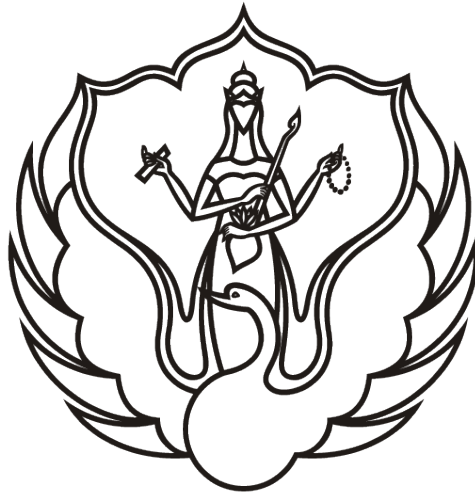


**PERANCANGAN ILUSTRASI
BUKU LEGENDA REYOG DAN WAROK PONOROGO**



KARYA DESAIN

CATUR SUJATMIKO

081 1661 024

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2015**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU LEGENDA REYOG DAN WAROK PONOROGO diajukan oleh Catur Sujatmiko, NIM 0811661024, 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 Juli 2015 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.
NIP.19640921 199403 1 001

Pembimbing II/Anggota

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19720909 200812 1 001

Cognate/Anggota

FX. Widyatmoko, M.Sn.
NIP. 19750710 200501 1 001

Ketua Program Studi/ Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1001

Ketua Jurusan Desain

Drs. Baskoro Suryo Banindro, 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

Buat :
Ibu serta Bapak tercinta

Pernyataan Keaslian

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Catur Sujatmiko

081 1661 024

KATA PENGANTAR

Alasan penulis membahas tentang legenda Reyog dan Warok Ponorogo adalah, penulis ingin mengenalkan kembali tentang bagaimana kisah awal mula terjadinya legenda Reyog dan Warok Ponorogo yang berkembang di masyarakat melalui buku ilustrasi.

Perancangan ilustrasi buku ini dibuat bukan hanya sekedar buku bacaan biasa, akan tetapi tujuan dari buku ini adalah sebagai tambahan referensi akan sejarah dan bahan pembelajaran yang berguna bagi masyarakat khususnya para pelajar. Oleh karena itu pada tiap unsur dalam perancangan ini dibuat dengan berbagai pertimbangan, pemikiran yang matang dan bersungguh-sungguh, sehingga menghasilkan sebuah buku yang tepat mengenai sasaran yang dituju.

Walaupun sudah berusaha semaksimal mungkin untuk menyajikan bahasan yang menarik dalam bentuk visual maupun verbal beserta berbagai deskripsinya, namun tetap saja di berbagai sudut masih terdapat banyak kekurangan. Dengan teknik manual drawing diharapkan buku ini mampu menemukan jati dirinya tidak hanya sebagai bacaan yang bermanfaat namun juga memiliki sisi estetika seni di dalamnya.

Akhir kata, tidak lupa penulis mohon maaf apabila di dalam buku ini masih didapati banyak kekurangan. Semoga buku ini ada manfaatnya bagi pembaca.

Yogyakarta, Juni 2015

Catur Sujatmiko

UCAPAN TERIMA KASIH

Puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Mulia, ibu pertiwi, alam semesta atas segala keberkahan-Nya, sehingga Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Ilustrasi Buku Legenda Reyog dan Warok Ponorgo Sebagai Upaya Pelestarian Kebudayaan” ini dapat terselesaikan.

Selanjutnya, dengan segala kerendahan hati, penulis ucapkan terimakasih sedalamnya kepada:

1. Dr. Mukhamad Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Endro Tri Susanto S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing 1
6. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing 2
7. Drs. Wibowo, M.Sn., selaku dosen wali
8. FX. Widiyatmoko, M.Sn.,
9. Segenap Dosen Program studi DKV ISI Yogyakarta
10. Seluruh Staf Karyawan FSR dan UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta
11. Ibu Wahyurini dan Bapak Slamet Riyadi atas segala do’a, dukungan, cinta dan kasihnya yang tak terhingga.
12. Mbak Erna atas segala dukungan dan bantuannya.
13. Mas Nung Bonham & Mbak Kanthi atas segala bantuan, kesabaran juga dukungannya.
14. Mbak Arik & Mas Arip atas dukungannya.
15. Kedua keponak’anku yang pintar juga lucu Mega Putri, Bhre Wedha.

16. Keluarga Besar Trah Sumoratan dan Surodikraman di Ponorogo dan Surabaya.
17. Bibi Wahyunarsih (Ibuku yang ke dua) sekeluarga di Caruban.
18. Mas-Mas dan Mbak-Mbak di Alhikmah yang telah mengajarku enam tahun lalu, Rekan-rekan seperjuangan Langit Biru 2008, Bidadari Penyelamatku, Keluarga Besar KAMISPON (Keluarga Alumni dan Mahasiswa ISI Yogyakarta Ponorogo), Stones Roller, Edelweis, The MORSEN, teman-teman di Pandan Wangi, serta seluruh rekan di Yogyakarta - Ponorogo dan dimanapun berada.
19. Semua pihak yang tak bisa disebutkan satu-persatu yang telah membantu hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Akhir kata, semoga apa yang penulis persembahkan ini dapat bermanfaat bagi semua.

