

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SENDRATARI  
RAMAYANA DENGAN TEKNIK WPAP**

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN



Oleh :

Himawan Ardhi S

101 2068 024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN**

**FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2017**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SENDRATARI  
RAMAYANA DENGAN TEKNIK WPAP**

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN



Oleh :

Himawan Ardhi S

101 2068 024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN**

**FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2017**

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



**m Sutdi DKV**

Maharsi, M.Sn

200812 1 001

## 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.

Perancangan 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, perancangan 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

## **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 sepatutnya kita hargai. Namun pada kenyataannya, 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 media-media lainnya. 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 sebagai 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*

## 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 lainnya.

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 13<sup>th</sup> 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 buku-buku.

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 menyerahkannya kepada Rama.

Dilihat dari jalan ceritanya, kisah Ramayana tidak kalah menarik jika dibandingkan dengan cerita-cerita dari Yunani, Amerika ataupun 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. Konsep Kreatif**

### **D.1). Tujuan Kreatif**

- D.1.a). Membuat buku ilustrasi Sendratari Ramayana yang dapat membangkitkan minat generasi muda.
- D.1.b). Mengenalkan budaya Indonesia dengan cara yang lebih modern sehingga lebih mudah diterima oleh generasi muda
- D.1.c). Memperkuat rasa nasionalisme dengan cara menunjukkan bahwa cerita-cerita dari indonesia tidak kalah menarik dari cerita dari negara lain yang sudah sering ditampilkan di berbagai media.

### **D.2). Strategi Kreatif**

Tema pokok perancangan ini adalah “Buku Ilustrasi Sendratari Ramayana dengan Teknik WPAP”. Buku ini akan mengandalkan ilustrasi sebagai senjata utama penyampai pesan. Selain ilustrasi WPAP, akan ditambah teks yang mendukung ilustrasi dari tiap-tiap adegan dalam buku ini. Teks akan dibuat

ssesederhana mungkin dengan bahasa yang singkat dan ditempatkan berbau dengan ilustrasi yang berkaitan.

### D.3). Target Audience

#### A.3.a). Aspek Demografis

Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan  
 Umur : 15 – 40 Tahun  
 Pendidikan : minimal SMP  
 Pekerjaan : Pelajar dan pekerja

#### A.3.b). Aspek Geografis

Utama : Masyarakat dalam Negeri  
 Sekunder : Masyarakat luar negeri

#### A.3.c). Aspek Psikografis

Memiliki minat pada cerita-cerita kolosal dari berbagai negara  
 Memiliki minat membaca buku, komik ataupun buku ilustrasi

## E. Konsep Media

### E.1). Tujuan Media

Dalam perancangan ini akan dipilih buku sebagai media utama. Buku dipilih menjadi media utama karena sifatnya yang umum dan dapat dibaca siapa saja. Selain itu, buku juga lebih tahan lama atau awet dibandingkan dengan media-media lain misalnya media online.

Teknik yang dipilih pada buku ilustrasi ini adalah WPAP. Teknik ini dirasa sesuai dengan tujuan awal dirancangnya buku sendratari ramayana ini yaitu mengenalkan cerita asli indonesia kepada generasi muda yang cenderung lebih menyukai cerita-cerita dari negara lain. Teknik WPAP ini menjadi sesuai

karena sifat pop nya terasa lebih modern sehingga sesuai dengan target audiencenya yang merupakan generasi muda.

## E.2). Strategi Media

### B.2.a). Media Utama

Media utama dari perancangan ini adalah buku ilustrasi Sendratari Ramayana dengan teknik WPAP. Buku ini akan dijual di toko-toko buku besar dan di toko oleh-oleh candi Prambanan yang berada di samping gedung teater Sendratari Ramayana

#### Spesifikasi Buku

Ukuran	: A5 (15 cm x 21 cm )
Bahan kertas	: Art paper 160 gr
Bahan Cover	: ivory 260 + Laminasi doff
Teknik	: Digital Print
Jumlah Halaman	: 30 halaman tidak termasuk cover
Jumlah	: 100 eksemplar

#### Sinopsis

Di negeri yang indah bernama Mantili tinggallah seorang puteri cantik bernama Dewi Shinta. Sang Ayah yaitu Prabu Janaka suatu hari mengadakan sayembara untuk mencari suami yang sesuai untuk puteri tercintanya tersebut. Dalam sayembara tersebut, Rama Wijaya dari Kerajaan Ayodya keluar sebagai pemenang dan berhak memperistri Dewi Shinta.

