

**PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU CERITA BERGAMBAR
ENTONG SI ONDEL-ONDEL, THE BATAVIAN PEACEKEEPER**



PERANCANGAN

Oleh :

Fahmi Akbar

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

2014

**PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU CERITA BERGAMBAR
ENTONG SI ONDEL-ONDEL, THE BATAVIAN PEACEKEEPER**



PERANCANGAN

Oleh :

Fahmi Akbar
NIM: 081 1707 024

**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 Perancangan Desain berjudul :

“PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU CERITA BERGAMBAR ENTONG SI ONDEL-ONDEL, THE BATAVIAN PEACEKEEPER” diajukan oleh Fahmi Akbar, NIM 081 1707 024, Program studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 3 november 2014 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Wibowo, M.Sn.
NIP. 19570318 198703 1 002

Pembimbing II/Anggota

Terra Bajraghosa, S.Sn, M.Sn
NIP. 19810412 200604 1004

Cognate/Anggota

Drs. Arif Agung S, M.Sn.
NIP. 19671116 199303 1 001

**Ketua Prog. Studi Diskomvis/
Anggota**

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

Ketua Jurusan Desain/Ketua

Mengetahui,
**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

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

M. Sholahuddin, S.Sn, M.T.
NIP. 19701019 199903 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU CERITA BERGAMBAR ENTONG SI ONDEL-ONDEL, THE BATAVIAN PEACEKEEPER

yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui karya yang saya buat bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun lainnya, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 31 Oktober 2014

Fahmi Akbar
NIM. 0811707024

“Tugas akhir ini saya persembahkan untuk kedua orang tuaku, keluargaku, almamaterku, kawan akademisi, kawanku yang semua aku anggap sebagai keluarga jauh. kupersembahkan juga karyaku ini untuk seluruh anak-anak Betawi yang merupakan cikal bakal pelestari kebudayaan Betawi”..



" Where there is a will, there is a way.."

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur kehadirat Tuhan YME atas segala karunia dan limpahan nikmatnya sehingga Tugas Akhir Penciptaan dengan judul “PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU CERITA BERGAMBAR ENTONG SI ONDEL-ONDEL, THE BATAVIAN PEACEKEEPER” bisa terselesaikan dengan lancar.

Ucapan terima kasih untuk segala pencapaian perancangan ilustrasi buku ini juga saya apresiasi kepada banyak pihak yang telah berkontribusi dalam menyelesaikan studi saya di kampus ISI Yogyakarta, sehingga bisa menjadi sebuah peninggalan artefak yang bermanfaat untuk alumni dan insan akademi khususnya di Prodi Desain Komunikasi Visual. Terimakasih selanjutnya saya ucapkan dengan segala hormat kepada:

1. Bapak Drs. Wibowo, M.Sn selaku Pembimbing I yang dengan sangat sabar membimbing dan menjadi mentor dalam proses penciptaan karya saya.
2. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn, M.S.n selaku Pembimbing II atas masukan dan arahan dalam proses pembuatan penciptaan tugas akhir ini baik dengan gaya ilustrasi serta sharing proses penciptaan.
3. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual dan Selaku Pembina Tugas Akhir Tahun 2014-2015, atas arahan dan bimbingannya.
4. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T selaku Ketua Jurusan Desain yang memberikan kontribusi dalam pembinaan tugas akhir.
5. Seluruh dosen dan karyawan di lingkungan civitas akademi ISI Yogyakarta khususnya Prodi Desain Komunikasi Visual atas segala bimbingannya, pengalaman, serta ilmu yang sangat bermanfaat.
6. Orang tua dan keluargaku sebagai sosok panutan serta bantuan doa dan materiil yang tak terhingga sehingga proses pencapaian strata satu ini bisa terselesaikan.

7. Teman-teman langit biru, terimakasih atas cerita kita di kampus yang memberikan kesan dan makna sesosok keluarga baru dalam angkatan kita.
8. Teman –teman semua yang mengenal saya dan berada dalam lingkungan ISI yogyakarta khususnya Prodi Desain Komunikasi Visual saya ucapkan mohon maaf tidak bisa menyebutkan satu-persatu sehingga membuat saya merasa terbantuan dari proses studi di lingkungan ISI yogyakarta.

Sekiranya penciptaan ini adalah bagian dari perjalanan dan pengalaman dalam menggapai cita-cita. Perjalanan studi ini menjadi sebuah pacuan dan pijakan untuk melangka maju dalam kehidupan yang sesungguhnya. Dengan demikian penciptaan buku ilustrasi inipun akhirnya juga banyak kekurangan yang membutuhkan saran dan kritik yang sifatnya membangun, agar kedepannya proses penciptaan akan lebih bisa dimaknai sebagai sebuah proses bukan sesuatu yang akhir.

Yogyakarta, 31 oktober 2014

Fahmi Akbar

ABSTRAK

Fahmi Akbar

PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU CERITA BERGAMBAR ENTONG SI ONDEL-ONDEL, THE BATAVIAN PEACEKEEPER

Pembahasan perancangan ini yaitu bagaimana merancang cergam yang komunikatif dan efektif, media cergam sebagai media komunikasi visual yang tepat untuk menceritakan bagaimana melestarikan salah satu kebudayaan Betawi yaitu Ondel-ondel. Cergam ini bertema tentang kepahlawanan dengan tokoh utama yang mengenakan topeng ondel-ondel sebagai sumber kekuatannya dalam menumpas kejahatan yang dapat mengancam kampung tempat tinggalnya.

