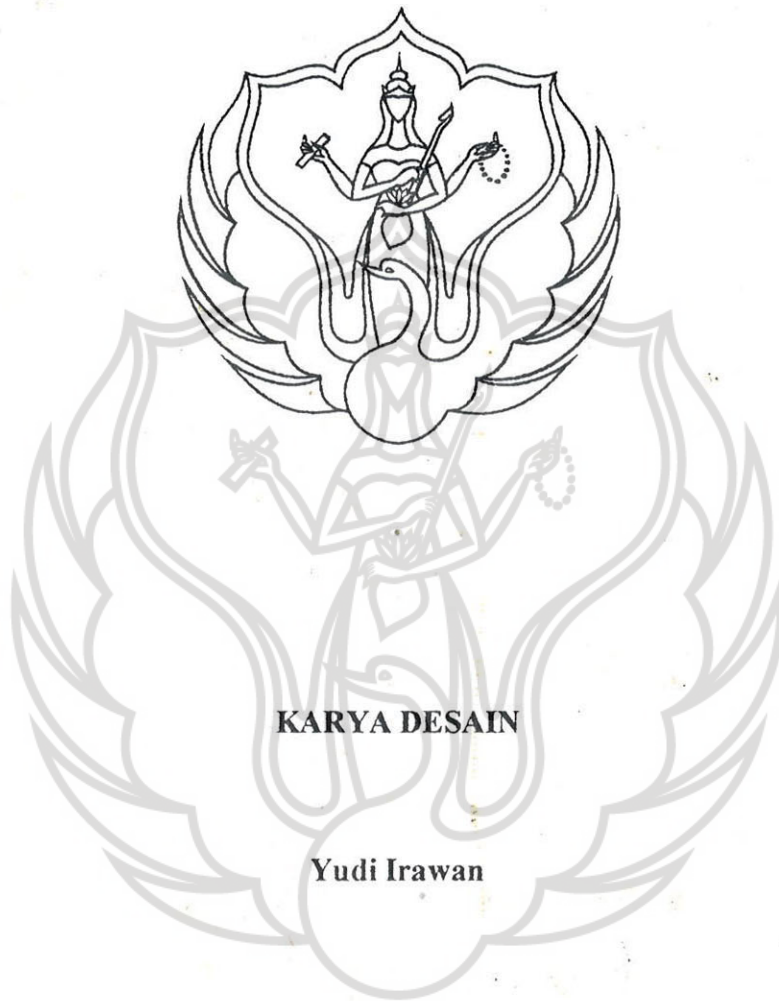


**CERGAM DAN COVER STORY
BERDIRINYA ISI YOGYAKARTA**



KARYA DESAIN

Yudi Irawan

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

2006

**CERGAM DAN COVER STORY
BERDIRINYA ISI YOGYAKARTA**



**Yudi Irawan
NIM 0011171023**

**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
2006**

**CERGAM DAN COVER STORY
BERDIRINYA ISI YOGYAKARTA**

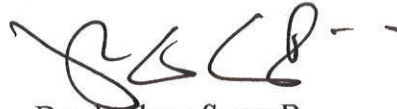


**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2006

Tugas Akhir Cergam dan Cover Story Berdirinya ISI Yogyakarta ini telah dipertanggung jawabkan di depan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta Pada tanggal 3 Februari 2006, dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I./ anggota



Drs. Baskoro Suryo B.
NIP. 131996632

Pembimbing II/ anggota



Drs. Asnar Zacky
NIP. 131474338

Coguate / anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP.132133718

Ketua PS DKV / anggota



Drs. Lasman, M.Sn.
NIP. 131713135

Ketua Jurusan Desain / ketua



Drs. Ant. Hendro Purwoko, M.kes.
NIP.131284654

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sukarman
NIP. 130521245

Motto



“Kepuasan terletak pada usaha, bukan pada hasil.
Usaha dengan keras adalah kemenangan yang hakiki.”
(Mahatma Gandhi)



“Agar kita tidak dilupakan bila telah mati dan busuk,
tulislah sesuatu yang bermanfaat untuk dibaca
atau buatlah sesuatu yang bermanfaat untuk ditulis.”

