

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
TENTANG KEHIDUPAN LIMA MUSISI JALANAN
DI KOTA YOGYAKARTA**



Benediktus Dimas Budiarto

NIM 101 1968 024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar sarjana S-1 dalam bidang Desain Komunikasi Visual
2015

Tugas Akhir Penciptaan Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG KEHIDUPAN LIMA MUSISI JALANAN DI KOTA YOGYAKARTA diajukan oleh Benediktus Dimas Budiarto, NIM 1011968024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 30 Juni 2015 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Indiria Mahrsi, S.Sn., M.Sn.
NIP: 19720909 200812 1 001

Pembimbing II/Anggota

Drs. Asnar Zacky, M.Sn.
NIP: 195708071985031003

Cognate/Anggota

Drs. Arif Agung S, M.Sn.
NIP :19671116 199303 1 001

Ketua Prodi Disain Komunikasi Visual

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

Ketua Jurusan Desain/Anggota

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. 019590802 198803 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa 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.

Yogyakarta, 30 Juni 2015

Benediktus Dimas Budiarto





Karya ini kupersembahkan

Untuk kedua orang tuaku



Hiduplah seperti pohon kayu yang lebat buahnya
hidup di tepi jalan dan dilempari orang dengan batu,
tetapi dibalas dengan buah

ABSTRAK

Benediktus Dimas Budiarto

Perancangan buku cerita bergambar tentang kehidupan lima musisi jalanan di kota Yogyakarta.

Perancangan ini akan mengangkat tema tentang kehidupan lima musisi jalanan yang nantinya akan di aplikasikan pada media utama yaitu buku cerita bergambar. Tema ini diangkat karena banyak dari musisi jalanan yang menggunakan alat-alat tradisional sehingga secara tidak langsung mereka mau ambil bagian dalam pelestarian alat-alat musik tradisional dan budaya bangsa. Dalam bab satu dibahas mengenai permasalahan diatas, sehingga dapat menghasilkan sebuah rumusan masalah yang membatu dalam perancangan buku cerita bergambar yang dapat menyampaikan pesan cerita. Selain itu juga berisi tujuan, manfaat dan sistematika perancangan. Pada bab dua akan membahas tentang teori dan data yang berkaitan dengan perancangan buku cerita bergambar, mulai dari sekilas tentang cerita bergambar, jenis-jenis gaya gambar, tipografi, layout, dan berakhir dengan analisis 5W+1H yang menjadi metode analisis data. Pada bab selanjutnya, membahas tentang konsep perancangan yang akan diuraikan secara detail mengenai karya buku cerita bergambar ini. Pada bab ini lebih mneyusun elemen-elemen visual, pemilihan tipografi, penentuan warna dan layout. Buku cerita bergambar ini menggunakan ilustrasi bergaya realis dengan warna-warna pastel sehingga terlihat menarik. Pada bab terakhir berisi tentang kesimpulan yang merupakan suatu jawaban dari rumusan masalah yakni bagaimana pesan dari buku cerita bergambar “jalanan memberikan jalan” dapat tersampaikan dan diakhiri dengan saran.

Kata kunci: Buku cerita bergambar, musisi jalanan, alat-alat musik tradisional, budaya.

ABSTRACT

Benediktus Dimas Budiarto

Design of illustrated storybook about life of five street musicians in Yogyakarta.

These design themed about life of five street musicians and this theme will be applied in the main medium which is illustrated storybook. This theme was appointed because a lot of street musicians are using the traditional musical instrument so indirectly they take a part to keep the preservation of traditional musical instruments and culture. In chapter one will be discussed about above issues to produce a formulation of the problem so the message of the story can be conveyed by illustrated storybook. It also contains objectives, benefits and systematic design. Second chapter will be discussed about theory and data that related to design of illustrated storybook, start from a glimpse of a illustrated story, types of style drawing, typography, layout, and end with 5W + 1H that selected to be data analysis methods. In the next chapter will be discussed about concepts design that will be described in detail about the work of this illustrated storybook. This chapter is also more arranging about visual elements, the selection of typography, colors and layout determination. This illustrated storybook is using realist style with pastel colors so that looks attractive. In the last chapter contains the conclusion about answer to the formulation of the problem that how the message of the illustrated storybook "streets give a way" can be delivered and ends with suggestions.