ABSTRAK

Catur Sujatmiko

Perancangan Ilustrasi Buku Legenda Reyog dan Warok Ponorogo

Perancangan Ilustrasi Buku Legenda Reyog dan Warok Ponorogo merupakan salah satu upaya dalam melestarikan sejarah dan kebudayaan, khususnya sejarah yang memfokuskan bahasannya pada legenda Reyog dan Warok Ponorogo, yang semakin lama akan luntur jika tidak ada peran dari generasi penerus serta seluruh elemen masyarakat untuk mempelajari dan melestarikan sebagai kesenian dan budaya warisan leluhur yang harus di jaga.

Oleh karena itu dalam perancangan ilustrasi buku ini akan berisi tentang bagaimana kisah asal mula terjadinya kesenian Reyog dan juga menyertakan informasi tentang tokoh Warok yang menjadi *icon* bagi masyarakat Ponorogo, yang disajikan dengan keunikan visual berupa gambar dengan teknik manual *drawing* dan kelengkapan deskripsi.

Dengan menggunakan teknik tradisional yang sangat efektif dan mempunyai daya tarik dalam mewujudkan visualisasi dan komunikasi, diharapkan perancangan ilustrasi buku ini dapat diapresiasi sebagai wacana untuk membangun minat masyarakat khususnya para pelajar untuk mempelajari dan melestarikan kebudayaan.

Kata kunci: Ilustrasi Buku, Legenda Reyog dan Warok Ponorogo

ABSTRACT

Catur Sujatmiko

The Designing About The Book Illustration of the Legend of The Reyog and Warok Ponorogo

The designing about the book illustration of the Legend of the Reyog and Warok Ponorogo is one effort for preserve about the history and native cultural, especially the history that focuses its discussion on the legend of the Reyog and Warok Ponorogo it self, that soon after will fade if there is no role from the youth generations as well as all elements of society to studied it and preserve as the arts and cultural heritage that that must to keep.

Therefore, in the design for this book will contain a couple of illustrations about the story of the origin of the Reyog also includes information about the characters of Warok, the icon for the native people of Ponorogo, which is presented with a unique visual image form with manual techniques of drawing and completeness of the description.

By using traditional techniques that are very effective and appealed in realizing the visualization and communication, hope design for this book can be appreciated as a discourse to build interest in the community, especially the students to study and preserve theirs native culture.

Keyword: *Illustration book, The Legend of the Reyog and Warok Ponorogo*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Batasan Masalah.....	3
E. Manfaat Perancangan	3
F. Metode Perancangan	5
G. Sistematika Perancangan	6
H. Skematika Perancangan	11
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	12
A. Identifikasi	12
1. Pengertian Ilustrasi	12
a. Sejarah Ilustrasi	12
b. Jenis-jenis Ilustrasi	16
c. Gaya Gambar Ilustrasi	20
d. Teknik Ilustrasi	24

e. Unsur Gambar Ilustrasi	33
f. Fungsi Ilustrasi	38
g. Tujuan Ilustrasi	39
h. Keunggulan Ilustrasi Buku	40
2. Landasan Teori Layout Buku	41
3. Tinjauan Buku	42
a. Pengertian Buku	42
b. Sejarah Buku	43
c. Jenis Buku	45
d. Fungsi Buku	48
e. Kategori Buku	48
4. Pengertian Legenda	49
5. Legenda Reyog dan Warok Ponorogo	50
a. Legenda Reyog	50
b. Tokoh Dalam Kesenian Reyog Ponorogo	54
c. Legenda Warok Ponorogo	59
d. Syarat Menjadi Warok	62
e. Munculnya Istilah Warok dan Warokan	63
f. Latar Belakang Kehidupan Warok	63
6. Tinjauan Ilustrasi Buku Yang Akan Dirancang	65
a. Ide Dan Tema Ilustrasi Buku	66
7. Tinjauan Ilustrasi Buku Yang Sudah Ada	67
a. Data Visual	68
B. Analisis 5W+1H	71
C. Sintesis	72

BAB III KONSEP PERANCANGAN	73
A. Tujuan Perancangan	73
1. Deskripsi Tema	74
2. Jenis Cerita	74

