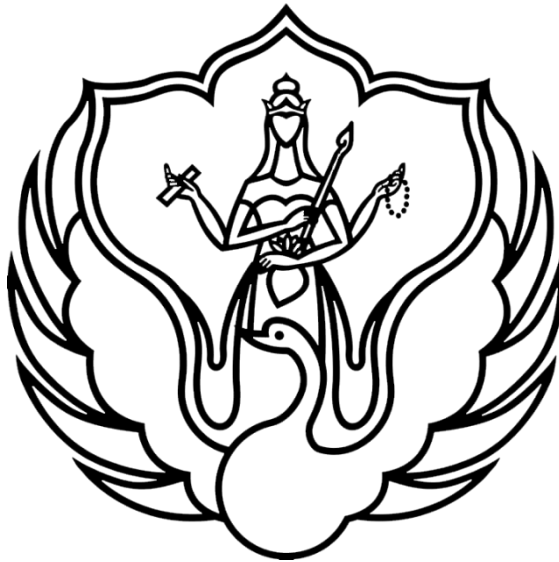


**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
SERAT AJIPAMASA “SASANA PRAHASPATI”**



PERANCANGAN

Salsabiilaa Maura Handaru

NIM 1512388024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

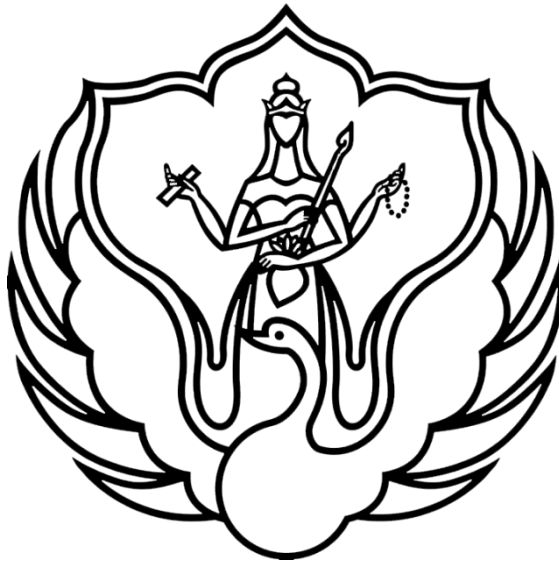
JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2020

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SERAT AJIPAMASA “SASANA PRAHASPATI”



PERANCANGAN

Salsabiilaa Maura Handaru

NIM 1512388024

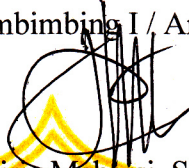
Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2020

Tugas Akhir Skripsi yang berjudul:

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SERAT AJIPAMASA “SASANA PRAHASPATI” diajukan oleh Salsabiilaa Maura Handaru, NIM 1512388024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 06 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

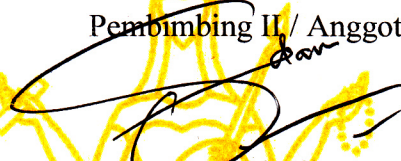
Pembimbing I / Anggota



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

Pembimbing II / Anggota



Daru Tunggal Aji, S.S, M.A.

NIP. 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Cognate/Anggota



Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.

NIP. 19650522 199203 1 003/NIDN 0022056503

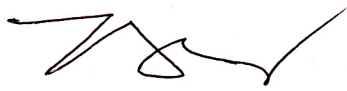
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002/NIDN 0002085909

Kanggo para kadang sutresna budaya Jawa.
Untuk para pecinta budaya Jawa.

Kinanthi

*Pan dadya tapanireku
Nyuda dhahar lawan guling
Aja pijer suka-suka
Anganggoa sawatawis
Ala wateke wong suka
Suda kaprayitnan batin.*

Jadikanlah renungan bagimu
Kurangi makan, kurangi tidur
Jangan suka berfoya-foya
Gunakanlah secukupnya
Buruk perbuatan orang yang berlebihan
Mengurangi kewaspadaan diri.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Salsabiilaa Maura Handaru

NIM : 1512388024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan sesungguhnya bahwa Karya Tugas Akhir berjudul: **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SERAT AJIPAMASA “SASANA PRAHASPATI”** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya asli hasil perancangan, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, Januari 2020

