

**PERANCANGAN TUGAS AKHIR CERGAM
“GATOTKACA” DENGAN MENAMBAHKAN
UNSUR MODERN**

TUGAS AKHIR KARYA DISAIN



Disusun oleh

Arditya Rizky Prihantoro
0311 364 024

**TUGAS AKHIR
DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
PROGRAM STUDI
S – 1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

PERANCANGAN TUGAS AKHIR CERGAM “GATOTKACA” DENGAN MENAMBAHKAN UNSUR MODERN

TUGAS AKHIR KARYA DISAIN

3310/H/S/2010

30-6-2010



Disusun oleh

Arditya Rizky Prihantoro
0311 364 024



KT010953

**TUGAS AKHIR
DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
PROGRAM STUDI
S – 1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

**PERANCANGAN TUGAS AKHIR CERGAM
“GATOTKACA” DENGAN MENAMBAHKAN
UNSUR MODERN**

TUGAS AKHIR KARYA DISAIN



Disusun oleh

Arditya Rizky Prihantoro

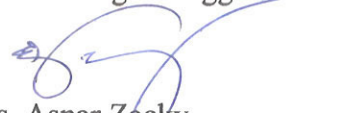
0311 364 024

**TUGAS AKHIR
DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
PROGRAM STUDI
S – 1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

Tugas Akhir Desain berjudul :

PERANCANGAN CERGAM “GATOTKACA” UNTUK ANAK-ANAK DENGAN MENAMBAHKAN UNSUR MODERN diajukan oleh Arditya Rizky Prihantoro, NIM 0311364024 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 17 April 2010 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Asnar Zacky

NIP. 19570807 198503 1 003

Pembimbing II/ Anggota



Terra Bajraghosa, S.Sn.

NIP. 19810412 200604 1 004

Cognate/ Anggota



Drs. Baskoro Suryo Banindro

NIP. 19650522 199203 1 003

Kaprodi DKV/ Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn

NIP. 19650209 199512 1 001

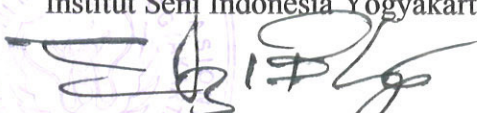
Ketua Jurusan Desain/ Ketua/
Anggota



Drs. Lasiman, M.Sn.

NIP. 19570513 198803 1 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.

NIP.19600408 198601 1 001



PERSEMBAHAN



Karya ini aku persembahkan untuk :

Almarhum Bapakku yang tenang di surga, terima kasih atas segala kasih sayangnya mu dan memori yang tidak terlupakan

“Akhirnya terwujud juga semua yang kita bicarakan saat kau masih ada”

Ibuku, yang dengan kesabarannya dalam membimbingku dan juga do’a, kasih sayang yang selama ini telah kau berikan semuanya

Kakak-kakakku dan “my luvly” Ina, terima kasih sangat atas semua support dan

Do’a-nya

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur yang mendalam kami panjatkan kehadirat Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa beserta Rasul-nya atas terselesaikannya Tugas Akhir ini dengan baik sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar sarjana S-1 Program Studi Disain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terwujudnya penulisan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Alm. Bapakku Bambang Wiyoso, terima kasih untuk bimbingan, kesabaran, kasih sayang, segalanya yang tak terhingga yang kau berikan selama ini. Doa ku selalu bersama mu.
2. Ibuku Mulyansih, terima kasih atas kasih sayang, kesabaran, do'anya dan bimbinganmu.
3. Semua Kakakku : Mas Wawan, Mbak Tinuk, Mbak Titiek, Mas Tono, Mbak Arni dan Mas Novi terima kasih atas do'a dan bimbingannya.
4. Semua Keponakanku yang lucu-lucu : Annisa, Ardian, Zahra dan Aisyah, jangan nakal yaa...
5. Semua keluarga besarku di Jogjakarta dan Pati
6. Spesial buat "My Luvly" Inaa.. terima kasih atas kasih sayang dan dukunganmu selama ini.
7. Keluarga besar Bpk. Suroyo Anggoro, beserta Ibu, mbak Rini & mas Imam, mbak Yanthi & bang Andy, dan keponakan yang lucu-

lucu ; Sylva dan Asraf. Terima kasih atas doa, dukungannya dan memberi tempat yang nyaman.

8. Bpk. Drs. Asnar Zacky., selaku Pembimbing I
9. Bpk. Terra Bajraghosa, S.Sn., selaku Pembimbing II
10. Bpk. Wibowo, M.Sn., selaku Dosen Wali
11. Bpk. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
12. Bpk. Drs. Lasiman M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
13. Bpk. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
14. Segenap Keluarga besar Dosen Program Studi Diskomvis ISI Yogyakarta dan Staf atas ilmu yang bermanfaat dan telah diberikan.
15. Keluarga besar Bpk. Joko Prasetyo di Blondo beserta Ibu, Mbak Rika, Lintang, Intan, dan si kecil Faya, terima kasih telah memberikan sebuah teman setia “Dimas Mauwo” yang selalu bersama di kala sedih maupun susah.....
16. Pakde Banu, ”terima kasih telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan Komiknya”
17. Bapak-ibu “Arisan” : Erika & Handoko, Siwi & Opik, Prista
18. Om Edo dan Bulek Sissy...Thx u for ur Support!! ‘n everything...
19. Mas Yudhi Irawan 2000.... Sorry mas bendelannya lama..