3. Isi Buku	75
4. Storyline	76
Bab I (Pengenalan Tokoh Dalam Legenda Reyog Ponorogo)	76
a. Tokoh Dalam Legenda Reyog Ponorogo	76
1. Prabu Klono Sewandono	76
2. Patih Pujangga Anom (Bujang Ganong)	76
3. Prajurit Berkuda (Penari Jatil)	76
4. Barongan / Dadak Merak	77
5. Dewi Songgolangit	77
6. Prabu Singo Barong	77
b. Instrumen / Perangkat Gamelan Pengiring Kesenian Reyog.....	78
1. Gong	78
2. Kethuk-Kenong	78
3. Kendang	78
4. Angklung	78
5. Slompret	78
Bab II (Cerita Legenda Reyog Ponorogo)	78
Bab III (Pengenalan Tokoh Dalam Legenda Warok Ponorogo)	80
a. Tokoh Dalam Legenda Warok Ponorogo	80
1. Ki Ageng Kutu Suryo Ngalam	80
2. Bathoro Katong	81
2. Sunan Kalijaga	81
3. Ki Ageng Mirah	81
4. Seloaji	81
5. Niken Gandhini	82
b. Properti Yang Di Pakai Warok	82
1. Baju Penadon	82
2. Celana Gombor	82
3. Usus-usus (Kolor Sakti)	82
4. Ikat Kepala (Udeng)	82
5. Sabuk Othok	82

6. Stagen	83
7. Keris Gabelan	83
b. Syarat Menjadi Warok	83
c. Gemblakan	84
Bab IV (Cerita Legenda Warok Ponorogo)	84
5. Deskripsi Arah Bentuk	87
a. Tinjauan Aspek Bentuk Secara Keseluruhan	88
b. Tinjauan Aspek Yang Sudah Ada	88
B. Strategi Kreatif	88
1. <i>Target Audience</i>	89
a. Sasaran Primer	89
b. Sasaran Sekunder	89
2. Gaya Penulisan Layout	90
3. Teknik Visualisasi Ilustrasi Buku	91
a. Sketsa	91
b. Unsur Goresan	93
c. Editing dan Pewarnaan Digital	94
d. Studi Karakter	95
e. Studi Bangunan	96
f. Studi Hiasan dan Ornamen	97
g. Studi Pakaian	98
h. Studi Tipografi	99
i. Studi Warna	100
j. Teknik Cetak	101
C. Pendekatan Kreatif	102
a. Deskripsi Buku	102
b. Deskripsi Gambar Ilustrasi	103
c. Sampul Depan dan Belakang	103
1. Sampul Depan	104
2. Sampul Belakang	105
D. Pemilihan Media	106

1. Media Utama	107
2. Media Pendukung	107
a. Poster	107
b. Pembatas Buku	108
c. Sticker	109
d. Pin	109
E. Biaya Media	110
1. Media Utama	110
2. Media Pendukung	110
BAB IV PROSES DESAIN	112
A. Data Visual	112
B. Sketsa Ilustrasi	121
C. Proses Arsir	134
D. Tipografi	156
E. Layout	158
F. Final Desain	161
G. GSM	189
H. Poster	190
I. Katalog	191
J. Media pendukung lainnya	192
BAB V PENUTUP.....	194
A. Kesimpulan	194
B. Saran.....	195
DAFTAR PUSTAKA	196
LAMPIRAN	198

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Penjiplakan tangan-tangan pada dinding gua Leang-leang.....	13
Gambar 2: Wayang beber dalam hiburan tradisional Jawa dan Bali	14
Gambar 3: Ilustrasi uang kertas.....	15
Gambar 4: Ilustrasi editorial.....	16
Gambar 5: Ilustrasi fashion	17
Gambar 6: Ilustrasi informasi.....	17
Gambar 7: Ilustrasi advertaising	18
Gambar 8: Ilustrasi alam	18
Gambar 9: Ilustrasi medis	19
Gambar 10: Ilustrasi teknik.....	19
Gambar 11: Contoh gambar realis	20
Gambar 12: Contoh gambar dekoratif.....	21
Gambar 13: Contoh karakter gambar kartun.....	22
Gambar 14: Contoh gambar karikatur.....	23
Gambar 15: Teknik outline	24
Gambar 16: Teknik arsir	25
Gambar 17: Teknik blok	26
Gambar 18: Teknik <i>scraped board</i>	27
Gambar 19: Teknik <i>pointilis (dot)</i>	28
Gambar 20: Teknik kering (<i>dry brush</i>).....	29
Gambar 21: Teknik <i>half tone</i>	30
Gambar 22: Teknik siluet.....	31
Gambar 23: Teknik dusel (gosok).....	32
Gambar 24: Teknik aquarel.....	33
Gambar 25: Proporsi gambar manusia.....	34
Gambar 26: Sketsa dan detail wajah	34
Gambar 27: Sketsa kaki	35
Gambar 28: Sketsa tangan.....	35
Gambar 29: Gambar pose manusia dengan berbagai gerak	36