(Billi P.S. LIM)

Kata Pengantar

Bismillahi rohmanir rohim

Ada banyak hal yang saya peroleh selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini, yang kemudian membukakan mata saya untuk sejenak menengok kebelakang, membuka lembaran sejarah berdirinya ISI Yogyakarta. ISI Yogyakarta seperti sekarang ini adalah merupakan hasil dari proses yang panjang, sebuah perjuangan orang-orang yang hampir seluruh penghidupan dan kehidupannya dapat dikatakan selalu dicurahkan dan diabdikan untuk kepentingan masyarakat dan kemajuan bangsanya melalui pendidikan seni. Ada tauladan yang bisa kita ambil dari para tokoh-tokoh dan seniman yang telah berbuat sesuatu yang berarti bagi bangsanya, dan telah kita nikmati hasilnya sekarang ini.

Setelah memungut dari ceceran (yang mungkin sudah dilupakan atau bahkan tidak dihiraukan lagi keberadaannya), mengais dan memilah-milahnya, kemudian mencoba dirangkai menjadi sesuatu yang utuh dan lebih berharga walaupun tidak sempurna, tapi setidaknya sesuatu yang berharga itu bisa lebih berarti.

Alhamdulillah , setelah dibantu oleh berbagai pihak, akhirnya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan, tentunya dengan berbagai kekurangan yang ada. Namun jadikanlah kekurangan ini sebagai pemicu untuk mencapai sesuatu yang lebih sempurna lagi. Semoga apa yang telah dicapai ini merupakan sesuatu yang berarti bagi kampus yang saya banggakan ini.

Untuk terlaksananya Tugas Akhir ini saya ucapkan terima kasih kepada para pelaksana pendidikan di Institut Seni Indonesia, yaitu :

1. Yth, Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
2. Yth, Drs. Ant. Hendro Purwoko, selaku Ketua Jurusan Desain

3. Yth, Drs. Baskoro Suryo B, selaku Pembimbing I. Terima kasih atas dokumentasi ASRI yang sangat membantu dalam perancangan cergam ini.
4. Yth, Drs. Asnar Zacky, selaku Pembimbing II. Yang dengan teliti dan sabar membimbing, hingga terwujudnya Tugas Akhir ini.
5. Yth, Drs. Lasiman M.Sn., selaku Ketua PS Diskomvis dan Drs. Prayanto W.H, selaku dosen wali selama 11 semester.

Terima kasih pula saya persembahkan bagi orang-orang yang dekat dihati.

Segala hormat dan Doa untuk kedua orang tuaku, orang yang aku banggakan “Papah” ditempat yang damai. “Mamah” yang sudah terlihat capai membiayai kuliahku hingga detik ini, akan aku jaga apa yang telah engaku percayakan padaku. Kakak-kakakku Teh Elis dan Ka Mono, Teh Iin dan Mas Bodhi terima kasih atas kasih sayangnya. Terima kasih juga buat “Ibu Ijeu” dan keluarga besarku di Cisadap. Desti makasih atas waktu dan pengertianmu, aku banyak belajar dari kamu. Teman-teman terbaikku yang turut membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini, Sumbul atas kebersamaannya selama 2 tahun, Wahyu Thole dengan “sepi”mu kamu lebih mendengar, trims printernya, Penceng kusuman dengan kencrung dan 1001 lagunya, Gondrong “piye Ndok Bebek?”, Mas Aan Padang makasih mouse dan speakernya jadi bikin lancar garap TA. Reza dan Opik, Dona, Didit, Sukis, Aris Paijo. Sabri. Ihsan semoga sebelum kamu baca ini kamu dah bebas, Payung Aqua Community: Gundul, Kencur Kentir, Kakung, Yoyok trims atas kebersamaannya selama ini. SPPR, kapan pentas lagi ?
Buat temen-temen lainnya yang tidak bisa disebutkan disini aku tetap menghargai bantuanmu . terimakasih.

