

JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
“ASAL MULA DANAU TOBA” DALAM BENTUK
CERITA BERGAMBAR (CERGAM) DIGITAL**



PERANCANGAN

Dyah Ayu Harianto

NIM 1410094124

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA

2019

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
“ASAL MULA DANAU TOBA” DALAM BENTUK
CERITA BERGAMBAR (CERGAM) DIGITAL



PERANCANGAN

Dyah Ayu Harianto

NIM 1410094124

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

2019

ABSTRAK

Perancangan Komunikasi Visual “Asal Mula Danau Toba” Dalam Bentuk Cerita Bergambar (Cergam) Digital

Dyah Ayu Harianto

Asal Mula Danau Toba merupakan sebuah cerita rakyat yang sudah ada sejak dahulu kala dan selalu disampaikan dari mulut kemulut pada setiap keluarga sampai sekarang ini. Dikarenakan zaman yang semakin maju maka media penyampaian yang digunakan pun semakin berkembang seperti halnya buku cerita bergambar yang menyajikan sebuah cerita dengan tampilan ilustrasi, sehingga kita dapat membayangkan isi cerita tersebut.

Perancangan buku cergam Asal Mula Danau Toba ini akan di buat dalam bentuk digital dikarenakan kemudahannya dalam mengakses dan menyebarkan cergam. Dalam cergam ini akan menyajikan tampilan ilustrasi yang menarik dan menampilkan adat Batak Toba. Proses pengerjaan cergam menggunakan *digital painting* dan memakai aplikasi *Manga Studio*. Teknik pewarnaan pada ilustrasi cergam menggunakan warna blok dengan diberikan sentuhan teknik *dusel* pada ilustrasi. Adapun analisis dalam perancangan ini menggunakan 5W+1H untuk mencapai kesimpulan data-data yang sudah terkumpul.

Kata Kunci: Cerita bergambar, Cerita rakyat, digital, Danau Toba.

ABSTRACT

Design of Visual Communication “The Origin of Lake Toba” in The Form of Digital Picture Stories

Dyah ayu Harianto

The origin of Toba Lake is a folklore has been from of old and are passed by word of mouth on every family until now. Due to the days of the more advanced the delivery of the press used one to be growing as well as a storybook pictorial who presents a story with a view, illustration so that we can imagine the contents of the story.

The design of the illustrated storybook of the Origin of Lake Toba will be made in digital form due to its ease of accessing and disseminating illustrated stories. In the story with the illustration will be presenting an exciting and showing the Batak Toba. The process of establishing the pictorial story digital use paint and use an app manga studio. A staining technique in illustration pictorial story uses the color of block with given the touch dusel technique in illustration. The analysis in this design uses 5W + 1H to reach the conclusions of the collected data.

keyword: Pictorial story, folklore, digital, Toba Lake.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Begitu cepatnya perkembangan zaman saat ini membuat warga Indonesia kurang peduli dengan cerita-cerita rakyat nusantara yang dahulu selalu diceritakan kepada anak-anak kecil melalui dongeng sebelum tidur. Semakin sedikitnya anak-anak zaman sekarang yang mengetahui cerita rakyat nusantara, membuat kurangnya wawasan dan pelajaran moral bagi anak-anak zaman sekarang. Dikarenakan juga perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat semakin sedikitnya minat anak-anak untuk membaca buku. Anak-anak sekarang lebih tertarik bermain dengan *gadget* mereka seperti bermain *games* atau pun *socmed*. oleh karena itu, banyak anak-anak zaman sekarang yang tidak mengetahui cerita rakyat nusantara di Indonesia.