Mereka hidup bahagia hingga suatu hari dengan segala cara-cara licik, Rahwana raja dari Alengka berhasil menculik Dewi Shinta. Dalam perjalanan pencarian Dewi Shinta, Rama dan Leksmana

menemui Raja kera yang bernama Sugriwa bersama abdi setianya yang bernama Hanoman untuk meminta bantuan.

Hanoman yang diutus untuk melacak keberadaan Dewi Shinta berhasil menemukannya di Kerajaan Alengka. Sang kera putih tersebut segera kembali dan menghadap rama untuk melaporkan keberadaan Dewi Shinta.

Mendengar laporan dari Hanoman, Rama segera mempersiapkan pasukan untuk menyerang Alengka dan menyelamatkan Dewi Shinta. Perang Besar pun terjadi di depan gerbang Alengka, banyak korban berjatuhan. Namun pada akhirnya Rama dapat mengalahkan Rahwana dan bersatu kembali dengan Shinta setelah Shinta membuktikan kesucianya lewat upacara bakar diri.

#### E.2.b). Media Pendukung

Kaos

Beberapa adegan dalam buku tersebut akan dicetak pada media kaos. Media ini dipilih karena kaos sangat identik dengan anak-anak muda. Kaos merupakan media yang dapat langsung digunakan dan langsung terlihat oleh masyarakat. Ini akan digunakan sebagai media publikasi untuk buku ilustrasi Sendratari Ramayana ataupun pagelaran Sendratari Ramayana itu sendiri. Selain itu kaos ini akan memberikan kesan kepedulian dan kecintaan terhadap budaya lokal Indonesia pada pemakainya.

Kaos Sendratari Ramayana dalam versi WPAP ini nantinya akan dijual di toko oleh-oleh Candi Prambanan bersama kaos-kaos

bertemakan Sendratari Ramayana lain yang sudah terlebih dahulu ada.

#### Spesifikasi Kaos

Bahan : Cotton Combed 30s  
 Warna : Putih, Hitam, Merah  
 Ukuran : All Size  
 Ilustrasi : Rama-Shinta, Hanoman, Rahwana, adegan pertarungan Jatayu melawan Rahwana  
 Teknik : Print DTG  
 Jumlah : Masing-masing warna 1 lusin

#### Tote Bag

Tote bag memiliki sifat dan tujuan yang hampir sama dengan kaos, kedekatan dengan anak muda, sifatnya yang langsung dapat bersinggungan dengan masyarakat, dan harga totebag sendiri yang cukup terjangkau, menjadi alasan dipilihnya totebag sebagai media pendukung.

Gambar yang akan dicetak pada tote bag ini adalah logotype dari Sendratari Ramayana dan akan dijual terpisah ataupun satu paket dengan kaos, dan bisa didapatkan di toko oleh-oleh Candi Prambanan

#### Spesifikasi Totebag

Bahan : Canvas  
 Warna : Putih gading, hitam  
 Ukuran : 30x40 cm  
 Ilustrasi : Logotype Sendratari Ramayana  
 Teknik : Sablon

Jumlah : Masing-masing warna 2 lusin

#### Pembatas Buku

Pembatas buku dipilih sebagai media pendukung karena kedekatnya pada dunia buku. Selain digunakan secara harafiah sebagai pembatas halaman, tidak jarang juga para pecinta buku mememanfaatkannya sebagai barang koleksi. Media ini akan ditempatkan didalam tiap-tiap buku sebagai bonus.

#### Spesifikasi Pembatas Buku

Ukuran	: 4 cm x 10 cm
Bahan Kertas	: Ivory 260
Ilustrasi	: Rekomposisi cover Buku ilustrasi Sendratari Ramayana
Teknik	: Digital Printing
Jumlah	: 100 pcs

## F. Study Visual

Perancangan buku ilustrasi ini memerlukan data visual dan studi visual sebagai dasar pembuatan ilustrasi. Data yang diperlukan meliputi gambar-gambar pementasan Sendratari Ramayana dan karya-karya WPAP sebagai teknik yang digunakan dalam pembuatan ilustrasi. Data data tersebut akan digunakan dalam tahap studi visual sebagai acuan untuk membuat bagian-bagian dalam buku ilustrasi tersebut.