Metode perancangan yang dilakukan adalah mencari data verbal dan visual tentang sejarah ondel-ondel, melakukan tinjauan tentang buku cergam sejenis dan melakukan analisis tentang kedua tinjauan tersebut. Teknik perancangan yang dipakai adalah menggunakan teknik digital.

Hasil perancangan cergam “Entong si Ondel-ondel, the Batavian peacekeeper” ini adalah : (1) Perancangan cergam ini mengangkat kebudayaan Betawi yaitu ondel-ondel. (2) Cergam ini bertema kepahlawanan yang dapat menginspirasi banyak orang. (3) Kehadiran buku cergam ini diharapkan dapat mengenalkan dan menginformasikan kembali tentang budaya ondel-ondel yang ada di Betawi dan diharapkan dapat melestarikannya.

Keyword : Cergam, Budaya, Betawi, Ondel-ondel, dan Pahlawan.

ABSTRACT

Fahmi Akbar

DESIGNING AN ILLUSTRATION BOOK FOR ENTONG THE ONDEL-ONDEL, THE BATAVIAN PEACEKEEPER

This discussion explains how to design an illustration book communicatively and effectively. An illustration book is the right visual communication media to recount one of Betawi culture that must be conserved, i.e. Ondel-Ondel. This illustration book themed the heroic which the main character wearing Ondel-ondel mask as a source of strength to crush the crime that may threaten the village where he lived.

Design method in drafting this report is collecting the verbal and visual data of Ondel-ondel history, Reviewing the similar illustration book and analyzing on both review's results. Design technique used in this illustration book is using digital technique.

This illustration book design result "Entong the Ondel-Ondel, the Batavian Peacekeeper" are: 1) Design of this illustration book is to conserve Betawi culture, i.e. Ondel-ondel. 2) Heroic is the theme of this illustration book that can inspire lot of people. 3) The presence of this illustration book is expected to reintroduce Ondel-ondel as one of Betawi culture which should be conserved.

Keyword : Illustrated book, Culture, Batavia, Ondel-ondel, and Heroism

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN & MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Perancangan.....	9
D. Manfaat Perancangan	10
1. Bagi Masyarakat.....	10
2. Bagi Mahasiswa DKV.....	10
3. Bagi Dunia Ilustrasi.....	10
E. Lingkup Perancangan.....	11
1. Demografi	12
2. Geografi	12
3. Psikografi	12
4. Studi Perilaku(Behaviour).....	12

F.	Definisi Operasional.....	12
1.	Ilustrasi.....	13
2.	Gambar.....	13
3.	Cerita.....	13
4.	Entong.....	14
5.	Ondel-ondel.....	14
6.	The Batavian Peacekeeper.....	15
G.	Metode Perancangan.....	15
1.	Metode Pengumpulan Data.....	15
2.	Metode Analisis Data.....	16
3.	Metode Konsep Desain.....	17
4.	Tahap Perancangan.....	17
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS		
A.	Identifikasi Data Verbal dan Data Visual.....	19
1.	Identifikasi Tentang Sejarah Betawi.....	19
a.	Bahasa Rakyat.....	24
b.	Istilah Kekerabatan.....	27
2.	Identifikasi Kesenian Ondel-Ondel Betawi.....	30
a.	Deskripsi Ondel-Ondel.....	30
b.	Ondel-Ondel Merupakan teater tanpa tutur kata.....	32
c.	Sejarah Munculnya Oleh-oleh di Betawi.....	33
d.	Busana Ondel-Ondel.....	35
3.	Landasan Teori.....	37
a.	Desain/Perancangan.....	37
b.	Ilustrasi.....	39
c.	Jenis dan sejarah perkembangan ilustrasi.....	40
	a) Art Nouveau dalam ilustrasi.....	41
	b) Ilustrasi Buku dan Majalah.....	42
	c) Gambar Ilustrasi dengan Komputer Grafis.....	44
d.	Cergam.....	45
	a) Pengertian Cerita Bergambar.....	45

b)	Perbedaan Cergam dan Komik.....	46
c)	Dampak Positif Dan Negatif Cergam untuk Anak	47
d)	Kerangka dalam Cergam	50
e)	Jenis Cergam	52
f)	Gaya Ilustrasi dalam Komik/Cergam	54
4.	Tinjauan Desain dan Ide Cergam yang Akan Dirancang	67
a.	Komik Naruto	59
b.	Tinjauan Gaya Desain Komik Naruto	63
c.	Tinjauan Buku Cerita Rakyat Nusantara	65
d.	Tinjauan dari Segi Ide dan Tema Cerita	66
e.	Tinjauan dari Aspek Filosofis dan Faktor Sosial Sebagai Dasar Pemikiran Pentingnya Cergam ini Dirancang	69
5.	Analisis	71
6.	Pemecahan Masalah	76

