PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SENDRATARI RAMAYANA DENGAN TEKNIK WPAP

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN



Himawan Ardhi S

101 2068 024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA 2017

i

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SENDRATARI RAMAYANA DENGAN TEKNIK WPAP

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas seni Rupa
Institut Sini Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

Perancangan Buku Ilustrasi Sendratari Ramayana dengan Teknik WPAP yang diajukan oleh Himawan Ardhi S, NIM 1012068024, Program Studi DKV, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji tugas akhir dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Pembimbing I/Anggota

Indiria Maharsi, M.Sn

NIP. 19720909 200812 1 001

Pembimbing II/Anggota

Terra Bajraghosa, M.Sn

NIP. 19810412 200604 1 004

Cognate/Anggota

Drs. Wibowo, Msn

NIP. 19570318 198703 1 002

Ketua Program Sutdi DKV

Indiria Maharsi, M.Sr.

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M. Des

SEWIRL PA

NIP. 19590802 198803 2 002

NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA

NIP. 19770315 200212 1 002

Untuk semua dorongan, yang bahkan tidak menyerah saat aku sendiri enggan bergerak



KATA PENGANTAR

Segala puji dan terima kasih bagi Allah pemilik semesta alam yang telah memberikan segala yang saya butuhkan dalam proses penyusunan Tugas Akhir berjudul Perancangan Buku Ilustrasi Sendratari Ramayana dengan Teknik WPAP.

Perancanagn Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni bidang studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selain itu, perancanag ini juga sebagai bentuk apresiasi saya terhadap kisah-kisah dan cerita asli Indonesia.

Dengan segala kerendahan, saya menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam proses perancangan buku ilustrasi ini. Untuk itu maka segala kritik, saran, dan koreksi dari pihak yang mengapresiasi akan sangat diharapkan. Semoga perancangan buku ilustrasi ini bermanfaat bagi para pembacanya. Serta dapat menjadi referensi bagi perancangan sejenis dikemudian hari.

Penulis

Himawan Ardhi S

1012068024

UCAPAN TERIMAKASIH

Pertama saya haturkan ribuan terimakasih Kepada Allah SWT yang telah mencukupi segala keperluan dan kebutuhan saya selama proses perancanagan Tugas Akhir ini. Terimakasih juga saya haturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan pedoman dan tuntunan dalam menjalani kehidupan ini. Terimakasih pun saya ucapkan kepada :

- 1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- 2. Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- 3. Bpk. Indiria Maharsi, M.Sn selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar membantu dan megarahkan apa yang saya kerjakan hingga akhirnya setelah melewati waktu yang cukup panjang dapat terselesaikan dengan baik.
- 4. Bpk. Terra Bajraghosa, M.Sn selaku dosen pembimbing II telah berperan aktif dalam membantu dan mengarahkan saya dalam proses perancangan Tugas Akhir ini.
- Seluruh Dosen dan keluarga besar DKV ISI Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat sebagai modal saya menjalani kehidupan selanjutnya.
- 6. Untuk Bpk Wedha Abdul Rasyid selaku owner WPAP, terimakasih telah menjadi inspirasi bagi kami.
- 7. Kepada Orang Tua saya, Bapak Munadi dan Ibu Susanti, terimakasih atas kesabaran dan kepercayaannya, atas segala dukungan kalian dalam segala hal, atas pengertian dan semua kasih sayang, tidak akan ada sesuatu pun yang cukup untuk membalas itu semua.
- 8. Untuk Reta, wanita yang selalu ada. Wanita yang selalu melengkapi semua kekuranganku. Terimakasih atas kesediaamu mempercayai mimpimimpiku dan mewujudkanya bersama.
- 9. Untuk teman-temanku yang sudah memulai kehidupan masing-masing, Afif, Dayat, Yuda, Mas Danang, Dadang, Awang, Bram, Sanchita, terimakasih atas masa-masa berharga yang tidak akan tergantikan.

- 10. Terimakasih untuk seluruh kucing-kucingku yang tentu namanya tidak bisa saya ucapkan satu per satu, terimakasih telah menjadi teman yang setia.
- 11. Terimakasih kepada Sugriwa Subali, Sesuatu yang kuperjuangakan dan tidak akan sia-sia.
- 12. Kepada seluruh pihak yang mendukungku selama ini, membantu, mendorong, menemani dan terimakasih.



Pernyataan Keaslian karya

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

Perancangan Buku Ilustrasi Sendratari Ramayana dengan Teknik WPAP,

Karya ini dibuat untuk melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada program Desai Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institus Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan sejauh yang saya ketahuai belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di Institus Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun. Kecuali bagian sumber informasi sebagai acuan mengikuti tat cara dan etika karya ilmiah yang lazim.