Gambar 30: Contoh binatang yang hidup di darat	36
Gambar 31: Contoh binatang yang hidup di udara	37
Gambar 32: Contoh binatang yang hidup di air	37
Gambar 33: Contoh gambar tumbuhan	38
Gambar 34: Gambar teknik menggunakan media tradisional	40
Gambar 35: Contoh buku pelajaran	45
Gambar 36: Contoh buku umum	46
Gambar 37: Contoh buku rujukan	47
Gambar 38: Prabu Klono Sewandono dan barongan	52
Gambar 39: Contoh karakter Prabu Klono Sewandono	54
Gambar 40: Contoh karakter Patih Pujangga Anom (bujang ganong)	55
Gambar 41: Contoh karakter jathilan (penari berkuda)	56
Gambar 42: Barongan (dadak merak)	58
Gambar 43: Contoh gambar Warok Ponorogo	60
Gambar 44: Contoh sampul dari buku riwayat reog Ponorogo	67
Gambar 45: Contoh halaman awal dari buku riwayat reog Ponorogo	68
Gambar 46: Contoh halaman isi dari buku riwayat reog Ponorogo	69
Gambar 47: Contoh halaman isi dari buku riwayat reog Ponorogo	70
Gambar 48: Contoh layout	91
Gambar 49: Contoh sketsa gambar	92
Gambar 50: Contoh gambar dengan teknik arsir	93
Gambar 51: Contoh gambar yang sudah diproses editing dan pewarnaan digital	95
Gambar 52: Contoh studi karakter tokoh Klono Sewandono	96
Gambar 53: Contoh studi karakter tokoh Warok	96
Gambar 54: Contoh gambar bangunan	96
Gambar 55: Contoh gambar ornamen	97
Gambar 56: Contoh gambar studi pakaian	98
Gambar 57: Contoh gambar studi pakaian	98
Gambar 58: Beberapa contoh font klasik	99
Gambar 59: Tabel aplikasi penggunaan warna	101
Gambar 60: Referensi beberapa jenis sampul depan	105

Gambar 61: Referensi beberapa jenis sampul belakang	106
Gambar 62: Referensi foto tokoh Klono Sewandono dan dadak merak.....	113
Gambar 63: Referensi foto kepala barongan.....	113
Gambar 64: Referensi foto tokoh Kelono Sewandono	114
Gambar 65: Referensi foto tokoh Warok	114
Gambar 66: Referensi foto penari jatil dan barongan	115
Gambar 67: Referensi foto tokoh Kelono Sewandono dan Bujang Ganong.....	115
Gambar 68: Referensi foto tokoh Bujang Ganong sedang atraksi.....	116
Gambar 69: Referensi foto tokoh Warok Ponorogo	116
Gambar 70: Referensi foto tokoh Bujang Ganong.....	117
Gambar 71: Referensi foto tokoh Warok tampak depan.....	118
Gambar 72: Referensi foto saat kirab pertunjukan Reyog.....	118
Gambar 73: Referensi foto Reyog (dadak merak)	119
Gambar 74: Referensi foto saat pentas Reyog (FRN 2014).....	119
Gambar 75: Referensi foto Jatilan (penari jatil).....	120
Gambar 76: Sketsa ilustrasi 1.....	121
Gambar 77: Sketsa ilustrasi 2.....	122
Gambar 78: Sketsa ilustrasi 3.....	123
Gambar 79: Sketsa ilustrasi 4.....	124
Gambar 80: Sketsa ilustrasi 5.....	125
Gambar 81: Sketsa ilustrasi 6.....	126
Gambar 82: Sketsa ilustrasi 7.....	127
Gambar 83: Sketsa ilustrasi 8.....	128
Gambar 84: Sketsa ilustrasi 9.....	129
Gambar 85: Sketsa ilustrasi 10.....	130
Gambar 86: Sketsa ilustrasi 11.....	131
Gambar 87: Sketsa ilustrasi 12.....	132
Gambar 88: Sketsa ilustrasi 13.....	133

Gambar 89: Prabu Klono Sewandono.....	134
Gambar 90: Bujang Ganoong	135
Gambar 91: Jathilan	135
Gambar 92: Barongan (dadak merak).....	136
Gambar 93: Dewi Songgo Langit	136
Gambar 94: Prabu Singo Barong	137
Gambar 95: Gong.....	137
Gambar 96: Kethuk kenong	138
Gambar 97: Kendang	138
Gambar 98: Angklung.....	139
Gambar 99: Slompret / terompet.....	139
Gambar 100: Kerajaan Bantar Angin.....	140
Gambar 101: Prabu Klono Sewandono bersemedhi	140
Gambar 102: Percakapan antara Prabu Klono Sewandono dan Bujang Ganong...	141
Gambar 103: Bujang Ganong saat memasuki perbatasan kerajaan Kediri	141
Gambar 104: Bujang Ganong menghadap raja Kediri	142
Gambar 105: Mengumpulkan kuda sebagai persyaratan lamaran	142
Gambar 106: Arak-arakan dari Bantar Angin menuju kerajaan Kediri	143
Gambar 107: Harimau jadi-jadian.....	143
Gambar 108: Prabu Klono Sewandono di hadang oleh harimau jadi-jadian	144
Gambar 109: Pertempuran dengan harimau jadi-jadian 1.....	144
Gambar 110: Pertempuran dengan harimau jadi-jadian 2.....	145
Gambar 111: Persembahan Klono Sewandono kepada Dewi Songgo Langit	145
Gambar 112: Ki Ageng Kutu	146
Gambar 113: Bathoro Katong	146
Gambar 114: Sunan Kalijaga	147
Gambar 115: Ki Ageng Mirah	147
Gambar 116: Selo Aji	148
Gambar 117: Niken Gandhini	148
Gambar 118: Baju Penadhon	149