Salsabiilaa Maura Handaru
NIM 1512388024

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Salsabiilaa Maura Handaru

NIM : 1512388024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan penuh kesadaran memberikan karya Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SERAT AJIPAMASA “SASANA PRAHASPATI”** kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta demi pengembangan ilmu pengetahuan. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selaku penulis.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, Januari 2020

Salsabiilaa Maura Handaru
NIM 1512388024

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya, sehingga perancangan Buku Ilustrasi Serat Ajipamasa “Sasana Prahapati” bisa hadir di hadapan pembaca semua. Terima kasih banyak kepada seluruh pihak yang telah berkenan menyumbangkan pikiran dan tenaga bagi terselesaikannya tugas akhir ini.

“Sasana Prahapati” terinspirasi dari naskah Serat Ajipamasa: Menurut Naskah Jawa Tulisan Tangan Koleksi Kyai Sadrah Suropranoto yang ditranskripsi oleh W. E. Soetomo, I.W. Sunjata, dan Sri Retna Astuti pada 1993. Kisah ini berisi perjalanan Sasana mencari orang yang pantas dijadikan tempat mengabdikan namun ia justru tersesat dalam kayangan jin. Kisah yang disajikan dalam tembang Gambuh dan Pocung ini mengandung ajaran dalam berkehidupan (*lakuning ngaurip*) yang dinilai penting untuk disosialisasikan kembali karena sangat kontekstual dengan persoalan masyarakat zaman sekarang.

Perancangan buku ilustrasi ini diharapkan dapat menjadi wahana baru untuk menghidupkan kembali karya R. Ng. Ranggawarsita, serta mampu berperan dalam upaya pemajuan kebudayaan daerah di tengah dinamika perkembangan masyarakat. Disadari masih terdapat kekurangan dan kelemahan dalam perancangan ini dan semoga dapat disempurnakan pada masa yang akan datang. Akhir kata, semoga perancangan ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa peran serta dari berbagai pihak yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang berkenan membantu kelancaran perancangan ini. Penulis secara khusus mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan I Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., selaku Pembantu Dekan I Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, sekaligus Dosen Pembimbing I, atas semua bimbingan, saran, dan kritik membangunnya sehingga perancangan ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., selaku Dosen Pembimbing II, sekaligus Dosen Wali, atas segala dukungan, masukan, dan motivasinya selama menempuh studi di Prodi DKV.
6. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku *cognate* atas masukan, motivasi, dan dukungannya untuk terus berkarya.
7. Ibu Dra. Suyami, M.Hum., atas kesabaran dan kemurahan hatinya untuk membantu menerjemahkan tembang dalam perancangan ini.
8. Seluruh Dosen Desain Komunikasi Visual dan Staff, atas semua ilmu pengetahuan yang diberikan selama masa perkuliahan.
9. Museum Sonobudoyo atas kesempatan, ilmu, dan dukungan terbaik yang telah diberikan dalam penyelesaian perancangan ini. Kepada Pak Ery, Mbak Elvani, dan Mas Fajar, Mas Asdatu, Mas Bakti, terima kasih banyak.
10. Balai Pelestarian Nilai dan Budaya DIY, atas semua dukungan dan bantuan yang diberikan. Kepada Pak Han dan Bu Hera terima kasih dukungannya.
11. Bunda dan Bapak, atas kerendahan hati memberi kesempatan dan kepercayaan untuk bisa meraih edukasi yang lebih tinggi sesuai minat dan bakatku dan telah membolehkanku menjadi diriku sendiri.

