*, poster dan comik pendek yang dibuat semenarik mungkin dan tidak meninggalkan nilai

estika yang ada. Selain itu juga dibuatkan media pendukung yang berisi cerita rakyat asal-usul kota Rembang secara detail dari sumber yang ada. Sehingga tidak membosankan saat dibaca, bahkan anak-anak dapat mengingat tokoh yang ada di dalamnya, semudah mengingat *Batman*, *Spyderman*, *Superman*, dan *super hero* lainnya yang telah difilmkan.

F. Metodologi Penelitian dan Perancangan

1. Metode Pengamatan

Metode perancangan dilakukan dengan cara mengamati objek secara langsung sebagai bahan pendukung perancangan. Objek yang dimaksud adalah patung, arsitektur, dan relief sebagai pendukung perancangan.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara terjun langsung kelapangan untuk melakukan beberapa wawancara dengan pihak yang mengetahui asal-usul kota Rembang, mencari buku-buku pendukung, dan mengunjungi situs-situs di internet yang terkait dengan asal-usul kota Rembang.

3. Metode Analisis Data

Dalam perancangan ini metode analisis data yang digunakan adalah analisis 5 W + 1 H.

G. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang masalah

- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perencanaan
- D. Batas Lingkup Perencanaan
- E. Metodologi Perencanaan
- F. Sistematika Perencanaan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Identifikasi Masalah

1. Tinjauan tentang *client*
2. Tinjauan tentang teori yang mendukung perancangan *diorama*
3. Tinjauan tentang cerita rakyat asal-usul kota Rembang
4. Tinjauan Bahasa yang digunakan dalam pengisi suara (*audio*) untuk *diorama*.

B. Analisis

Analisis tiga dimensi menggunakan 5 W 1H.

C. Kesimpulan Analisis

BAB III KONSEP PERENCANAAN

A. Tinjauan Perancangan

1. Deskripsi judul sinopsis cerita
2. Deskripsi arah bentuk
 - a. Perancangan *visual*
 - b. Gaya *visual*
 - c. Setting cerita
- B. Strategi Kreatif

1. Wujud
2. Target audience
3. Media
4. *Buggeting*
5. Proses perancangan kreatif
 - a. *Storyline*
 - b. *Study visual*
 - 1) Karakter rokok
 - 2) Setting alam
 - 3) Bentuk kapal
 - c. *Diorama* tiga dimensi
 - d. *Finishing*
 - 1) Peta area wilayah
 - 2) *Diorama*
 - 3) *Audio*
 - 4) Poster
 - 5) *Booklet*
 - 6) Komik pendek
 - 7) Penataan *display*

BAB IV VISUALISASI

A. Sketsa Bentuk

1. Karakter Tokoh

a. Dampo Awang

- b. Sunan Bonang
 - c. Santri Sunan Bonang
 - d. Pengawal Dampo Awang
2. Sketsa Kapal Dampo Awang
 3. Sketsa Senjata
 - a. Senjata Dampo Awang
 - b. Senjata Sunan Bonang
 - c. Senjata Pengawal Dampo Awang
- B. Material Pembuatan *Dome*
1. Material *Dome*
 2. Material Tokoh Tiga Dimensi
 3. Material Kapal
 4. Material Senjata
 5. Material Pendukung Isi *Diorama*
- C. Bentuk Tiga Dimensi
1. *Dome*
 2. Modeling Karakter Tokoh
 - a. Modeling Tokoh
 - b. Setelah Proses Pencetakan
 - c. *Finishing*
 3. Bentuk Kapal
 4. Bentuk Senjata
- D. *Diorama*



1. Sketsa *diorama*
 2. *Finishing diorama*
- E. Peta Lokasi
1. Peta Rembang
 2. Sketsa peta tiga dimensi
 3. *Finishing* peta tiga dimensi
- F. *Lay Out* Media Pendukung
1. *Audio*
 - a. Studi bahasa dan ilustrasi musik
 - b. *Storyline* cerita
 2. *Lay out* Poster
 - a. Sketsa poster
 - b. Pemilihan tipografi
 - c. Final desain poster
 3. *Lay out booklet*
 - a. Sketsa *booklet*
 - b. Final desain *booklet*
 4. *Lay out* komik pendek
 - a. Sketsa komik pendek
 - b. Final desain komik pendek

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



Skematika perancangan

