

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ILUSTRASI DENGAN KARAKTER
BERCORAK DAN BERTEKNIK BATIK
UNTUK NOVEL REPUBLIK RIMBA
KARYA RYAN SUGIARTO



PENCIPTAAN KARYA DESAIN

Oleh:
Lejar Daniartana Hukubun
NIM 1012014024

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
2015

Tugas Akhir Desain berjudul :

PERANCANGAN ILUSTRASI DENGAN KARAKTER BERCORAK DAN BERTEKNIK BATIK UNTUK NOVEL REPUBLIK RIMBA KARYA RYAN SUGIARTO diajukan oleh Lejar Daniartana Hukubun, NIM 1012014024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada 30 Juli 2015.

Pembimbing I/ Anggota

Drs. Asnar Zacky, M.Sn.
NIP. 19570807 198503 1 003

Pembimbing II/ Anggota

Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19700106 200801 1 017

Cognate/ Anggota

Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19810412 200604 1 004

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual/ Anggota

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

Ketua Jurusan Desain/ Ketua

Drs. Baskoro S.B., M.Sn.
NIP. 19650522 199203 1 003

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

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



Kupersembahkan untuk :

- Tuhan Yesus Kristus
- Kedua Orang Tua : Briggitta Tri Suerni dan Penias Simon Hukubun
 - Keluarga, Sahabat, Teman, dan Dosen
 - Kampus Tercinta ISI Yogyakarta

LEMBAR MOTIVASI

Dalam pergaulan dan kehidupan sehari – hari banyak motivasi yang dapat saya ambil diantaranya :

1. Saat membaca dinding beranda di Facebook:
Naruto aja tamat, masak kuliahmu enggak.
(Petrus Gogor Bangsa.,M.Sn)
2. Saat di perjalanan bersama pak Koskow:
Tidak ada karya yang jelek , namun hanya kurang maksimal.
(FX.Widyatmoko,S.Sn.,M.Sn)
3. Saat Lebaran tahun 2010 yang lalu :
Kunci kesuksesanmu terletak pada pekerjaan apa yang kamu cintai.
Buktikan hasil studimu di tahun 2014 ya. Salam.
(Prof. Martinus Dwi Marianto, MFA,Ph.D)
4. Mendapat nasehat :
Kesulitan dalam menghadapi Tugas Akhir dapat diatasi dengan usaha dan doa. Ora et Labora. Semua bisa dilewati.
(AC. Andre Tanama.,S.Sn, M.Sn)
5. Saat kunjungan ke rumah Psikolog Fr.Ferry Gamgenora.,S.psi
Butuh doa dan usaha yang sama – sama besar, dalam menyelesaikan babak demi babak kehidupan. Karena masa depan itu sebuah misteri. Dan semua yang terjadi atas hidupmu tidak ada yang namanya kebetulan.
(Psikolog Fr.Ferry Gamgenora.,S.Psi).
6. Karena aku lemah, maka aku harus kuat. – Alfred Alder.
7. Banyak orang yang membantu dan memotivasi, ada juga yang sebaliknya. Semua dapat dibalas dengan tiga kata, yakni: Doa, Usaha,dan Kesuksesan.
(Lejar Daniartana Hukubun).

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan nama :

Nama : Lejar Daniartana Hukubun
NIM : 101 201 4024
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Karya Tugas Akhir saya yang berjudul **PERANCANGAN ILUSTRASI DENGAN KARAKTER BERCORAK DAN BERTEKNIK BATIK UNTUK NOVEL REPUBLIK RIMBA KARYA RYAN SUGIARTO** yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya asli hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 6 Juni 2015

Lejar Daniartana Hukubun
NIM. 1012014024

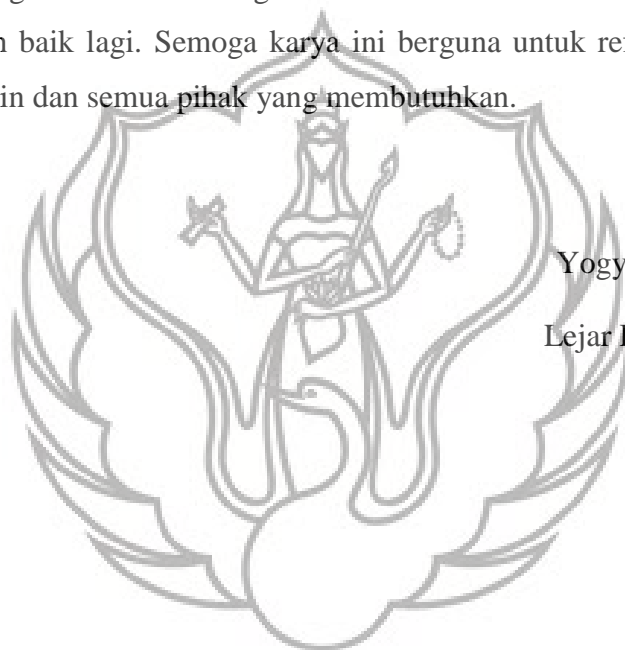
KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus. Atas segala kesempatan, waktu, kesehatan, dan semangat. Sehingga telah berhasil menyelesaikan perancangan ini pada waktunya. Tugas akhir ini merupakan sebuah kewajiban dan tanggung jawab dalam menyelesaikan studi pada program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.

