

**PERANCANGAN BONEKA BUBUR KERTAS  
DAGADU BOCAH DJOKDJA  
DENGAN MENGGANGKAT KARAKTER ANAK  
SEBAGAI PRAJURIT KERATON**



**PERANCANGAN**

**Anggun Wijayana**

**NIM. 0711574024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2014**

**PERANCANGAN BONEKA BUBUR KERTAS  
DAGADU BOCAH DJOKDJA  
DENGAN MENGANGKAT KARAKTER ANAK SEBAGAI  
PRAJURIT KERATON**



**PERANCANGAN**

Anggun Wijayana

NIM. 0711574024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2014

Tugas Akhir Karya Desain Berjudul :  
PERANCANGAN BONEKA BUBUR KERTAS DAGADU BOCAH DJOKDJA  
DENGAN MENGANGKAT KARAKTER ANAK SEBAGAI PRAJURIT  
KERATON, diajukan oleh Anggun Wijayana, NIM 0711574024, Program Studi  
Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni  
Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal  
1Juli 2014 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

**Drs. Asnar Zacky, M.Sn**  
NIP.19570807 198550 3 1 003

Pembimbing II/ Anggota

**Endro Tri Susanto, S.Sn**  
NIP.19640921 199403 1 001

Cognate/ Anggota

**Dr. Prayanto WH., M.Sn**  
NIP.19630211 199903 1 001

Ketua Program Studi D.K.V./ Anggota

**Drs. Hartono Karnadi, M.Sn**  
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain/Ketua/Anggota

**M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.**  
NIP. 19791019 199303 1 001

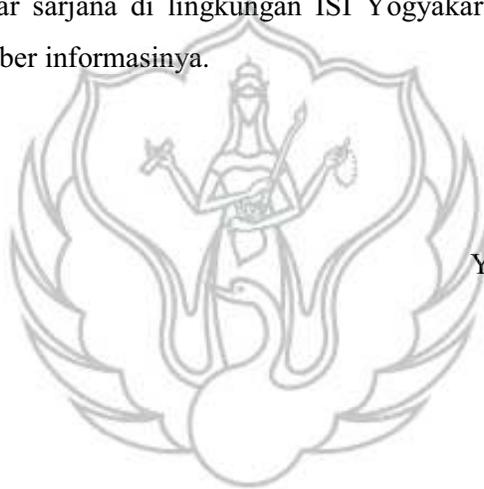
Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

**Dr. Suastiwi, M.Des.**  
NIP. 19590802 198803 2 002

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya menyatakan bahwa tugas akhir yang berjudul : PERANCANGAN BONEKA BUBUR KERTAS DAGADU BOCAH DJOKDJA DENGAN MENGANGKAT KARAKTER ANAK SEBAGAI PRAJURIT KERATON

Yang telah dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Seni Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta sejauh ini yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari tugas akhir yang sudah dipublikasikan atau yang pernah digunakan untuk mendapatkan gelar sarjana di lingkungan ISI Yogyakarta, kecuali bagian yang dicantumkan sumber informasinya.



Yogyakarta, 20 juni 2014

Anggun Wijayana.

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT, karya ini ku persembahkan untuk Bapak Ibu yang telah mendidik dengan penuh kasih sayang dan memberiku nama Anggun, spesial untuk anakku Atlantis Mataya Wijayana, istriku yang super cantik Nunik, Kakakku tercinta Retno Ngesti, Almh. Uti, rekan ex Pinky House, keluarga besar PT. ADD, serta keluarga besar Tinarbuko tercinta.



## KATA PENGANTAR

Yogyakarta adalah kota budaya dan salah satu kota yang bersejarah bagi Indonesia. Kota Yogyakarta ikut memainkan percaturan politik sejarah Indonesia., tercatat pada tanggal 4 Januari 1946 pemerintah Republik Indonesia memutuskan untuk memindahkan Ibu Kota dari Jakarta ke Yogyakarta setelah Belanda dan Sekutu melancarkan serangan ke Indonesia, serta menjadi saksi atas perjuangan para tentara dalam melawan Belanda dan keberhasilan perjuangan para pejuang dalam Serangan Umum 11 Maret yang berhasil menduduki Yogyakarta selama 6 jam.

Seiring perkembangan zaman, para tentara kini dikenal dengan nama Prajurit yang memiliki peranan penting dalam upacara-upacara Keraton. Prajurit Keraton pun kini menjadi salah satu ikon kota Yogyakarta. Namun sayangnya kebanyakan orang yang mengenal Prajurit Keraton sebatas sosoknya saja ,bahkan tidak tahu nama dari masing-masing Prajurit, terlebih anak-anak.

