

**PERANCANGAN CERGAM NOVEL SEJARAH
ARYA PENANGSANG**

**TUGAS AKHIR
KARYA DISAIN**



Disusun Oleh :

Ivan Susatya

**PROGRAM STUDI
SI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN CERGAM NOVEL SEJARAH
ARYA PENANGSANG**

**TUGAS AKHIR
KARYA DISAIN**



**PROGRAM STUDI
S1 DISAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN CERMAM NOVEL SEJARAH
ARYA PENANGSANG**

**TUGAS AKHIR
KARYA DISAIN**

3831/H/S/2012

8/3 2012 /r



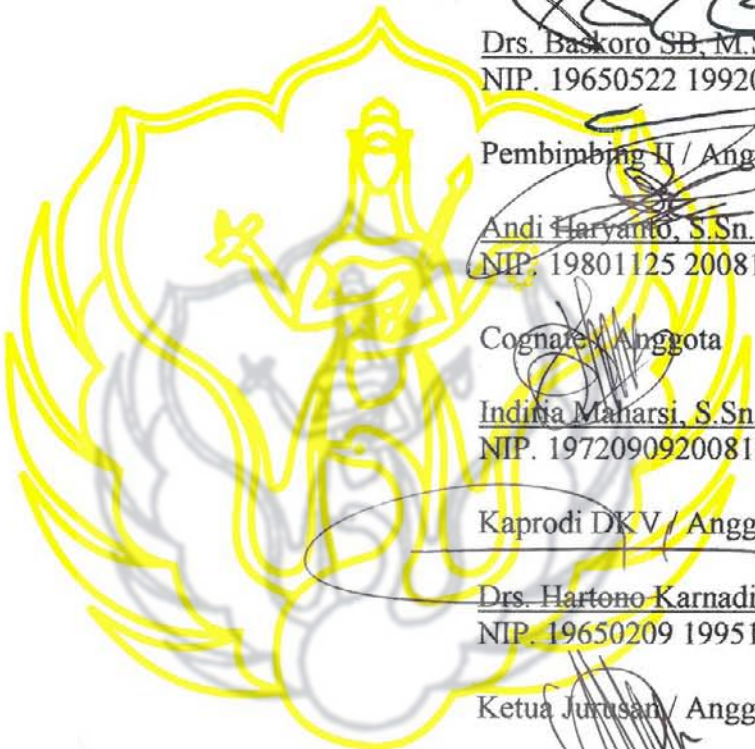
Disusun Oleh :

**Ivan Susatya
0511521024**

Tugas Akhir ini diajukan kepada
Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana S1 dalam bidang
Disain Komunikasi Visual

Tugas Akhir Karya Disain Berjudul:**PERANCANGAN CERGAM NOVEL SEJARAH ARYA PENANGSANG,**

Diajukan oleh Ivan Susatya, NIM 051 1521 024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 26 Februari 2012 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Pembimbing I / Anggota

Drs. Baskoro SB, M.Sn.

NIP. 19650522 199203 1 003

Pembimbing II / Anggota

Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19801125 200812 1 003

Cognate / Anggota

Indira Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909200812 1 001

Kaprodi DKV / Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 19650209 199512 1 003

Ketua Jurusan / Anggota

Drs. Lashmar, M.Sn.

NIP. 19570513 198803 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul: **PERANCANGAN CERGAM NOVEL SEJARAH ARYA PENANGSANG** Yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni Program Studi Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di lingkungan ISI Yogyakarta maupun Perguruan Tinggi lain, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan.

Yogyakarta Februari 2012



Ivan Susatya
NIM. 051 1521 024

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa Atas segala berkah, hidayah dan berbagai keajaibanNya yang senantiasa mengalir hingga akhirnya Tugas Akhir ini dapat berakhir dengan akhir yang baik.