### F.1). Data Visual

Foto adalah aspek penting dalam pembuatan sebuah karya WPAP. Maka dari itu dalam perancangan buku ilustrasi ini, tahap pertama adalah pengambilan gambar adegan-adegan pementasan Sendratari Ramayana.



*Foto Pagelaran Sendratari Ramayana ( foto: Himawan Ardhi )*

#### F.2). Studi teknik ilustrasi

Teknik yang dipilih dalam perancangan buku ilustrasi Sendratari Ramayana adalah WPAP. Teknik ini dipilih karena perancang ingin memberikan kesan pop yang akan lebih mudah diterima oleh generasi muda pada cerita Ramayana.



### G. Perancangan

#### G.1) Sket



### G.2) Final Desain



Agi telah diulurkan pada bulu-bulu Hanoman. Tidak butuh waktu lama untuk api memelan seluruh tubuhku. Namun ternyata kesukaan Hanom! malah membuatnya lebih semangat. Api ia mulai melompat-lompat ke seluruh penjuru Alengha yang mengpacibakar seluruhnya lebih dahsyat berkebab.



Setelah berhasil keluar dari Alengha, Hanoman bergigap-jalung dan memarahi Rama untuk melupakan keberadaan Dewi Shinta. Setelah mendapatkan informasi dari Hanoman, Rama, Lakshmana dan pasukan kera segera bergerak menuju Alengha. Begitu tiba, mereka telah disambut oleh pasukan raksasa yang dipimpin Kumbakarna dan Indrajit.



Terdapat pertengahan yang sangat antara pasukan kera melawan para raksasa. Ketika Rama dan Lakshmana sudah menghina para raksasa seperti diucapkan, pasukan kera yang dipimpin Rama mulai menggerakkan perangnya dan memaksa para raksasa mundur ke dalam benteng pertahanan Alengha.



Melihat pasukanya terpehul mundur, Rahwana mulai geram dan memutuskan untuk turun langsung ke medan pertempuran.



Sadar bahwa ia telah dijebak, Rama segera kembali ketempat ia meninggalkan istrinya. Dalam perjalanan ia bertemu Lakshmana dan menceritakan apa yang baru saja terjadi. Mereka bergigap kembali namun semuanya sudah terlambat, Dewi Shinta sudah menghilang.



Rahwana segera membawa Dewi Shinta terbang menuju Kerajaan Alengha. Namun dari kejauhan Jatayu, sang Raja Burung melihat dan berniat menyalamkannya.



Rahwanu dengan keam yang diucapkan Sugriva. Maka dalam perjalanan Sugriva Hanoman Subali, dan Megawati Rama memimpin para kera kearah dari Subali. Setelah itu juga Subali mulai digigap para masyarakat. Tiba dan Sugriva kembali.



Setelah berhasil mengalahkan Subali, maka kini giliran Sugriva menepati janjinya kepada Rama. Ia mengirih Hanoman dan pasukan kera untuk melupakan keberadaan Dewi Shinta.

## H. Penutup

Perancangan buku ilustrasi Sendratari Ramayana adalah salah satu upaya penulis untuk mendekatkan cerita Ramayana kepada kalangan anak muda yang pada kenyataannya kini lebih tertarik pada kisah-kisah atau cerita-cerita dari negara lain. Upaya tersebut dilakukan salah satunya dengan cara menggunakan teknik WPAP atau Wedha's Pop Art Portrait dalam pembuatan ilustrasi cerita .