12. Firstyannisa Okky dan Sekar Nawang, atas kasih sayang, pengertian, serta motivasi kalian untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
13. Mas Taufiq Hermawan, S.Sn., atas arahan, support, kepedulian, kesabaran, dan bantuannya dalam menjawab pertanyaanku yang tak kenal waktu hingga perancangan ini terselesaikan.
14. Kepada guru dan teman-teman Pamulangan Sekar KHP Kridhamardawa Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat, Rama M. Ry. Dwija Ciptowandowo, Rama KMT Projosuwasono, Rama Moegi Santosa, Pak Siswata, Ibu Junko Higashi, Mas Leo Resi Brahmana, Mas Erson Padapiran, Pak Hartono, Bu Iin, Mbak Anis Afifah, dan Herwilda Apritasari, terima kasih atas dukungan yang diberikan untuk menyelesaikan buku ini.
15. Tim *support terambyar* Alipil, Elda, Melly, Iyul, Singa, Adin, Nanda, terima kasih atas seluruh motivasi, saran, bantuan, dan kepedulian kalian.
16. Teman-teman DKV ISI Yogyakarta, atas pengalaman dan kerja sama selama hampir 5 tahun bersama.
17. Eks. Rekan kerja dan manajemen PT. PMCT, terima kasih atas pengalaman, support, dan bantuannya.
18. Seluruh pihak yang telah membantu dan belum dapat disebutkan satu persatu.

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SERAT AJIPAMASA “SASANA PRAHASPATI”

Oleh: Salsabiilaa Maura Handaru

NIM: 1512388024

Serat Ajipamasa merupakan salah satu naskah kuno karya pujangga besar R. Ng. Ranggawarsita yang dibuat pada tahun 1862. Terdapat episode yang cukup menarik dalam Serat Ajipamasa yaitu kisah pengembaraan Sasana di kayangan Jin yang dipimpin oleh Prahaspati. Kisah yang terjalin dalam bentuk tembang Macapat ini mengandung nilai berkehidupan (*lakuning ngaurip*) terkait etika, moral, adat istiadat, dan budi pekerti yang penting untuk diketahui, dipelajari, maupun disosialisasikan kembali pada masyarakat luas karena dianggap masih kontekstual dengan persoalan masyarakat zaman sekarang. Sebagai bentuk apresiasi terhadap warisan leluhur tersebut, disusunlah sebuah perancangan buku ilustrasi yang mengadaptasi cerita Serat Ajipamasa berjudul “Sasana Prahaspati”. Buku ilustrasi ini bekerja sebagai transformasi visual naskah Serat Ajipamasa. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis data 5W+1H dalam menemukan permasalahan dan menentukan solusi desain. Hasil perancangan menunjukkan bahwa buku ilustrasi dapat turut berperan dalam pembinaan dan pemajuan kebudayaan daerah di tengah dinamika perkembangan masyarakat. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi wahana baru untuk menghidupkan kembali karya Ranggawarsita serta mampu memicu kesalingkenalan antar ragam kebudayaan daerah.

Kata kunci: Serat Ajipamasa, alih wahana, buku ilustrasi, pemajuan kebudayaan

ABSTRACT

SERAT AJIPAMASA ILLUSTRATED BOOK DESIGN

“SASANA PRAHASPATI”

By: Salsabiilaa Maura Handaru

NIM: 1512388024

Serat Ajipamasa is one of the ancient manuscripts by the great poet by R. Ng, Ranggawarsita which was made in 1862. There is a quite interesting episode within Serat Ajipamasa, namely the tale of the adventure of Sasana in the Jin spirit realm led by Prahaspati. The story is intertwined in the form of Macapat piece which contains values of life (lakuning ngaurip) related to ethics, morals, customs, and character which are important to be realized, learned and to be re-socialized to the society for it is still considered to be contextual with nowadays society's matters. As a form of appreciation towards the legacy, it has been compiled an illustrated book design which adapts the story of Serat Ajipamasa entitled “Sasana Prahaspati”. The illustrated book works as visual transformation mode of Serat Ajipamasa script. The designing process uses qualitative methods with 5W+1H data analytics approach in problems identification and determines design solution. The result of the design shows the illustrated book can play a role in the development and the advancement of local culture in the midst of the dynamic societal growth. The design is expected to be R. Ng. Ranggawarsita's artwork's innovative way of revitalization and also be able to ignite mutual acquaintance between various cultural diversities.