20. Mas Ade “Kungfu” and Jtoku for the Costume. *Its a Great Costume!!*
21. Kontrakan Taman Siswa no 51 & “MEMO” graphicconcept :
Ganjar, Rhey, Ipan, Hasan, Tryas, Dio, Afgan. Terima kasih atas supportnya selama ini.
22. Teman – teman seperjuangan : Sompret, Dimas, Wisnu, Gepenk, Reni, Erni, Intan AYOOOOO Semangat!!!
23. Teman – teman Otakkanan 2003 : Harmoko, Dyah, Rummy, Wahyu”Cimenk”, Yoga, Andhi, Adam, Perwitasari, Tia, Widuri, Upit, Ari, Angel, Ipung”Qenther, Londo”Nugraha”, the Sompret”anggun”, Agung, Radian, Atma, Emyr, Puguh, Hasti, Mufti, Singgih, Priyanto, Fariz, Susilo??, Si Moelz “Mulyono”, Dimas
24. Teman – teman KKN Aletrnatief 2008 di Wilayah Onggobayan :
Intan, Lia, Widuri, Angel, Mince, Ayu, Edy, Ahmad...dan juga Nanang dan Pak Wayan, Terima kasih semuanya!!
25. Tim suksesku (Moko, Londo, Qenther) terima kasih sudah merepotkan kalian.
26. Teman – teman Angkatan 2003 yang maju Juni....Ayo Selesaikanlah Kewajiban Kalian!!
27. Keluarga besar mahasiswa Diskomvis ISI Yogyakarta.
28. Untuk teman – teman yang disebut, maaf dan banyak – banyak terima kasih.

Penulis menyadari bahwa semuanya jauh dari sempurna, untuk itu diharapkan kritik dan sarannya dari segenap pembaca terhadap tulisan dan karya ini. Smoga karya Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat yang berarti. Amin.

Yogyakarta, 27 Mei 2010

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Perencanaan.....	7
E. Batasan Masalah.....	7
F. Metode Perancangan.....	7
G. Sistematika Perancangan.....	10
H. Skema Perancangan.....	15
BAB II.....	16
Identifikasi dan Analisis.....	16
A. Identifikasi.....	16
1 Sejarah Wayang Kulit Indonesia.....	16
1.1 Sejarah Singkat perjalanan Wayang Kulit di Indonesia.....	16
1.2 Sejarah Wayang Kulit dari Masa Kemasa.....	21
a) Wayang dalam masa Prasejarah.....	21
b) Wayang dalam zaman kedatangan orang Hindu.....	25
c) Wayang dalam masa kedatangan agama Islam.....	32

d) Wayang Kulit Purwa dalam zaman penjajahan.....	38
e) Wayang Kulit Purwa pada zaman kemerdekaan.....	42
1.3 Jenis - jenis Wayang.....	44
a) Wayang menurut ceritanya.....	45
b) Wayang menurut bentuk bonekanya.....	47
2. Tinjauan Tentang Gatotkaca.....	59
3. Tinjauan Tentang Punakawan.....	63
4. Tinjauan Tentang Teknologi, Robot dan Fiksi Ilmiah.....	68
5. Tinjauan Perancangan.....	88
6. Tinjauan Tentang Cerita Bergambar.....	89
6.1. Pengertian Cerita Bergambar.....	89
6.2. Sejarah Perkembangan Cerita Bergambar di Dunia.....	91
6.3. Sejarah Cergam Indonesia.....	95
7. Tinjauan Tentang Gaya Besar Cergam di Eropa, Amerika, Jepang dan Indonesia.....	98
7.1. Gaya Cergam Eropa.....	98
7.2. Gaya Cergam Amerika.....	99
7.3. Gaya Cergam Jepang.....	100
7.4. Gaya Cergam Indonesia.....	101
8. Tinjauan Komik Wayang Indonesia.....	102
B. Analisis.....	112
1 . Analisi tentang Hakekat Cergam.....	112
a) Hakekat mendongeng dan gaya mendongeng.....	112
b) Hakekat mendongeng melalui bahasa gambar.....	113
c) Hakekat mendongengkan suatu lintasan sejarah.....	115
2 Analisis mendasar tentang unsur-unsur pokok ilustrasi atau cergam..	117

a)	Tema/judul, Synopsis, Storyline, Gaya Gambar.....	117
b)	Gaya Layout.....	122
c)	Gaya Goresan.....	123
3.	Peranan Desain Bagi Perkembangan Anak.....	124
a)	Definisi Anak-anak.....	124
b)	Desain buat Anak-anak.....	125
c)	Fungsi Desain sebagai sarana pembelajaran dan Pendidikan pada Anak.....	128
4.	Analisis	
a)	Keunggulan Cergam “Gatokaca Reborn” dengan Cergam yang lain di pasaran.....	131
b)	Positioning.....	132
c)	Prospek Bisnis.....	132
d)	Profil Pembaca.....	133
e)	Kesimpulan.....	133
BAB. III	135
Konsep Perancangan	135
A. Tujuan Perancangan	135
1.	Deskripsi Tema.....	135
2.	Synopsis Cerita.....	136
3.	Storyline.....	137
4.	Deskripsi Arah Bentuk.....	151
a)	Wujud (appereance).....	151
b)	Bentuk (Form).....	151
c)	Gaya Visual Ilustrasi.....	152
c.1.	Tipografi.....	152