Keywords: illustrated storybooks, street musicians, traditional musical instruments, culture.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur pertama dipanjatkan kepada Tuhan Yesus Yang Maha Baik, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan kelancaran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan ini dengan cukup baik.

Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat akademis untuk mendapatkan gelar sarjana S-1 Program studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan mengangkat sebuah perancangan buku cerita bergambar tentang kehidupan para musisi jalanan di kota Yogyakarta.

Pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, atas segala rahmat dan bekat yang diberikan kepada penulis.
2. Rektor
3. Ibu Dr. Suastiwi, M. Des., selaku Dekan FSR ISI Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain FSR ISI Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Hartono Kanadi M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta.
6. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., selaku Dosen pembimbing I.
7. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn., selaku Dosen pembimbing II.
8. Bapak Drs. Arif Agung, M.Sn sebagai dosen penguji.
9. Seluruh dosen pengajar dan karyawan Program studi Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta.
10. Kedua orang tua ku, Bapak Drs. B Yohanes dan Ibu Drs. Theresia Yuli Wuryanti yang selalu mendukung secara materi dan mendoakan penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir.
11. Kakak ku Valentina Dian Larasati, yang selalu memberikan semangat dan dorongan kepada penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir.

12. Fitriana Santi W. Putri yang selalu menemani dan mendukung dalam mengerjakan Tugas Akhir.
13. Sahabatku Patrik Ardina Barata dan Salomo Haryo Mukti yang selalu membantu dan memberikan masukan dalam proses pengerjaan Karya Tugas Akhir.
14. Sahabat-sahabat satu kontrakan, Irul, Indra, Rangga, adi, dan Agem yang selalu memberikan semangat dalam mengerjakan Tugas Akhir.
15. Teman-teman DKV ISI angkatan 2010: Dilla, Pe, Rani dan Santi.

Penulis menyadari bahwa karya Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan, sehingga penulis masih membutuhkan saran dan kritik yang membangun sehingga menjadi pelajaran yang berharga bagi penulis.

Akhirnya penulis mengucapkan mohon maaf jika terdapat kesalahan dalam karya Tugas Akhir dan semoga karya ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, April 2015

Benediktus Dimas Budiarto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar	
Belakang Masalah.....	3
B..... Rum	
usan Masalah	4
C..... Tujua	
n Perancangan.....	4
D. Batas	
an Masalah.....	4
E. Manf	
aat Perancangan.....	5
F. Meto	
de Perancangan.....	5

G.....	Siste
matika Perancangan.....	6
H.....	Skem
atika Perancangan.....	12
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	13
A.	Identi
fikasi Data.....	13
1.....	Sekil
as tentang Cerita Bergambar.....	13
2.....	Tinja
uan Ilustrasi.....	15
a.....	Gaya
Ilustrasi pada Cerita Bergambar.....	18
1). Gaya Realis	18
2). Gaya Naturalis.....	19
3). Gaya Manga.....	20
4). Gaya Kartun dan Karikatur.....	20
5). Gaya Surealis.....	21
6). Gaya Figuratif	22
7). Gaya WPAP	22
8). Gaya Pixel	23
9). Gaya Dekoratif	23
b. Gaya Goresan pada Ilustrasi	24
1). Arsiran	24
2). Pointilis	25
3). Dry Brush	25
4). Blocking	26
c. Teknik Ilustrasi	26
1). Teknik Aquarel (Sapuan Basah).....	26
2). Teknik <i>Opaque</i>	27