BAB III. KONSEP DESAIN

A.	Konsep Kreatif	77
1.	Tujuan Kreatif	77
2.	Strategi Kreatif	80
3.	Program Kreatif.....	85
a.	Judul Buku.....	85
b.	Sinopsis	85
c.	Storyline	87
d.	Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	110
e.	Gaya LayOut/Panel/Balon cerita.....	113
f.	Tone Warna.....	114
g.	Tipografi.....	114
h.	Cover depan dan belakang cergam.....	116
i.	Finishing.....	116
4.	Biaya Kreatif.....	118

BAB IV. Proses Desain	
A. Studi Visual.....	122
1. Perancangan Karakter/tokoh	122
a. Tokoh Utama.....	122
b. Tokoh Pendukung.....	131
2. Bentuk Bangunan dan Visual Background	140
3. Motif dan Ornamen	145
B. Studi Tipografi	147
1. Tipografi utama/judul.....	147
2. Layout dan penerapan warna Tipografi utama.....	151
a. Studi Warna desain terpilih.....	153
3. Tipografi (teks cerita).....	154
C. Studi layout/sketsa halaman dan cover	154
D. Storyline Cergam	171
E. Tampilan Karya media Utama	189
1. Cover cergam	189
2. Halaman cergam.....	191
3. Buku cergam	219
F. Tampilan Karya Media Pendukung	221
1. Poster	221
2. Sticker	222
3. Pembatas Buku	223
4. Kaos	223
5. Katalog.....	224
 BAB V. PENUTUP.....	 225
A. KESIMPULAN	225
B. SARAN	226
 DAFTAR PUSTAKA	 227
 LAMPIRAN.....	 229

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Ondel-ondel pria, salah satu kebudayaan yang dimiliki Suku Betawi	4
Gambar 2.	NARUTO, salah satu cerita bertema superhero Jepang yang terinspirasi dari budaya Jepang yaitu ninja.....	6
Gambar 3.	Para pedagang limun sekitar lapangan Banteng, Jakarta	24
Gambar 4.	Ondel-ondel pria.....	31
Gambar 5.	Ondel-ondel wanita	31
Gambar 6.	Contoh Busana Ondel-Ondel Pria	36
Gambar 7.	Contoh Busana Ondel-Ondel Wanita	36
Gambar 8.	Patung ondel-ondel dengan busana dan aksesoris lengkap.....	36
Gambar 9.	Salah satu iklan rokok di Belgia bergaya art nouveau	42
Gambar 10.	Iklan sabun LUX yang terbit di media massa	45
Gambar 11.	Teknik painting menggunakan software digital.....	51
Gambar 12.	Kartun Mickey Mouse.....	55
Gambar 13.	Dragon ball.....	56
Gambar 14.	Tokoh Gundala dari Indonesia	57
Gambar 15.	Komik Naruto karya Masashi Kishimoto	59
Gambar 16.	Contoh pakaian main anak Betawi.....	123
Gambar 16.	Contoh pakaian main anak Betawi.....	123
Gambar 17.	Sketsa Entong kecil	123
Gambar 18.	Ekspresi wajah dan karakter final design Entong	124
Gambar 19.	Sabuk Pangsi Betawi.....	125
Gambar 20.	Sketsa Entong remaja	125

Gambar 21.	Ekspresi wajah dan karakter final design Entong remaja	126
Gambar 22.	Contoh gambar jubah hitam bertudung,.....	127
Gambar 23.	Penjaringan ide pembuatan topeng dan final design topeng ondel- Ondel.....	128
Gambar 24.	Gambar Golok, senjata tradisional Betawi.....	130
Gambar 25.	Sketsa tokoh The Batavian Peacekeeper	130
Gambar 26.	Tokoh the Batavian peacekeeper final design.....	131
Gambar 27.	Contoh pakaian jawara Betawi.....	132
Gambar 27.	.Contoh pakaian jawara Betawi.....	132
Gambar 28.	Sketsa dan ekspresi wajah Haji Jauhar.....	133
Gambar 29.	Haji jauhar final design	134
Gambar 30.	Sketsa tokoh Van evel.....	135
Gambar 31.	Ekspresi wajah dan final design tokoh Van evel.....	136
Gambar 32.	Contoh pakaian meneer Belanda masa penjajahan	137
Gambar 33.	Final design karakter komandan Belanda	138
Gambar 34.	Para Centeng/ tukang pukul Betawi.....	139
Gambar 35.	Gambar 35. Karakter Centeng final design.....	139
Gambar 36.	Rumah adat Betawi	140
Gambar 37.	Sketsa Rumah adat Betawi.....	140
Gambar 38.	Rumah adat Betaw dalam cergam.....	141
Gambar 39.	Contoh rumah/bangunan Belanda di Indonesia	141
Gambar 40.	Contoh ornamen dan pilar bangunan Belanda di Indonesia.....	142
Gambar 41.	Penjaringan ide elemen tumbuhan pada cergam.....	143
Gambar 42.	Visualisasi langit dalam cergam.....	144
Gambar 43.	Transformasi background untuk cergam.....	144