Terima Kasih kepada Bpk. Drs. Baskoro Suryo B., M.Sn. selaku dosen pembimbing I dan Bpk. Andi Haryanto, SSn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II, Segenap Bapak dan Ibu dosen Diskom ISI Jogja serta karyawannya yang asyik-asyik, dan seluruh keluarga besar ISI Yogyakarta.

Bapak dan Ibuku tercinta yang telah banyak memberikan banyak dukungan moril maupun materi, adik-adikku, Lani, Ano, "*Akhirya Mamasmu lulus!*."

Terimakasih banyak untuk teman-temanku seangkatan Kotak Pensil '05: Abes, Dini, Evan, Bram, Woro, Adit, Ican, Tito, Deva, Supri, Adi, Hasbi, Soni, Parjana, Alip, Wisnu, Prima, Hanes, Endro, Gilang, Daniel, Soni, Agung, Budi, Latif, Uni, Icha, Tegar, kakak Angkatan dan Adik Angkatan '02, '03, '04, '06, '07, '08 dst, Dheta, UUK, Sam, Wisnu, dll. Miami Crew and Guest Artist, Gandhi, Yuan, Adi, Woro, Abes, Dini, Bram, Ahmad O, Ican, Abrams Gobram, Didit, Aripin, Eka, Mbak Tia, Supri, Deva, Terima Kasih buat Kang Nasirun Purwokartun, pengarang novel yang budiman atas arahannya, thanks buat Sekar yg telah menemaniku kemana-mana.

Tak Lupa Playlist soundtrack TA: 5 album Coldplay, *Parachutes*, *Castles*, *Left Right Left*, *Rush Blood to The Head*, *Viva La Vida*, *Patience* dan *November Rain*-nya G'n'R, *Ice Cream*- Sarah McLachlan, Balada Bob Dylan, "*Sahabat kecil*" by Ipank, Jamiroquai, witchcraft, Sore, Tohpati, Dangdut koplo, random playlist-nya yuan, serta bunyi-bunyian lain yang membunuh sepi.

Salut buat Semua pihak dan kawan-kawan Seni Rupa ISI Yogyakarta yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

ABSTRAK

Ivan Susatya

Perancangan Cergam Novel Sejarah Arya Penangsang

Pulau Jawa adalah pulau yang kaya akan budaya dan Tradisi yang luhur, penuh dengan rentetan tokoh dan peristiwa yang ikut mewarnai perjalanan sejarah bangsa ini. Kisah-kisah kepahlawanan masa silam dapat dijadikan teladan bagi generasi muda yang dewasa ini cenderung banyak terpengaruh budaya luar yang nyaris menghilangkan jati diri mereka sebagai orang Indonesia .

Akhir-akhir ini kita lihat cukup banyak bacaan baik buku, novel dan komik yang mengangkat tema sejarah khususnya tentang sejarah kepahlawanan yang berlatar belakang kerajaan-kerajaan di Indonesia mulai digemari oleh anak-anak muda, bahkan tidak sedikit yang mengoleksi buku cerita maupun komik yang Berjaya pada era 70 dan 80an, dan banyak forum dunia maya yang menampung komik-komik *lawas* beserta para penikmatnya tersebut.

Penulis merasa tertarik dengan fenomena ini dan ingin turut ambil bagian dalam usaha mengembangkan khasanah Nusantara, Dengan mengangkat cerita dari novel kedalam bentuk cergam diharapkan dapat lebih Menarik minat *audience* dalam memahami cerita dan pesan yang ingin disampaikan. Novel yang diangkat menjadi cergam adalah novel Penangsang “Tembang Rindu Dendam” karangan Nassirun PurwOkartun, yang mengangkat kisah tentang Arya Penangsang. Arya Penangsang sendiri merupakan tokoh sejarah (bukan tokoh fiksi) yang menjabat sebagai adipati di Kadipaten Jipang Panolang, Kadipaten bawahan Kesultanan Demak pada abad ke XVI. Novel tersebut menarik karena pembahasannya yang dalam mengenai karakter-karakter didalamnya dilengkapi dengan fakta-fakta sejarah yang menambah wawasan akan khasanah Jawa.