Untuk segala kekurangan dan kelebihan, penulis mohon maaf sebesar – besarnya. Dengan senang hati menerima segala kritik dan saran untuk membangun karya ini menjadi lebih baik lagi. Semoga karya ini berguna untuk referensi Tugas Akhir mahasiswa lain dan semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 10 Juni 2015

Lejar Daniartana Hukubun



UCAPAN TERIMAKASIH

Ada pepatah di Cina mengatakan bahwa *Guru yang membukakan pintu dan muridlah yang memasukinya*. Perancangan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan baik dan lancar karena dukungan dari berbagai pihak. Karena itu ucapan terimakasih diberikan kepada:

1. Dr. M. Agus Burham, M.HUM, selaku Rektor ISI Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Suastiwi, M.Des, selaku Dekan FSR ISI Yogyakarta.
3. Bapak Drs. M. Umar Hadi, M.S selaku Dekan I FSR ISI Yogyakarta.
4. Bapak Baskoro Suryo Banindro selaku Ketua Jurusan Desain.
5. Bapak Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
6. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn., selaku dosen Pembimbing I, yang telah memberikan masukan, saran, kritik dan accnya yang luar biasa.
7. Bapak Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn., selaku dosen Pembimbing II, yang telah memberikan masukan, saran, kritik dan accnya yang luar biasa.
8. Bapak FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn., selaku pembina dalam teknis melayout, memberikan ide dan masukan yang hebat, serta teman dan sahabat yang menyenangkan.
9. Bapak Drs. IT Sumbo Tinarbuko, M. Sn., dan Ibu Hesti Rahayu, S.Sn., MA., atas bimbingan pengkajian Semiotika dan pengalaman mencabut sampah visualnya.
10. Bapak AC. Andre Tanama, S.Sn., M.Sn., sebagai teman dan sahabat yang telah memberikan banyak masukan, wawasan, support dan dukungan yang hebat.
11. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn, selaku dosen wali dan Cognate. Yang telah memberikan wawasan dan ide – ide dalam berkarya.
12. Bapak Prof. Dr. M Dwi Marianto, MFA, Ph.D., Ibu Rina Tawangasasi dan keluarga, atas support, doa, dan motivasinya yang hebat.
13. Frater Fery Gamgenora S.Psi dan kelompok doanya. Selaku guru agama, teman dan sahabat yang telah banyak memberikan semangat, motivasi dan dukungan yang luar biasa.
14. Ibuku Dra. Briggita Tri Suerni, M.Sn., atas segalanya yang luar biasa hebat.
15. Bapak dan Adikku, Penias Simon Hukubun dan Astika.
16. Keluarga (Alm) bapak Drs. Kasman KS Pilliang dan Duvrat Angelo, keluarga atas dukungan, wawasan dan masukannya.
17. Bapak (Alm). Drs. Lasiman M.Sn, atas kesempatan, bimbingan dan ilmu yang diberikan.
18. Bapak (Alm) Gandung Cobra atas segala masukan, wawasan seni melalui berbagai undangan pamerannya.
19. Teman – teman ibu dari PPPPTK Seni dan Budaya (Pak Banu Arsana, Pak Dr. Agung Suryahadi, Mas Bowo, Mas Agung, dan semua teman-teman lain yang sudah banyak membantu.)
20. Mas Ajar Ardianto (Seni Patung '08), Dohran Usman (DKV'08), I Wayan Adi Putra (Interior '07), David Mbetete (Vokal '10), Joko Sudibyo (Tari '08), Ade Putra Lestari (DKV'10). Terimakasih banyak atas segala

perhatian, pertemanan, persahabatan, kos-kosan nya dan bimbingan belajar masuk ISI.

21. Teman – teman seangkatan DKV Taling – Tarung DKV 2010, teman-teman satu Fakultas Seni Rupa 2010 dan teman-teman satu institut 2010, kalian luar biasa.
22. Grasianus Suryo Pramono atas persahabatan, pertemanan, berbagai sering, diskusi dan pinjaman internetmu.
23. Teman – teman ahli photosop yang sudah banyak memberikan sharing ilmunya. (Yeriko Naektua Purba, Mas Herda, Tomas Geris dari Lituania, Regio Pratama, Mas Agung PPPPTK-SB, Leonardus Rudi, dll). Kalian sungguh luar biasa.
24. Teman – teman RKSD (Ruang Kelas SD) Art Space anggota lama: Rengga, Mas Jafin, Mas Ucok, Lukman, Akbar, Mas Ragil, Mas Andres dll., terimakasih atas masukan, saran, sharing pengalaman, support dan doa kalian.
25. Mas Rendi atas pertemanan, teman curhat, dan dukungan dalam bentuk apa saja. Tidak lupa Mas Eko dan Leonardus Rudi atas bantuan fotonya sekaligus display pameran.
26. Komunitas yang pernah saya ikuti KMK ISI, IKMT ISI, DDF ISI, Misdinar St.Don Bosco GBM, Mudika Ketanggungan, Mudika Pugeran, dll., terimakasih atas segalanya.
27. Berbagai narasumber GBRAY Murdokusumo, Bpk. Dr.Junaidi.Skar.,M.Hum. dosen Pedalangan ISI Yogya, Ki Ledjar Subroto, dan berbagai narasumber lain yang tak bisa saya sebutkan satu per satu.
28. Mas Dito atas koreksian penulisan tugas akhir, semua masukan dan saran – sarannya.
29. Sanggar Batik Hery S. (Pak Hery, Bu Hery, Mas Tono, Mas Eddi, Mbak Sar, Mbak Sinem dan semua karyawan), yang sudah membantu dalam teknis membatik dan pewarnaannya.
30. Bapak Supri dan keluarga atas bimbel batik remasolnya, Bu Timan dan Pak Timan, ibu – ibu batik Kraton Tamanan atas segala bantuannya dalam teknis membatik.
31. Dalam tulisan ini saya berusaha mengingat semua yang sudah banyak membantu dari awal perkuliahan hingga sampai pada akhirnya. Saya mengucapkan syukur dan terimakasih atas segala pihak yang sudah banyak membantu yang belum bisa saya ingat satu persatu. Semoga Tuhan memberikan rahmat kesehatan dan kelancaran hidup.