Adapun tanggapan menurut psikolog Monica Sulistiawati mendongeng ataupun membacakan sebuah cerita juga memiliki banyak manfaat. Salah satunya seperti, perkembangan kognitif untuk dapat memperluas pengenalan objek seorang anak pada saat mendongeng. Menggunakan alat peraga seperti buku bergambar dapat membantu anak agar bisa melihat bentuk dari tokoh yang diceritakan dalam dongeng. Selain itu, dongeng juga dapat menambah wawasan melalui kisah-kisah dongeng. Anak-anak bisa mendapatkan berbagai informasi dan anak-anak juga dapat mempelajari sebab akibat serta belajar menganalisa. Melalui dongeng juga, pemikiran anak menjadi lebih baik, lebih kritis dan cerdas. Anak-anak juga dapat memahami hal mana yang perlu ditiru dan tidak boleh.

Begitu juga dalam perkembangan sosial dan emosional dari kegiatan mendongeng. kita bisa menyelipkan ajaran norma-norma seperti sosial, agama dan sopan santun. Tidak hanya teori, tapi mengajarkan secara langsung bagaimana melakukannya. “Anak-anak cenderung mempunyai kesulitan dalam mempelajari nilai-nilai moral dalam kehidupan. Dengan dongeng anak-anak maka kita bisa memberikan contoh melalui tokoh dalam cerita yang kita dongengkan”. Dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini, peran orangtua sangatlah penting untuk membimbing

anak-anak sekarang dalam menggunakan *gadget* ataupun internet sesuai dengan kebutuhan anak tersebut. Dengan memperkenalkan kisah atau cerita rakyat nusantara kepada anak, yang sekarang sudah mulai terkikis oleh zaman. Orang tua dapat memperkenalkan cerita rakyat nusantara kepada anak-anak melalui *gadget* mereka dengan mengunduh aplikasi kumpulan cerita rakyat nusantara.

Mengunduh aplikasi kumpulan cerita rakyat nusantara pada *gadget* anak dapat menggantikan peran buku yang sekarang mulai tidak diminati oleh anak-anak. Dengan mengubah media buku menjadi media digital akan lebih mudah bagi orangtua untuk meningkatkan keinginan membaca anak. Adapun sebuah fakta di tahun 2013 suatu studi telah mengungkapkan bahwa, minat baca masyarakat Indonesia tergolong rendah dan memprihatinkan. Sesuai dengan hasil indeks nasional, indeks Minat baca di tanah air ternyata hanya mencapai 0.01. jika dibandingkan dengan rata-rata indeks baca negara maju yang berada di antara angka 0.45 hingga 0.62, Indonesia tergolong Negara yang warganya minim dalam semangat membaca di dibandingkan antara negara-negara di kawasan Asia lainnya.

Dengan adanya kekhawatiran tersebut, dan bagaimana cara untuk menambah minat membaca anak-anak zaman sekarang, maka dengan membuat Perancangan Cerita Bergambar Digital “Asal Mula Danau Toba”, merupakan salah satu dari kumpulan cerita rakyat nusantara yang berasal dari Sumatra Utara. Diharapkan dengan dibuatnya cerita bergambar digital ini dapat menambah minat membaca anak-anak di Indonesia dan dapat memberikan wawasan moral bagi mereka.

Dalam cerita bergambar digital ini akan menampilkan ilustrasi yang memvisualkan isi dari kisah Asal Mula Danau Toba, agar dapat lebih menarik minat anak-anak untuk membacanya ilustrasi tersebut akan dibuat semenarik mungkin. Dalam ilustrasi ini menggunakan *Setting* tempat di Sumatera Utara, lebih tepatnya di daerah Danau Toba tersebut. Danau Toba merupakan tempat wisata bagi pribumi maupun para wisatawan, dengan memiliki keindahan Danau dan juga penduduk yang mayoritas bersuku

Batak maupun Karo. Danau Toba juga memiliki sejarah cerita rakyat yang cukup kental dengan adat istiadatnya.

2. Rumusan Perancangan

Bagaimana merancang Cerita Bergambar (Cergam) Digital “Asal Mula Danau Toba” untuk anak-anak dan keluarga Indonesia?

3. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas Cergam Digital di Indonesia dengan cerita rakyat nusantara yang beragam. Dengan meningkatnya kualitas Cergam Digital dapat membuat minat membaca pada anak-anak meningkat dan memberikan pelajaran moral pada anak-anak dari cerita rakyat nusantara tersebut

4. Teori dan Metode Analisis Data

a. Teori

1) Sejarah Danau Toba

Awal Terbentuknya Danau Toba Menurut sejarah, Danau Toba sebelumnya adalah gunung berapi yang disebut gunung Toba. Gunung ini memiliki kantong magma sangat besar yang jika meletus akan menghasilkan daya ledak yang sangat tinggi. Kantong magma Gunung Toba disuplai oleh banyaknya lelehan sediman lempeng benua yang saling bergesek secara hiperaktif, yaitu lempeng Indo-Australia yang mengandung banyak sedimen, dan lempeng Eurasia yang menjadi tempat duduknya Pulau Sumatera. Letak kedua lempeng itu berada di kedalaman 150 km di bawah bumi. Gesekan lempeng Indo-Australia dan Eurasia menghasilkan panas sehingga melelehkan bebatuan. Lelehan tersebut kemudian naik ke atas sebagai magma. Oleh karena seringnya kedua lempeng ini bergesekan, magma yang dihasilkan cukup banyak sehingga dapat menciptakan ledakan yang begitu dahsyat. Dari beberapa literatur, tercatat bahwa Gunung Toba pernah meletus tiga kali. *Pertama*, letusan pertama gunung Toba terjadi sekitar 800 ribu tahun yang lalu dan membentuk kaldera di selatan Danau Toba, meliputi daerah Porsea dan Prapat. *Kedua*, Letusan kedua terjadi sekitar 500 ribu

tahun yang lalu dan menghasilkan kaldera di utara Danau Toba, yaitu daerah antara Haranggaol dengan Silalahi. *Ketiga*, Gunung Toba terakhir meletus pada 74.000 tahun lalu. Letusan terakhir ini disebut-sebut sebagai letusan paling dahsyat dalam sejarah Dunia. Meskipun sama sekali tidak tercatat di dalam buku, namun bukti-bukti ilmiahnya bisa ditemukan di masa kini. (<https://daerah.sindonews.com/read/1319277/29/sejarah-terbentuknya-danau-Toba-dan-pulau-pulaunya-1530806611> diakses tanggal 19 juni 2019, pada pukul 18:15).

2) Cergam

Cerita bergambar adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya cergam dicetak diatas kertas dan dilengkapi teks. Cergam merupakan media yang unik, menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif, media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami. (Maulid Alam Islami , 2010)

Seorang ahli lain yang bernama Lacassin dalam (Bonneff, 1998: 4) mengungkapkan bahwa komik berbeda dengan karya lain yang mirip, yaitu cerita bergambar (cergam) dan sinema (meskipun dengan sinema terdapat analogi yang dalam, sehingga saling pengaruh pun terjadi).

3) Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas disetiap bangsa yang mempunyai kultur budaya yang beraneka ragam yang mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Pada umumnya cerita rakyat ini mengisahkan mengenai suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita

rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia dan dewa.

Cerita rakyat dapat diartikan sebagai ekspresi budaya suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya dan susunan nilai sosial masyarakat tersebut. Dahulu, cerita rakyat diwariskan secara turun- menurun dari satu generasi ke generasi berikutnya secara lisan (Suripan Sadi Hutomo, 1991: 4)

4) Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata latin *illustrare* menerangi, atau *menghias*, berarti pengiring, pendukung, selain *menghias* guna membantu proses pemahaman terhadap suatu objek. Karena itu kata ilustrasi dapat dipakai di banyak bidang, menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia. Sedangkan menurut Margareth Slythe, pengertian ilustrasi adalah gambaran yang berusaha menerangkan suatu cerita secara benar dan jelas bisa berupa gambar, musik, gerak dan bahasa lisan maupun tulisan (Margareth Slythe, 1970:7).

b. Metode Perancangan

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, dokumentasi, observasi dan literasi. Teknik-teknik ini dipilih agar meminimalisir adanya data-data yang tidak relevan serta mempermudah proses perancangan.