Melalui karakter anak, Prajurit Keraton diangkat dan dikenalkan kedalam dunia anak, dengan tujuan untuk mengedukasi anak-anak tentang nama dan bentuk dari masing-masing Prajurit Keraton. Selain itu anak-anak dapat mengetahui kisah tentang sikap kepahlawanan setiap Prajurit Keraton sehingga diharapkan anak-anak mampu menghargai warisan budaya leluhur dan bangga akan sosok pahlawan lokal, yaitu Prajurit Keraton itu sendiri.

Melalui perancangan media pembelajaran berupa karakter anak Prajurit Keraton yang disuguhkan secara ringan, lucu dengan warna yang menarik dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan mudah diterima anak tentang nilai sejarah dan budaya lokal.

Yogyakarta, 20 Juni 2014

Penulis

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tugas akhir ini dikerjakan sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Seni di jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.

Dalam proses penyusunan hingga terselesaikannya perancangan tugas akhir ini, tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada :

1. Allah SWT,  
yang telah melimpahkan rahmat dan berkah-Nya.
2. Rektor Institut  
Seni Indonesia Yogyakarta, Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati, SST.,  
SU.
3. Dekan  
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Suastiwi,  
M.Des.
4. Ketua Jurusan  
Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta, Bapak M.  
Sholahuddin, S.Sn.,M.T.
5. Ketua  
Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta, Bapak Drs.  
Hartono Karnadi, M. Sn.
6. Pembimbing I,  
Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn atas kesabaran, perhatian serta banyak  
memberikan solusi dan masukan.
7. Pembimbing  
II, Bapak EndroTri Susanto,S.Sn.
8. Pak Arif,  
Direktur Utama PT. ADD.
9. Francisca  
Verawati Sukarma, sebagai relawan TA.

10.

Keluarga

Besar PT. ADD, terimakasih atas dukungan dan doanya.

Penulis menyadari bahwa semuanya masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran bagi para pembaca karya tulis ini. Semoga karya tulis ini mampu menambah wacana tentang Prajurit Keraton Yogyakarta.

Yogyakarta, 20 Juni 2014

Penulis



### ABSTRAK

Perancangan Boneka Bubur Kertas Dagadu Bocah Djokdja dengan Mengangkat Karakter Anak sebagai Prajurit Keraton.

Pengetahuan akan prajurit Keraton pada generasi muda saat ini dirasa kurang. Hal ini dikarenakan kurangnya media yang mengusung tema Prajurit Keraton. Karakter anak sebagai Prajurit Keraton dipilih untuk mendekati dunia anak, dengan tujuan memberikan pengetahuan mengenai nama dan bentuk Prajurit serta sejarah perjuangannya sehingga mampu menanamkan sikap kepahlawanan dan rasa cinta budaya lokal hingga ia dewasa nanti.

Perancangan media edukasi ini dilakukan untuk memberikan pilihan permainan yang edukatif untuk anak-anak usia 7-12 tahun. Perancangan ini dipersembahkan untuk Dagadu Bocah Djokdja, dimana karakter anak Prajurit Keraton ini nantinya mampu memberikan kontribusi dalam misi pelestarian budaya lokal.

Studi mengenai dasar teori yang terkait dalam perancangan ini meliputi teori tentang perkembangan anak, teori tentang belajar, teori tentang bermain, teori tentang karakter anak dan teori tentang Prajurit Keraton diperoleh melalui studi pustaka. Data mengenai *target audience* diperoleh dari visi misi Dagadu Bocah Djokdja, kemudian data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik 5W+1H, dengan menganalisa permasalahan dari *What* (apa), *Where* (mengapa), *Why* (mengapa), *When* (kapan), *Who* (siapa) dan *How* (bagaimana).

Perancangan desain ini tidak hanya sebagai media permainan yang edukatif namun juga sebagai beban untuk melaksanakan misi edukasi dari sisi budaya lokal khususnya Yogyakarta, sehingga diharapkan anak dapat merasa menjadi bagian dari kebudayaan tersebut sejak usia dini.

Kata kunci : *Komunikasi Visual, Karakter Anak, Prajurit Keraton, Dagadu Bocah Djokdja.*

### **ABSTRACT**

Designing Pulp Dolls Dagadu Bocah Djokdja with Character Lifting Children as Soldiers palace.

Knowledge of the palace soldiers at the current young generation is lacking. This is due to the lack of media on the theme Soldiers palace. Character as a child soldier palace chosen to approach the world of children, with the aim of providing knowledge about the names and forms of Soldiers and the history so as to in still a sense of heroism and love of local culture until he grows up.