UCAPAN TERIMAKASIH

Secara khusus kami sampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada penulis

Novel “Rebuplik Rimba”

Mas Ryan Sugiarto



ABSTRAK

PERANCANGAN ILUSTRASI DENGAN KARAKTER BERCORAK DAN BERTEKNIK BATIK UNTUK NOVEL REPUBLIK RIMBA KARYA RYAN SUGIARTO

Oleh Lejar Daniartana Hukubun

Republik Rimba adalah novel yang menceritakan tentang kisah politik yang ada di Indonesia. Namun latar, setting dan tempat dibuat menyerupai rimba atau hutan. Begitu pula dengan tokoh – tokoh yang ada di sana. Cerita ini memuat hal – hal yang buruk yang dilakukan oleh para pejabat rimba yang dipimpin oleh Singa Raja dan para pembantunya seperti Anfox, Kadal, Tikus, dan Beruang. Dengan cara melakukan korupsi, pencurian, membohongi rakyat, tidak bertanggung jawab menjalankan tugas dan lain – lainnya.

Perancangan ilustrasi untuk novel Republik Rimba dengan tokoh-tokoh tersebut dibuat menggunakan corak dan teknik batik manual dengan canting, yang bertujuan untuk melestarikan, mengapresiasi, dan mengeksplor budaya yang khas dari Indonesia, dipadukan dengan teknologi (desain tata letak buku), namun tetap mempertimbangkan estetik, komunikatif dan khas dalam penyampaian isi. Ilustrasi teknik batik dapat memperkaya wacana DKV saat ini hingga masa depan. Ilustrasi yang diciptakan memuat tentang politik, imajinasi moral, makna dan gaya motif batik yang terus dikembangkan. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan pendidikan anti korupsi, pendidikan politik, dan menumbuhkan minat baca.

Kata kunci : ilustrasi, corak dan teknik batik, Novel Republik Rimba.

Abstract

ILLUSTRATION DESIGN IN BATIK CHARACTER AND TECHNIQUE FOR "REPUBLIK RIMBA" - A NOVEL BY RYAN SUGIARTO

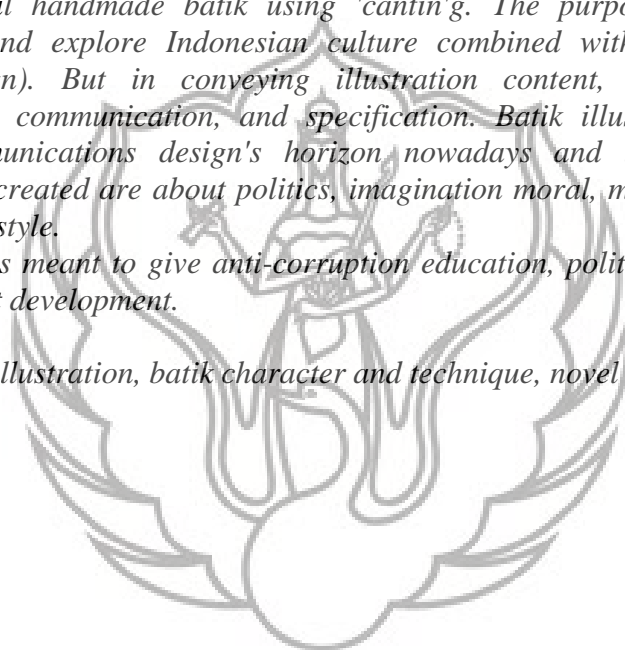
By Lejar Daniartana Hukubun

The Republik Rimba novel tells about current political issues in Indonesia, which are reflected by the characters who lead this republic. The bad things are done by Singa Raja, the leader of the jungle, and his assistants such as the Anfox, the Lizard, the Rat, and the Bear. What they have done is doing corruption, stealing, telling lies to the society, doing irresponsible act, etc.

The illustration design for this novel, including the main characters, adopt typical and technical handmade batik using 'cantin'g. The purpose is to conserve, appreciate and explore Indonesian culture combined with technology (book layout design). But in conveying illustration content, it still considered aesthetically, communication, and specification. Batik illustration can enrich visual communications design's horizon nowadays and in the future. The illustrations created are about politics, imagination moral, meaning and develop type of batik style.

This design is meant to give anti-corruption education, political awareness, and reading habit development.

Key words : illustration, batik character and technique, novel of Republik Rimba.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Perancangan	8
D. Batas Lingkup Perancangan.....	8
E. Manfaat Hasil Perancangan.....	8
F. Metode Perancangan.....	9
G. Metode Pengumpulan data.....	9
H. Metode Analisis Data	10
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	11
A. Perihal Sastra.....	11
1. Pengertian Sastra.....	11
2. Batasan Sastra	11
3. Hakekat Sastra.....	19
4. Manfaat Karya Sastra.....	13

5. Sastra sebagai Karya Seni.....	13
B. Perihal Novel.....	14
C. Perihal Politik.....	16
1. Andi Mallarangeng	16
2. Ratu Atut Chosiyah.....	19
3. Susno Duaji.....	22
C. Perihal Batik.....	26
1. Pengertian Batik.....	27
2. Pengertian Motif.....	27
3. Perancangan Batik.....	28
4. Pengertian Batik Tradisional	29
5. Makna Estetis dan Simbolik Batik Tradisional	31
6. Batik Larangan Keraton Yogyakarta dan Keraton Surakarta.....	31
7. Batik dan Perkembangannya.....	40
D. Perihal Ilustrasi	47
E. Perihal Kaver.....	50
F. Proses Membatik.....	52
BAB III KONSEP PERANCANGAN	56
A. Tujuan Perancangan	56
1. Deskripsi Tema	56
2. Sinopsis	57
3. Deskripsi Arah Bentuk.....	64
B. Strategi Kreatif	73
C. Pendekatan Kreatif	61
1. Tujuan Kreatif	62
2. Strategi Kreatif	63
3. Pendekatan Kreatif.....	74
BAB IV STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN.....	77
A. Data Visual.....	77
0. Penggalan Surga.....	77
1. Singa Raja	79