Yogyakarta, 21Juni 2017

Himawan Ardhi

1012068024

ABSTRAK

Perancangan Buku Ilustrasi Sendratari Ramayana dengan Teknik WPAP

Oleh: Himawan Ardhi S

1012068024

Ramayana adalah salah satu kisah pewayangan yang telah lama tumbuh dan berkembang di Indonesia. Hal tersebut menjadikan Ramayana sendiri dapat dikatakan sebagai kekayaan negeri yang sudah sepantasnya kita hargai. Namun pada kenyataanya, minat generasi muda terhadap kisah Ramayana masih rendah. Anak-anak muda pada zaman sekarang justru lebih menyukai cerita-cerita dari negara lain yang dapat dinikmati melalui media film, buku, game, dan mediamedia lainya. Maka dari itu, pada kesempatan ini akan dirancang sebuah buku ilustrasi sendratari Ramayana dengan teknik WPAP (Wedhas Pop Art Portrait) sebagai sebuah media presentasi baru bagi cerita Ramayana agar lebih mudah diterima oleh generasi muda.

Teknik WPAP dipilih karena sifatnya yang modern sehingga dapat memberi rasa baru pada cerita Ramayana yang selama ini disajikan secara konvensional. Pembuatan Ilustrasi WPAP diawali dengan pengambilan foto pagelaran Sendratari Ramayana. Foto-foto tersebut kemudian dipilih dan digunakan sebagai sumber dan acuan dalam pembuatan ilustrasi. Ilustrasi tersebut kemudian akan disusun dan ditambah teks sebagagi pendukung cerita hingga menghasilkan sebuah buku berukuran A5 berisi sekitar 30 halaman.

Dengan ciri khas WPAP yang menyajikan ilustrasi dengan warna-warna pop, didukung dengan layout dan alur cerita yang menarik, buku ilustrasi ini akan mampu membuat generasi muda lebih menerima cerita Ramayana.

Kata kunci: Ramayana, Buku Ilustrasi, Teknik WPAP,

ABSTRACT

Design Of Illustration Book Of Ramayana Sendratari With WPAP Technique

By: Himawan Ardhi S.

1012068024

Ramayana is one of the wayang stories that has been grown and developed in Indonesia. It makes Ramayana become the heritage of the country that should be appreciated. However, the interest of young generation toward the Ramayana is still low. The generation, in fact, is more attracted to the exported story from other countries through films, books, games, and other media.

The WPAP technique is preferred due to its modernity so it is expected to give a new experience in conventional Ramayana story. The process of creating the WPAP illustration is started by taking the photos of Ramayana Sendratari show and continued by making the illustration in digital process. The illustrations will then be compiled and added to the text as the story's supporters to produce an A5-size book containing about 30 pages.

. By means of the characteristics of WPAP technique that present the pop colors illustration with interesting story and layout, the illustration book is supposed to improve the acceptance and appreciation of the young generation to Ramayana.

Keywords: Ramayana, Illustration Book, WPAP Technique

DAFTAR ISI

Halaman Judul	1
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Persembahan	iii
Kata Pengantar	iv
Ucapan Terimakasih	V
Pernyataan Keaslian Karya	vii
Abstrak	viii
Abstrack	ix
Daftar Isi	X
Daftar Gambar	xiii
BAB I	
A. Latar Belakang B. Rumusan Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	∠
D. Batasandan Lingkup Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Metode Perancangan	5
BAB II	
A. Identifikasi	
Data	7
1. Ramayana	7
2. WPAP	20
B. Tinjauan Pustaka	42

C.	Landasan Teori	43
	1. Buku	43
	2. Ilustrasi	44
	3. Desain/Perancangan	49
	4. Pop Art	50
	5. Warna	51
D.	Analisis dan Sintesis	62
	1. Analisis 5W + 1H	62
	2. Kesimpulan	63
BAB I	ш	
DAD I		
A.	Konsep	
	Kreatif	64
	1. Tujuan Kreatif	64
	2. Strategi Kreatif	64
	3. Target Audience	64
B.	Konsep Media	64
	1. Tujuan Media	65
	2. Strategi Media	65
	3. Biaya Media	69
BAB I	IV	
٨	Studi Visual dan	
A.		71
	Perancangan	
	2. Studi Teknik Ilustrasi	
	3. Studi Typografi	
D	4. Studi Cover	//
В.	Eksekusi	70
	Karya	
	1. Script	78