Yogyakarta, Februari 2006

Yudi Irawan

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
MOTTO.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latarbelakang masalah.....	1
B. Rumusan masalah.....	4
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Metode Perancangan.....	4
E. Batas lingkup perancangan.....	7
F. Skema/sistematika.....	7
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	10
A. IDENTIFIKASI.....	10
1. Sejarah ISI.....	10
1.1. ASRI – STSRI “ASRI”	12
1.2. AMI.....	21
1.3. ASTI.....	23
2. Tinjauan tentang cergam.....	24
3. Tinjauan tentang gaya besar (dunia) cergam Eropa, Amerika, Jepang, dan Indonesia.....	33
4. Tinjauan tentang cover.....	45
B. ANALISIS.....	48
1. Analisis mendasar tentang hakekat cergam.....	48

b)	Hakekat mendongeng melalui bahasa gambar.....	49
c)	Hakekat Mendongengkan suatu lintasan sejarah.....	51
2.	Analisis mendasar tentang unsur-unsur pokok cergam.....	52
a)	Tema/judul.....	52
b)	Sinopsis.....	53
c)	Story line.....	53
d)	Gaya gambar.....	53
e)	Gaya lay out.....	58
f)	Gaya goresan.....	58
BAB III.	KONSEP PERANCANGAN.....	60
A.	TUJUAN PERANCANGAN.....	60
1.	Deskripsi tema.....	60
2.	Synopsis cerita.....	61
3.	Story line.....	62
4.	Deskripsi arah bentuk.....	104
B.	STRATEGI KREATIF.....	107
1.	Target audience.....	107
2.	Isi pesan.....	108
C.	PENDEKATAN KREATIF.....	108
1.	Deskripsi cerita.....	108
2.	Deskripsi gambar.....	109
BAB IV.	VISUALISASI.....	111
A.	Tahap data visual.....	111
1.	Studi karakter.....	112
2.	Studi bentuk bangunan.....	115

2. Studi bentuk bangunan.....	115
3. Studi pakaian.....	118
4. Studi warna.....	122
5. Studi ilustrasi.....	124
6. Studi arsir.....	128
7. Studi motif hias.....	130
8. Studi typografi.....	132
B. Tahap finishing desain.....	135
1. Program desain.....	135
2. Lay out.....	138
3. Master ilustrasi manual.....	148
4. Final desain.....	161
BAB V. PENUTUP.....	193
A. KESIMPULAN DAN SARAN.....	193
B. DAFTAR PUSTAKA.....	194
C. LAMPIRAN.....	198

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latarbelakang masalah

Membaca cerita bergambar mampu melambungkan imajinasi istimewa. Lewat cerita bergambar (cergam), imajinasi kita bisa sampai ke masa silam ataupun ke negeri khayalan. Dengan cergam bisa lebih gamblang menjelaskan sejarah masa lampau, mengenang perjuangan para pahlawan, menghargai kebesaran karya seniman-seniman terdahulu atau menikmati hidup di bumi masa depan yang canggih dengan mudahnya. Kita bisa belajar ilmu dan teknologi modern tanpa rasa jenuh dan penat dengan rumus dan istilah kata yang membosankan, bahkan kitapun bisa sambil tertawa bicara tentang kebenaran.

Nilai sejarah dan kemanusiaan bisa dibuat ke dalam bentuk cergam yang menarik untuk dibaca. Sejarah seperti yang selama ini kita kenal sebenarnya menyediakan banyak celah untuk digarap oleh cergam. Banyak sekali aspek-aspek kehidupan manusia yang tak tercatat dalam sejarah dengan baik digarap.