Gambar 119: Celana Kombor	149
Gambar 120: Usus-usus / kolor sakti	150
Gambar 121: Udheng	150
Gambar 122: Sabuk Othok.....	151
Gambar 123: Keris Gabelan.....	151
Gambar 124: Kademangan Suru Kubeng	152
Gambar 125: Warok 1	152
Gambar 126: Gemblak	153
Gambar 127: Bathoro Katong dan para santrinya.....	153
Gambar 128: Pertempuran 1	154
Gambar 129: Bathoro Katong & Niken Gandhini	154
Gambar 130: Pertempuran 2	155
Gambar 131: Bathoro Katong dan para Warok.....	155
Gambar 132: Warok 2.....	156
Gambar 133: Latihan para Warok.....	156
Gambar 134: Sketsa gambar kasar sampul depan.....	159
Gambar 135: Alternatif sampul depan	159
Gambar 136: Gambar kiri & kanan saat proses desain layout dan ilustrasi cover.	160
Gambar 137: Gambar kiri & kanan saat proses pemilihan backgroubd hiingga penyusunsn desain layout akhir	160
Gambar 138: Sampul depan dan belakang.....	161
Gambar 139: Gambar Halaman Pembuka	162
Gambar 140: Gambar Halaman Judul.....	163
Gambar 141: Gambar Halaman Peta	163
Gambar 142: Gambar Halaman Hak Cipta & Daftar isi.....	164
Gambar 143: Gambar Halaman Daftar isi	164
Gambar 144: Gambar Halaman 10&11	165
Gambar 145: Gambar Halaman Bab I	165
Gambar 146: Gambar Halaman 12&13	166
Gambar 147: Gambar Halaman 14&15	166
Gambar 148: Gambar Halaman 16&17	167

Gambar 149: Gambar Halaman 18&19	167
Gambar 150: Gambar Halaman 20&21	168
Gambar 151: Gambar Halaman 22&23	168
Gambar 152: Gambar Halaman 24&25	169
Gambar 153: Gambar Halaman 26&27	169
Gambar 154: Gambar Halaman 28&29	170
Gambar 155: Gambar Halaman Bab II	170
Gambar 156: Gambar Halaman 32&33	171
Gambar 157: Gambar Halaman 34&35	171
Gambar 158: Gambar Halaman 36&37	172
Gambar 159: Gambar Halaman 38&39	172
Gambar 160: Gambar Halaman 40&41	173
Gambar 161: Gambar Halaman 42&43	173
Gambar 162: Gambar Halaman 44&45	174
Gambar 163: Gambar Halaman 46&47	174
Gambar 164: Gambar Halaman 48&49	175
Gambar 165: Gambar Halaman 50&51	175
Gambar 166: Gambar Halaman 52&53	176
Gambar 167: Gambar Halaman 54&55	176
Gambar 168: Gambar Halaman 56&57	177
Gambar 169: Gambar Halaman Bab III	177
Gambar 170: Gambar Halaman 60&61	178
Gambar 171: Gambar Halaman 62&63	178
Gambar 172: Gambar Halaman 64&65	179
Gambar 173: Gambar Halaman 66&67	179
Gambar 174: Gambar Halaman 68&69	180
Gambar 175: Gambar Halaman 70&71	180
Gambar 176: Gambar Halaman 72&73	181
Gambar 177: Gambar Halaman 74&75	181
Gambar 178: Gambar Halaman 76&77	182

Gambar 179: Gambar Halaman 78&79	182
Gambar 180: Gambar Halaman Bab IV	183
Gambar 181: Gambar Halaman 82&83	183
Gambar 182: Gambar Halaman 84&85	184
Gambar 183: Gambar Halaman 86&87	184
Gambar 184: Gambar Halaman 88&89	185
Gambar 185: Gambar Halaman 90&91	185
Gambar 186: Gambar Halaman 92&93	186
Gambar 187: Gambar Halaman 94&95	186
Gambar 188: Gambar Halaman 96&97	187
Gambar 189: Gambar Halaman 98&99	187
Gambar 190: Gambar Halaman 100&101	188
Gambar 191: Gambar Halaman 102&103	188
Gambar 192: Bentuk <i>Graphic Standards Manual</i>	189
Gambar 193: Poster	190
Gambar 194: Katalog Pameran	191
Gambar 195: Pin	192
Gambar 196: Pembatas buku	192
Gambar 197: Stiker	193