Novel yang diangkat menjadi cergam memang bukanlah hal yang baru dilakukan di Indonesia, sebelumnya pujangga komik Teguh Santosa pernah mengangkat novel Mahesa Jenar karangan S.H Mintaraja kedalam bentuk cergam dengan ilustrasi yang menawan, seakan membawa kita untuk mengenal visual tokoh dan setting tempat serta suasana yang terjadi pada saat itu. Langkah ini sekaligus merupakan solusi bagi *audience* yang kurang tertarik membaca novel, dan suguhan bagi para penggemar cerita bergambar (cergam).

Kata kunci : cergam, khasanah Nusantara, Novel sejarah, Arya Penangsang

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persembahan.....	ii
Pernyataan keaslian.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Abstrak.....	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar.....	x

BAB. I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	4
1. Manfaat bagi perancang.....	4
2. Manfaat bagi pembaca.....	5
3. Manfaat bagi dunia Disain Komunikasi Visual.....	5
F. Metode Penelitian.....	5
1. Metode Pengumpulan data.....	4
2. Metode Analisis data.....	5
G. Sistematika Perancangan.....	5

BAB. II INVENTARISASI DATA DAN ANALISIS

A. Definisi Operasional	
B. Inventarisasi Data	
1. Tinjauan Tentang Cergam.....	8
2. Tinjauan tentang Gaya Besar Cergam Dunia.....	11

3. Tinjauan tentang Gambar.....	21
a. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Goresan.....	21
b. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Gaya Gambar.....	22
c. Tinjauan tentang gambar dekoratif.....	23
4. Tinjauan Historis Kerajaan Islam Di Jawa.....	24
a. Masuknya Islam Di Pulau Jawa.....	24
b. Kerajaan-kerajaan Islam Di Jawa.....	27
- Kasultanan Demak Bintoro.....	27
- KasultananPajang.....	29
5. Tinjauan Tentang Tokoh.....	34
a. Tokoh Utama.....	34
b. Tokoh Pendukung.....	38
6. Data Klien (<i>Lembaga Balai Pelestarian Sejarah Dan Nilai Tradisi (BPSNT) Yogyakarta</i>).....	39
7. Tinjauan Tentang Penerbit <i>Tiga Kelana</i>	40
C. Analisis Data.....	41
1. Analisis Segmentasi.....	41
2. Analisis Novel “Penangsang, Tembang Rindu Dendam”	41
3. Analisis SWOT.....	43
4. Analisis Mendasar Tentang Unsur-unsur Pokok cergam.....	44

BAB. III KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Media.....	45
1. Tujuan Media.....	45
2. Strategi Media.....	46
3. Teknis Dan Biaya Media.....	51
B. Konsep Kreatif Perancangan.....	59
C. Tujuan Kreatif.....	60

D. Strategi Kreatif.....	60
1. Ilustrasi.....	60
2. Teknik Pewarnaan.....	61
3. Tipografi.....	62
E. Konsep Rancangan Cergam.....	63
1. Judul.....	63
2. Judul utama.....	63
3. Wujud.....	64
4. Ukuran dan Jumlah Halaman.....	64
5. Penerbit.....	64
6. Teknik Penceritaan.....	65
7. Tema Cerita.....	65
8. Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan.....	65
9. Jumlah Seri.....	65
10. Studi Tokoh.....	66
F. Sinopsis dan Storyline.....	68
1. Sinopsis.....	68
2. Storyline.....	71

BAB. IV VISUALISASI

A. Data Visual.....	97
1. Pakaian.....	97
2. Arsitektur Jawa.....	98
B. Perancangan Karakter dan Pengolahan	
Data Visual Karakter.....	100
1. Sketsa Karakter.....	100
2. Pengolahan Data Visual Pendukung.....	107
C. Perancangan Kaver.....	107