d) Tokoh dalam Cerita.....	153
e) Isi (content/substance).....	155
B. Strategi Kreatif.....	158
1. Target audience.....	158
2. Isi pesan.....	158
C. Pendekatan Kreatif	
1. Deskripsi Cerita.....	159
2. Deskripsi Gambar.....	160
BAB. IV VISUALISASI.....	162
A . Tahap Data Visual.....	162
1. Studi Karakter.....	162
2. Studi Bangunan.....	182
3. Studi Pakaian.....	183
4. Studi Gaya Gambar.....	185
5. Studi Warna.....	186
6. Studi Arsir.....	186
7. Studi Senjata dan Kendaraan.....	187
8. Studi Typografi.....	194
B. Tahap Finishing Desain.....	198
1. Program Desain.....	198
2. Sketsa Tokoh, Halaman Cergam.....	201
3. Layout Cover, Halaman Isi Cergam.....	212
4. Proses Final Desain.....	216
5. Proses Outline Cergam.....	235
6. Final Desain.....	260

BAB. V PENUTUP	321
A. Kesimpulan	321
B. Saran	322
DAFTAR PUSTAKA	323
LAMPIRAN	327



Daftar Gambar

1. Gambar 1 : Pagelaran Wayang Beber, 1900 (sumber : Arditya Rizky).....	2
2. Gambar 2: Prasasti yang ditulis menggunakan daun lontar (sumber : Google.com).....	27
3. Gambar 3: Candi Prambanan (sumber: Google.com).....	7
4. Gambar 4 : Prasati Tugu Batu Tarumanegara (sumber : google.com.....)	29
5. Gambar 5 : Wayang Madya Surakarta (sumber : Arditya Rizky).....	40
6. Gambar 6 : Wayang Kulit Purwa Yogyakarta (sumber : Arditya Rizky).....	48
7. Gambar 7 : Wayang Beber (sumber : Arditya Rizky).....	50
8. Gambar 8 : Wayang Klithik gaya Yogyakarta (sumber : Arditya Rizky).....	51
9. Gambar 9 : Wayang Golek Sunda (sumber : sumber : Arditya Rizky).....	52
10. Gambar 10 : Wayang Golek Tengul (sumber : sumber : Arditya Rizky).....	53
11. Gambar 11: Wayang Suluh (sumber : Arditya Rizky).....	54
12. Gambar 12 : Wayang Golek Wahyu (sumber : Arditya Rizky).....	55
13. Gambar 13 : Wayang Kancil (sumber : Arditya Rizky).....	56
14. Gambar 14 : Wayang Wong (Sumber : sumber : Arditya Rizky).....	57
15. Gambar 15 Wayang Potehi (sumber : Arditya Rizky).....	58
16. Gambar 16 :Wayang dari berbagai negara (sumber : sumber : Arditya Rizky).....	58
17. Gambar 17 : Wayang Gatotkaca (sumber : Arditya Rizky).....	61
18. Gambar 18 : Wayang Gatotkaca gaya Surakarta (sumber : Arditya Rizky).....	63
19. Gambar 19 : Punakawan dalam Wayang Kulit Purwa (sumber : Arditya Rizky).....	66
20. Gambar 20 : Punakawan dalam Wayang Kulit Purwa (sumber : Arditya Rizky).....	67

21. Gambar 21 : Roda baca zaman Victoria (Punakawan dalam Wayang Kulit Purwa (sumber : Arditya Rizky).....	69
22. Gambar 22 : Timba model Cina (sumber : Arditya Rizky).....	70
23. Gambar 23 : Manusia terbang menggunakan mesin uap (sumber : Arditya Rizky).....	71
24. Gambar 24 : Pesawat buatan Louis Bleriot, tahun 1909 (sumber : Arditya Rizky).....	72
25. Gambar 25 : Pesawat Harrier buatan Inggris (sumber : Google.com).....	73
26. Gambar 26 : Karel Capek (sumber : Google.com).....	74
27. Gambar 27 : Jam air hasil karya Ctesibus (sumber : Google.com).....	74
28. Gambar 28 : Robot boneka hasil karya Pierre Jacquet Drozergam (sumber : Google.com).....	75
29. Gambar 29 : Willian Grey Walter dan hasil Robot ciptaannya (sumber : Google.com).....	77
30. Gambar 30 : Victor Scheinman (sumber : Google.com).....	78
31. Gambar 31 : Robot Asimo yang diproduksi Honda dan Robot anjing yang bernama Aibo yang dirproduksi oleh Sony (sumber : Google.com).....	78
32. Gambar 32 : Boneka Karakuri ningyo (sumber : Google.com).....	79
33. Gambar 33 : Novel Frankenstein, karya Mark Shelley tahun 1818 (sumber : Google.com).....	81
34. Gambar 34 : George Well dan novel “The War of the Worlds” (sumber :Google.com).....	83
35. Gambar 35: Jules Gabriel dan novel “A Journey to the Centre of the Earth (sumber : Google.com).....	83