The design of educational media is done to deliver educational game options for children aged 7-12 years. This design is dedicated to Dagadu Bocah Djokdja, where the character of this palace soldier son will be able to contribute to the mission of preserving the local culture.

The study of the basic theory involved in the design include theories of child development, theories of learning, theories of play, theories about the character of the child and the theory of the Warrior Sultan obtained through literature. Obtained data on the target audience of the vision mission Dagadu Bocah Djokdja, then the data were analyzed using techniques 5W +1 H, by analyzing the problems of the What (what), Where (why), Why (why), When (when), Who (who ) and how (how).

The design of this design not only as a medium of educational games, but also as a burden to carry out the educational mission of the local culture especially in Yogyakarta, so expect the child can feel part of the culture from an early age.

Keywords: Visual Communication, Character Children, Soldiers palace, Dagadu Bocah Djokdja.



## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Pernyataan Keaslian.....	iii
Halaman Persembahan.....	iv
Halaman Pengantar .....	v
Ucapan Terima Kasih .....	vi
Abstrak .....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar .....	xii

### BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Perancangan	5
E. Manfaat Perancangan	5
F. Metode Perancangan	6
G. Skema Perancangan	8

### BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISA

A. Identifikasi	9
1. Data Teoritis	9
a. Tinjauan tentang Desain Komunikasi Visual Tentang Boneka Bujur Kertas	9
b. Tinjauan tentang Dagadu Bocah Djokdja	13
c. Tinjauan tentang Perkembangan Anak	18
d. Tinjauan tentang Belajar	20
e. Tinjauan tentang Bermain	22
f. Tinjauan tentang Karakter Anak	25

g. Tinjauan tentang Prajurit Keraton	33
2. Data Empiris	41
B. Analisa Data	42

### **BAB III KONSEP PERANCANGAN**

A. Konsep Kreatif	48
1. Ikonik Karakter Prajurit Keraton	51
2. Program Kreatif	62
3. Tujuan Kreatif	63
4. Isi Pesan	64
5. Strategi Kreatif	64
6. <i>Target Audience</i>	64
7. Format, Bentuk, Ukuran	65
8. Media Pendukung	68
9. Klien	71
10. Biaya Kreatif	72

### **BAB IV VISUALISASI**

A. Data Visual	73
B. Studi Visual	81
1. Studi Visual Karakter Prajurit Keraton	81
2. Studi Tipografi	90
C. Tahap <i>Finishing</i> Desain	94
1. Layout	94
2. Final Desain	111
a. Prajurit Keraton	111
b. Boneka Bubur Kertas	116
c. Kemasan Bubur Kertas	117
d. Brosur Info	119
e. <i>T-shirt</i>	120
f. Kemasan <i>T-shirt</i>	121

- g. Gantungan Kunci (Ganci) 122
- h. Kemasan Ganci 122
- i. Bantal 123
- j. *Pouch* 123
- k. *Paper Craft* 124
- l. Wayang 124

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

- A. Kesimpulan 127
- B. Saran 128

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	116
<b>DAFTAR NARASUMBER</b> .....	118
<b>LAMPIRAN</b> .....	119
<b>GLOSARIUM</b> .....	157



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	: Logo Dagadu Bocah Djokdja.....	12
Gambar 2	: Produk Oblong Dagadu bocah.....	13
Gambar 3	: Produk Oblong Dagadu bocah.....	13
Gambar 4	: Acara Kumpul Bocah.....	14
Gambar 5	: Permainan Dalam Acara Kumpul Bocah.....	14
Gambar 6	: Foto Acara Kumpul Bocah dengan Tema Get Debok.....	15
Gambar 7	: Anak Sedang Belajar dengan Pengasuhnya.....	18
Gambar 8	: Anak Bermain Video Game.....	20
Gambar 9	: Anak Bermain <i>Puzzle</i> .....	20
Gambar 10	: Anak Bermain Mengisi Air kedalam Mangkok.....	20
Gambar 11	: Contoh Gambar Karakter Yang Dikenal Anak sejak Usia Dini ..	23
Gambar 12	: Contoh Gambar Karakter Yang Dikenal Anak sejak Usia Dini ..	24
Gambar 13	: Contoh Gambar Karakter Yang Dikenal Anak sejak Usia Dini ..	24
Gambar 14	: Contoh Gambar Karakter Visual <i>Chibi</i> .....	26
Gambar 15	: Contoh Gambar Karakter <i>Super Deform</i> .....	27
Gambar 16	: Prajurit Patangpuluh.....	28
Gambar 17	: Prajurit Jagakarya.....	28
Gambar 18	: Prajurit Surakarsa.....	29
Gambar 19	: Prajurit Daeng.....	30
Gambar 20	: Prajurit Ketanggung.....	30
Gambar 21	: Prajurit Prawiratama.....	31
Gambar 22	: Prajurit Mantrijero.....	32
Gambar 23	: Prajurit Wirabraja.....	33
Gambar 24	: Prajurit Bugis.....	34
Gambar 25	: Prajurit Nyutra.....	35
Gambar 26	: Kartun hasil deformasi dari bentuk aslinya.....	44
Gambar 27	: Contoh gambar kartun hasil deformasi dari bentuk aslinya.....	44
Gambar 28	: Boneka yang terbuat dari resin.....	45
Gambar 29	: Prajurit (Bregada) Bugis.....	47