Keywords:

Serat Ajipamasa, mode shifting, illustrated book, cultural advancement

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTIVASI	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
ABSTRAK	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Perancangan	3
D. Batasan Masalah.....	3
E. Manfaat Perancangan	3
F. Metode Perancangan	3
G. Skematika Perancangan	6
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	7
A. Tinjauan Pustaka	7
B. Landasan Teori	8
1. Sastra.....	8
2. Naskah Kuno Jawa.....	8
3. Serat Ajipamasa.....	9
4. Macapat	11
5. Alih Wahana	12
6. Ilustrasi.....	13
7. Tipografi.....	19

8. Warna	20
9. <i>Layout</i>	21
C. Analisis Data	22
D. Kesimpulan Analisis	24
BAB III KONSEP PERANCANGAN	25
A. Konsep Media	25
1. Tujuan Media	25
2. Strategi Media	25
3. Program Media.....	26
B. Konsep Kreatif	26
1. Tujuan Kreatif	26
2. Strategi kreatif.....	26
3. Program Kreatif.....	28
BAB IV VISUALISASI.....	44
A. Data Visual	44
1. Penjaringan Ide Karakter.....	44
2. Unsur Properti	49
3. Unsur Latar.....	50
4. Unsur Arsitektur Bangunan.....	51
5. Penjaringan Ide Layout Buku	51
B. Studi Visual	52
1. Sketsa Karakter	52
2. Sketsa <i>Layout</i>	55
3. Hasil Digital	56
C. Tampilan Karya.....	59
1. Sketsa dan <i>Layout</i> Keseluruhan	59
2. Karya Final.....	62
3. <i>Mock-Up</i> Buku	71
D. Tampilan Media Pendukung	72
1. Poster Publikasi.....	72
2. <i>Thumbnail</i> Video Lirik.....	72
3. <i>Merchandise</i>	73

BAB V.....	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Skematika Perancangan.....	6
Gambar 2.1. Naskah Serat Ajipamasa.....	10
Gambar 2.2. Ilustrasi Buku anak.....	14
Gambar 2.3. Ilustrasi Editorial pada Majalah	14
Gambar 2.4. Ilustrasi Iklan Produk Coca Cola	15
Gambar 2.5. Cergam Fiksi	16
Gambar 2.6. Cergam Non Fiksi	16
Gambar 2.7. Buku ilustrasi Serial	17
Gambar 2.8. Buku Puisi Ilustratif	18
Gambar 2.9. Serat Jaya Lengkara Wulang, 1803	18
Gambar 2.10. Rerenggan Candhi Padma	19
Gambar 3.1. Titilaras Sekar Ageng Bremara Krasa Sl. Sanga.....	33
Gambar 3.2. Titilaras tembang Pocung Paseban Slendro Manyura.....	34
Gambar 3.3. Font Upakarti Serong sebagai judul buku.....	36
Gambar 3.4. Font Old Standard TT sebagai teks naskah.....	37
Gambar 3.5. Palet warna Sasana Prahaspati	37
Gambar 4.1. Kesatria Jawa Model Alus, Beksan Langendriya.....	44
Gambar 4.2. Referensi Tokoh Prahaspati.....	45
Gambar 4.3. Pertapa atau Sang Wiku.....	45
Gambar 4.4. Aneka Jin, Koleksi Wayang Setanan Museum Sonobudoyo.....	47
Gambar 4.5. Api Obor Menyala.....	49
Gambar 4.6. Tumpeng.....	49
Gambar 4.7. Janur Buah.....	49
Gambar 4.8. Kumbang Bunga.....	49
Gambar 4.9. Minyak Pengasih.....	50
Gambar 4.10. Referensi Mustika Pranawa dan Pramana.....	50
Gambar 4.11. Lapisan-lapisan Pegunungan.....	50
Gambar 4.12. Hutan Rungkut dan Singup	50
Gambar 4.13. Sanggar Pendhapa	51
Gambar 4.15. Rerenggan Cariyos Aneh-Aneh.....	51