36. Gambar 36: Lukisan kaca patri yang terdapat pada gereja (sumber : Google.com).....	91
37. Gambar 37 : lukisan yang dibuat diatas kertas papirus (sumber :Google.com).....	92
38. Gambar 38 : Mesin cetak yang dibuat pada tahun 1811(sumber : Google.com).....	95
39. Gambar 39 : Cergam Amerika berjudul “ Home On The Range” (sumber : Disney’s Home On The Range, Gramedia 2004).....	100
40. Gambar 40 : Cergam Indonesia Seri Pendidikan Moral “ pertolongan Emas” (sumber: Seri Cerita Anak, Pertolongan Emas. Castle Book, 2006).....	102
41. Gambar 41 : Komik Wayang Purwa , penerbit Melodi tahun 1959 (sumber : Marcell Bonnef, Komik Indonesia).....	103
42. Gambar 42 : Gambar Pakuwon, gambar simbolis dari perwatakan menurut tanggal kelahiran (sumber : Marcell Bonnef, Komik Indonesia).....	107
43. Gambar 43 : Komik Wayang “Bharatayudha” karya Teguh Santosa (sumber : Komik Bharatayudha, PLUZ+).....	108
44. Gambar 44: Komik Wayang “Gatatkaca Gugur” karya Emawardhana (sumber : Komik Gatatkaca Gugur, U.P. Pancarkumala).....	110
45. Gambar 45 : Contoh gaya <i>Heroic Realism</i> (sumber : Google.com).....	118
46. Gambar 46: Contoh gaya Futurisme (sumber : Google.com).....	119
47. Gambar 47 : Contoh gaya <i>Art Nouveau</i> (sumber : Google.com).....	121
48. Gambar 48 : Contoh gaya <i>Plakatsil</i> (sumber : Google.com).....	122
49. Gambar 49 : Contoh gaya <i>Art Deco</i> (sumber : Google.com).....	122
50. Gambar 50 : Gatatkaca versi Wayang Kulit gaya Yogyakarta dan Surakarta (sumber: Arditya Rizky).....	163
51. Gambar 51 : Gatatkaca versi wayang Golek (sumber : Arditya Rizky).....	164
52. Gambar 52: Gatatkaca versi Wayang Wong (sumber : Arditya Rizky).....	164

53. Gambar 53 : Gatotkaca versi komik (sumber : Komik “Mahabarata” karya Teguh Santosa tahun 1984).....	165
54. Gambar 54 : Gatotkaca versi komik (sumber : “Gatotkaca gugur” karya Emawardhana tahun 1978).....	165
55. Gambar 55 : Gatotkaca versi komik (Anonim) (sumber : Google.com).....	166
56. Gambar 56 : Gatotkaca dalam komik “Gardayana” (sumber : Google.com).....	166
57. Gambar 57 : Gatotkaca dalam berbagai gaya bebas (sumber : Google.com).....	167
58. Gambar 58 : Bima versi Wayang gaya Yogyakarta (sumber : Arditya Rizky).....	167
59. Gambar 59 : Bima versi Wayang Kulit gaya Banyumas dan gaya Solo (sumber : Arditya Rizky).....	168
60. Gambar 60 : Bima Werkudara versi Wayang (sumber : Arditya Rizky).....	168
61. Gambar 61 : Bima dalam komik (sumber : Arditya Rizky).....	169
62. Gambar 62 : Bima dalam komik gaya Wayang Wong Surakarta (sumber : Arditya Rizky).....	169
63. Gambar 63 : Adipati Karna dalam Wayang kulit Purwa gaya yogyakarta dan Solo (sumber : Arditya Rizky).....	170
64. Gambar 64 : Adipati Karna dalam ilustrasi (sumber : Arditya Rizky).....	170
65. Gambar 65 : Adipati Karna dalam komik (sumber : Arditya Rizky).....	171
66. Gambar 66 : Arjuna dalam Wayang Kulit Purwa gaya Solo dan Cirebon (sumber : Arditya Rizky).....	171
67. Gambar 67 : Arjuna dalam pementasan Wayang Wong (sumber : Arditya Rizky).....	172
68. Gambar 68 : Arjuna dalam berbagai ilustrasi (sumber : Arditya Rizky).....	172