2. Burung Penjak dan Kawannya	81
3. Kaum Kadal.....	83
4. Rapat Besar.....	85
5. Cicak Versus Buaya.....	85
6. Burung Manyar.....	87
7. Fox Inc.....	88
8. Banteng Beradu Lagi.....	89
9. Kancil Penunggu Pohon Munggur.....	91
10. Kisruh Pemilihan.....	92
11. Politik Macak.....	93
12. Ulah Para Fox.....	94
13. Pencoblosan.....	95
14. Kemenangan Sang singa.....	96
15. Laku Teror.....	97
16. Tanah Bergerak.....	99
17. Pelantikan Dewan Rimba	100
18. Cicak.....	101
19. Perebutan Ketua Pohon Munggur.....	103
20. Lumpur.....	104
21. Bagi - bagi Jatah.....	105
22. Yang Terlupakan.....	107
23. Pengkhianatan Kaum Rimba.....	109
24. Padepokan Menghasilkan Mesin Pekerja.....	110
25. Kotak Ajaib dan Burung Warta.....	111
26. Penasbihan Sang singa Raja.....	113
27. Para Pembantu Sang Singa Raja.....	115
28. Penggarongan Republik Rimba.....	117
29. Kemelaratan Rakyat Rimba.....	119
30. Lemahnya Kebudayaan Rakyat.....	121
31. 100 Hari Kerja.....	122
32. Bersatu Menuju Keotoriteran	124
33. Rakyat Merapatkan Barisan.....	125

34. Studi Gaya Ilustrasi.....	126
35. Studi Tipografi.....	127
B. Hasil Perancangan.....	128
1. Drop Cup Republik Rimba.....	128
2. Desain Sampul Novel Republik Rimba.....	132
3. Desain Isi (Layout) Novel Republik Rimba	133-176
4. Media Pendukung	177-179
BAB V PENUTUP	180
A. Kesimpulan	180
B. Saran.....	181
DAFTAR PUSTAKA	182
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Sore Keseratus.....	13
Gambar 2.2 : Ikan dengan Teknik Batik	14
Gambar 2.3 : Cover Majalah detik Edisi 10-12 desember 2012.....	17
Gambar 2.4 : Proyek Hambalang.....	18
Gambar 2.5 : R Atut Chosiyah, Majalah Detik Ed. 7 – 13 Oktober 2013....	19
Gambar 2.6 : R Atut Chosiyah, Majalah Detik Ed.14 - 20 Oktober 2013	20
Gambar 2.7 : Susno Duaji dengan Seragam Polisi	23
Gambar 2.8 : Susno Duaji, Majalah Detik Edisi 14 - 20 Oktober 2013	25
Gambar 2.9 : Contoh Motif batik dengan Motif Pokok, Pengisi ,Isen.....	28
Gambar 2.10 : Motif batik Kratonan.....	30
Gambar 2.11 : 8 Motif Batik Larangan Kraton Yogyakarta	32
Gambar 2.12 : Motif Kawung	32
Gambar 2.13 : Motif Parang.....	34
Gambar 2.14 : Motif Parang dan Inspirasi Motif Parang.....	35
Gambar 2.15 : Motif Parang Barong dan Parang Khilithik.....	35
Gambar 2.16 : Wawancara dengan GBRAY Murdokusumo.....	36
Gambar 2.17 : Motif cemukiran.....	36
Gambar 2.18 : Motif Sawat.....	37
Gambar 2.19 : Motif Udan Liris	38
Gambar 2.20 : Motif semen	38
Gambar 2.21 : Motif Alas-alasan.....	40
Gambar 2.22 : Contoh Busana Pria, Wanita, dan anak.....	41
Gambar 2.23 : Komik Teknik Batik Karya Bambang T Wijaksono.....	42
Gambar 2.24 : Bambang T Wijaksono dan Lejar Daniartana H.....	42
Gambar 2.25 : Ryan Sugiarto dan Lejar Daniartana H.....	42

Gambar 2.26 : Contoh Penerapan Batik Pada Produk Kerajinan.....	44
Gambar 2.27 : Penggunaan Motif Batik Pada Arsitektur	45
Gambar 2.28 : Penerapan Batik Pada Kereta Api	45
Gambar 2.29 : Mobil Batik dan Vespa Batik.....	46
Gambar 2.30 : Sepeda Motor Batik, Sepeda Gunung dan Vespa Batik.....	46
Gambar 2.31 : Batik Pada Kostum Jersey PSIM FC Yogyakarta.....	46
Gambar 2.32 : Batik Pada Kostum Jersey PERSIBA BANTUL.....	47
Gambar 2.33 : Batik pada kostum Jersey PERSIPURA JAYAPURA FC ...	47
Gambar 2.34 : Ilustrasi Pada Salah Satu Karya Sastra 1.....	47
Gambar 2.35 : Ilustrasi Pada Salah Satu Karya Sastra 2.....	48
Gambar 2.36 : Ilustrasi Pada Lembar Opini	48
Gambar 2.37 : Kaos Njawani “Kill Koruptor”.....	49
Gambar 2.38 : Ibu Ani Yudhoyono dan Iwan Tirta Mambatik Bersama.....	50
Gambar 2.39 : Ketel untuk Proses Batik.....	52
Gambar 2.40 : Nyoret.....	53
Gambar 2.41 : Nglowong.....	50
Gambar 2.42 : Nembok.....	50
Gambar 2.43 : Medel.....	54
Gambar 2.44 : <i>Ngerok</i> atau <i>Nglorod</i>	54
Gambar 2.45 : Mbironi.....	54
Gambar 2.46 : Nyolet.....	55
Gambar 2. 47 : Nyoga.....	55
Gambar 3.1 : Proses Tahapan Mambatik Novel Republik Rimba.....	68
Gambar 3.2: Aerovias Brasil NF.....	69
Gambar 3.3: Tipografi Hewan	69
Gambar 3.4 : Font Trojan Pro	70
Gambar 3.5 : Font Garamont	70
Gambar 3.6 : Kaver Republik Rimba.....	72
Gambar 4.1 : Ide dan Hasil Perancangan Gunungan	78
Gambar 4.2 : Ide dan Perancangan Penggalan Surga	96
Gambar 4.3 : Ide dan Perancangan Singa Raja	80