Gambar 44.	Ornamen motif flora dan matahari serta gigi balang.....	145
Gambar 45.	motif gulungan kertas pada cergam.....	146
Gambar 47.	Sketsa dan layout halaman cergam.....	146
Gambar 48.	Sketsa dan layout cover cergam.....	170
Gambar 49.	Cover cergam keseluruhan.....	189
Gambar 50.	Cover cergam depan.....	190
Gambar 51.	Cover cergam belakang.....	190
Gambar 52.	Gambar seluruh halaman cergam.....	190
Gambar 52.	Gambar seluruh halaman cergam.....	191
Gambar 53.	Buku cergam.....	219
Gambar 54.	Poster.....	221
Gambar 55.	Sticker.....	222
Gambar 56.	Pembatas Buku.....	223
Gambar 57.	Kaos.....	223
Gambar 58.	Katalog.....	224



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hilangnya kebudayaan dalam suatu bangsa dapat mengakibatkan adanya akuisisi budaya dari bangsa lain, dan hal ini dapat merusak budaya bangsa itu sendiri. Indonesia yang memiliki begitu banyak kebudayaan dalam setiap penduduk dan masyarakatnya tidak boleh lalai dalam menjaga dan melestarikan kebudayaan itu sendiri, karena bangsa yang bisa mengingat, memperjuangkan, dan menghargai para pendahulunya merupakan ciri masyarakat yang mempunyai jiwa patriot terhadap bangsa dan tanah air mereka.

Seiring berkembang dan majunya zaman ini dan dimulainya regenerasi dalam suatu masyarakat, akan ada banyak hal-hal yang pastinya berubah salah satunya adalah budaya. Banyak hal yang pasti bisa merubah budaya dalam suatu masyarakat, dimulai dari hilangnya pola pikir manusia atau lupa akan budaya mereka seperti apa karena adanya gangguan dari luar yaitu masuknya budaya dari bangsa lain melalui beberapa segi, yaitu teknologi, *fashion*, dan *lifestyle*.

Tiga hal tersebut perlahan mulai masuk dan mempengaruhi pola pikir masyarakat seiring dengan berjalannya waktu. Dari hal teknologi misalnya, dengan berkembangnya pola pikir manusia maka terciptalah berbagai macam perangkat-perangkat canggih seperti komputer, *handphone*, kendaraan

bermesin, dan lain-lain. Dari segi *fashion*, gaya berpakaian zaman dahulu dengan zaman sekarang sangatlah berbeda, mulai dari corak, bahan, serta warnanya. Terakhir adalah *lifestyle*, hal inilah yang cepat sekali berubah dari suatu masyarakat, karena dalam *lifestyle* zaman sekarang banyak terdapat unsur dari luar yang dianggap sangat maju dan berkembang dibandingkan dengan *lifestyle* yang ada di wilayah mereka sendiri.

Masuknya budaya luar kedalam suatu bangsa dapat mengakibatkan lunturnya budaya yang telah ada, maka sepatutnya suatu bangsa jangan sampai melupakan budaya yang telah ada sejak zaman nenek moyang terdahulu, karena bangsa yang baik adalah bangsa yang tidak lupa akan budayanya. Sudah sepatutnya bangsa ini, yaitu Indonesia harus menjaga derajat dan martabat budayanya sendiri dari masuknya pengaruh dari pihak luar. Jika bukan bangsa sendiri maka siapa lagi? Dari seluruh masyarakat yang ada di Indonesia kaum pemudalah yang menjadi harapan bangsa, yaitu para pelajar. Dalam diri para pelajar wajib ditanamkan rasa patriotisme akan kebudayaan karena dalam masa belajar mereka harus mengetahui dan memahami seperti apa budaya bangsa ini lalu menjaga dan mengamalkannya disaat dewasa kelak.

Salah satu dari berbagai macam budaya di Indonesia yang mempunyai akulturasi budaya adalah kebudayaan Betawi. Kebudayaan ini memiliki banyak akulturasi karena pada zaman penjajahan dulu, banyak para penjajah asing masuk ke dalamnya, seperti pedagang-pedagang yang berasal dari Arab maupun Cina dan penjajah asing seperti bangsa Portugis dan Belanda yang lambat laun mulai mempengaruhi kehidupan rakyat pribumi disana. Masuknya

para penjajah asing serta para pedagang Cina dan Arab tersebut perlahan terjadi akulturasi budaya yang mulai terlihat, inilah cikal bakal terbentuknya kebudayaan Betawi.

Satu dari sekian banyak kebudayaan yang dimiliki Betawi dan paling menonjol adalah kesenian ondel-ondel. Dalam buku “Profil Seni Budaya Betawi (2009), dijelaskan bahwa ondel-ondel berbentuk boneka besar dengan kerangka anyaman bambu, tingginya 250cm dan garis tengah kurang dari 80 cm. Dibuat demikian agar pemikulnya yang berada di dalamnya bisa menggerakannya dengan leluasa. Rambutnya terbuat dari ijuk atau “*duk*” kata orang Betawi. Mukanya berbentuk topeng atau kedok dengan mata melotot. Agar lebih menarik di rambutnya diberi hiasan “kembang kelapa”.