3. Pengolahan Tipografi.....	107
4. Layout Kaver	
D. Layout Halaman Cergam.....	110
1. Storyboard.....	110
2. Proses Pengerjaan.....	112
3. Final Disain Halaman Cergam.....	113
E. Media Pendukung.....	123
1. Poster.....	123
2. Leaflet.....	124
3. Web Banner.....	125
4. X-Banner.....	126
5. Kalender Meja.....	126
6. Pembatas Buku.....	129
7. Sticker.....	129
8. Pop Display (<i>Standing Character</i>).....	130
9. Tas Jinjing.....	130
 BAB. V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	131
B. Saran.....	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.01: <i>Glencoe, Ancient Civilization, chapter 1</i>	14
Gambar 2.02: <i>Glencoe, Ancient Civilization, chapter 2</i>	15
Gambar 2.03: <i>Glencoe, Ancient Civilization, chapter 7</i>	16
Gambar 2.04: <i>Glencoe, Ancient Civilization, chapter 9</i>	16
Gambar 2.05: <i>Glencoe, Ancient Civilization, chapter 11</i>	17
Gambar 2.06: <i>Palestina, Duka Orang-orang Terusir</i>	18
Gambar 2.07: Komik Intan <i>Permata Rimba</i>	19
Gambar 2.08: Cergam <i>Roseta</i>	20
Gambar 2.09: Novel <i>Penangsang, Tembang Rindu Dendam</i>	42
Gambar 3.01: Komik Panji Tengkorak, Intan <i>Permata Rimba</i>	61
Gambar 3.02: Tabel warna <i>analogous</i> dan <i>sephia</i>	62
Gambar 3.03: Aplikasi Digital <i>colouring</i> pada ilustrasi manual.....	62
Gambar 4.01: Pakaian <i>Bangsawan dan Abdi Dalem</i>	97
Gambar 4.02: Pakaian <i>Sultan Atau Putra Mahkota</i>	97
Gambar 4.04: Pakaian <i>wanita jawa</i>	98
Gambar 4.05: Suasana pada <i>masa jawa kuno</i>	98
Gambar 4.06: Gaya arsitektur <i>Kraton, Joglo Pencu</i>	98
Gambar 4.07: <i>Gerbang Kraton</i>	99
Gambar 4.08: Gaya arsitektur <i>interior pada bangunan Kraton</i>	99
Gambar 4.09: Gaya arsitektur <i>Masjid</i>	99
Gambar 4.10: <i>Arsitektur Rumah Joglo</i>	99
Gambar 4.11: Alternatif <i>Sketsa Arya Penangsang</i>	100
Gambar 4.12: <i>Sketsa Arya Penangsang tampak depan, samping, belakang</i>	100
Gambar 4.13: Alternatif <i>Sketsa Patih Matahun</i>	101
Gambar 4.14: <i>Sketsa Patih Matahun tampak depan, samping, belakang</i>	101