Gambar 4.4 : Ide dan Perancangan Burung Prenjak	82
Gambar 4.5 : Ide dan Perancangan Kadal	97
Gambar 4.6 : Ide dan Perancangan Rapat Besar	85
Gambar 4.7 : Ide dan Perancangan Cicak Versus Buaya.....	86
Gambar 4.8 : Ide dan Perancangan Burung Manyar	87
Gambar 4.9 : Ide dan Perancangan Fox Inc	89
Gambar 4.10 : Ide dan Perancangan Banteng Beradu Lagi	90
Gambar 4.11 : Ide dan Perancangan Kancil Penunggu Pohon Munggur.....	91
Gambar 4.12 : Ide dan Perancangan Kisruh Pemilihan	92
Gambar 4.13 : Ide dan Perancangan politik Macak	93
Gambar 4.14 : Ide dan Perancangan Ulah Para Fox	94
Gambar 4.15 : Ide dan Perancangan Pencoblosan	95
Gambar 4.16 : Kemenangan Sang Singa.....	96
Gambar 4.17 : Ide dan Perancangan Laku Teror	98
Gambar 4.18 : Ide dan Perancangan Tanah Bergerak.....	99
Gambar 4.19 : Ide dan Perancangan Pelantikan Dewan Rimba.....	100
Gambar 4.20 : Ide dan Perancangan Buaya Menangkap Cicak.....	102
Gambar 4.21 : Ide dan Perancangan Perebutan Ketua Pohon Munggur.....	103
Gambar 4.22 : Ide dan Perancangan Lumpur.....	104
Gambar 4.23 : Ide dan Perancangan Bagi-bagi Jatah	106
Gambar 4.24 : Ide dan Perancangan Kuda, Lebag (Yang Terlupakan)	108
Gambar 4.25 : Ide dan Perancangan Pengkhianatan Kaum Rimba	109
Gambar 4.26 : Ide dan Perancangan Padepokan Menghasilkan Mesin Pekerja.....	110
Gambar 4.27 : Ide dan Perancangan Kotak Ajaib dan Burung Warta	112
Gambar 4.28 : Ide dan Perancangan Penasbihan Sang Singa Raja.....	114
Gambar 4.29 : Ide dan Perancangan Para Pembantu Singa Raja.....	115
Gambar 4.30 : Ide dan Perancangan Penggarongan Republik Rimba	116
Gambar 4.31 : Ide dan Perancangan Kemelarana Rakyat Rimba	120
Gambar 4.32 : Ide dan Perancangan Lemahnya Kebudayaan Rakyat Rimba.....	121
Gambar 4.33 : Ide dan Perancangan 100 Hari Kerja	123

Gambar 4.34 : Ide dan Perancangan Bersatu Menuju Keotoriteran.....	124
Gambar 4.35 : Ide dan Perancangan Rakyat Merapatkan Barisan.....	125
Gambar 4.36 : Studi Gaya Ilustrasi	127
Gambar 4.37 : Studi Tipografi	127
Gambar 4.39 : Drop Cap A-Z.....	128-132
Gambar 4.40 : Desain Sampul Novel Republik Rimba.....	132
Gambar 4.41 : Media Pendukung	177-179



TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ILUSTRASI DENGAN KARAKTER
BERCORAK DAN BERTEKNIK BATIK
UNTUK NOVEL REPUBLIK RIMBA
KARYA RYAN SUGIARTO



PENCIPTAAN KARYA DESAIN

Oleh:
Lejar Daniartana Hukubun

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2015

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang demokratis, di dalam negeri yang terdiri dari Sabang sampai Merauke. Negeri yang merdeka pada tanggal 17 Agustus 1945 ini terletak diantara 2 benua yakni Asia dan Australia, dan diapit oleh 2 samudra yakni Indonesia dan Australia. Posisinya yang sangat strategis dan ideal ini, banyak orang memanfaatkan untuk berbagai kepentingan positif untuk ekonomi, politik dan militer. Tanah di negeri yang mempunyai bendera merah dan putih ini, memiliki unsur tanah yang sangat subur dan kaya akan berbagai tambang. Negeri ini juga penghasil utama pertanian seperti kopra, kopi, minyak sawit, jagung, kentang, kacang, beras, tembakau, teh, karet, rempah – rempah, buah, sayur dan lain- lainnya. Dari hasil hutannya Indonesia juga kaya akan rotan, kayu lapis, buah tengkawang, kayu jati dan kayu hitam. Dilengkapi juga kekayaan laut yang letaknya diantara pulau yang satu dengan pulau yang lainnya. Contohnya berbagai jenis ikan laut, rumput laut, udang dan mutiara. Berbagai pertambangan juga terdapat dalam negeri ini contohnya minyak bumi, gas alam, bauksit, batu bara, nikel, tembaga, bijih besi, mangan, timah hitam dan lain – lainnya. Industri di Indonesia ini juga terbilang lengkap seperti kayu lapis, semen, baja, kaca, tekstil, makanan kaleng, pakaian jadi, sepatu, barang kerajinan, pupuk buatan dan lain sebagainya.

Bangsa ini juga memiliki ratusan suku bangsa, yang diantaranya memiliki adat dan tradisi yang berbeda beda, bahasa daerah yang berbeda, agama yang berbeda - beda, ratusan dialeg dan logat bahasa yang berbeda - beda satu dengan yang lain. Sebagian besar penduduk bekerja sebagai petani dengan ladangnya yang luas. Modernisasi terutama pada bidang

pendidikan juga terbilang maju, namun tradisi lama dan berbagai kesenian di negeri ini tetap terjaga.