Gambar 4.16. Sket rincian karakter Sasana	52
Gambar 4.17. Sketsa fitur wajah Prahaspati	53
Gambar 4.18. Sket karakter Ajar Sarabasata.....	53
Gambar 4.19. Sket karakter Aneka Jin.....	54
Gambar 4.20. Sket Flora	54
Gambar 4.21. <i>Layout Separation</i> : Kata dan Gambar Berdiri Sendiri.....	55
Gambar 4.22. <i>Layout Fusion</i> : Kata dan Gambar Membentuk Kesatuan.....	55
Gambar 4.23. <i>Layout Fragmentation</i> : Perbesaran Ukuran dan Proporsi.....	55
Gambar 4.24. Digitalisasi Wayang Setanan	57
Gambar 4.25. Digitalisasi Flora dan Fauna.....	57
Gambar 4.26. Studi Visual Aset Atribut Pelengkap	58
Gambar 4.27. <i>Cover</i> Buku	62
Gambar 4.28. Keseluruhan Isi Buku	62
Gambar 4.29. <i>Mock-Up Cover</i> Buku	71
Gambar 4.30. <i>Mock- Up</i> Isi Buku	71
Gambar 4.31. Poster Promosi dan Publikasi.....	72
Gambar 4.32. Thumbnail Video Lirik.....	72
Gambar 4.33. <i>Merchandise</i> totebag dan Kaos	73
Gambar 4.34. <i>Merchandise</i> Stiker.....	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Serat merupakan salah satu arsip kekayaan intelektual Jawa yang tertulis dalam bentuk naskah kuno atau manuskrip. Serat sebagai sebagian besar ditulis oleh pujangga menggunakan aksara dan bahasa Jawa yang diperindah dan disajikan dalam bentuk Pupuh. Pupuh adalah lagu tradisional yang terikat oleh aturan tulis tertentu dan biasanya disampaikan melalui metrum tembang Macapat.

Salah satu naskah Serat yang disampaikan melalui tembang macapat yaitu Serat Ajipamasa karya pujangga besar Raden Ngabehi Ranggawarsita tahun 1862 Masehi. Karya sastra Jawa baru ini berisi kisah keteladanan dari perjalanan kelana para tokoh cerita di berbagai daerah. Kata Ajipamasa berarti "raja di antara para raja" yang merujuk pada gelar tokoh utama Prabu Kusumawicitra, Maharaja Bathara Ajipamasa. Serat Ajipamasa terdiri dari 55 pupuh yang masing-masing berperan layaknya episode yang merangkai segala peristiwa dari tiap tokoh dalam Serat Ajipamasa.

Terdapat episode yang cukup menarik dalam Serat Ajipamasa yaitu kisah pertemuan Sasana dan Prahaspati. Kisah ini tertulis pada pupuh XIV Gambuh dan pupuh XVI Pocung yang berisi perjalanan Sasana mencari orang yang pantas dijadikan tempat mengabdikan namun ia justru tersesat dalam kayangan jin. Cerita Sasana dan Prahaspati memberi banyak ajaran dalam berkehidupan (*lakuning ngaurip*) baik etika, moral, adat istiadat, dan budi pekerti.

Ajaran yang terkandung dalam serat ini dinilai penting untuk disosialisasikan kembali karena sangat kontekstual dengan persoalan masyarakat. Salah satu nilai kehidupan yang terkandung ialah tuntunan untuk mengidentifikasi segala bentuk informasi yang baik maupun yang tidak benar asal usulnya atau hoaks. Berita hoaks kini marak bertebaran dalam masyarakat dan kian bertambah. Menurut Siaran Pers No. 69/HM/KOMINFO/04/2019 pada Senin 1 April 2019, Kementerian Komunikasi dan Informatika berhasil mengidentifikasi 1.224 kasus hoaks sejak bulan Agustus 2018 hingga Maret

2019 (kominfo.go.id, 4 April 2019). Temuan isu hoaks itu tersebar ke berbagai bidang kehidupan mulai dari politik, kesehatan, pemerintahan, pendidikan, agama, ekonomi, sosial, dan lain-lain.

Pada sisi lain apresiasi maupun penghayatan Serat Ajipamasa bagi generasi muda masih cenderung kurang. Kecenderungan tersebut disebabkan tidak banyak generasi muda yang mengenal dan memahami bahasa sastra Jawa, khususnya Serat. Naskah kuno yang mengandung nilai budaya luhur ini kondisi fisiknya yang kian memprihatinkan. Adapun proyek penerbitan buku alih bahasa naskah kuno juga dinilai masih kurang efektif karena kebanyakan hanya tersimpan di rak buku perpustakaan dengan minim pembaca. Dengan demikian nilai-nilai budaya yang terkandung menjadi sia-sia adanya.