69. Gambar 69 : Dewi Arimbi dalam Wayang Kulit Purwa gaya Solo (sumber : Arditya Rizky).....	173
70. Gambar 70 : . Batara Guru dalam Wayang Kulit Purwa Gagrak Yogyakarta (sumber Arditya Rizky).....	173
71. Gambar 71 : Batara Guru dalam versi ilustrasi (sumber : Arditya Rizky).....	174
72. Gambar 72 : Batara Guru dalam komik (sumber : Komik "Bharatayudha" karya Teguh Santosa tahun 1984).....	174
73. Gambar 73 : Batara Narada dalam Versi Wayang kulit Purwa Gagrak Surakarta (sumber : Arditya Rizky).....	175
74. Gambar 74 : Batara Narada dalam Versi Wayang kulit Purwa Gagrak Yogyakarta (sumber : Arditya Rizky).....	175
75. Gambar 75 : Batara Narada dalam Versi ilustrasi (sumber : Arditya Rizky).....	176
76. Gambar 76 : Batara Narada dalam komik (sumber : Arditya Rizky).....	176
77. Gambar 77 : Kala Bendana versi Wayang golek Sunda (sumber : Arditya Rizky).....	177
78. Gambar 78 : Kala Bendana dalam versi Wayang Kulit gaya Solo (sumber : Arditya Rizky).....	177
79. Gambar 79 : Punakawan dalam Wayang Kulit (sumber : Arditya Rizky).....	178
80. Gambar 80 : Punakawan dalam Wayang Kulit (sumber : Arditya Rizky).....	179
81. Gambar 81 : Punakawan dalam Ilustrasi (sumber : Arditya Rizky).....	179
82. Gambar 82 : Yudhistira dalam versi Wayang Kulit (sumber : Arditya Rizky).....	180
83. Gambar 83 : Yudhistira dalam versi komik (sumber : Arditya Rizky).....	180
84. Gambar 84 : Nakula dan Sadewa dalam versi Wayang Kulit (sumber : Arditya Rizky).....	181

85. Gambar 85 : Nakula dan Sadewa dalam Komik (sumber : Arditya Rizky).....	181
86. Gambar 86 : . Bangunan-bangunan kerajaan (sumber : Google.com).....	182
87. Gambar 87 : Pakaian yang dikenakan pada Wayang Wong (sumber : Arditya Rizky).....	183
88. Gambar 88 : Ilustrasi karya Pakaian pelindung pada masa Romawi (sumber : Google.com).....	184
89. Gambar 89 : . Pakaian dalam film-film <i>science fiction</i> (sumber : Arditya Rizky).....	184
90. Gambar 90 : Contoh-contoh Ilustrasi atau komik gaya Amerika (sumber : berbagai sumber).....	185
91. Gambar 91 : Pemilihan warna-warna dalam cergam (sumber : Arditya Rizky).....	186
92. Gambar 92 : Contoh studi arsir (sumber : Arditya Rizky).....	186
93. Gambar 93 : Senjata yang digunakan pada certia Wayang Kulit (sumber : Arditya Rizky).....	187
94. Gambar 94 : Senja Kunta Wijayandanu dalam Komik Wayang (sumber : Arditya Rizky).....	188
95. Gambar 95 : Senjata Keris (sumber : Arditya Rizky).....	188
96. Gambar 96 : Senjata Keris (sumber : Arditya Rizky).....	189
97. Gambar 97 : Senjata dan tameng yang digunakan pada masa romawi (sumber : Google.com).....	189
98. Gambar 98 : Senjata klasik Panah (sumber : Google.com).....	190
99. Gambar 99 : Senjata panah yang digunakan di film <i>science fiction</i> (sumber : Google.com).....	190
100. Gambar 100 : Senjata <i>lightsaber</i> pada film Star Wars (sumber : Google.com).....	191

101. Gambar 101 : Kereta di cerita Wayang (sumber : Google.com).....191

102. Gambar 102 : Kereta kencana (sumber : Google.com)192

103. Gambar 103 : Gambar kereta di jaman kekaisaran Romawi (sumber :
Google.com).....192

104. Gambar 104 : Kendaraan *science fiction* (Batmobile) di film Batman (sumber :
Google.com).....193



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia dikenal sebagai bangsa yang kaya dengan khasanah budaya. Masyarakat majemuk yang hidup di seluruh wilayah Nusantara, memiliki berbagai macam adat istiadat dan seni budaya. Di antara sekian banyak seni budaya yang bertahan dari masa ke masa, wayang kulit merupakan salah satu wujud budaya dalam bentuk seni pedalangan. Wayang kulit telah ada, tumbuh dan berkembang sejak lama hingga kini, melintasi perjalanan panjang sejarah Indonesia. Daya tahan dan daya kembang wayang kulit ini telah teruji dalam menghadapi berbagai tantangan dari waktu ke waktu. Karena daya tahan dan kemampuannya mengantisipasi perkembangan zaman itulah, maka wayang kulit dan seni pedalangan berhasil mencapai kualitas seni yang tinggi, bahkan sering disebut seni yang ‘adiluhung’. Dibanding dengan teater-teater boneka sejagad ini, pertunjukan wayang kulit memang memiliki beberapa kelebihan, terutama Wayang Kulit Purwa. Sampai-sampai beberapa pakar budaya Barat yang mengagumi wayang mengatakan, Wayang Kulit Purwa sebagai “.....*the most complex and sophisticated theatrical form in the world*”.

Dalam suatu pertunjukan wayang, yang paling mudah dicerna dan cepat ditangkap adalah keindahan seninya. Peraga tokoh-tokoh wayang dengan seni rupa yang indah, gerak wayang sesuai dengan irama gamelan, begitu pula

keindahan seni suara serta seni sastra yang terus menerus mengiringi, sesuai irama pagelaran. Lebih jauh memahami pertunjukan wayang, maka sajian seni ini ternyata menyampaikan pula berbagai pesan. Pesan etika mengacu pada pembentukan budi luhur atau *akhlaqul karimah*. Semakin asyik orang menekuni pertunjukan wayang, dalam alur estetika dan etika itu, ternyata orang juga dapat menemukan makna yang paling dalam terkandung pertunjukan wayang, yaitu nilai-nilai hakiki, falsafah hidup. Nilai falsafah merupakan isi dan kekuatan utama pertunjukan wayang. Wayang bukan lagi sekedar tontonan melainkan juga mengandung tuntunan, bahkan orang Jawa mengatakan '*wewayangane ngaurip*', bayangan hidup manusia dari lahir hingga mati.