Yang membuat istimewanya lagi Indonesia juga memiliki pulau terbesar ke dua di dunia yakni pulau Irian Jaya. Garis Katulistiwa juga melewati negeri ini, sehingga banyak negara tetangga yang menganggap bahwa negeri ini adalah kepulauan surga dan harta karun Asia. Bangsa ini dipimpin oleh seorang Presiden dan seorang wakil Presiden. Secara otomatis dunia politik pasti ada dalam negara ini.

Presiden yang memerintah di Indonesia ini diberi jatah hanya lima tahun sekali, sebagai tugas dari MPR. Dalam kesehariannya pemimpin negeri ini berkewajiban menjalankan tugasnya yakni menjalankan GBHN (Garis Besar Haluan Negara) dan menyejahterakan rakyatnya. Dalam menjalankan tugasnya Presiden akan dibantu oleh sejumlah Menteri yang didampingi oleh DPR (Dewan Perwakilan Rakyat). Disamping itu 27 Gubernur yang mewakili 27 propinsi di Indonesia, juga akan membantu Presiden dalam melaksanakan tugasnya. Sedangkan dibawah propinsi sendiri memiliki kabupaten atau kota madya yang dipimpin oleh Bupati dan Walikota. Dibawah Walikota sendiri membawahi Kecamatan, Desa, atau Dusun yang dipimpin oleh seorang Lurah.

Karena negara ini adalah negara demokratis yang dipimpin oleh seorang Presiden. Maka negeri ini tidak lepas dari yang namanya politik. Dalam masa pemilihan pemimpin negeri ini banyak terdapat partai politik, yang berlomba – lomba menarik perhatian masyarakat. Agar masyarakat banyak yang memilih partai – partai tersebut. Negara kita ini adalah negara demokrasi yang bertujuan juga untuk meningkatkan stabilitas politik. Kini politik dalam kampus, demonstrasi, pemogokan ataupun boikot sudah dilarang. Segala perbedaan dan selisih dalam pemerintahan ini diselesaikan dengan cara musyawarah. Berbagai kritik dalam pemerintahan yang terjadi saat – saat ini bukan untuk menjatuhkan pemerintahan namun untuk menyempurnakan program yang telah dipakai bersama.

Politik sendiri mempunyai berbagai macam arti dan definisinya masing-masing. Pada umumnya politik mempunyai arti berbagai macam – macam kegiatan dalam sebuah negara. Politik sendiri juga mempunyai arti yakni bermacam – macam kegiatan bisa dalam negara atau sistem politik. Yang kaitannya bertujuan untuk menentukan tujuan sebuah negara dan melaksanakannya. Dalam setiap pengambilan keputusan tentang tujuan negara atau sistem politik, pasti mengadakan seleksi dari berbagai alternatif yang sudah ditawarkan. Dan yang terpilih nanti harapannya sesuai dengan skala prioritas, sesuai kebutuhan rakyat dan sejalan dengan visi dan misi dari tujuan negara dan sistem politik.

Dalam melaksanakan tugasnya, hal yang paling penting adalah mengenai kebijaksanaan umum yang terdiri dari pengaturan dan alokasi dari sumber – sumber yang ada. Agar kebijaksanaan umum tersebut lancar dilaksanakan maka diperlukan juga kekuasaan (power) dan kewenangan (authority). Di dalam kewenangan terdapat kerja sama dan menyelesaikan konflik yang timbul dalam proses politik ini. Ada dua cara penyelesaian konflik diantaranya adalah persuasi yakni meyakinkan dan paksaan atau sering disebut dengan (coercion).

Politik sendiri terkait dengan tujuan dari seluruh masyarakat dan berbagai kegiatan dari bermacam – macam kelompok termasuk partai politik dan kegiatan seseorang. Perbedaan dalam definisi kelompok ini, karena sebagian orang hanya melihat dari satu aspek atau unsur politiknya saja. Dan unsur – unsur tersebut terdiri dari Negara, Kekuasaan, Pengambilan Keputusan, Kebijakan, dan Pembagian / Alokasi. Negara adalah suatu organisasi yang berkuasa dalam sebuah wilayah, sifat kekuasaannya tinggi, resmi dan ditaati oleh seluruh rakyatnya. Sedangkan arti dari kekuasaan adalah suatu kelebihan dari seseorang atau kelompok, untuk mempengaruhi tingkah laku orang atau kelompok lain sesuai dari keinginan pelaku.

Berbeda pula dengan pengambilan keputusan, pengambilan keputusan ini mempunyai arti yakni membuat pilihan diantara beberapa alternatif, diawali dengan menunjukkan pada proses yang terjadi sampai keputusan tersebut tercapai. Dan hasil dari proses tersebut ditetapkan sebagai kebijaksanaan pemerintah. Berbeda halnya dengan arti kebijakan umum yakni kumpulan keputusan yang diambil oleh seseorang atau kelompok politik dalam usahanya memilih cara dan tujuan untuk mencapai cita – cita dari tujuan tersebut. Sedangkan yang dimaksud dari pembagian disini adalah pembagian dan penjatahan dari nilai – nilai dalam masyarakat.

Berbagai kalangan berlomba – lomba untuk menjadi seorang pemimpin atau anggota parlemen. Setelah mereka terpilih banyak janji dan kewajiban yang tidak ditepati secara bijaksana. Karena kekayaan dan jabatan seolah menjadi racun yang mengotori pikiran mereka. Mereka lupa akan harapan dan cita – cita dari rakyat, yang sudah digantungkan pada jabatan mereka. Rakyat harus menerima kenyataan pahit yang tak sesuai dengan harapan mereka selama 5 tahun. Hal tersebut dikritik oleh banyak orang dengan berbagai media contohnya mural, kritikan dalam surat kabar, media massa, termasuk sastra. Salah satu tokoh yang telah mencoba mengkritik hal ini adalah Ryan Sugiarto, melalui novelnya yang berjudul “Republik Rimba”. Dalam buku tersebut dia menuliskan berbagai kejadian politik yang ada di negeri Indonesia ini, dengan menghewankan nama – nama tokoh itu. Hidup dalam sebuah negeri yang berbentuk hutan belantara. Republik kita diibaratkan seperti sebuah rimba. Di sana dikisahkan banyak peristiwa yang jauh dari kebaikan dalam derajat hukum rimba. Pihak yang dapat berkuasa dalam republik ini adalah kaum yang kuat, harta yang melimpah, dan kron-kroni yang sangat kompak. Sebuah pencitraan yang baik justru berubah menjadi senjata.