Merespon realita tersebut, maka diperlukan upaya untuk meningkatkan apresiasi dan penghayatan sastra Jawa melalui proses alih wahana. Kaitannya dalam konteks pengalihwahanaan Serat Ajipamasa, naskah Serat tidak hanya dapat dialihkan dari bahasa Jawa ke bahasa lain, namun ia juga dapat bertransformasi menjadi karya lain sesuai dengan wahananya yang baru. Wahana baru Serat Ajipamasa dapat dieksplorasi melalui media desain komunikasi visual berupa perancangan buku ilustrasi.

Buku ilustrasi dapat mengkomunikasikan tema, abstraksi, makna, dan menjelaskan cerita melalui aransemen bahasa visual. Bahasa visual dalam ilustrasi dapat menyampaikan ide yang merepresentasikan konsep pengarang cerita (Wigan, 2009: 256). Perancangan ini diharapkan dapat menjadi wahana baru untuk menghidupkan kembali karya Ranggawarsita serta mampu mendorong upaya pemajuan kebudayaan daerah di tengah dinamika perkembangan masyarakat.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi Serat Ajipamasa “Sasana Prahaspati” yang komunikatif dan efektif?

C. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk mengalihwahanakan Serat Ajipamasa ke dalam sajian buku ilustrasi sebagai upaya pelestarian kesusastraan Jawa.

D. Batasan Masalah

Perancangan ini berpedoman pada naskah Serat Ajipamasa yang sudah ditransliterasikan oleh Soetomo W.E. et al tahun 1993. Ruang lingkup yang diprioritaskan dalam karya alih wahana ini adalah pupuh XIV Gambuh bait ke 34-50 dan XV Pocung bait 1-63.

E. Manfaat Perancangan

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Masyarakat

Perancangan ini bermanfaat untuk mendorong semangat mengenal dan menambah cakrawala kebudayaan daerah.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Perancangan ini bermanfaat sebagai salah satu referensi pilihan media alih wahana kesusastraan Jawa, bahkan tidak menutup kemungkinan dapat menginspirasi untuk mengangkat karya bertemakan warisan kesusastraan daerah lainnya melalui media yang lebih beragam.

3. Bagi Dunia Ilustrasi dan Buku Bacaan Indonesia

Perancangan buku ilustrasi ini dapat bermanfaat sebagai dokumentasi untuk memperkaya khazanah buku bacaan di Indonesia.

4. Bagi *Target Audience*

Perancangan ini bermanfaat sebagai wahana untuk memajukan kebudayaan serta meningkatkan apresiasi, partisipasi, dan penghayatan terhadap kesusastraan Jawa.

F. Metode Perancangan

Prosedur perancangan ini dilakukan secara kualitatif yaitu dengan mengumpulkan data melalui berbagai sumber untuk menjawab rumusan masalah.

1. Sumber Data

a. Data Visual

Sumber data visual merupakan data berupa citra atau gambar yang bersumber dari hasil observasi tempat, kunjungan ke museum, serta berbagai literatur yang diperoleh dari buku maupun internet.

b. Data Verbal

Data verbal dalam perancangan ini bersumber dari proses wawancara langsung maupun tidak langsung melalui sambungan internet, dan kunjungan kajian literasi Serat.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

Data Primer yang digunakan dalam perancangan ini meliputi transliterasi naskah Serat Ajipamasa, buku kesusastraan Jawa, serta referensi pustaka relevan lain yang diakui validitas dan kredibilitas penelitiannya.

b. Data Sekunder

1) Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap naskah Serat Ajipamasa koleksi perpustakaan-perpustakaan di museum, kemudian pengamatan terhadap acara reaktualisasi naskah macapat yang diselenggarakan Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta di Museum Sonobudoyo, serta observasi yang dilakukan terhadap kegiatan seni macapat di Yogyakarta.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan kepada peneliti dan pengkaji literasi Jawa, kurator Wayang Museum Sonobudoyo, dan pegiat seni Macapat di Daerah Istimewa Yogyakarta.

3) Internet

Sumber internet digunakan untuk memperoleh data yang tidak bisa diakses melalui buku atau wawancara guna meningkatkan efisiensi perancangan.