Gambar 30	: Karakter Prajurit (Bregada) Bugis .....	44
Gambar 31	: Prajurit (Bregada) Daeng.....	45
Gambar 32	: Karakter Prajurit (Bregada) Daeng .....	46
Gambar 33	: Prajurit (Bregada) Jagakarya .....	47
Gambar 34	: Karakter Prajurit (Bregada) Jagakarya .....	48
Gambar 35	: Prajurit (Bregada) Ketanggung .....	49
Gambar 36	: Karakter Prajurit (Bregada) Ketanggung.....	50
Gambar 37	: Prajurit (Bregada) Mantrijero .....	51
Gambar 38	: Karakter Prajurit (Bregada) Mantrijero .....	52
Gambar 39	: Prajurit (Bregada) Nyutra .....	58
Gambar 40	: Karakter Prajurit (Bregada) Nyutra.....	60
Gambar 41	: Prajurit (Bregada) Patangpuluh.....	61
Gambar 42	: Karakter Prajurit (Bregada) Patangpuluh .....	61
Gambar 43	: Prajurit (Bregada) Prawiratama .....	62
Gambar 44	: Karakter Prajurit (Bregada) Prawiratama .....	62
Gambar 45	: Prajurit (Bregada) Surakarsa.....	63
Gambar 46	: Karakter Prajurit (Bregada) Surakarsa .....	63
Gambar 47	: Prajurit (Bregada) Wirabraja .....	64
Gambar 48	: Karakter Prajurit (Bregada) Wirabraja .....	64
Gambar 49	: Prajurit Patangpuluh .....	65
Gambar 50	: Prajurit (Bregada) Bugis.....	65
Gambar 51	: Prajurit (Bregada) Daeng.....	65
Gambar 52	: Prajurit (Bregada) Jagakarya.....	66
Gambar 53	: Prajurit (Bregada) Ketanggung .....	66
Gambar 54	: Prajurit (Bregada) Mantrijero .....	66
Gambar 55	: Prajurit (Bregada) Nyutra .....	67
Gambar 56	: Prajurit (Bregada) Patangpuluh.....	67
Gambar 57	: Prajurit (Bregada)Prawiratama .....	67
Gambar 58	: Prajurit (Bregada) Wirabraja .....	68
Gambar 59	: Prajurit (Bregada) Surakarsa .....	68
Gambar 60	: Karakter Prajurit (Bregada)Bugis .....	69

Gambar 61	: Karakter Prajurit (Bregada) Daeng .....	69
Gambar 62	: Karakter Prajurit (Bregada) Jagakarya .....	70
Gambar 63	: Karakter Prajurit (Bregada) Ketanggung.....	71
Gambar 64	: Karakter Prajurit (Bregada) Mantrijero .....	71
Gambar 65	: Karakter Prajurit (Bregada) Nyutra.....	72
Gambar 66	: Karakter Prajurit (Bregada) Patangpuluh .....	72
Gambar 67	: Karakter Prajurit (Bregada) Prawiratama.....	73
Gambar 68	: Karakter Prajurit (Bregada) Surakarsa .....	74
Gambar 69	: Karakter Prajurit (Bregada) Wirabraja .....	74
Gambar 70	: 10 Prajurit Keraton Bergaya Visual Karakter Gaya Dagadu Djokdja .....	75
Gambar 71	: 3 Desain Prajurit Kraton Yang Terpilih Sebagai Boneka Bubur Kertas .....	76
Gambar 72	: Gambar Karakter BoKer Prajurit Nyutra.....	76
Gambar 73	: Gambar Karakter BoKer Prajurit Jagakarya.....	77
Gambar 74	: Gambar Karakter BoKer Prajurit Wirabraja.....	77
Gambar 75	: Sketsa Alternatif Logo 1 .....	78
Gambar 76	: Sketsa Alternatif Logo 2.....	78
Gambar 77	: Sketsa Alternatif Log 3.....	78
Gambar 78	: Studi Logo Warna Alternatif 1 .....	79
Gambar 79	: Studi Logo Warna Alternatif 2 .....	79
Gambar 80	: Studi Logo Warna Alternatif 3 .....	79
Gambar 81	: Logo BoKer Terpilih.....	80
Gambar 82	: <i>Finishing</i> Sket Prajurit Bugis.....	81
Gambar 83	: <i>Finishing</i> Sket Prajurit Surakarsa.....	82
Gambar 84	: <i>Finishing</i> Sket Prajurit Daeng.....	82
Gambar 85	: <i>Finishing</i> Sket Prajurit Nyutra .....	83
Gambar 86	: <i>Finishing</i> Sket Prajurit Patangpuluh .....	83
Gambar 87	: <i>Finishing</i> Sket Prajurit Jagakarya .....	84
Gambar 88	: <i>Finishing</i> Sket Prajurit Ketanggung.....	84
Gambar 89	: <i>Finishing</i> Sket Prajurit Mantrijero .....	85