	2. Sket	82
	3. Final Desain	97
	4. Media Pendukung	112
BAB V	v	
A.	Penutup	115
В.	Saran	116
Daftar	Ductaka	117



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Arswendo	20
Gambar 2 IR Soekarno.	20
Gambar 3 Ola , Cucu Wedha	21
Gambar 4 Band The Beatles	21
Gambar 5 Wedha kecil	24
Gambar 6 Wedha bersama teman-teman	25
Gambar 7 Karya ilustrasi Wedha	29
Gambar 8 Lupus	31
Gambar 9 Ninol	31
Gambar 10Grup Sepultura	
Gambar 11 James Ingram	33
Gambar 12 Freddy Mercury	
Gambar 13 Freddy Mercury	35
Gambar 14 David Foster	35
Gambar 15 Jimmy Page	
Gambar 16 Pelari Dari Kenya	36
Gambar 17 Jack Nicholson	
Gambar 18 Whoopie Goldberg	36
Gambar 19 Al Pacino.	36
Gambar 20Buku Sejarah Perkrmbangan Seni Rupa Modern	4
Gambar 21Risman Marah	4
Gambar 22 Soedarso SP	42
Gambar 23 Contoh Sign System dan Logo	47
Gambar 24 Skala Value	53
Gambar 25 Skala Hue	54
Gambar 26 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	7
Gambar 27 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	7
Gambar 28 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	7
Gambar 29 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	7
Gambar 30 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	7

Gambar 31 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	71
Gambar 32 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	71
Gambar 33 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	71
Gambar 34 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	72
Gambar 35 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	72
Gambar 36 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	72
Gambar 37 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	72
Gambar 38 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	72
Gambar 39 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	
Gambar 40 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	72
Gambar 41 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	
Gambar 42 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	72
Gambar 43 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	72
Gambar 44 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	72
Gambar 45 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	
Gambar 46 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	
Gambar 47 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	72
Gambar 48 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	
Gambar 49 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	72
Gambar 50 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	72
Gambar 51 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	72
Gambar 52 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	
Gambar 53 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	73
Gambar 54 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	73
Gambar 55 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	73
Gambar 56 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	73
Gambar 57 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	73
Gambar 58 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	73
Gambar 59 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	73
Gambar 60 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	73
Gambar 61 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	73

Gambar 62 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	73
Gambar 63 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	73
Gambar 64 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	73
Gambar 65 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	73
Gambar 66 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	73
Gambar 67 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	73
Gambar 68 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	73
Gambar 69 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	73
Gambar 70 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	
Gambar 71 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	74
Gambar 72 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	
Gambar 73 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	74
Gambar 74 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	74
Gambar 75 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	74
Gambar 76 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	74
Gambar 77 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	
Gambar 78 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	74
Gambar 79 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	
Gambar 80 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	74
Gambar 81 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	74
Gambar 82 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	74
Gambar 83 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	74
Gambar 84 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	74
Gambar 85 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	74
Gambar 86 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	74
Gambar 87 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	74
Gambar 88 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	74
Gambar 89 Foto Pagelaran Sendratari Ramayana	74
Gambar 90 Angguk	"75
Gambar 91 Emily	76
Gambar 92Hellboy	77

Gambar 93 Gal Gadot	76
Gambar 94 AbrahamLincoln	76
Gambar 95 Alternatif Typografi	76
Gambar 96 AlternatifCover	77
Gambar 97 Sketsa IsiBuku	96
Gambar 98 Final Desain	97
Gambar 99 Media Pendukung, Kaos 1	112
Gambar 100 Media Pendukung , Kaos 2	112
Gambar 101 Media Pendukung, Kaos 3	113
Gambar 102 Media Pendukung , ToteBag	113
Gambar 103 Media Pendukung Pembatas Ruku	114



BABI

A. Latar Belakang Masalah

Mitologi-mitologi, kisah-kisah, dan dongeng-dongeng merupakan buah dari peradaban suatu bangsa, kaum maupun suku tertentu. Tiap-tiap peradaban di dunia memiliki kisah yang berbeda-beda. Banyak hal yang melatar belakangi perbedaan tersebut, baik pengaruh dari luar seperti kondisi geografis atau tekanan dari wilayah-wilayah di sekitar, maupun pengaruh dari dalam seperti kepercayaan, struktur masyarakat, tingkat kesejahteraan, pola perilaku, adat-istiadat dan hal-hal internal lainya.