3. Metode Analisis Data

a. *What* (Apa)

Merupakan analisis yang menjawab rancangan apa yang hendak disajikan kepada target sasaran.

b. *Why* (Kenapa)

Mencakup penjelasan mengenai urgensi pelaksanaan perancangan.

c. *Who* (Siapa)

Menjabarkan mengenai siapa target sasaran perancangan.

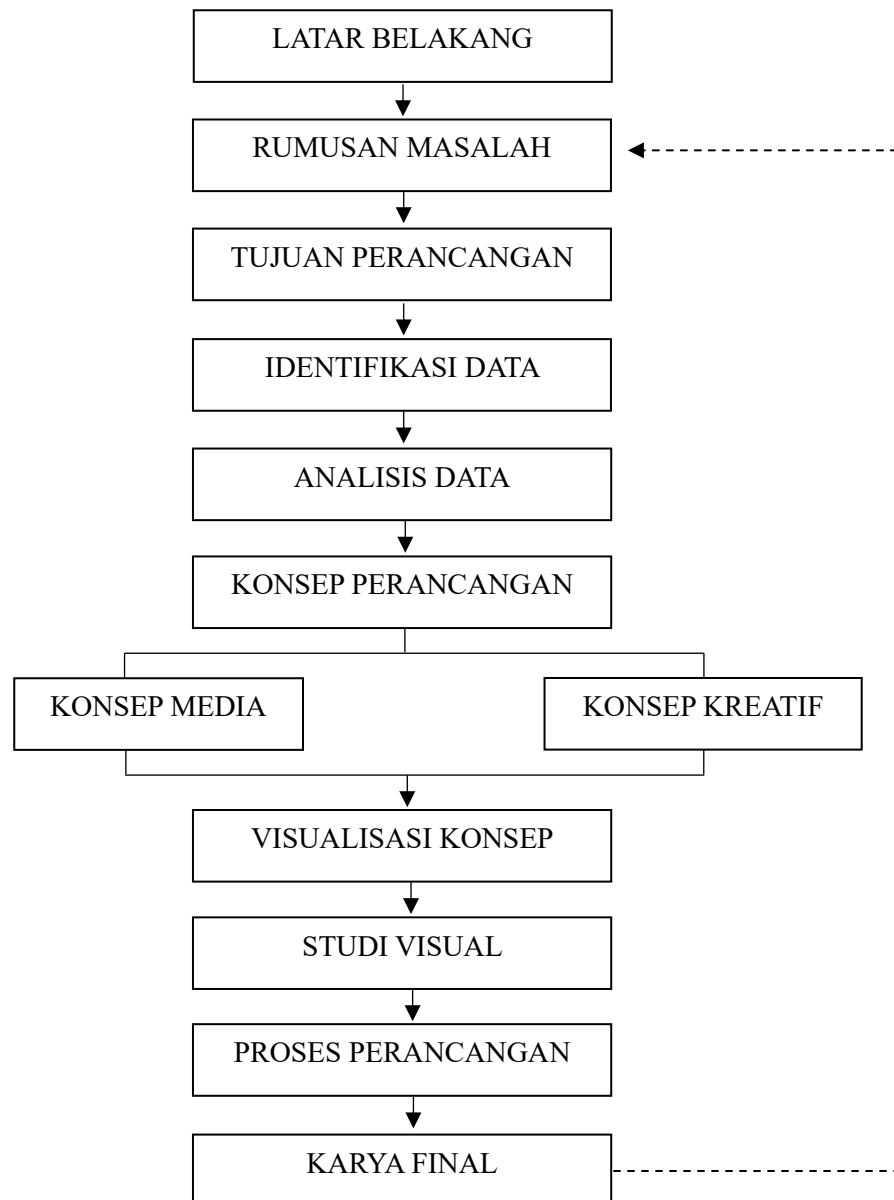
d. *Where and When* (Kapan dan dimana)

Poin ini menjelaskan tentang posisi perancangan terhadap ruang dan waktu.

e. *How* (Bagaimana)

How menjawab pertanyaan bagaimana perancangan tersebut diproduksi dan bagaimana agar dapat diakses target sasaran.

G. Skematika Perancangan



Gambar 1.1. Skematika Perancangan
(Sumber: Dok. Maura, 2018)