Jenisnya ada dua : Laki-laki dengan wajah merah, berkumis melintang, berjenggot, beralis tebal, dan bercambang. Kadang-kadang diberi *caling*. Boneka ondel-ondel yang perempuan berwajah putih atau kuning atau kuning, bergincu, berbulu mata lentik, dan alis lancip. Kadang-kadang diberi tahi lalat. Pakaian ondel –ondel laki-laki biasanya warna gelap. Untuk perempuan dipilhkan warna cerah motif polos atau kembang-kembang. Keduanya mengenakan selendang (Yahya Andi Saputra & Nurzain, 2009 : 60).



Gambar 1. Ondel-ondel pria, salah satu kebudayaan yang dimiliki Suku Betawi
(sumber foto : Fahmi akbar, 26 Desember 2012).

Ondel-ondel adalah pertunjukan rakyat yang sudah berabad-abad terdapat di Jakarta dan sekitarnya, yang dewasa ini menjadi wilayah budaya Betawi. Ruchiat Rachmat (2000: 157) menjelaskan sejarah ondel-ondel terungkap dalam tulisan *W.Scot*, seorang pedagang Inggris yang pada awal abad ke tujuh belas berada di Banten, yang dikutip oleh *W. Fruin Mees* dalam bukunya yang berjudul *Geschiedenis Van Java*, (1920) Jilid II yang intinya kurang lebih sebagai berikut :

“Pada tahun 1605, iring-iringan Pangeran Jayakarta Wijayakrama untuk ikut merayakan pesta khitanan Pangeran Abdul Mafakhir yang tiga tahun sebelumnya dalam usia 7 tahun telah dinobatkan sebagai Sultan Banten menggantikan ayahandanya, Sultan Muhammad, yang wafat di Palembang, antara lain membawa boneka berbentuk raksasa (“een reus en een monster”).

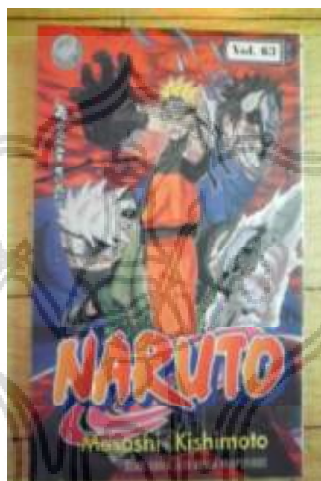
Tidak mustahil kalau yang dimaksud dengan boneka raksasa itu adalah apa yang dewasa ini dikenal sebagai ondel-ondel, yang pada zaman dahulu lazim dianggap perwujudan Danyang Desa, penolak mala petaka.

Ondel-ondel memiliki karakteristik yang khas. Sebagai catatan, dalam membuat disain ondel-ondel agar dapat menunjukkan ekspresi garang tetapi menyenangkan untuk dilihat, tidak mengesankan makhluk besar berwajah bodoh. Ondel-ondel tergolong salah satu bentuk teater tanpa tutur, karena pada mulanya dijadikan personifikasi leluhur atau nenek moyang, pelindung keselamatan kampung dan seisinya (RuchiatRachmat, 2000 : 157).

Setelah membaca tentang bagaimana ondel-ondel mulanya diciptakan, yaitu sebagai personifikasi leluhur dan sebagai simbol pelindung keselamatan kampung, maka ada hal yang menarik perhatian dan dapat dijadikan suatu ide, yaitu bagaimana jika sosok ondel-ondel yang dapat melindungi suatu kampung dan wilayahnya dari berbagai ancaman dan digambarkan sebagai sosok pahlawan dan panutan bagi mereka orang Betawi. Sebagai salah satu cara dari pengenalan akan kebudayaan Betawi terhadap anak-anak usia sekolah perlu dipikirkan cara yang tepat agar ondel-ondel yang notabene sudah hampir jarang terlihat di lingkungan mereka dapat diingat dan dapat dilestarikan kembali. Tujuannya agar tidak hanya sekedar mengetahui saja bahwa ondel-ondel itu hanya ada pada saat ulang tahun Kota Jakarta saja (tempat sekarang masyarakat Betawi bermukim sekarang).

Dari kesemuanya ini dapat diambil ide dan gagasan bagaimana jika sosok ondel-ondel dirancang kembali kedalam dunia modern sebagai sosok pahlawan yang gagah dan senantiasa membela tanah dan lingkungannya dari gangguan-gangguan yang ada, dan menjadikannya salah satu simbol dan kepercayaan masyarakat Betawi dengan sifat kesatrianya. Dalam beberapa

tahun belakangan terakhir, anak-anak usia sekolah biasanya hanya mengenal tokoh-tokoh superhero dari dunia luar saja seperti *Spiderman*, *Ironman*, *Batman*, *Naruto*, dan lain-lain. Tokoh superhero tersebut sudah banyak melekat di benak anak-anak zaman sekarang, akan tetapi apakah tokoh pahlawan serta maskot kebudayaan yang ada di Indonesia sudah mereka kenali. Hal inilah yang mulai menjadi perhatian belakangan ini.



Gambar 2. Komik NARUTO, salah satu cerita bertema superhero Jepang, terinspirasi dari budaya Jepang yaitu ninja. (sumber foto : Fahmi akbar, 25 Februari 2014)

Masuknya nama-nama tokohsuperhero dari luar yang notabene sudah melekat dibenak anak-anak zaman sekarang, maka bisa terjadinya suatu permasalahan yang telah dibahas sebelumnya, yaitu lupa dan pudarnya masyarakat akanbudayanya sendiri karena pengaruh luar. Hal ini tidak bisa dibiarkan terlalu lama dan secepatnya perlu dilakukan suatu penanaman budaya sejak dini agar mereka tidak lupa nenek moyang yang sudah menjaga warisan berharga ini selama bertahun-tahun.