Tahap pertama dalam pembuatan ilustrasi dari buku ini adalah pengambilan foto adegan per adegan pementasan Sendratari Ramayana. Hal tersebut penting karena foto adalah modal awal dalam pembuatan sebuah ilustrasi dengan teknik WPAP. Foto-foto kemudian disortir dan yang terpilih diolah secara digital menggunakan teknik WPAP. Karya-karya WPAP kemudian dilayout dan disusun berdasarkan cerita Ramayana serta ditambah teks sebagai pendukung. Pada akhirnya, hasil dari perancangan ini adalah sebuah buku ilustrasi berukuran 21 x 15 cm, dan dicetak menggunakan kertas Art Paper dengan tebal 32 halaman. Buku tersebut dijual di pusat oleh-oleh Candi Prambanan bersama kaos dan tote bag yang merupakan rangkaian pendukung dari buku ilustrasi ini.

Dalam perancangan buku ilustrasi yang juga merupakan karya Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan banyak hal baru yang kemudian dapat digunakan sebagai buah pengajaran dan pengalaman, misalnya bagaimana tanggapan kaum muda terhadap kisah-kisah dan budaya asli Indonesia. Penulis juga mendapatkan kesempatan untuk mengenal lebih jauh tentang kisah Ramayana yang tentunya ini memicu rasa cinta dan bangga terhadap budaya-budaya lokal.

Banyak kendala yang muncul dalam proses perancangan buku ilustrasi ini. Salah satunya adalah keterbatasan dalam pengambilan foto pementasan Sendratari Ramayana. Pihak penyelenggara membatasi pengambilan gambar hanya boleh dilakukan dari kursi yang sudah disediakan. Hal tersebut

mengakibatkan sudut pandang pengambilan gambar menjadi kurang bervariasi. Selain itu banyak pula faktor-faktor internal dari diri penulis sendiri yang mengganggu kelancaran proses perancangan. Namun dengan niat dan kemauan yang bulat, serta dukungan dari berbagai pihak, pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan perancangan buku ilustrasi Sendratari Ramayana dengan teknik WPAP ini sebaik-baiknya.

## **I. Saran**

Dalam merancang sebuah buku ilustrasi, hendaknya memperhatikan segala aspek yang berhubungan dengan obyek yang dipilih. Ini akan memudahkan penulis dalam menyusun data-data verbal maupun visual. Jika memungkinkan, penulis harus terjun langsung dan terlibat dalam kehidupan obyek penelitian tersebut.

Penulis menyadari jika masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam proses perancangan buku ilustrasi ini. Berikut saran dari penulis untuk para ilustrator yang akan membuat perancangan serupa :

- a. Lengkapi data visual dan verbal semaksimal mungkin untuk memudahkan proses penjaringan ide.
- b. Perbanyak referensi tentang apapun yang berhubungan dengan obyek perancangan.
- c. Disiplin dan konsekuen terhadap diri sendiri dan perancangan agar proses dapat diselesaikan dengan tepat waktu.

Saran dan kesimpulan diatas bertujuan agar perancangan buku ilustrasi selanjutnya dapat lebih baik dan lebih bermanfaat untuk berbagai pihak. Dan untuk generasi muda Indonesia, terbukalah terhadap apa yang diwariskan kepada kita agar dapat mencintainya dan kemudian wariskanlah kepada generasi setelah kita .

## Daftar Pustaka

### Buku:

Abdul Rasyid, Wedha. 2011. Wedha dan WPAP ( Wedha's Pop Art Portrait ) Pop Art Asli Indonesia. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Adityawan S. Arief. 2010. Tinjauan Desai Grafis: dari Revolusi Industri hingga Indonesia Kini. Jakarta: PT Concept Media.

Ebdi Sanyoto, Sadjiman. 2009. NIRMANA: Elemen-Elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.

Herawati, Nanik. 2009. Kesenian Tradisional Jawa. Klaten: Saka Mitra Kompetensi.

Kapalaye, Ageng. 2000. Kamus Pintar Wayang ( Dari Versi India Hingga Pewayangan Jawa ). Yogyakarta: Laksana.

Moehkardi. 2011. Sendratari Ramayana Prambanan: Seni dan Sejarahnya. Jakarta: KPG

Rajagopalachari, C. 2012. Kitab Epos Ramayana. Yogyakarta: IRCisoD

### Wawancara:

Slamet Nugroho ( 45 th. ), Pengrawit Pagelaran Sendratari Ramayana, Wawancara Pribadi, Tanggal 10 Maret 2015, di Yogyakarta