Gambar 4.15: Alternatif Sketsa Pangeran Sekar.....	102
Gambar 4.16: Sketsa Pangeran Sekar tampak depan, samping, belakang.....	102
Gambar 4.17: Alternatif Sketsa Sunan Kudus.....	103
Gambar 4.18: Sketsa Sunan Kudus tampak depan, samping, belakang.....	103
Gambar 4.19: Alternatif Sketsa Pangeran Hadiri.....	104
Gambar 4.20: Sketsa Pangeran Hadiri tampak depan, samping, belakang.....	104
Gambar 4.21: Sketsa Arya Mataram tampak depan, samping, belakang.....	105
Gambar 4.22: Sketsa Ratu Kalinyamat tampak depan, samping, belakang.....	105
Gambar 4.23: Sketsa Retno Panggung tampak depan, samping, belakang.....	106
Gambar 4.24: Sketsa Sunan Prawoto tampak depan, samping, belakang.....	106
Gambar 4.25: Sketsa Bangunan Masjid Kudus.....	107
Gambar 4.26: Alternatif Layout Kaver	108
Gambar 4.27: Sintesis Layout Kaver.....	106
Gambar 4.28: Layout Kaver depan dan belakang.....	109
Gambar 4.29: Rough Layout Halaman Cergam.....	110
Gambar 4.30: Halaman Pengenalan Tokoh.....	113
Gambar 4.31: Cergam Halaman 1 dan 2.....	113
Gambar 4.32: Cergam Halaman 3 dan 4.....	114
Gambar 4.33: Cergam Halaman 5 dan 6.....	114
Gambar 4.34: Cergam Halaman 7 dan 8.....	115
Gambar 4.35: Cergam Halaman 9 dan 10.....	115
Gambar 4.36: Cergam Halaman 11 dan 12.....	116
Gambar 4.37: Cergam Halaman 13 dan 14.....	116
Gambar 4.38: Cergam Halaman 15 dan 16.....	117
Gambar 4.39: Cergam Halaman 17 dan 18.....	117
Gambar 4.40: Cergam Halaman 19 dan 20.....	118
Gambar 4.41: Cergam Halaman 21 dan 22.....	118
Gambar 4.42: Cergam Halaman 23 dan 24.....	119

Gambar 4.43: Cergam Halaman 25 dan 26.....	119
Gambar 4.44: Cergam Halaman 27 dan 28.....	120
Gambar 4.45: Cergam Halaman 29 dan 30.....	120
Gambar 4.46: Cergam Halaman 31 dan 32.....	121
Gambar 4.47: Cergam Halaman 33 dan 34.....	121
Gambar 4.48: Cergam Halaman 35 dan 36.....	122
Gambar 4.49: Cergam Halaman 37 dan 38.....	122
Gambar 4.50: Cergam Halaman 39 dan 40.....	123
Gambar 4.51: Alternatif Layout Poster.....	123
Gambar 4.52: Final Disain Poster.....	124
Gambar 4.53: Leaflet.....	124
Gambar 4.54: X- Banner.....	126
Gambar 4.55: Rough Layout Kalender.....	127
Gambar 4.56: Final Disain Kalender.....	128
Gambar 4.57: Rough Layout Pembatas buku.....	128
Gambar 4.58: Pembatas Buku.....	129
Gambar 4.58: Sticker.....	129
Gambar 4.58: Pop Display (<i>Standing Character</i>).....	130
Gambar 4.58: Tas Jinjing.....	130

BAB. I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Arya Penangsang, sosok ksatria dalam sejarah Jawa, Adipati Jipang Panolang yang terkenal pada masa pemerintahan kerajaan Demak dan Pajang, ia sering ditugaskan menjadi Senopati Kesultanan Demak dalam memberantas pemberontakan sisa-sisa pengikut Majapahit. Namun pada akhir hayatnya Arya Penangsang sering diceritakan sebagai pemberontak dan tokoh antagonis dalam sejarah Jawa. Namun apakah benar, seorang santri kebanggaan Sunan Kudus adalah seorang yang brutal dan urakan?.

Bahkan dalam panggung ketoprak, tokoh Penangsang digambarkan sebagai orang yang gila kekuasaan dan sangat berangasan. Hatinya selalu panas dan mudah marah. Sifat itulah yang menjadi penyebab kekalahan, bahkan kematiannya. Pemeran Penangsang selalu memelototkan matanya, dengan riasan merah menyala pada mukanya, keras dan kasar tawanya, bahkan berteriak membentak setiap berkata-kata. Sebuah pancaran wajah yang garang, berikut kumis tebal melintang.¹

Tokoh Arya Penangsang memang dapat dibuktikan keberadaannya pada masa lalu, oleh karena itu ia dapat dikatakan sebagai tokoh sejarah. Namun tidak ada bukti otentik tentang bagaimana karakteristik, dan sepak terjang Arya Penangsang yang sebenarnya, tidak ada catatan sejarah selain Babad Tanah Jawi dan cerita *tutur* atau cerita rakyat yang dapat dijadikan sumber sejarah bahwa Arya Penangsang

¹ Nasirun Purwokartun, *Penangsang, Tembang Rindu Dendam*, Jakarta: Tiga Kelana, 2010, hal.ix

dikalahkan dalam pertempuran melawan Sutawijaya, bahkan makam Arya Penangsang pun belum diketahui secara pasti. Hal itulah yang mendorong dibuatnya perancangan Cergam Novel Sejarah Arya Penangsang ini, bukan dalam bentuk profil maupun biografi tokoh.