Gambar 90	: <i>Finishing</i> Sket Prajurit Prawiratama .....	85
Gambar 91	: <i>Finishing</i> Sket Prajurit Wirabraja .....	86
Gambar 92	: <i>Finishing</i> Sket Karakter Boneka Bubur KertasPrajurit Wirabraja.	86
Gambar 93	: <i>Finishing</i> Sket Karakter Boneka Bubur KertasPrajurit Jagakarya	87
Gambar 94	: <i>Finishing</i> Sket Karakter Boneka Bubur KertasPrajurit Nyutra .....	87
Gambar 95	: <i>Finishing</i> Sket Kemasan Boneka Bubur Kertas.....	88
Gambar 96	: <i>Finishing</i> Sket Brosur Info .....	89
Gambar 97	: <i>Finishing</i> Sket <i>t-shirt</i> Gambar Prajurit Nyutra .....	90
Gambar 98	: <i>Finishing</i> Sket <i>t-shirt</i> Gambar Prajurit Wirabraja.....	90
Gambar 99	: <i>Finishing</i> Sket <i>t-shirt</i> Gambar Prajurit Jagakarya.....	91
Gambar 100	: <i>Finishing</i> Sket Kemasan <i>t-shirt</i> .....	92
Gambar 101	: <i>Finishing</i> Sket Gantungan Kunci .....	93
Gambar 102	: <i>Finishing</i> Sket Kemasan Gantungan Kunci .....	93
Gambar 103	: Gambar 103 : <i>Finishing</i> Sket Bantal .....	94
Gambar 104	: <i>Finishing</i> Sket <i>Pouch</i> .....	94
Gambar 105	: <i>Finishing</i> Sket Bangunan Kraton Yogyakarta .....	95
Gambar 106	: <i>Finishing</i> Sket Alun-alun.....	95
Gambar 107	: <i>Finishing</i> Sket Wayang Prajurit Nyutra .....	96
Gambar 108	: <i>Finishing</i> Sket Wayang Prajurit Surakarsa.....	96
Gambar 109	: <i>Finishing</i> Sket Wayang PrajuritWirabraja .....	97
Gambar 110	: <i>Finishing</i> Sket Wayang Prajurit Ketanggung .....	97
Gambar 111	: <i>Finishing</i> Sket Wayang Prajurit Patangpuluh .....	98
Gambar 112	: Prajurit Jagakarya .....	99
Gambar 113	: Prajurit Wirabraja .....	99
Gambar 114	: Prajurit Surakarsa .....	100
Gambar 115	: Prajurit Prawiratama .....	100
Gambar 116	: Prajurit Nyutra.....	101
Gambar 117	: Prajurit Mantrijero .....	101
Gambar 118	: Prajurit Daeng.....	102
Gambar 119	: Prajurit Bugis.....	102
Gambar 120	: Prajurit Ketanggung.....	103