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 198: Foto surat rekomendasi	199
Gambar 199: Foto lembar konsultasi bimbingan	200
Gambar 200: Foto lembar konsultasi bimbingan	201
Gambar 201: Foto saat wawancara	202
Gambar 202: Foto saat persentasi	202
Gambar 203: Foto display pameran 1	203
Gambar 204: Foto display pameran 2	203
Gambar 205: Foto media pendukung pameran	204
Gambar 206: Foto suasana pameran	204

Gambar 207: Foto poster pameran	205
Gambar 208: Foto usai pameran	205

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan kebudayaan mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan di masyarakat. Sebagai orang yang lahir dan di besarkan di lingkungan yang kental dengan budaya, tidak semestinya melupakan aspek sejarah, dan kebudayaan di mana seseorang tersebut lahir, tumbuh, dan berkembang.

Namun seiring perkembangan jaman seperti sekarang ini banyak berkembang kesenian dan pengaruh budaya luar yang masuk di Indonesia, khususnya budaya yang dianggap sebagai *trend* masa kini yang pada akhirnya membawa dampak buruk dan mempengaruhi minat para generasi muda enggan untuk melestarikan kesenian khas asli Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari kurangnya minat para generasi muda untuk mempelajari serta melestarikan kesenian khas daerah mereka. Karena semakin banyaknya hiburan dan kurangnya kesadaran dari mereka banyak yang menganggap kesenian khas daerah hanyalah sebatas kesenian masa lalu yang kurang menarik minat para generasi muda untuk mempelajari serta melestarikannya.

Selain itu, kurangnya kesadaran dari masyarakat dan juga generasi muda dapat kita lihat dari kejadian beberapa tahun yang lalu, banyak orang asing yang berlomba-lomba mempelajari kesenian kita (Indonesia) dan pada akhirnya terjadi kontroversi pengklaiman akan kesenian budaya Indonesia tersebut. Hal tersebut dapat kita jadikan sebagai pengalaman akan pentingnya mempelajari serta melestarikan kesenian khas daerah kita.

Salah satu aspek budaya Indonesia yang cukup menarik adalah terdapatnya legenda-legenda di berbagai daerah, salah satunya adalah legenda Reyog dan Warok Ponorogo di daerah Ponorogo, Jawa Timur. Legenda Reyog mengisahkan tentang perjalanan asmara Prabu Klono Sewandono dari Kerajaan Bantarangin Ponorogo yang hendak melamar Dewi Songgolangit putri dari Kerajaan Daha Kediri. Demi untuk memenuhi persyaratan lamaran

yang diminta oleh Dewi Songgolangit, yaitu dengan membuat kesenian yang belum pernah ada di dunia akhirnya kesenian Reyog inilah tercipta.

Sedangkan kisah Warok tidak dapat lepas dari kisah sejarah Kerajaan Majapahit abad ke-15. Kala itu Ki Ageng Kutu yang menjadi penguasa Kerajaan Wengker banyak mendirikan padepokan yang mengajarkan ilmu kanuragan. Tujuannya tak lain adalah untuk mencetak pemuda-pemuda yang sakti mandraguna. Menurut penuturan dari Mbah Bikan Gondowiyono, pimpinan group Reyog yang juga dipercaya masyarakatnya menjadi Warok dari Desa Plunturan, Kecamatan Pulung, Kabupten Ponorogo, sebutan Warok berasal dari kata *wewarah* dalam bahasa Jawa yang artinya mampu memberi tuntunan dan ajaran perihal kehidupan. Selain itu Warok juga dikenal memiliki sifat kesatria, seperti berbudi luhur, jujur, bertanggung jawab, rela berkorban untuk kepentingan orang lain, bekerja keras tanpa pamrih, adil dan tegas.

Reyog Ponorogo merupakan kesenian tradisional khas daerah Ponorogo yang pada akhirnya akan luntur apabila tidak ada peran dari generasi penerus serta seluruh elemen masyarakat yang tidak mau mempelajari dan melestarikannya.

Pada perancangan kali ini, yang akan dirancang adalah buku ilustrasi dengan judul “Perancangan Ilustrasi Buku Legenda Reyog Dan Warok Ponorogo Sebagai Upaya Pelestarian Kebudayaan”. Karya dalam bentuk buku ini disajikan dengan gambar ilustrasi tokoh, cerita dalam kesenian Reyog dan Warok Ponorogo beserta deskripsinya, yang menjadi satu kesatuan sebagai dokumentasi tentang bukti adanya sejarah dan kebudayaan, khususnya kebudayaan lokal yang sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat.

Dengan adanya ilustrasi buku ini diharapkan kita mampu memahami serta mau melestarikan kembali kesenian warisan leluhur yang menjadi tanggung jawab kita sebagai generasi penerus untuk terus melestarikannya.