Saat ini cergam telah menjadi sebuah 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 serta teknologi.

Berangkat dari ini pulalah penulis merancang sebuah cergam tentang sejarah berdirinya ISI Yogyakarta. Perancangan cergam ini adalah sebagai media yang mempublikasikan kepada masyarakat umum tentang proses panjang

kelahiran ISI Yogyakarta. ISI Yogyakarta memiliki sejarah besar yang kelahirannya dibidani oleh seniman-seniman besar, sejarah inilah yang mampu menjadikan sebuah kebanggaan bagi saya sebagai mahasiswa ISI Yogyakarta.

Lahirnya ISI Yogyakarta tidak bisa lepas dari sejarahnya, bahwa ASRI, AMI dan ASTI adalah komponen pembentuk lahirnya ISI Yogyakarta sekarang.

ISI Yogyakarta merupakan lingkungan tempat berbaurnya suku, agama, ras, rambut dan budaya yang kompleks, ISI Yogyakarta adalah kampus yang unik. Saking uniknya ISI Yogyakarta, banyak logika yang terbalik di sini. ISI Yogyakarta yang seharusnya menjadi simbol seni akademis, memiliki bangunan kaku yang menyerupai kantor. Bahkan di FSMR berdiri bangunan biru yang mungkin lebih mirip dengan bangunan wartel atau kolam renang!. Contoh lain, ISI memiliki setumpuk materi kurikulum yang harus dilahap mahasiswa dalam batas waktu kurang lebih 4 tahun, tapi pada kenyataannya banyak yang tidak selesai melahap tumpukan kurikulum tersebut, namun mereka lahir sebagai seniman besar. Sebutlah, Eddie Hara, Heri Dono, Agus Noor, Luluk Purwanto dan banyak lagi.

Keunikan ISI Yogyakarta yang sanggup memutarbalikkan logika ini kadang-kadang patut kita syukuri, untuk contoh seniman-seniman di atas, konon kabarnya mereka semua itu dibesarkan oleh lingkungan, ya lingkungan yang unik itu, Seperti pergaulan, ngobrol, diskusi, demo, berkarya, berkegiatan di halaman kampus, sanggar, studio, UKM, malioboro dan lain-lain.

ISI Yogyakarta yang terasa sekarang tidak lagi memiliki iklim seperti cerita-cerita menarik tentang ASRI dahulu. Ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor yang kurang mendukung. ISI Yogyakarta sekarang memiliki beberapa kelemahan dalam fasilitas pendukung akademis seperti kelangkaan

buku di perpustakaan.* Studio praktek yang tidak berisi peralatan yang lengkap, begitu banyak ruang kelas yang tidak terpakai karena pembangunan gedung yang kelihatan tidak terencana dan kurang kondusif untuk sebuah kampus seni.

Harapan penulis ketika masuk ISI Yogyakarta adalah mendapatkan sebuah lingkungan pendidikan seni yang kondusif, minimal suasana berkesenian itu ada seperti suasana yang diceritakan pada masa ASRI, lingkungan seni yang mampu memberikan pengalaman didunia kesenian khususnya seni rupa yang saya geluti. ASRI sebagai komponen tertua ISI dan dari sanalah FSR ISI Yogyakarta lahir, memiliki sejarah yang panjang dan didalamnya terdapat jiwa-jiwa penuh loyalitas yang tinggi terhadap seni.