Gambar 121 : Prajurit Patangpuluhan .....	103
Gambar 122 : Boneka Bubur Kertas Prajurit Wirabraja.....	104
Gambar 123 : Boneka Bubur Kertas Prajurit Jagakarya .....	104
Gambar 124 : Boneka Bubur Kertas Prajurit Nyutra .....	105
Gambar 125 : Label Logo BoKer .....	105
Gambar 126 : Pustek .....	105
Gambar 127 : Panduan Warna .....	106
Gambar 128 : Brosur info.....	107
Gambar 129 : <i>T-shirt</i> Prajurit Nyutra.....	108
Gambar 130 : <i>T-shirt</i> Prajurit Wirabraja .....	108
Gambar 131 : <i>T-shirt</i> Prajurit Jagakarya .....	109
Gambar 132 : Kemasan <i>T-shirt</i> .....	109
Gambar 133 : Gantungan Kunci .....	110
Gambar 134 : Kemasan Gantungan Kunci.....	110
Gambar 135 : Bantal .....	111
Gambar 136 : Pouch.....	111
Gambar 137 : <i>Paper Craft</i> .....	112
Gambar 138 : Wayang Prajurit Nyutra .....	112
Gambar 139 : Wayang Prajurit Surakarsa .....	113
Gambar 140 : Wayang Prajurit Wirabraja.....	113
Gambar 141 : Wayang Prajurit Ketanggung .....	114
Gambar 142 : Wayang Prajurit Jagakarya.....	114
Gambar 143: Gantungan Kunci .....	117
Gambar 144 : Gambar Kemasan Gantungan Kunci.....	117
Gambar 145 : Bantal .....	118
Gambar 146 : <i>Pouch</i> .....	118
Gambar 147 : <i>Paper craft</i> .....	119
Gambar 148 : Wayang Nyutra .....	119
Gambar 149 : Wayang Surakarsa .....	119
Gambar 150 : Wayang Wirabraja .....	120
Gambar 151 : Wayang Ketanggung.....	121

Gambar 152 : Wayang Patangpuluh ..... 121



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Yogyakarta merupakan perubahan nama dari kata *Ayodyakarta* yang berasal dari kata *Ayodya* dan *Karta*. “A” berarti tidak dan “Yodya” yang merujuk pada kata “*Yudha*” yang berarti perang, jadi *Ayodya* berarti tidak ada peperangan atau dengan kata lain dalam keadaan damai. “*Ayodya*” sendiri merupakan nama kerajaan dalam kisah Ramayana, sedangkan “*Karta*” berarti baik. Kota ini memiliki sistem pemerintahan berbentuk kerajaan atau lebih dikenal sebagai Kasultanan Ngayogyakarta Hadiningrat dimana kedaulatan dan kekuasaan pemerintah negara dilaksanakan sesuai dengan perjanjian politik yang dibuat bersama kerajaan Belanda pada tahun 1940, hingga pada tahun 1950 status negara dependen Kesultanan Ngayogyakarta Hadiningrat diturunkan menjadi daerah istimewa setara dengan provinsi, sehingga nama Kesultanan Ngayogyakarta Hadiningrat menjadi Daerah Istimewa Yogyakarta (Dewan Kebudayaan Kota Yogyakarta dan Pusat Studi Kebudayaan Universitas Gadjah Mada. 2006 : 4,5).

Yogyakarta sebagai bekas negara dependen, maka tidaklah heran jika sistem pemerintahan kerajaan masih sangat erat di hati masyarakat dan juga aparatur pemerintah kota Yogyakarta, bahkan mereka beranggapan bahwa Keisitimewaan Yogyakarta tidak lain adalah mahar atas bergabungnya Kesultanan Ngayogyakarta Hadiningrat ke Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Sebagai kerajaan tentunya Yogyakarta memiliki sistem pertahanannya sendiri, hal ini dapat dilihat secara langsung dengan berdirinya bangunan Keraton yang dikelilingi oleh 4 benteng yang sangat luas jaraknya, yaitu 5 Km pada setiap titik pojok benteng tersebut. Di dalam benteng atau lebih dikenal dengan istilah *Njeron Beteng* merupakan tempat tinggal untuk abdi dalem, sedangkan di luar benteng atau *Njobo Beteng* merupakan kawasan tempat tinggal untuk rakyat biasa.

Sistem pertahanan Keraton Yogyakarta tidak hanya sebatas dengan adanya benteng-benteng kokoh yang mengelilinginya, namun kekuatan pertahanannya dilengkapi dengan adanya kesatuan Prajurit Keraton, yang menurut sejarahnya Prajurit Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat dibentuk pada masa pemerintahan Hamengkubuwono I sekitar abad ke-19, tepatnya pada tahun 1755 Masehi. Prajurit ini merupakan kesatuan yang terbagi menjadi infanteri dan kavaleri, dengan setiap kesatuan memiliki tugas dan keahlian yang berbeda-beda.