Novel karangan Ryan Sugiarto yang berjudul *Republik Rimba* bercerita tentang bagaimana kompleksnya kehidupan para binatang dalam sebuah rimba. Ada salah satu pemimpin mereka yang bernama Singa ingin

menguasai rimba ini sampai yang kedua kalinya. Kaum Kadal dipercaya oleh Singa untuk mengatur jalannya pemilihan raja baru. Maka direncanakanlah berbagai hal untuk memenangkan si Singa. Walaupun banyak rakyat yang tidak terima dengan segala ulah kadal selama ini, namun Kadal sendiri tidak mau tahu dan menyepelekan hal ini. Sekumpulan Rubah yang ikut dalam kepanitiaan diwakili oleh Anfox dan Rifox diberi tugas untuk merancang kampanye. Keluarga Beruang siap menjadi pemasok dana terbesar dalam kampanye ini. Hewan-hewan lain pun siap mengikuti pemilihan raja baru dan berupaya memenangkan si Singa, mereka berperan sebagai *teliksandi*, diantaranya adalah burung-burung pewarta dan binatang-binatang *bromocorah*.

Di tengah kesibukan pemilihan raja baru ada juga sekelompok burung Manyar yang selalu mengasah ilmu beserta ideologinya. Ilmu yang tinggi hanya untuk mengibuli. Sekelompok burung Manyar tersebut selalu membaca banyak buku, namun mulutnya selalu bungkam. Mereka tidak mau tahu persoalan yang tengah melanda rimbanya. Hal itu semua menjadi tidak berarti. Mereka semua diajarkan untuk selalu teguh dalam memegang prinsip. Mereka menentang juga anak-anak rimba yang suka hura-hura, konsumtif, dan berpikiran pragmatis.

Tak lama kemudian Sang Raja Singa pun sukses terpilih menjadi raja rimba untuk kedua kalinya. Semua hewan yang telah membantunya diberi jatah kedudukan masing-masing sesuai dengan permintaan mereka. Sementara itu sekelompok binatang yang belajar di padepokan malah berkhianat pada idealisme mereka. Perubahan sikap juga terjadi dalam diri mereka, menjadi pragmatis dan individualis. Mereka semua malah terjebak dalam pemerintahan Singa yang korupsi.

Politik di *Republik Rimba* mirip dengan tingkah laku politik di negeri Indonesia saat ini. Antara pihak satu dengan pihak yang lainnya saling sikut, saling jegal, dan senang menciptakan hal-hal kebohongan. Penulis novel *Republik Rimba* berusaha membawa kita pada dunia binatang yang kehidupannya hampir mirip dengan realitas kehidupan politik pada

negeri ini secara karikatural. Di dalamnya terdapat kisah tentang sikap seorang pemimpin rimba, kroninya, dan intrik-intrik kekuasaan. Kisah tentang rakyat jelata diwakili dengan *Burung Prejak, pencoblosan yang terlupakan, lumpur, kemelaratan rakyat rimba*.

Proses kreatifnya dimulai dari membuat cerita fiksi atas segala kejadian politik yang fenomenal di bangsa ini. Sekaligus mengganti nama asli dengan nama hewan yang cocok misalnya Singa Raja sebagai presiden, Beruang sebagai kapitalis lokal, Burung Perwarta wartawan beserta dengan tokoh-tokoh (politik) lainnya. Penulis novel *Republik Rimba* berusaha membuat rekam jejak dinamika perpolitikan di negeri ini. Kini jalan kritik ilmiah dan media massa belum cukup, karena semuanya tunduk pada penguasa. Maka dipikirkan tokoh fabel untuk menjangkau banyak pembaca. Pemimpin di negeri kita ini tidak mengandalkan adat kemanusiaan, hanya adat kebinatangan yang mereka pegang. Maka hal ini cocok diibaratkan seperti dunia binatang.

Cerita ini dibuat untuk mengingatkan kita tentang peristiwa besar dalam negeri kita ini. Karena kelemahan manusia adalah lupa sedangkan media yang begitu larut dengan hingar-bingar peristiwa maka penting untuk diabadikan lewat tulisan. Setiap berita yang besar pasti ditutup dengan peristiwa yang besar juga. Teks pada setiap tulisan ini memiliki kemampuan untuk mengungkapkan kejadian yang secara nyata terjadi pada dunia politik di negeri ini.

Menurut penulis ada dampak positif dan negatif dari adanya Republik rimba ini dampak positif diantaranya adalah memunculkan karya sastra politik, memunculkan inspirasi karya sastra, menyadarkan tindakan korupsi adalah perilaku binatang, memudahkan masyarakat untuk memahami korupsi dalam bentuk novel, dan menyadarkan korupsi adalah tindakan yang baik. Dari sisi negatifnya ada tiga yakni, adanya sindiran yang secara tidak langsung kepada orang yang bersangkutan, menimbulkan kekuatiran pihak – pihak yang tidak terima dan menimbulkan kritik – kritik yang tidak membangun.

Problem yang penulis temukan disini merupakan sebagian permasalahan yang penulis temukan dalam novel tersebut, hanya terdapat tulisan sastra layout yang sederhana, belum ada ilustrasi dalam cerita, belum ada ilustrasi pendukung layout. Sehingga terkesan membosankan, bagi orang yang tidak gemar membaca. Pada bagian judul headline sebaiknya tipografinya khas dengan kerimbaan. Setiap ilustrasi yang tercermin pada setiap bab, sebaiknya menceritakan atau menggambarkan perihal yang ada di Bab tersebut.