Emha Ainun Nadjib yang pada waktu itu berprofesi sebagai wartawan pernah berkomentar tentang ASRI :

ASRI ketika itu adalah “sebuah lapangan terbuka”, sebuah lapangan kebudayaan yang relatif tak berpagar, atau sebuah kawah kreatifitas yang apinya berpijar-pijar. Setidaknya pada waktu itu suasana kompetisi berkarya sangat terasa. Bahkan terdapat “perkawinan-perkawinan” antara dunia seni rupa dengan sastra, musik atau tari dan teater. Bahkan berlangsung pergesekan intensif dengan pemikiran sosial, dengan alam politik, dengan dunia sehari-hari rakyat kecil. Setidaknya anda bisa membuka-buka lembaran sejarah bahwa generasi mahasiswa progresif-kreatif ASRI pada waktu itu memang terus menerus ‘mempersatukan diri’ dengan aktifitas rekan-rekannya diluar ASRI: dunia sastrawan di Malioboro dan Senisono atau Kantor pos, dunia intelektual di Dema-Sema UGM dan Universitas-universitas lain, bahkan juga dunia kewartawanan.[†]

Disini bukan berarti bahwa atmosfir itu “sekarang sudah tidak ada di ISI Yogyakarta”. saya sekedar ingin menyadari bahwa ada sebagian dari sejarah yang

* (kalaupun ada cuma buku tua warisan dari jaman ASRI yang keadaannya tidak terawat dan tidak lengkap untuk sebuah kampus akademis, bahkan ketika saya mencoba mencari data sejarah AMI dan ASTI di lingkungan kampus sebesar ISI begitu sulit, tidak ada sistem dokumentasi yang baik).

[†] Emha Ainun Nadjib. Laporan Utama. *Angin Gampingan yang ASRI Ketika Itu*, SANI No.1 Th. I Maret 1991. Halaman 9-10

bisa kita pakai – bukan untuk bernostalgia – melainkan untuk menemukan diri kita sendiri.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah cergam tentang sejarah berdirinya ISI Yogyakarta yang mampu menggambarkan kebesaran sejarahnya ke dalam bentuk cerita bergambar yang memiliki nilai-nilai estetik dan komunikatif, serta melalui proses perancangan secara ilmiah sehingga kita dapat memahami bahwa sejarah berdirinya ISI Yogyakarta adalah sebuah pemikiran dan karya besar para seniman yang memiliki pengabdian tinggi terhadap seni dan budaya bangsa.

C. Tujuan Perancangan

- a. Untuk memperoleh konsep kreatif yang komunikatif dan persuasif yang dapat memahami bahwa sejarah berdirinya ISI Yogyakarta merupakan hasil dari usaha pemikiran dan karya para seniman besar yang memiliki loyalitas tinggi terhadap seni dan budaya bangsa Indonesia.
- b. Untuk memperoleh perancangan cergam yang artistik dan bersifat dokumentatif.

D. Metode Perancangan

Agar terwujudnya perancangan cergam sejarah berdirinya ISI Yogyakarta ini diperlukan langkah-langkah perancangan yang sistematis seperti halnya cara-cara kerja (metodologi) yang sama seperti ilmu pengetahuan yang lain pada umumnya yaitu : observasi (pengumpulan data), analisa (pembahasan), dan eksperimen (pembuatan karya).

a. Observasi (pengumpulan data)

Adalah usaha-usaha untuk mengumpulkan data tentang seluruh aspek yang berkaitan dengan sejarah berdirinya ISI Yogyakarta dan tentang cergam dengan melalui observasi langsung serta data lain, data tersebut bias dikumpulkan dari :

1. Kepustakaan (data verbal dan data visual)

2. Wawancara

untuk mengutip pendapat seniman-seniman tentang sejarah ASRI, AMI, ASTI sebagai komponen berdirinya ISI Yogyakarta.

3. Pemotretan

b. Analisis

Analisis adalah usaha untuk menentukan konsep yang tepat dalam perancangan cergam ini agar tujuan perancangan dapat tercapai. maka pendekatan yang digunakan adalah menganalisa :

1) Wujud

sebagai sesuatu yang tampak oleh indra mata secara konkrit, atau secara abstrak. wujud itu dapat kita bayangkan seperti sesuatu yang diceritakan atau sesuatu yang kita baca dari buku.