Selama setengah abad Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat dibawah pimpinan Hamengkubuwono II hampir tak tersentuh oleh serbuan pasukan Inggris yang dipimpin oleh Jendral Gillespie. Namun semenjak berkuasanya Hamengkubuwono III, Prajurit Keraton berhasil dikendalikan oleh pemerintah Inggris melalui perjanjian pada 2 Oktober 1813 yang ditandatangani oleh Sultan Hamengkubuwono III dan Raffles.

Perjanjian tersebut memutuskan bahwa dibawah pengawasan pemerintahan Inggris, Kasultanan Yogyakarta tidak dibenarkan memiliki angkatan bersenjata yang kuat dan hanya boleh memiliki kesatuan-kesatuan bersenjata yang lemah dan terbatas jumlah prajuritnya. Sehingga sejak saat itulah fungsi dari Prajurit Keraton beralih hanya sebatas pengawal sultan dan penjaga keraton saja.

Pada masa pemerintahan Hamengkubuwono VII sampai dengan masa pemerintahan Hamengkubuwono VIII, yaitu antara tahun 1877 sampai dengan tahun 1939 pasukan-pasukan bersenjata Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat semakin berkurang jumlahnya, hal ini dikarenakan adanya batasan dari pemerintah Kolonial Belanda saat kembali berkuasa. Prajurit Keraton hanya tinggal 13 kesatuan atau lebih dikenal dengan istilah bregada, yaitu :

1. Bregada Sumoatmojo
2. Bregada Ketanggung
3. Bregada Patangpuluh
4. Bregada Wirabraja

5. Bregada Jagakarya
6. Bregada Nyutra
7. Bregada Daeng
8. Bregada Jager
9. Bregada Prawiratama
10. Bregada Mantrijero
11. Bregada Langenastra
12. Bregada Surakarsa
13. Bregada Bugis.

Kesatuan-kesatuan ini mampu bertahan hingga tahun 1942, sampai pada akhirnya dibubarkan oleh pemerintah Jepang, namun pada akhirnya kesatuan-kesatuan Prajurit Keraton berhasil dihidupkan kembali pada tahun 1970 dengan jalan direkonstruksi dengan beberapa perubahan, baik dari pakaian, senjata maupun jumlah personil disetiap kesatuan. Adapun kesepuluh bregada tersebut, yaitu :

1. Bregada Ketanggung
2. Bregada Patangpuluh
3. Bregada Wirabraja
4. Bregada Jagakarya
5. Bregada Nyutra
6. Bregada Daeng
7. Bregada Prawiratama
8. Bregada Mantrijero
9. Bregada Surakarsa
10. Bregada Bugis.

Hingga saat ini ke-10 bregada tersebut masih bisa kita jumpai pada saat diadakannya upacara-upacara keraton, seperti pada upacara Grebeg Mulud, Grebeg Besar, Grebeg Syawal, bahkan pada acara besar Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat seperti, Jumenengan Ratu, festival Keraton se-Nusantara dan acara pemakaman raja.

Melihat sejarah diatas, akan terasa sangat sayang apabila *babad* atau cerita sejarah perjuangan Prajurit Keraton hanya tinggal legenda saja. Misi edukasi melalui produk kreatif Dagadu Bocah Djokdja diharapkan mampu menceritakan kembali perjuangan Prajurit Keraton pada saat membela tanah Kasultanan Ngayogyakarta dari perlawanan Belanda dan memberikan pembekalan moral budaya kepada anak di usia dini agar anak mampu dan mau untuk belajar tentang sejarah budaya, serta dapat menghargai adat budaya lokal, khususnya Yogyakarta sehingga anak akan merasa bangga kepada Prajurit Keraton yang berani melakukan perlawanan kepada penjajah.

Produk kreatif tersebut dapat tercipta melalui dua proses, yang pertama desainer bisa merespon dari *template* yang sudah dimiliki Dagadu dan yang kedua bisa tercipta dari inisiatif desainer kemudian *template* menyesuaikan sesuai permintaan desainer, proses selanjutnya produk kreatif tersebut perlu mendapatkan persetujuan dari tim marketing. Setelah desainer dan tim marketing sudah sepakat barulah dilanjutkan ke *QIC (Quality Industry Control)*, kemudian *QIC (Quality Industry Control)* akan merespon dan mencari tempat produksi produk yang diinginkan untuk menentukan kualitas barang dan harga. Sampai saat ini pengadaan produk kreatif yang berada di Dagadu Djokdja masih merangkul suplier dan untuk *finishing* barulah dilakukan di ruang produksi PT. Aseli Dagadu Djokdja.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang Boneka Bubur Kertas Dagadu Bocah Djokdja dengan mengangkat karakter anak sebagai Prajurit Keraton agar dapat memberikan nilai edukasi kepada anak?