Dalam hal ini, para mahasiswa perlu memikirkan bagaimana caranya agar para penerus bangsa terutama kaum pelajar dapat memahami betapa

pentingnya mengetahui dan menjaga kebudayaan yang ada di Indonesia. Hal lain yang harus diperhatikan adalah dapat menyadarkan mereka bahwa kebudayaan yang telah ada sekarang dapat dikenal oleh bangsa lain. Sebagai contoh adalah salah satu budaya kain batik yang telah diakui oleh dunia. Tugas lain yang patut dikerjakan adalah berpikir bagaimana caranya agar para pelajar menyukai dan mau memelihara kebudayaan mereka dengan komunikasi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan mereka saat ini.

Salah satu media yang bisa dibilang efektif adalah berkomunikasi dengan buku bergambar/ilustrasi. Buku dengan konten bergambar banyak diminati dan lebih mudah dipahami karena buku yang memiliki dua unsur, yaitu verbal dan visual (ilustrasi) didalamnya mempunyai sifat yang dapat mengajak kepada para pembacanya untuk membaca dan memahami gambar apa yang mereka lihat. Cara ini terbilang dapat lebih cepat dipahami daripada hanya membaca buku yang hanya berisi tulisan saja. Membaca buku dapat memberikan banyak manfaat, Aidh bin Abdullah al-Qarni (2005: 127), dalam bukunya “La Tahzan”, mengungkapkan tentang banyaknya manfaat membaca :

1. Membaca menghilangkan kecemasan dan kegundahan.
2. Ketika sibuk membaca, seseorang terhalang masuk ke dalam kebodohan.
3. Kebiasaan membaca membuat orang terlalu sibuk untuk bisa berhubungan dengan orang-orang malas dan tidak mau bekerja.

4. Dengan sering membaca, orang bisa mengembangkan keluwesan dan kefasihan dalam bertutur kata.
5. Membaca membantu mengembangkan pemikiran dan menjernihkan cara berpikir.
6. Membaca meningkatkan pengetahuan seseorang dan meningkatkan memori dan pemahaman.
7. Dengan membaca, orang mengambil manfaat dari pengalaman orang lain: kearifan orang bijaksana dan pemahaman para sarjana.
8. Dengan sering membaca, orang mengembangkan kemampuannya; baik untuk mendapat dan memproses ilmu pengetahuan maupun untuk mempelajari berbagai disiplin ilmu dan aplikasinya dalam hidup.
9. Membaca membantu seseorang untuk menyegarkan pemikirannya dari keruwetan dan menyelamatkan waktunya agar tidak sia-sia.
10. Dengan sering membaca, orang bisa menguasai banyak kata dan mempelajari berbagai tipe dan model kalimat; lebih lanjut lagi ia bisa meningkatkan kemampuannya untuk menyerap konsep dan untuk memahami apa yang tertulis “diantara baris demi baris” (memahami apa yang tersirat).

Sebagai seseorang yang mempunyai latar belakang orang Betawi, pastinya hal yang berkaitan tentang kebudayaannya sendiri akan sangat diperhatikan. Mempromosikan dan menjaga kebudayaan Betawi sudah bisa dikatakan sebagai seseorang yang patriotis dan loyal terhadap bangsanya sendiri. Lalu dengan latar belakang pendidikan sebagai mahasiswa Desain

Komunikasi Visual, tugas yang harus dipikirkan dan dikerjakan adalah bagaimana menggabungkan materi yang terdapat dalam salah satu kebudayaan Betawi ini (ondel-ondel) dengan cerita modern dan menjadikannya ke dalam sebuah ilustrasi yang dituang kedalam lembar-lembar halaman dengan hasil utama yaitu media cergam. Tentunya materi cergam ini tidak lepas dari nilai-nilai edukasi dan pendidikan di dalamnya, sehingga target audience, yaitu anak-anak dapat menyukai cergam ini dengan tujuan utama yaitu dapat menanamkan rasa patriotis dan bisa melestarikan kebudayaan mereka sendiri saat dewasa nanti.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku cerita bergambar Entong si Ondel-ondel, the Batavian peacekeeper yang sesuai dengan anak-anak sebagai suatu media pengenalan salah satu kebudayaan Betawi yaitu Ondel-ondel ?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan buku cerita bergambar ini adalah sebagai wadah atau media pengenalan salah satu kebudayaan Betawi, yaitu ondel-ondel melalui cerita kepahlawanan, dapat menanamkan nilai kecintaan terhadap suatu budaya, dan dapat mengambil manfaat yang baik dari cerita bertema pahlawan ini.

D. Manfaat Perancangan

1. Bagi masyarakat/Target Audience.

Membangkitkan kesadaran masyarakat khususnya para pelajar usia dini dan kaum muda sebagai pewaris kebudayaan yang diharapkan sebagai generasi penerus yang dapat mempertahankan kebudayaan yang ada di Bangsa ini. Serta merekalah yang akan mengangkat derajat bangsa ini nantinya dan menjaganya agar tidak adanya akuisisi budaya oleh negara lain. Serta dapat menciptakan referensi baru tentang sejarah ondel-ondel.

2. Bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

Manfaat perancangan buku cergam ini bagi mahasiswa adalah adanya suatu pembelajaran dan penemuan baru dalam menentukan komunikasi visual dan pendekatan yang tepat dalam membuat sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat langsung. Serta dapat mengasah kreatifitas / skill dalam berkarya dalam bidang yang telah geluti sekarang yaitu dunia desain.

3. Bagi Dunia Ilustrasi (perkomikan, ilustrasi, dan buku bacaan lainnya).

Terciptanya suatu kreasi hasil karya mahasiswa yang telah mampu menerapkan seluruh materi yang telah mereka pelajari selama ini didalam kuliah mereka, dan mampu membawa nama dunia seni rupa khususnya

ilustrasi dengan citra yang baik kepada masyarakat sekitar melalui cara-cara yang kreatif dalam berkomunikasi.

E. Lingkup Perancangan

Ruang lingkup perancangan dapat dibagi atas 3 hal,yaitu;

1. Perancangan ini dibatasi pada media buku cerita bergambar bertema superhero yang didalamnya terdapat cerita dan ilustrasi yang edukatif serta media-media promosi pendukung lainnya.
2. Secara geografis perancangan ini akan ditujukan kepada masyarakat umum yang ada di Indonesia terutama para pelajar-pelajar yang masih harus belajar akan kebudayaan.
3. Target perancangan (target audience).

Dalam hal ini target perancangan dapat diidentifikasi menjadi 4 bagian,yaitu ;

1) Demografi

Perancangan buku cerita bergambar ini ditujukan kepada para pelajar usia sekolah yaitu Sekolah Dasar sampai awal Sekolah Menengah Pertamadengan usia antara 7-12 tahun yang dianggap perlu belajar dan diingatkan kembali akan kebudayaan yang mereka punya. Serta masyarakat lainnya seperti pemuda-pemudi yang mulai lupa akan pelestarian kebudayaan mereka sendiri.

2) Geografi

Seluruh masyarakat yang berada dan tinggal di negara Indonesia khususnya di Jakarta yang menjadi rumah bagi Masyarakat Betawi.

3) Psikografi

Semua kalangan masyarakat dari menengah kebawah hingga keatas di Indonesia yang memiliki jiwa mau belajar akan kebudayaan bangsanya dan diharapkan mampu mempertahankan kebudayaan yang mereka miliki ini.

4) Studi Perilaku (Behaviour)

Studi perilaku akan dikhususkan kepada anak usia sekolah dasar antara umur 7-12 tahun yang mana pada umur-umur tersebut perilaku anak tersebut suka berimajinasi dan cenderung belum bisa mengatur ego nya sendiri. Pada umur ini juga anak sangat suka sekali membaca berbagai macam cerita seperti komik maupun cergam karena rasa pengetahuan yang ingin di dapat serta dituang dengan daya imajinasi yang tinggi.

F. Definisi Operasional

Dalam perancangan buku cerita bergambar yang bertema superhero ini, maksud dan penjelasan judul PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU CERITA BERGAMBAR ENTONG SI ONDEL-ONDEL, THE BATAVIAN PEACEKEEPER. dapat didefinisikan sebagai berikut;

1) Ilustrasi

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai image bitmap hingga karya foto (Adi Kusrianto, 2007: 140).

2) Gambar

Ensiklopedi Pendidikan (1982), menerangkan bahwa gambar merupakan salah satu jenis bahasa yang memungkinkan terjadinya komunikasi, yang diekspresikan lewat tanda dan simbol. Gambar dalam desain grafis punya kekuatan untuk: memikat perhatian audiens yang tepat, membangkitkan imajinasi, memperjelas problem yang rumit, memberi pengertian, menyimpan makna, memberi nilai tambah, mengekspresikan perasaan, menapikan karakter, membangkitkan rasa keindahan, menghadirkan suasana, merekam peristiwa, membujuk, mendidik, dan merepresentasikan apa yang kita gagas (Rene Arthur, 2009:23).

3) Cerita

Cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dll.); karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan orang; kejadian dsb. (baik yang

sebenarnya (yang sebenarnya terjadi maupun yang hanya rekaan belaka), (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1999: 186).

4) **Entong**

Entong merupakan sebutan yang biasa digunakan oleh masyarakat Betawi untuk memanggil/panggilan seorang anak laki-laki, biasanya dipanggil dengan singkatan “*tong*” saja.

5) **Ondel-ondel**

Ondel-ondel adalah semacam boneka yang terbuat dari bilah-bilah bambu yang diberi pakaian dan perhiasan seperti pengantin. Ukurannya ada yang besar dan ada yang sedang, biasanya terdiri dari ondel-ondel jantan dan betina. Ondel-ondel ini sudah diwariskan secara turun-temurun selama lebih dari lima generasi. Di samping itu ada suatu kepercayaan bahwa ondel-ondel tersebut mempunyai kekuatan magis yang dapat mengusir roh jahat dan menyembuhkan penyakit. Karena itulah maka pada hari-hari tertentu ondel-ondel perlu diberi sajian.