Saat ini tidak sulit untuk menemukan orang yang mengetahui cerita tentang makhluk-makhluk mitologi yunani seperti pegasus, centaurus, satyr atau hydra. Banyak juga orang yang hafal tentang artefak-artefak peninggalan suku Maya, suku Aztec ataupun suku-suku lain di pedalaman hutan Amazon. Kisah-kisah suku Indian, cerita perang kaum Viking, atau tentang mitos-mitos Dracula, bukan hal baru lagi di mata masyarakat terutama kaum muda.

Kedekatan masyarakat terhadap kisah-kisah tersebut tidak sepenuhnya dilakukan dengan mempelajari secara langsung naskah-naskah kuno, artefak, maupun peninggalan dari peradaban-peradaban tersebut. Karena tidak bisa dipungkiri bagi sebagian besar orang, mempelajari naskah-naskah kuno adalah sebuah hal yang membosankan. Mengamati artefak-artefak dan membaca simbol-simbol yang kemudian dirangkai menjadi sebuah cerita pun memerlukan bekal ilmu tertentu dan tentu tidak semua orang memiliki ilmu tersebut.

Cerita-cerita tersebut menjadi dekat dengan masyarakat tidak lain karena dikemas ulang dengan media yang universal, menarik dan mudah diakses serta diterima oleh masyarakat luas. Media film misalnya, banyak sekali film-film yang menceritakan tentang peradaban yunani kuno misalnya Troy, Hercules, Class of Titan dan masih banyak lagi. Film-film tentang

kaum Viking seperti How to Train Your Dragon, Outlander, dan The 13th Warrior. Belum lagi film-film tentang zaman kerajaan Cina dan Jepang. Tidak hanya melalui media film saja, kisah-kisah tersebut juga banyak dikemas dengan media-media menarik lain seperti komik, game, dan bukubuku.

Indonesia sendiri memiliki sebuah kisah yang tidak kalah jika dibandingkan dengan mitologi Yunani, ataupun cerita-cerita perang kaum Viking yaitu kisah Pewayangan Ramayana. Secara garis besar kisah Ramayana diawali dengan penculikan Sinta oleh Rahwana di hutan Dandaka saat Rama dan adiknya Laksmana hendak menangkap kijang emas. Ketika mengetahui Sinta telah hilang, Rama dan Laksmana segera menyusun rencana untuk menyelamatkan Sinta yang di bawa ke kerajaan Alengka. Mereka lantas bertemu Hanoman yang di utus oleh Sugriwa guna mencari pendekar yang bisa membunuh saudaranya Subali. Rama pun mau memenuhi permintaanya dengan syarat Sugriwa mau membantunya menyelamatkan Sinta. Akhirnya Hanoman pun di kirim ke kerajaan Alengka. Namun sayang dia tertangkap oleh Indrajit, salah satu anak buah Rahwana. Untunglah Kera putih ini berhasil meloloskan diri. Setelah berhasil lolos, Hanoman pun berbalik menyerang dengan membakar kerajaan Alengka hingga berhasil membunuh Rahwana. Akhirnya Hanoman bisa membawa Sinta kembali dan menyerahkanya kepada Rama.

Dilihat dari jalan ceritanya, kisah Ramayana tidak kalah menarik jika dibandingkan dengan cerita-cerita dari yunani, Amerika atupun negara-negara lain di dunia. Namun ketertarikan dan pengetahuan masyarakat tentang ceritan Ramayana berbeda jauh jika di bandingkan dengan cerita-cerita yunani, Romawi, maupun Negara-negara lain yang sudah banyak diangkat dalam film, komik atau pun media-media lain.

Kurangnya ketertarikan masyarakat terutama kaum muda terhadap kisah Ramayana yang merupakan warisan asli Indonesia dikarenakan

Ramayana sendiri masih belum banyak diolah dalam media-media yang menarik. Penyajian Kisah Ramayana kepada masyarakat saat ini masih dilakukan dengan cara-cara lama seperti pagelaran wayang kulit dan wayang orang. Media tersebut dirasa tidak cukup lagi jika Ramayana ingin dikenal oleh khalayak yang lebih luas. Kisah Ramayana perlu dikemas ulang kedalam media-media baru yang dapat lebih mudah diakses, diterima dan menarik tanpa menghilangkan esensi yang dikandungnya.