Gambar 1. Pagelaran Wayang Beber, 1900
(Sumber : Foto oleh Arditya Rizky, 23-3-2010)

Cerita wayang dan seluruh peralatannya secara efektif mengekspresikan keseluruhan hidup manusia. Ruangan kosong tempat pentas wayang melambangkan alam semesta sebelum Tuhan menggelar kehidupan. Kelir atau layar menggambarkan angkasa, pohon pisang tempat dalang meletakkan wayang selama pertunjukan sebagai bumi, *blencong* atau lampu sebagai matahari, wayang melambangkan manusia dan makhluk penghuni dunia lainnya, gamelan atau musik menggambarkan keharmonisan hidup dan seterusnya. Begitu pula kehadiran penonton melambangkan roh-roh yang hadir dalam pentas wayang itu. Penonton merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan dalam pementasan wayang karena penonton tidak hanya disuguhi hiburan yang menarik, melainkan diajak untuk berpikir dengan kemampuan penalaran, rasa sosial dan filosofi kehidupan. “Karena memang pagelaran wayang itu merupakan suatu gambaran perjalanan kerohanian guna memahami hakekat hidup serta proses mendekatkan diri kepada Tuhan Yang Maha Esa.”¹

Di dalam cerita wayang terdapat kisah tokoh Gatotkaca yang sangat populer di Indonesia. Gatotkaca (bahasa Sanskerta: घटोत्कच; *Ghatotkacha*) adalah seorang tokoh dalam wiracarita Mahabarata yang dikenal sebagai putra Bimasena atau Wrekodara dari keluarga Pandawa. Ibunya bernama Dewi Arimbi berasal dari bangsa Raksasa sehingga ia pun memiliki kekuatan luar biasa.² Kesaktiannya dikisahkan luar biasa, antara lain mampu terbang di angkasa tanpa menggunakan sayap. Dalam cerita Gatotkaca ini banyak pelajaran hidup yang dapat dipetik serta sarat akan nilai-nilai kemanusiaan. Meskipun cerita pewayangan awal-mulanya

¹ Tim Penulis SENA WANGI. *Ensiklopedi Wayang Indonesia*, hal. 21-24

² *Ibid* hal. 561

berasal dari India, namun dalam perkembangan ceritanya mengalami pergeseran. Pergeseran cerita ini disebabkan adanya pertemuan antara budaya india yang masuk ke Nusantara melalui para pedagang, akhirnya merubah cerita asli wayang dari India yang bersifat sakral atau suci menjadi cerita wayang Nusantara, yang telah disesuaikan dengan budaya asli dan nilai-nilai budaya yang ada di Indonesia. Ini dapat dilihat dari aspek karya budaya antara lain; aspek seni dekoratif; seni wayang; penggunaan nama-nama tokoh cerita; nama-nama tempat dan penggunaan istilah dalam cerita perwayangan. Ini tentu saja berbeda dengan cerita asli yang berasal dari India, Sebagai contoh ; munculnya cerita tentang tokoh karakter Punakawan (Semar, Gareng, Petruk, Bagong) yang hanya ada di dalam cerita pewayangan Nusantara.

Dalam wayang itu sendiri secara nyata menggambarkan konsepsi hidup '*sangkan paraning dumadi*', manusia berasal dari Tuhan dan akan kembali keharibaan-NYA. Diharapkan cerita Gatotkaca mampu menanamkan rasa kecintaan, kebanggaan akan budaya kita sendiri dan yang tak kalah penting juga pesan moral yang timbul dalam cerita tersebut. Karena banyak anak-anak sekarang yang "lupa" dan bahkan tidak tahu sama sekali cerita tentang pewayangan dan tokoh-tokoh didalamnya.

Nilai sejarah dan kemanusiaan bisa dibuat ke dalam bentuk cergam yang sangat menarik untuk dibaca. Kisah-kisah sejarah atau cerita pewayangan sebenarnya banyak menyediakan celah-celah untuk di garap oleh cergam. Banyak sekali aspek-aspek kehidupan manusia yang tidak tercatat dalam cerita sejarah dengan baik digarap.

Saat ini cergam telah menjadi genre tersendiri dari sebuah bentuk Desain Komunikasi Visual. Dalam konteks budaya cergam dapat dijadikan sebuah refleksi dalam menilai karakter atau mentalitas bangsa. Pada perkembangannya saat ini cergam telah mencapai wilayah eksplorasi yang sangat luas. Sebagai karya yang bersentuhan dengan ruang apresiasi masyarakat dan perkembangan budaya dan teknologi.