Alasan membahas tentang Legenda Reyog dan Warok Ponorogo adalah, ingin melestarikan serta mengenalkan kembali kesenian khas daerah

dan budaya warisan leluhur yang menjadi tanggung jawab kita sebagai generasi penerus untuk terus melestarikannya, serta belum adanya buku yang membahas tentang Legenda Reyog dan Warok Ponorogo yang menyertakan ilustrasi keseluruhan dalam pembahasannya. Selain itu perancangan ini untuk menciptakan ilustrasi buku sebagai suatu referensi yang baru yang begitu menarik untuk disimak.

B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang ilustrasi buku Legenda Reyog dan Warok Ponorogo agar menarik untuk dinikmati oleh kalangan masyarakat khususnya para pelajar ?

C. Tujuan Perancangan

Merancang ilustrasi buku yang efektif dan menarik tentang kisah Legenda Reyog dan Warok Ponorogo baik dari segi visualisasi dan komunikasi sehingga mampu menjadi suatu apresiasi dalam menumbuhkan minat masyarakat dan para pelajar untuk mempelajari sejarah dan kebudayaan.

D. Batasan Masalah

Perancangan Ilustrasi Buku Reyog dan Warok Ponorogo ini, akan dititikberatkan pada perancangan yang fokus pada sisi penggambaran (*manual drawing*). Lingkup perancangannya meliputi ilustrasi tokoh dalam kesenian Reyog dan tokoh Warok, serta pesan moral yang disampaikan kepada masyarakat dan berbagai properti yang digunakan beserta penjelasannya

E. Manfaat Perancangan

1. Untuk dunia pendidikan :
 - a) Menambah wawasan kepada pelajar tentang sebuah legenda yang mulai banyak dilupakan di tengah perkembangan era globalisasi yang semakin luas.

- b) Sebagai tambahan referensi buku tentang sejarah, kebudayaan dan kesenian lokal.
- c) Menambah wawasan dan pengetahuan tentang sejarah.
- d) Memajukan minat pelajar dalam mempelajari sejarah dan kebudayaan (Khususnya budaya lokal / Jawa).
- e) Sebagai suatu karya seni yang unik dan menarik sekaligus mendidik untuk dimengerti.

2. Untuk penulis :

- a) Sebagai generasi penerus bangsa penulis berkewajiban untuk ikut serta dan peduli, memperkenalkan kembali serta melestarikan salah satu bentuk kesenian tradisional yang merupakan warisan nenek moyang yang di dalamnya terkandung nilai-nilai budaya tradisi yang luhur dimiliki oleh bangsa Indonesia.
- b) Mampu menambah pengalaman penulis dalam membuat ilustrasi buku dari perancangan ini.
- c) Menambah pengetahuan dan kekayaan hasanah budaya bagi civitas akademika baik di lingkungan dimana penulis menuntut ilmu ataupun civitas akademika luar lainnya.
- d) Memperkaya pengetahuan di bidang sejarah dan ilustrasi khususnya di bidang gambar yang bernilai sejarah sehingga diharapkan mampu mengembangkannya agar dapat lebih baik dalam menghasilkan karya seni untuk kedepannya.
- e) Memahami hakekat kehidupan sebagai manusia adalah makhluk sosial yang memiliki berbagai macam status sosial dan karakter yang berbeda-beda.

3. Untuk prodi DKV :

- a) Mampu menjadi pen jembatan dalam memahami perancangan terbentuknya suatu karya ilustrasi.
- b) Sebagai bahan acuan dalam membuat ilustrasi buku tentang sejarah dan kebudayaan.

- c) Dapat memberikan suatu bahasan sejarah dan kebudayaan yang unik serta berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.
4. Untuk yang membaca :
- a) Menambah wawasan akan sejarah dalam sudut pandang kebudayaan.
 - b) Meningkatkan minat belajar dan memahami sejarah dari perancangan ilustrasi buku ini.
 - c) Sebagai bahan koleksi peminat dan penikmat buku ilustrasi.
 - d) Sebagai referensi dan acuan dalam membuat ilustrasi buku.

F. METODE PERANCANGAN

Agar mendapatkan hasil yang komunikatif dan tepat sasaran, maka diperlukan metode yang baik untuk mewujudkannya. Terdapat empat tahap dalam merancang ilustrasi buku ini, antara lain yaitu:

1) Tahap observasi (pengumpulan data)

Pada tahap ini akan meliputi pengumpulan data selengkap mungkin dari berbagai nara sumber dan informasi sejarah. Khususnya sejarah tentang Reyog dan Warok Ponorogo yang mempunyai peran yang sangat penting dalam mewariskan nilai-nilai pesan moral dan budaya kepada masyarakat.

2) Tahap *Interview* (wawancara)

Wawancara digunakan dalam menggali informasi yang lebih akurat dari konsumen penikmat buku ilustrasi bersejarah dan pihak-pihak terkait lainnya seperti sejarawan, seniman Reyog, hingga penulis sejarah kebudayaan.