Cara mempertunjukannya ialah dengan menampilkan sepasang ondel-ondel besar yang terdiri dari ondel-ondel jantan dan betina. Di samping itu terdapat pula sepasang ondel-ondel berukuran sedang. Selanjutnya ada dua pasang atau lebih pemain-pemain berkedok atau bertopeng. Tariannya merupakan tari langkah dengan dilakukan secara improvisatoris. Adapun musik pengiringnya dapat berupa tanjidor, gambang kromong, gendang pencak, bahkan kalau perlu dapat pula qasidah.

Sampai sekarang ondel-ondel masih sering dipertunjukkan di Jakarta, khususnya apabila ada hajatan seperti sunatan, perkawinan atau pesta-pesta rakyat. Ondel-ondel merupakan khas Betawi yang pada akhirnya ini mulai dipopulerkan agar dapat terus hidup dan berkembang seperti halnya dengan kesenian daerah lainnya yang terdapat di Jakarta.(Budiaman, 1979 : 66-67).

6) **The Batavian Peacekeeper**

The Batavian Peacekeeper adalah kata dari Bahasa Inggris yang berarti Penjaga kedamaian kaum Betawi. Pemilihan kata ini dalam Bahasa Inggris dimaksudkan untuk memberikan kesan modern dan global dalam membuat cergam nantinya.

G. Metode Perancangan

A. Metode Pengumpulan Data

1. Kajian literatur

- A. Kajian tentang Ondel-ondel dan sejarahnya.
- B. Studi jenis/macam cerita bertema superhero.
- C. Studi tentang Sejarah masyarakat dan kebudayaan Betawi.

2. Dokumentasi

- a. Dokumentasi berbagai contoh Ondel-ondel yang ada sekarang melalui media foto, video, dan lain-lain.

- b. Dokumentasi objek-objek dan aksesoris yang dipakai Ondel-ondel serta perangkat yang bertema Betawi sebagai latar belakang cerita.

3. Wawancara

- a. Wawancara dengan salah satu pakar pelestari budaya Ondel-ondel di daerah Betawi/Jakarta.
- b. Wawancara dengan Salah satu ahli pembuat cerita bertema superhero yang ada di kawasan Lokal maupun Nasional guna mendapatkan pengalaman dan pelajaran.

B. Metode Analisis Data

Metode analisis data akan dilakukan dengan memakai analisis S.W.O.T ; Berdasarkan metodologi penelitian, maka diambil suatu proses dengan menggunakan analisis *S.W.O.T (Strength, Weakness, Opportunity, Threat)*, dan analisis dalam proses ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu ;

1. Analisis tentang pemilihan cergam

Cergam sebagai media berekspresi, bereksplorasi maupun berkesenian. kegiatan dalam membuat cergam/komik adalah kegiatan yang mengandung unsur berkesenian. Cergam juga merupakan sebagai produk hasil dari hasil berkesenian itu

2. Analisis tentang cerita Entong si ondel-ondel, the Batavian Peacekeeper

Cerita ini merupakan buah pemikiran dari percampuran budaya Betawi dan pemikiran modern melalui cerita bertemakan pahlawan.

C. Metode Konsep Desain

Metode-metode yang akan dijadikan konsep dalam perancangan ini adalah :

1. Inventarisasi data

1) Pengetahuan kebudayaan dan kehidupan masyarakat Betawi yang diketahui melalui ;

- a) Buku maupun media lainnya seperti Internet..
- b) Studi lapangan dengan mengunjungi Lembaga Kebudayaan Betawi serta perpustakaan daerah Jakarta.

2) Dokumentasi verbal maupun visual.

3) Media sejenis (cergam).

2. Analisis

3. Perancangan (verbal maupun visual).

D. Tahap perancangan

1. Eksplorasi gaya desain

Bentuk, warna, teknik dan penerapan aplikasi dalam komunikasi visual yang akan dipakai dalam perancangan ini.

2. Persiapan Materi

Mengumpulkan data verbal maupun visual tentang berbagai macam pernak-pernik Ondel-ondel dan aksesoris khas Betawi.

3. Layout awal (kasar)

Pembuatan konsep melalui sketsa kasar, mulai dari layout visual, teks, maupun ilustrasi dalam perancangan desain termasuk cover dan media pendukung lainnya.

4. Layout Komprehensif

Dari layout kasar yang telah dibuat, hasilnya adalah layout yang akan diterapkan dalam berbagai media dalam perancangan buku ilustrasi ini secara lengkap sesuai konsep, lalu dilakukan eksekusi dari tiap desain tersebut.

5. Pembuatan Dummy

Semua data yang telah dieksekusi dan tersusun dalam halaman-halaman, dibuat dengan skala kecil/replikanya, sebagai pedoman dalam proses desain dan produksinya.

6. Produksi

Hasil rancangan tersebut dimasukkan dalam serangkaian proses produksi, yang dilakukan oleh percetakan dan rumah produksi sampai menjadi bentuk komunikasi visual.

7. Finishing

Finishing merupakan tahap akhir dari perancangan yang akan dieksekusi langsung di media-media yang kita gunakan.