Mengapa Cergam Novel Sejarah,? karena dalam Cergam memungkinkan visualisasi tokoh, setting dan ilustrasi adegan yang terintegrasi dengan teks cerita sehingga diharapkan akan lebih menarik pembaca. Sedangkan Melalui Novel, gaya penceritaan dapat diolah dan *dibumbui* sedemikian rupa sehingga menciptakan *dramatisasi* suasana atau emosi tersendiri, namun tetap mengacu pada sejarah yang ada.

Selain itu, cergam ini berusaha untuk menggali sisi humanisme dari tokoh-tokoh didalam cerita sejarah yang berlatar belakang kerajaan Demak khususnya tokoh Arya Penangsang ini. Terlepas dari berbagai sumber dan versi sejarah yang menggambarkan bahwa ia adalah seorang pemberontak, Arya Penangsang tetaplah seorang yang gagah berani, pembela kebenaran dan keadilan, penganut Islam yang bersih, sekaligus penentang *sinkretisme* di tanah Jawa yang gigih.

Bagaimanapun bagi sebagian masyarakat Jawa, terutama penduduk yang bermukim di daerah Kadipaten Jipang (Sekarang Blora, Jawa Tengah), Arya Penangsang merupakan sosok pahlawan yang dihormati. Banyak lukisan yang menggambarkan kegagahan sosok Arya Penangsang, dan orang-orang berusia lanjut yang dengan bangga menceritakan bahwa leluhurnya, Arya Penangsang sebagai sosok yang sakti dan gagah perkasa, menunggang Gagak Rimang, kuda hitamnya yang tegap sanggup memporak-porandakan pasukan musuh seorang diri.

Berbekal ketertarikan terhadap Sejarah Jawa, khususnya perjalanan Hidup Arya Penangsang, dan bekerja sama dengan *Balai Sejarah Dan Nilai Tradisi* (BPSNT) Yogyakarta, serta penerbit Tiga Kelana, akan dibuat suatu *cergam* (cerita bergambar) yang diharapkan dapat membantu mengenalkan dan mengangkat kembali sebuah cerita rakyat Asli Indonesia yang memiliki nilai dan pelajaran yang dapat diambil oleh masyarakat luas.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang Cergam novel sejarah yang dapat menceritakan perjalanan hidup sekaligus menggambarkan karakter Arya Penangsang dan tokoh-tokoh yang terlibat didalamnya dari sisi humanisme secara menarik?

C. Batasan Masalah

Perancangan akan dibatasi tentang perjalanan hidup Arya Penangsang bersama Patih Matahun, asal-usul Arya Penangsang serta hal-hal yang melatarbelakangi terjadinya konflik perebutan kekuasaan. Cergam akan dibuat berseri dan dalam perancangan ini hanya akan dibuat seri pertama mengacu pada novel sejarah "Penangsang, Tembang Rindu Dendam" karangan NasSirun PurwOkartun.

D. Tujuan perancangan

Merancang Cergam yang menarik yang menceritakan perjalanan hidup Arya Penangsang sekaligus memberikan perspektif baru dalam pencitraan sosok Arya Penangsang dari sisi humanisme.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi perancang :

Dengan mengangkat tema besar Sejarah Jawa sebagai cergam, perancang mendapatkan banyak literatur mengenai sejarah dan khasanah budaya Jawa, mendapatkan pengetahuan tentang bagaimana membuat Produk visual yang menarik Bagi *Audience*, Serta keasyikan dan kepuasan tersendiri dalam proses perancangan.