3) Instrumen

- a) Pustaka yang relevan dengan penelitian
- b) Buku catatan, alat gambar dan alat tulis
- c) Komputer, *softwere* dan perangkat internet
- d) Kamera
- e) *Scanner*

4) Tahap analisis

Penggunaan analisis 5W+1H sangat tepat dalam pengaplikasian ilustrasi buku ini di masyarakat. Berbagai data yang didapat dianalisa kembali menggunakan metode tersebut agar hasilnya lebih baik dan dapat diterima oleh masyarakat khususnya para pelajar.

5) *Finishing* karya

Setelah mendapat berbagai tanggapan dan masukan dari berbagai pihak dan dapat diandalkan, proses terakhir adalah pembuatan karya. Dalam proses pembuatannya selain memerlukan pemikiran yang benar-benar matang dan juga diperlukan konsentrasi serta kerja keras *extra*. Karena proses inilah yang paling menentukan buku ilustrasi yang mengandalkan unsur gambar sebagai kekuatan utamanya.

G. SISTEMATIKA PERANCANAGAN

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

B. Rumusan Masalah

C. Tujuan Perancangan

D. Batasan Masalah

E. Manfaat Perancangan

F. Metode Perancangan

1. Metode Observasi

2. Tahap *Interview*

3. Tahap Analisis

4. *Finishing* karya

G. Sistematika Perancangan

H. Skematika Perancangan

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Identifikasi

- 1. Pengertian Ilustrasi**
 - a. Sejarah ilustrasi
 - b. Jenis-jenis ilustrasi
 - c. Gaya gambar ilustrasi
 - d. Teknik ilustrasi
 - e. Unsur gambar ilustrasi
 - f. Fungsi ilustrasi
 - g. Tujuan ilustrasi
 - h. Keunggulan ilustrasi buku
- 2. Landasan Teori Layout Buku**
- 3. Tinjauan buku**
 - a. Pengertian buku
 - b. Sejarah buku
 - c. Jenis buku
 - d. Fungsi buku
 - e. Kategori buku
- 4. Pengertian Legenda**
- 5. Legenda Reyog dan Warok Ponorogo**
 - a. Legenda Reyog
 - b. Tokoh dalam kesenian Reyog Ponorogo
 - c. Legenda Warok
 - d. Syarat Menjadi Warok
 - e. Latar Belakang Kehidupan Warok
- 6. Tinjauan ilustrasi yang akan dirancang**
 - a. Ide dan tema ilustrasi buku
- 7. Tinjauan ilustrasi buku yang sudah ada**
 - a. Data visual

B. ANALISIS 5W + 1H

- a. What*
- b. Who*
- c. When*
- d. Where*
- e. Why*
- f. How*

C. SINTESIS

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A. Tujuan Perancangan

1. Deskripsi tema
2. Jenis cerita
3. Isi buku
4. *Storyline*

Legenda Reyog Ponorogo

bab I (Pengenalan tokoh dalam legenda Reyog Ponorogo)

- a. Tokoh dalam legenda Reyog
- b. Instrumen / perangkat gamelan pengiring kesenian Reyog Ponorogo

bab II Cerita Legenda Reyog Ponorogo

bab III (Pengenalan tokoh dalam Legenda Warok Ponorogo)

- a. Tokoh dalam Legenda Warok Ponorogo
- b. Properti yang dipakai para warok
- c. Syarat Menjadi Warok
- d. Gemblakan

Bab IV Cerita legenda Warok Ponorogo

5. Deskripsi arah bentuk
 - a. Tinjauan aspek bentuk secara keseluruhan
 - b. Tinjauan aspek visual yang sudah ada

B. Strategi Kreatif

1. Target Audience
 - a. Sasaran primer
 - b. Sasaran sekunder
2. Gaya Penulisan Naskah Layout
3. Teknik Visualisasi Ilustrasi Buku
 - a. Sketsa
 - b. Teknik arsir
 - c. Editing digital dan pewarnaan
 - d. Studi Karakter
 - e. Studi bangunan
 - f. Studi hiasan dan ornamen
 - g. Studi pakaian
 - h. Studi tipografi
 - i. Studi warna
 - j. Teknik cetak

C. Pendekatan Kreatif

- a. Deskripsi buku
- b. Deskripsi cerita
- c. Deskripsi warna
- d. Deskripsi gambar ilustrasi
- e. Deskripsi desain layout
- f. Gaya tipografi

D. Biaya Media

- a. Biaya Media Utama
- b. Biaya Media Pendukung

BAB IV. PROSES DESAIN

- A. Data Visual
- B. Sketsa Ilustrasi
- C. Proses Arsir

- D. Tipografi
- E. Layout
 - 1) Sampul depan dan belakang
 - 2) Halaman
- F. Final Desain
- G. GSM (Graphic Standar Manual)
- H. Poster Pameran Tugas Akhir
- I. Katalog Pameran Tugas Akhir

BAB V. PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Pesan dan saran

H. SKEMATIKA PERANCANGAN