2) Bentuk (form)

Bentuk adalah gabungan dari seluruh unsur-unsur perwujudan seni rupa seperti titik, garis, raut, barik, gerak, sinar, warna, dan lain sebagainya untuk menemukan bentuk visual karakter tokoh, alur cerita, setting cerita, tipografi, teknik goresan dan komposisi.

3) **Susunan (structure)**

Gabungan dari bentuk-bentuk sehingga menjadi wujud. dalam susunan memuat dua unsur yaitu penonjolan (dominance) dan keseimbangan (balance).

4) **Isi (content/substance)**

Isi adalah sesuatu yang berkaitan dengan apa yang dapat dirasakan pada karya cergam. Isi menjadi penting sebagai unsur pemberi makna pada gambar. ia bagai ruh pada tubuh, untuk mewujudkan isi pada cergam ini diperlukan tekanan pada :

- **Suasana**

Sesuatu yang berhubungan dengan penggambaran situasi, setting, serta unsur-unsur yang mempunyai pengaruh terhadap keberhasilan perancangan.

- **Gagasan**

Merancang sebuah cergam yang mampu menggambarkan kebesaran sejarah berdirinya ISI Yogyakarta, dimana didalamnya terdapat perjuangan para tokoh-tokoh dan seniman yang memiliki loyalitas tinggi terhadap seni. Ini patut dibanggakan, dihargai dan diteladani, atau hanya untuk sekedar menyadari bahwa sebagian dari sejarah masa lalu bisa kita jadikan sebagai inspirasi.

- **Penampilan**

Berhubungan dengan kreatifitas keterampilan dalam mengolah dan mengembangkan wujud dan tampilan serta dukungan bahan-bahan yang dipakai untuk merancang karya cergam serta aplikasinya.

c. Eksperimen

Fase ini adalah yang paling menentukan untuk terwujudnya karya cergam dari lay out sampai final desain

E. Batas Lingkup Perancangan

Dalam perancangan cergam sejarah berdirinya ISI Yogyakarta ini diperlukan batasan-batasan lingkup perancangan agar tujuan yang diharapkan dapat mencapai sasaran dengan tepat. perancangan ini diorientasikan kedalam bentuk cergam yang dikerjakan dengan tehnik manual selanjutnya diolah dengan tehnik computer.

F. Sistematika

BAB I. PENDAHULUAN

- A. Latarbelakang masalah
- B. Rumusan masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Metode Perancangan
- E. Batas lingkup perancangan
- F. Skema/sistematika

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

- A. IDENTIFIKASI

- I. sejarah ISI
 - 1.1. ASRI – STSRI “ASRI”
 - 1.2. AMI
 - 1.3. ASTI
 2. Tinjauan tentang cergam
 3. Tinjauan tentang gaya besar (dunia) cergam Eropa, Amerika, Jepang, dan Indonesia
- B. ANALISIS
1. Analisis mendasar tentang hakekat cergam
 - a) Hakekat mendongeng dan gaya mendongeng
 - b) Hakekat mendongeng melalui bahasa gambar
 - c) Hakekat mendongengkan suatu lintasan sejarah
 2. Analisis mendasar tentang unsur-unsur pokok cergam
 - a) Tema/judul,
 - b) Sinopsis
 - c) Story line
 - d) Gaya gambar
 - e) Gaya lay out
 - f) Gaya goresan

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

- A. TUJUAN PERANCANGAN
1. Deskripsi tema,
 2. synopsis cerita
 3. Story line
 4. Deskripsi arah bentuk :
- 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 bentuk bangunan
3. Studi pakaian
4. Studi warna
5. Studi ilustrasi
6. Studi arsir
7. Studi motif hias
8. Studi typografi

B. Tahap finishing desain

1. Program desain
2. Lay out
3. Master ilustrasi manual
4. Final desain

BAB V. PENUTUP

B. KESIMPULAN DAN SARAN

C. DAFTAR PUSTAKA