1) Wawancara

Proses menggali data dengan narasumber secara langsung di tempat sesuai pedoman wawancara.

2) Observasi

Mengamati langsung di lapangan guna menemukan fokus tahap selanjutnya dalam memadatkan data yang diperlukan sehingga mencapai pemahaman objek yang diteliti.

3) Kepustakaan

a) Sumber Acuan Khusus, misalnya: jurnal, bulletin, penelitian disertasi, tesis, skripsi.

- b) Sumber Acuan Umum, berupa perpustakaan yang berwujud buku, ensiklopedia, e-book dan sejenisnya.
 - c) Sumber lain yang memuat hasil-hasil penelitian. Penggunaan sumber pustaka atau daftar pustaka dipilih secara selektif, artinya tidak semua bahan pustaka dijadikan landasan dalam penelitian.
- 4) Dokumentasi

Metode dokumenter adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam metodologi penelitian sosial untuk menelusuri data baik secara historis. Mencari data mengenai hal atau variabel yang terkait langsung dengan objek penelitian, melalui berbagai macam arsip catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, agenda dan sebagainya.

B. KONSEP

1. Strategi Kreatif

Perancangan ini menggunakan buku cergam digital untuk memberikan tampilan berbeda pada buku cergam yang sudah lama di Indonesia dengan memberikan ilustrasi yang menarik dan lebih banyak dari cergam biasanya. Buku cergam digital ini akan di tampilkan dengan ilustrasi-ilustrasi yang menggunakan warna bernuansa *autumn* dan beberapa warna lain untuk menyesuaikan. Selain itu agar buku cergam digital ini dapat dinikmati oleh masyarakat, maka buku cergam digital ini dapat dicari melalui internet atau dengan cara mengunduh buku tersebut. Dengan begitu dapat memudahkan target audiens untuk menikmati buku tersebut.

2. Gaya Penyampain Cerita

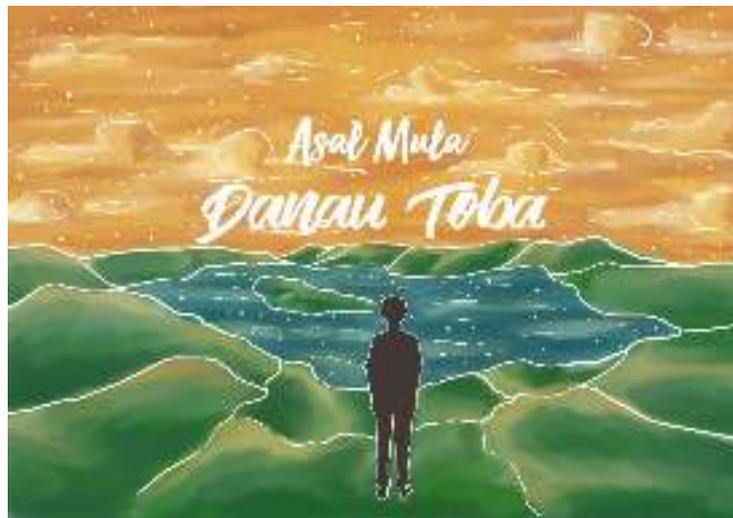
Perancangan buku cergam digital ini menceritakan kisah seorang laki-laki bernama Toba. Latar belakang atau *setting* cerita bertepatan di perkampungan Danau Toba terletak di medan Sumatra Utara yang menampilkan suasana perkampungan asri dengan adanya sedikit unsur tradisional adat batak Toba.

Alur cerita ini menggunakan alur maju yang menceritakan kisah seorang laki-laki yang menemukan ikan emas, ikan emas tersebut pun

berubah menjadi seorang perempuan bernama Putri dan kemudian Toba menikahi Putri dengan sebuah janji yang tidak boleh di langgar. Setelah itu mereka memiliki seorang anak bernama Samosir yang memiliki sifat pemalas dan tidak baik. Suatu ketika Toba marah besar terhadap anaknya dan dilanggarlah janjinya tersebut sehingga terjadilah bencana besar. Gaya cerita yang digunakan melalui sudut pandang orang ketiga. Orang ketiga digunakan sebagai narrator yang menceritakan kisah dari tokoh utama yang bertujuan untuk membangun suasana dalam cerita tersebut.