3).	Teknik Arsir.....	28
4).	Teknik Pointilis	28
5).	Teknik <i>Conture-outline</i>	29
6).	Teknik <i>Dry Brush</i>	30
7).	Teknik Siluet (Blok).....	30
8).	Teknik Montase-Kolase.....	31
9).	Teknik <i>Scrapper Board</i>	31
3.	Tinjauan Tipografi	32
a.	Jenis-jenis Huruf	34
1).	Roman.....	34
2).	<i>Egyptian</i>	35
3).	San Serif	35
4).	<i>Script</i>	36
5).	Dekoratif.....	37
b.	Prinsip Tipografi	37
1).	<i>Legibility</i>	37
2).	<i>Visibility</i>	37
3).	<i>Clarity</i>	38
4.	Tinjauan Tata Letak.....	38
a.	Prinsip Layout.....	38
1).	Proporsi.....	38
2).	Keseimbangan	38
3).	Kontras	39
4).	Irama.....	39
5).	Kesatuan (<i>Unity</i>).....	39
b.	Variasi Layout.....	39
5.	Tinjauan tentang Naskah Cerita (<i>Script</i>)	42
a.	Tahapan Membuat Sinopsis Cerita.....	42
1).	Memilih Topik.....	43
2).	Menentukan Alur Cerita (Plot).....	43
3).	Menentukan Latar Cerita.....	43

b. Alur dalam Cerita.....	44
1). Alur maju atau progresif.....	44
2). Alur sorot balik atau regresif.....	44
3). Alur Campuran	44
4). Alur longgar.....	44
5). Alur tunggal.....	45
6). Alur ganda	45
7). Alur menanjak	45
6. Tentang Musisi Jalanan	45
B. Analisis Data.....	49
1. Analisis 5W + 1H.....	49
a. What.....	49
b. Why.....	50
c. Who.....	50
d. Where.....	50
e. When	50
f. How	50
2. Kesimpulan Analisis.....	51
BAB III KONSEP PERANCANGAN	52
A.	Tujuan
n Perancangan.....	52
B.....	Konsep
ep Kreatif	52
1.....	Tujuan
n Kreatif.....	54
2.....	Strategi
ategi Kreatif	54
3.....	Beberapa
ntuk Pesan.....	56

a.....	Pes
an Verbal.....	56
b.....	Pesan
Visual.....	56
1). Ilustrasi	57
2). Tipografi.....	57
2.a) Judul	57
2.b) Teks.....	57
3). Warna	57
4). Tata Letak.....	57
5). Elemen Desain Pendukung	57
6). Material.....	58
4. Bentuk Kreatif.....	58
a. Tampilan Cerita Bergambar.....	58
b. Gaya Penyampaian.....	59
c. Teknik Penyampaian.....	59
d. Sinopsis	60
5. Strategi Visual.....	60
a. Teknik Visual.....	61
b. Format Visual.....	62
6. Program Kreatif	62
a. Penentuan Judul	62
b. Penentuan Gaya Ilustrasi.....	62
c. Penentuan Warna	63
d. Pemilihan Tipografi	63
e. Tata Letak	65
f. Teknik Produksi	66
1). Isi Buku Cerita Bergambar	66
2). Sampul Buku Cerita Bergambar	66
3). Teknik Cetak.....	66
4). Teknik penjilidan	66

5). <i>Finishing</i>	67
6). <i>Packaging</i>	67
g. Proses Produksi	67
1). Penyusunan Materi Cerita	67
2). Pembuatan Sketsa Ilustrasi	67
3). Digitalisasi	67
4). Pengaturan Tata Letak	67
5). <i>Image Setting</i>	68
6). Produksi	68
7). <i>Finishing</i>	68
7. Media Pendukung	68
a. Pembatas Buku	68
b. Kartu Pos(<i>Postcard</i>)	68
c. <i>Totebag</i>	69
d. Kalender	69
e. Stiker	69
f. <i>Packaging</i>	69
8. Biaya Kreatif	70
a. Biaya Pra Perancangan	70
b. Biaya Media Utama	70
c. Biaya Media Pendukung	72
C. Konsep Perancangan Cerita Bergambar	73
1. Judul Cerita	73
2. Penokohan dan <i>Setting</i>	73
3. <i>Story Line</i>	74