Berangkat dari ini pulalah penulis merasa perlu adanya perancangan cergam yang sarat akan nilai-nilai budaya Nusantara, nilai-nilai kemanusiaan dan juga adanya penambahan unsur-unsur modernitas yang dalam cerita ini bisa diterapkan dalam hal penggunaan teknologi-teknologi modern atau *high technology* sebagai contoh adalah digunakannya alat transportasi yang lebih modern, misalnya kereta kencana yang dulunya memakai tenaga hewan/kuda sekarang diganti dengan menggunakan pesawat serta alat-alat yang lainnya, tetapi dengan desain yang masih mewakili dan mencerminkan budaya lokal yang mendukung dalam cerita tersebut. Kemudian adanya ide yang baru tersebut diharapkan mampu memberikan daya tarik tersendiri dan nilai lebih bagi audience. Perancangan ini juga diharapkan dapat meningkatkan dan menanamkan rasa kecintaan, kebanggaan akan budaya kita sendiri dan yang tak kalah penting juga pesan moral yang disampaikan dalam cerita tersebut. Karena banyak anak-anak sekarang yang “lupa” dan bahkan tidak tahu sama sekali cerita tentang pewayangan dan tokoh-tokoh di dalamnya.

B. Identifikasi Masalah

1. Banyak anak Indonesia yang sudah lupa akan cerita pewayangan. Dengan hadirnya cerita bergambar yang dikemas dengan menarik dan didukung dengan penggunaan teknologi yang modern didalam cerita, diharapkan mampu menjadi daya tarik dan mampu membangkitkan keingintahuan akan seni budaya bangsa, terutama cerita Wayang.
2. Melakukan suatu upaya untuk memperkenalkan tokoh Gatotkaca dengan jelas dan menarik dari awal hingga akhir hidupnya kepada audience dalam hal ini anak-anak usia 9-16 tahun.
3. Banyak nilai-nilai positif dan sarat akan pelajaran hidup yang dapat bermanfaat untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mampu memberikan daya tarik tersendiri dalam rancangan cerita bergambar ini.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat sebuah perancangan cerita bergambar untuk anak-anak yang mempunyai tema Gatotkaca. Dengan perancangan tersebut agar dapat menginformasikan cerita tentang budaya-budaya lokal yang sarat akan nilai-nilai kemanusiaan dan penggunaan teknologi yang modern atau *high technology* dalam cerita diharapkan akan sampai kepada *audience* dengan menarik dan mudah dimengerti, sehingga diharapkan tumbuh rasa kesadaran, kebanggaan dan kecintaan terhadap budaya nasional semakin melekat pada setiap *audience*.

D. Tujuan Perancangan

1. Membuat sebuah perancangan cerita bergambar yang bercerita tentang kisah perjalanan hidup Gatotkaca
2. Menumbuhkan kecintaan dan kebanggaan akan cerita budaya lokal.
3. Menginformasikan kepada audience tentang cerita dan sifat kepahlawanan Gatotkaca.
4. Menginformasikan cerita-cerita dan mengangkat budaya lokal dengan kemasan media desain yang cukup menarik, serta dengan penambahan teknologi yang modern atau *high technology* dalam cerita agar menjadi daya tarik tersendiri dan mudah diterima oleh audience.

E. Batasan Masalah

Penulis membatasi perancangan cerita bergambar “Gatotkaca” dan media media-media pendukungnya. Dengan maksud agar hal-hal yang patut diceritakan pada audience anak-anak usia 9-16 tahun, dan cerita Gatotkaca menjadi fokus utama. Pada perancangan ini dikisahkan tentang awal kelahiran Gatotkaca sampai Gatotkaca gugur, ditampilkan dengan teknik hand drawing dan pewarnaan menggunakan komputer, didukung teknik lain jika diperlukan.

F. Metode Perancangan

- a). Pengumpulan Data.

Melakukan pengumpulan data tentang aspek-aspek yang terkandung dalam cerita Gatotkaca dalam versi cerita Jawa. Dalam pengumpulan data

ini diharapkan dapat memberikan elemen-elemen dasar yang diperlukan untuk membangun suatu dasar perancangan yang dibutuhkan sebagai data visual.

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 (appearance)

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

Objek yang ditampilkan sebagai wujud gambar seorang ksatria (Gatotkaca) sebagai tokoh utama dan di dukung beberapa tokoh-tokoh lain yang menjadi satu bagian dalam cerita ini.

2. Susunan (structure)

Gabungan dari 2 bentuk yang sehingga menjadi wujud. Dalam susunan memuat 2 unsur yaitu penonjolan (*dominance*) dan keseimbangan (*balance*).

Perancangan ini merupakan pengabungan antara naskah (cerita) dengan rupa (gambar, corak) yang kemudian menjadi sebuah rancangan cergam.