C. KARYA

a. Cover Buku



Gambar 1: Cover Buku
Sumber: Koleksi Dyah Ayu Harianto

b. Isi Buku



Gambar 2: Isi Buku Hal 1-2
Sumber: Koleksi Dyah Ayu Harianto



Gambar 3: Isi Buku Hal 7-8
 Sumber: Koleksi Dyah Ayu Harianto



Gambar 4: Isi Buku Hal 17-18
 Sumber: Koleksi Dyah Ayu Harianto

c. Media Pendukung

1) Poster



Gambar 5: Poster
 Sumber: Koleksi Dyah Ayu Harianto

2) Stiker



Gambar 6: Stiker
Sumber: Koleksi Dyah Ayu Harianto

3) Kaos dan Totebag



Gambar 7: Kaos dan Totebag
Sumber: Koleksi Dyah Ayu Harianto

D. KESIMPULAN

Pengkaryaannya ini dirancang dengan latar belakang masalah kurangnya peduli masyarakat sekarang ini dengan cerita-cerita rakyat nusantara yang dahulu selalu diceritakan kepada anak-anak kecil melalui dongeng sebelum tidur dan dikarenakan zaman yang sudah semakin canggih yang mengakibatkan makin sedikit minat dari anak-anak dalam membaca.

Dalam pencarian data untuk perancangan ini membutuhkan *survey* ke lokasi asalnya berupa Danau Toba untuk mendapatkan data dokumentasi dan beberapa sejarah adat batak Toba. Sehingga memberikan pengalaman dan pengetahuan baru dalam pengumpulan data untuk perancangan ini. Salah satu hal yang menarik dalam pengumpulan data ini ialah ketika mengunjungi tempat-tempat peninggalan bersejarah dan memberikan beberapa pandangan untuk ide pada perancangan cergam digital ini.

Dalam perancangan ini salah satu kesulitan yang dihadapi ialah merupakan jarak tempuh yang sangat jauh dan memakan biaya yang lumayan besar.

Pengkaryaannya tidak terlalu mendapat kendala dikarenakan sudah adanya contoh-contoh cergam “Asal Mula Danau Toba” yang terdahulu, walaupun sangat minim ilustrasi yang disajikan. Proses pengerjaan cergam menggunakan *digital painting* dan memakai aplikasi *Manga Studio*. Teknik pewarnaan pada ilustrasi cergam menggunakan warna blok dengan diberikan sentuhan teknik *dusel* pada ilustrasi. Warna yang digunakan pada ilustrasi yaitu nuansa hangat yang merupakan warna bernuansa hangat dan akan diberikan sedikit sentuhan warna biru atau hijau yang bernuansa dingin untuk memberikan kesan yang lebih mendramatisir.

Buku Cergam Digital ini dipilih dikarenakan kemudahannya dalam mengakses. juga dikarenakan anak-anak zaman sekarang yang sudah terlalu ketergantungan terhadap *gadget*. Sehingga berkurangnya minat membaca buku.

E. DAFTAR PUSTAKA

Buku

Alam Islami, Maulid. (2010). Perancangan Cergam Cerita Rakyat Memecah Matahari. Bandung: UNIKOM.

Hutomo, Suripan Sadi. (1991). *Mutiara Yang Terlupakan: Pengantar Studi Sastra Lisan*. Surabaya: HISKI.

Slythe, R. Margaret (1970). *The Art Of Illustration. 1750-1900*, London: The Library Association

Jurnal

Bonneff, Marcell. (1998). Komik Indonesia. Kepustakaan Populer Gramedia. Jakarta

Sumber Internet

(<https://daerah.sindonews.com/read/1319277/29/sejarah-terbentuknya-danau-Toba-dan-pulau-pulaunya-1530806611> diakses tanggal 19 Juni 2019, pada pukul 18:15)