Bertolak dari masalah kurangnya perhatian masyarakat terhadap budaya negeri sendiri, akan dirancang sebuah buku ilustrasi yang bercerita tentang kisah Ramayana. Buku ilustrasi dipilih karena media tersebut dirasa cukup efektif sebagai sarana penyampai pesan. Media ini tidak memerlukan hardware tertentu seperti gadget maupun alat-alat elektronik untuk mengaksesnya. Buku juga dirasa dapat menjangkau semua kalangan dari mulai anak-anak, remaja, ataupun orang tua. Sedangkan untuk mengatasi isu tentang rendahnya daya baca masyarakat, buku ini akan disajikan dengan lebih menekankan pada bahasa visual dan menempatkan teks sebagai pendukung saja.

Teknik ilustrasi yang dipilih untuk buku ilustrasi ini adalah WPAP. WPAP atau Wedhas Pop Art Portrait sendiri adalah sebuah teknik ilustrasi memanipulasi foto dengan cara mengubah foto tersebut menjadi blok-blok warna yang saling bertabrakan atau kontras. Teknik ini dipilih karena bisa membawa unsur kebaruan untuk kisah Ramayana sendiri. Warna-warna Pop yang menjadi salah satu syarat WPAP diharapkan dapat memberikan kesan masa kini terhadap kisah yang dibawanya. Selain itu teknik ini merupakan teknik asli Indonesia yang ditemukan oleh Bapak Wedha Abdul Rasyid, sehingga dirasa tepat jika digunakan untuk menggambarkan kisah Ramayana yang juga merupakan kisah asli Indonesia. Karena pada dasarnya WPAP adalah teknik manipulasi foto. Maka untuk membuat buku ilustrasi tersebut dibutuhkan sumber foto yang berisis adegan per adegan dalam kisah Ramayana yang nantinya akan diolah menjadi ilustrasi-iliustrasi dalam buku

yang akan dirancang. Foto-foto tersebut akan diambil dari Pagelaran Sendratari Ramayana yang diselenggarakan di Candi Prambanan.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi Sendratari Ramayana dengan teknik WPAP (Wedha's Pop Art Portrait) sebagai media presentasi baru dalam mengenalkan kisah Ramayana kepada masyarakat

C. Tujuan Perancangan

Merancang Buku Ilustrasi Sendratari Ramayana dengan teknik WPAP sebagai media presentasi baru dalam mengenalkan kisah Ramayana kepada masyarakat

D. Batasan dan Lingkup Perancangan

- D.1). Perancangan ini akan menghasilkan buku ilustrasi dari cerita Ramayana yang bertujuan untuk mengenalkan kisah Ramayana kepada masyarakat terutama generasi muda antara umur 15 sampai 30 tahun.
- D.2). Ilustrasi dalam buku tersebut akan dikerjakan dengan teknik WPAP dan foto yang digunakan dalam pembuatan ilustrasi tersebut diambil dari pagelaran Sendratari Ramayana.

E. Manfaat Perancangan

- E.1). Bagi Mahasiswa
 - E.1.a). Dapat mengenal lebih dekat tentang kisah pewayangan Ramayana dan dapat mengambil pesan-pesan yang terkandung di dalam kisah tersebut.
 - E.1.b). Dapat lebih menghargai budaya asli Indonesia.
- E.2). Bagi Lembaga Pendidikan

Menambah referensi dalam proses pendidikan, dan semoga dapat bermanfaat bagi rekan mahasiswa atau pembaca lain yang membutuhkan.

E.3). Bagi Masyarakat

Dapat menjadi media baru bagi masyarakat terutama generasi muda untuk mengenal kisah Ramayana.

F. Metode Perancangan

F.1). Data yang Dibutuhkan

F.1.a). Data Primer

Dalam perancangan buku ilustrasi ini dibutuhkan data primer berupa foto dari adegan per adegan dalam Pagelaran Sendratari Ramayana.

F.1.b). Data Sekunder

Dalam perancangan buku ilustrasi ini dibutuhkan data sekunder berupa naskah cerita Ramayana

F.2). Metode Pengumpulan Data

Dalam Pengumpulan data untuk Tugas Akhir ini akan menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

F.2.a). Observasi dan wawancara, tinjauan langsung dan wawancara ke lapangan untuk mengumpulkan data utama dari perancangan ini, yaitu yang berkaitan dengan Kisah Ramayana.

F.2.b). Studi Pustaka

Mencari data dari buku, catatan, literatur dan laporan yang berhubungan dengan Tugas Akhir yang akan dirancang.

F.2.c). Pengumpulan data dari internet

Mencari artikel, e-book dan data yang dibutuhkan lewat media internet.

F.2.d). Dokumentasi

Mendokumentasikan data-data di lapangan secara langsung

F.3). Instrumen/Alat Pengumpulan Data

Kamera

Laptop

Alat tulis