3. Bentuk (form)

Bentuk adalah gabungan dari seluruh unsur-unsur perwujudan seni rupa sebagai titik, garis, raut, barik, gerak, sinar, warna, karakter tokoh, setting cerita, tipografi, arsir dan komposisi, dan sebagainya. Yang kemudian menjadi susunan layout yang merupakan sebuah proses perancangan cerita bergambar ini. Dan dalam cerita Gatotkaca ini banyak berhubungan dengan unsur-unsur jawa seperti motif ukir-ukiran, motif batik dan lain-lain

4. Isi (content / substance)

Adalah sesuatu yang berkaitan dengan apa yang dapat dirasakan pada karya cerita bergambar. Isi menjadi penting sebagai unsur pemberi makna, sebagai ruh dalam tubuh. Untuk membangun isi pada cergam kamus visual maka perlu meletakkan tekanan pada :

a). Suasana (mood)

Dalam proses pembentukan karakter Gatotkaca diperlukan banyak referensi. Sehingga penciptaan visualisasi tokoh Gatotkaca menjadi karakter yang kuat.

b). Gagasan (idea)

Gatotkaca bisa disamaartikan sebagai “superhero”nya Indonesia. Sifat kepahlawanan dan nilai-nilai kehidupan yang terdapat dalam cerita Gatotkaca menumbuhkan gagasan untuk membuat cerita bergambar Gatotkaca dari awal hingga akhir hidupnya.

c). Pesan (message)

Menumbuhkan dan mengajarkan sifat-sifat kepahlawanan serta nilai-nilai tentang kehidupan bagi anak-anak.

d). Penampilan.

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

Berhubungan dengan kemampuan untuk memvisualisasikan karakter Gatotkaca ini diperlukan eksplorasi tokoh sedetail mungkin. Baik dalam teknik menggambar dan pewarnaan manual dan digital. Sehingga dalam pengembangan wujud dan tampilan hasil akhir akan sesuai dengan imajinasi.

G. Sistematika Perancangan

BAB I. PENDAHULUAN

- A. Latarbelakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan masalah.
- D. Tujuan Perancangan
- E. Batasan Masalah.
- F. Metode perancangan
- G. Sistimatika Perancangan
- H. Skema Perancangan

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. IDENTIFIKASI

1. Sejarah Wayang Kulit Indonesia

1.1 Sejarah singkat perjalanan Wayang Kulit di Indonesia

1.2 Sejarah Wayang Kulit dari masa ke masa

- a. Wayang dalam masa prasejarah
- b. Wayang dalam kedatangan orang Hindu
- c. Wayang dalam kedatangan agama Islam
- d. Wayang Kulit dalam masa penjajahan
- e. Wayang Kulit dalam zaman kemerdekaan

1.3 Jenis-jenis Wayang

a. Wayang menurut ceritanya

1. Wayang Purwa

2. Wayang Gedog

b. Wayang menurut bentuk bonekanya

1. Wayang Kulit Purwa

2. Wayang Batu

3. Wayang Beber

4. Wayang Klitik

5. Wayang Golek

6. Wayang golek Menak

7. Wayang Suluh

8. Wayang Wahyu

9. Wayang Kancil

10. Wayang Wong

11. Wayang potehi dan Wayang dari berbagai negara

1.4. Tinjauan tentang Gatotkaca

1.5. Tinjauan tentang Punakawan

1.6. Tinjauan Tentang Teknologi, Robot dan Fiksi ilmiah

2. Tinjauan perancangan

3. Tinjauan tentang cerita bergambar

- 3.1. Pengertian cerita bergambar
- 3.2. Sejarah perkembangan cerita bergambar di dunia
- 3.3. Sejarah Cergam Indonesia
4. Tinjauan tentang gaya besar cergam di Eropa, Amerika, Jepang dan Indonesia.
 - 4.1. Gaya cergam Eropa
 - 4.2. Gaya Cergam Amerika
 - 4.3. Gaya Cergam Jepang
 - 4.4. Gaya Cergam Indonesia
5. Tinjauan Komik Wayang Indonesia

B. ANALISIS

1. Analisis tentang hakekat cergam
 - 1.1. Hakekat mendongeng dan gaya mendongeng.
 - 1.2. Hakekat mendongeng melalui bahasa gambar.
 - 1.3. Hakekat mendongengkan suatu cerita sejarah
2. Peranan Desain bagi perkembangan anak
 - a. Definisi Anak
 - b. Desain untuk Anak-anak
3. Analisis mendasar tentang unsur-unsur pokok cergam
 - a. Tema/judul
 - b. Sinopsis
 - c. Storyline
 - d. Gaya gambar
 - e. Gaya layout
 - f. Gaya Goresan
4. Analisis

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A. TUJUAN PERANCANGAN

1. Deskripsi tema, sinopsis cerita
2. Sinopsis cerita
3. Storyline
4. Deskripsi arah bentuk
 - a. Wujud
 - b. Bentuk
 - c. Tokoh dalam cerita
 - d. Isi (content/substance)

B. STRATEGI KREATIF

1. Target audience
2. Isi pesan

C. PENDEKATAN KREATIF

1. Deskripsi cerita
2. Deskripsi gambar

BAB IV. VISUALISASI

A. Tahap Data Visual

1. Studi Karakter
2. Studi Bangunan
3. Studi Pakaian
4. Studi Gaya Gambar
5. Studi Warna
6. Studi Arsir
7. Studi Senjata
8. Studi Typografi

B. Tahap Finishing Desain

1. Program Desain
 - 1.1. Program desain cover depan

- 1.2. Program desain cover belakang
 - 1.3. Program desain katalog
 - 1.4. Program desain poster
 - 1.5.
2. Layout
 3. Master Ilustrasi Cergam
- C. Final Desain Cergam
1. Karya Desain Cover Cergam
 2. Karya isi Cergam
 3. Karya Katalog Pameran



H. Skema Perancangan