2. Manfaat bagi pembaca :

Mendapat informasi serta hiburan yang menarik dari Sejarah Jawa Khususnya Arya Penangsang dan Jaka Tingkir serta mendapat pemahaman yang berbeda tentang Sosok Arya Penangsang.

3. Manfaat bagi dunia Desain Komunikasi Visual:

Memberikan suatu kontribusi dalam dunia desain komunikasi visual dengan adanya cergam yang mengangkat tema sejarah Jawa dengan menampilkan perancangan ulang karakter tokoh-tokoh didalamnya sehingga diharapkan akan menambah khasanah dunia Desain Komunikasi Visual tentang Cergam.

F. Metode Penelitian

1. Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, Interview, melalui literatur berupa buku-buku dan pertautan situs-situs internet yang mendukung perancangan ini.

2. Metode Analisis data

Proses analisis data diperlukan untuk merinci data sesuai dengan permasalahannya. Metode analisis yang digunakan yaitu SWOT

G. Sistematika Perancangan

BAB. I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

B. Rumusan Masalah

C. Batasan Masalah

D. Tujuan Perancangan

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi perancang
2. Manfaat bagi pembaca
3. Manfaat bagi dunia Desain Komunikasi Visual

F. Metode Penelitian

1. Metode Pengumpulan data
2. Metode Analisis data

G. Sistematika Perancangan

BAB. II INVENTARISASI DAN ANALISIS INVENTARISASI

A. Definisi Operasional

B. Inventarisasi Data

1. Tinjauan Tentang Cergam
2. Tinjauan tentang Gaya Besar Cergam Dunia
3. Tinjauan tentang Gambar
 - a. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Goresan
 - b. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Gaya Gambar
 - c. Tinjauan tentang gambar dekoratif
4. Tinjauan Historis Kerajaan Islam Di Jawa
 - a. Masuknya Islam Di Pulau Jawa
 - b. Kerajaan-kerajaan Islam Di Jawa
 - Kasultanan Demak
 - Kasultanan Pajang
5. Tinjauan Tentang Tokoh
 - a. Tokoh Utama
 - b. Tokoh Pendukung
6. Data Klien
7. Tinjauan Tentang Penerbit *Tiga Kelana*

C. Analisis Data

1. Analisis Segmentasi
2. Analisis Novel "Penangsang, Tembang Rindu Dendam"
3. Analisis SWOT
4. Analisis Mendasar Tentang Unsur-unsur Pokok cergam

BAB. III KONSEP PERANCANGAN**A. Konsep Media**

1. Tujuan Media
2. Strategi Media
3. Teknis Dan Biaya Media

B. Konsep Kreatif Perancangan**C. Tujuan Kreatif****D. Strategi Kreatif**

1. Ilustrasi
2. Teknik Pewarnaan
3. Tipografi

E. Konsep Rancangan Cergam

1. Judul
2. Judul Utama
3. Wujud
4. Ukuran dan Jumlah Halaman
5. Penerbit
6. Teknik Penceritaan
7. Tema Cerita
8. Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan
9. Jumlah Seri
10. Studi Tokoh

F. Konsep Media

1. Tujuan Media
2. Teknis Media Pendukung

G. Sinopsis dan Storyline**BAB. IV VISUALISASI****A. Data Visual**

1. Studi Properti
2. Referensi

B. Perancangan karakter dan Pengolahan Data Visual Karakter

1. Sketsa Karakter
2. Pengolahan data visual pendukung

C. Perancangan Kaver

1. Pengolahan Tipografi
2. Layout Kaver

D. Layout Halaman Cergam

1. Storyboard
2. Proses Pengerjaan
3. Final Disain Halaman Cergam

E. Media Pendukung**BAB. V PENUTUP****A. Kesimpulan****B. Saran**