Tulisan dan gambar apabila disambung akan memberikan efek komunikasi visual yang bagus. Jika hanya tulisan saja maka hasilnya kurang baik, begitu pula sebaliknya. Sehingga persepsi yang muncul dari bermacam – macam orang dapat diselaraskan dengan persepsi yang sebenarnya. Perancangan ini juga dipadukan dengan bantuan motif dan makna dari batik. Termasuk dalam pembuatan teknis ilustrasinya, karena batik merupakan kesenian asli dari Indonesia, sehingga setiap orang di Indonesia mayoritas gemar menggunakan batik, dalam acara – acara yang dianggapnya penting. Dengan harapan orang yang memakai batik, makna dari batik tersebut dapat terwujud dalam perilaku. Jika ditelusuri makna dari batik juga memberikan pedoman dalam hidup kita. Tentang hal – hal yang baik untuk menjauhkan kita dari segala hal yang buruk, termasuk korupsi.

Dengan adanya ilustrasi tersebut akan menambah minat para pembaca, mengingat masyarakat Indonesia yang malas membaca buku. Dan juga memberikan daya tarik bagi siapa saja yang melihat buku tersebut. Maka setiap orang yang membaca novel tersebut secara tak langsung akan memahami politik, kekuasaan, amanat atau pesan yang sebenarnya ingin disampaikan oleh pengarang novel ini. Dimanapun pembaca pasti peduli dan mengerti apa yang sedang dialami oleh Indonesia saat ini.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku karikatural Republik Rimba dengan ber corak dan teknik batik agar lebih komunikatif, estetik, arstistik yang khas dalam penyampaian isi ?

C. Tujuan Perancangan

Merancang ilustrasi baru yang komunikatif, estetik, arstistik, dan khas dalam penyampaian isi, memuat tentang politik, imajinasi moral, dengan corak dan teknik batik yang terus dikembangkan. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai pendidikan anti korupsi, pendidikan politik, dan menumbuhkan minat baca.

Perancangan ini juga bertujuan untuk melestarikan, mengapresiasi, dan mengeksplor materi selain media digital salah satunya warisan budaya batik yang disandingkan dengan perkembangan teknologi (disain tata letak buku) sebagai salah satu cara memperkaya desain komunikasi visual saat ini dan masa depan.

D. Batas Lingkup Perancangan

Perancangan ilustrasi tentang politik dan korupsi yang ada di Indonesia, secara karikatural yang termuat pada Novel Republik Rimba karangan Ryan Sugiarto, pemenang Novel Indie tahun 2011.

E. Manfaat Hasil Perancangan

1. Bagi dunia ilustrasi dan buku bacaan di Indonesia
 - a. Dapat memberikan referensi ilustrasi dan berbagai macam buku bacaan yang membahas tentang politik khususnya korupsi atau buku – buku tentang fabel.
 - b. Dapat memberikan semangat dan motivasi yang besar pada dunia ilustrasi dan dunia perbukuan yang ada di Indonesia. Hasil karya selanjutnya berfungsi sebagai referensi dan bacaan yang menarik untuk

memberikan sebuah informasi dan pemahaman tentang korupsi dan kondisi politik di Indonesia khususnya agar lebih baik.

2. Bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Berfungsi untuk menambah referensi yang berguna untuk merancang bagi karya mahasiswa Desain Komunikasi Visual, khususnya yang bertema korupsi atau politik dengan ilustrasi batik.

3. Bagi masyarakat

Sebagai referensi dan bacaan yang menarik untuk memberikan sebuah informasi dan pemahaman tentang korupsi dan kondisi politik yang ada di Indonesia. Khususnya yang diceritakan pada novel “Republik Rimba” karangan Ryan Sugiarto.

F. Metode Perancangan

Data yang digunakan antara lain :

1. Data verbal dan data visual yang berhubungan dengan korupsi yang ada di Indonesia yang diceritakan dalam novel “Republik Rimba” karangan Ryan Sugiarto, pengertian ilustrasi, batik, sastra.
2. Data yang berkaitan tentang ilustrasi antara lain pengertian, sejarah, ciri – ciri dan perkembangannya dari awal hingga jaman modern saat ini.
3. Data visual dan verbal tentang penggambaran simbolisasi , mitologi, dan metafora.

G. Metode Pengumpulan Data

1. Studi pustaka tentang korupsi, sastra dan novel, ilustrasi, dan batik. ilustrasi batik, sebagai data teori.
2. Wawancara dengan nara sumber batik, aplikasi batik pada dunia wayang, dan penulis novel Ryan Sugiarto.

3. Studi dokumentasi data visual/gambar dari buku – buku, majalah yang terkait dengan ilustrasi, batik dan korupsi. Data ini berfungsi sebagai referensi dalam pembuatan karya ilustrasi pada Novel Republik Rimba.

H. Metode Analisis Data

Metode analisis data 5W +1H digunakan untuk merancang buku ilustrasi Republik Rimba. Terdiri dari *What* (apa), *Who* (siapa), *When* (kapan), *Where* (dimana), *Why* (mengapa) dan *How* (bagaimana) dengan rinciannya sebagai berikut.

1. *What* : Korupsi dan kondisi politik dalam Novel Republik Rimba karangan Ryan Sugiarto.
2. *Who* : Tokoh – tokoh yang ada pada Novel Republik Rimba
3. *When* : Tahun 2011 sampai sekarang 2015
4. *Where* : Indonesia
5. *Why* : Tidak ada ilustrasi dalam Novel Republik Rimba cerita pada setiap babnya.
6. *How* : Merancang buku ilustrasi Republik Rimba dengan teknik dan langkah tetap estetik, artistik, komunikatif dan khas dalam penyampaian pesan. Melalui bantuan metode analisis ini dapat menjadi panduan dalam merancang buku ilustrasi.