## **C. Batasan Masalah**

Perancangan ini hanya terbatas pada komunikasi visual Boneka Bubur Kertas dengan mengangkat karakter anak bertema Prajurit Keraton Yogyakarta. Dalam membuat visual penulis menekankan karakter yang imut,

sederhana dan paling penting bersifat edukasi yang disesuaikan dengan target audience usia 7-12 tahun atau berstatus Sekolah Dasar.

Karya yang diangkat sebagai karya tugas akhir adalah karya individu dan ide murni dari penulis, dimana karya tersebut akan diaplikasikan menjadi cinderamata yang memiliki nilai jual namun tidak meninggalkan pesan edukasi bagi anak-anak.

Prajurit Keraton yang divisualkan antara lain Prajurit Ketanggung, Prajurit Patangpuluh, Prajurit Wirabraja, Prajurit Jagakarya, Prajurit Nyutra, Prajurit Daeng, Prajurit Prawiratama, Prajurit Mantrijero, Prajurit Surakarsa dan Prajurit Bugis. Boneka Bubur kertas tersebut akan dilengkapi dengan kemasan, dan beberapa media pendukung yang diwujudkan dalam bentuk brosur info, media kreatif kaos beserta kemasannya, gantungan kunci beserta kemasannya, *pouch*, wayang bocah, *paper craft*, dan bantal.

#### **D. Tujuan Perancangan**

Boneka Bubur Kertas Dagadu Bocah Djokdja dengan mengangkat karakter anak sebagai Prajurit Keraton dirancang agar dapat memberikan nilai edukasi kepada anak tentang bentuk, warna dan nama dari Prajurit Keraton Yogyakarta melalui pendekatan dunia anak.

#### **E. Manfaat Perancangan**

1. Bagi Masyarakat
  - a. Masyarakat akan lebih mudah mengenalkan tentang visual Prajurit Keraton Yogyakarta kepada anak.
  - b. Diharapkan menjadi salah satu pilihan media edukasi untuk anak tentang perjuangan Prajurit Keraton Yogyakarta.
2. Bagi Anak
  - a. Diharapkan anak akan lebih mudah memahami tentang visual dan nama bregada Prajurit Keraton Yogyakarta.
  - b. Anak akan lebih dekat dengan sejarah Keraton Yogyakarta.

3. Bagi Institusi

Menambah referensi karya desain dan memperkaya kepustakaan tentang perjuangan Prajurit Keraton dalam proses pendidikan sehingga dapat memberikan perbandingan gagasan tentang desain karakter.

4. Bagi Mahasiswa

Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi mahasiswa tentang komunikasi visual karakter anak bertema Prajurit Keraton Yogyakarta.

5. Bagi PT. Aseli Dagadu Djokdja

Dagadu ikut memberikan kontribusi dalam misi pelestarian budaya dan sekaligus ikut melaksanakan pendidikan budaya pada usia dini tentang Prajurit Keraton Yogyakarta.

**F. Metode Perancangan**

1. Data yang dibutuhkan

a. Data primer

Data lapangan (empiris) mengenai hal yang berhubungan langsung dengan Prajurit Keraton Yogyakarta, baik dari segi sejarah dan seni budaya.

b. Data sekunder

Sumber *online* dan beberapa buku yang membahas tentang Prajurit Keraton Yogyakarta.

2. Metode pengumpulan data

a. Studi literatur

Mengumpulkan data mengenai Prajurit Keraton Yogyakarta dari segi sejarah dan seni budaya melalui buku, majalah, brosur, karya ilmiah, dan sebagainya.

b. Pertautan

Data yang mendukung perancangan ini juga bisa di dapat dari beberapa situs resmi di internet.

c. Observasi

Mengamati dan mempelajari Prajurit Keraton Yogyakarta, baik dari segi sejarah maupun visual.

d. Wawancara

Wawancara dengan narasumber, terutama untuk hal yang ingin diketahui lebih jelas.

3. Instrument

- a. Pustaka yang relevan dengan penelitian
- b. Buku catatan, alat gambar dan alat tulis
- c. Komputer, *software* dan perangkat internet
- d. Kamera
- e. *Scanner*.

4. Analisis data

Memakai rumus 5W+1H (*What, Why, When, Where, Who, How*)

*What* : Apa yang akan dibuat?

*Why* : Mengapa harus ada perancangan ini?

*When* : Kapan akan di publikasikan?

*Where* : Dimana media tersebut nantinya akan di publikasikan?

*Who* : Siapa *target audience*-nya?

*How* : Bagaimana membuat perancangan ini?

## G. Skema Perancangan