BAB IV STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN..... 81

A.	Data
Visual	81
1. Data Visual Musisi jalanan	81

2. Data Visual Alat-alat Musik Tradisional	82
3. Data Visual Lingkungan Kota Yogyakarta	83
4. Studi Visual Karakter	84
5. Studi Tipografi	85
a.	Judul
Sampul.....	85
b.	Nask
ah atau teks	86
6. Studi Gambar Pendukung	87
7. Studi Arsir (Gaya Goresan)	87
8. Studi Warna	88
B. Perancangan Cerita Bergambar	89
1. Sketsa Alternatif Sampul	89
2. Final Arwork Sampul	90
3. Final Arwork Halaman Dalam	90
4. Final Media Pendukung	103
BAB V PENUTUP	107
A. Kesimpulan	107
B. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	109

LAMPIRAN 110

DAFTAR GAMBAR

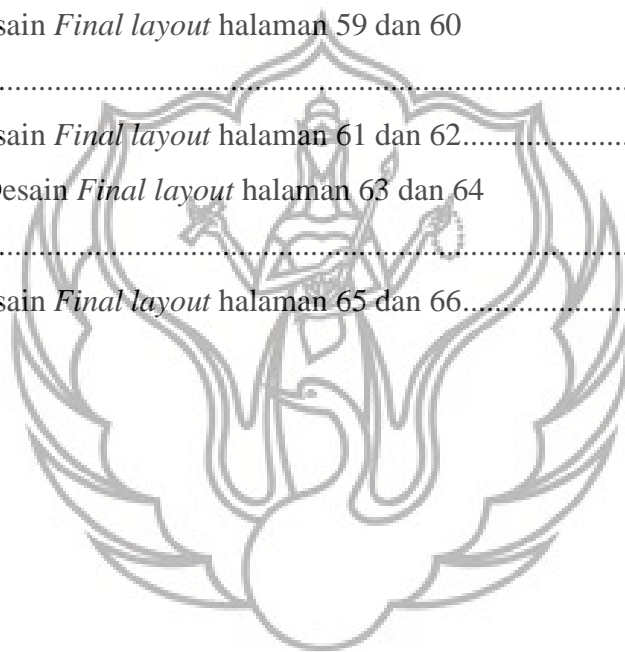
Gambar 1. Skematika Perancangan.....	12
Gambar 2. Contoh Buku cerita bergambar pada tahun 1980	14
Gambar 3. Contoh Ilustrasi cover dan isi cerita bergambar.....	17
Gambar 4. Contoh gaya gambar realis.....	18
Gambar 5. Contoh gaya realis. KaryaWedha Abdul Rasyid.....	19
Gambar 6. Contoh gaya gambar naturalis.....	19

Gambar 7. Contoh gaya gambar manga.....	20
Gambar 8. Contoh gaya gambar kartun	20
Gambar 9. Contoh gaya gambar karikatur	21
Gambar 10. Contoh gaya gambar Surealis.....	22
Gambar 11. Contoh gaya gambar Art Nouveau.....	22
Gambar 12. Contoh gaya WPAP	23
Gambar 13. Contoh gaya Pixel	23
Gambar 14. Contoh gaya gambar dekoratif	24
Gambar 15. Contoh gaya goresan Pointilis.....	25
Gambar 16. Contoh gaya goresan <i>Dry brush</i>	26
Gambar 17. Contoh gaya goresan <i>Blocking</i>	26
Gambar 18. Contoh teknik Aquarel. Karya Zaidi Yusof.....	27
Gambar 19. Contoh teknik Opaque.....	27
Gambar 20. Contoh teknik Arsir.....	28
Gambar 21. Contoh teknik Pointilis.....	29
Gambar 22. Contoh teknik Conture-outline.....	29
Gambar 23. Contoh Teknik Airbrush.....	30
Gambar 24. Contoh Teknik Siluet (Blok).....	30
Gambar 25. Contoh teknik Motase-kolase.....	31
Gambar 26. Contoh Teknik <i>Scraper board</i>	32
Gambar 27. Contoh penggunaan huruf yang berbeda.....	34
Gambar 28. Contoh Huruf Roman	35
Gambar 29. Contoh Huruf Roman	35
Gambar 30. Contoh Huruf Egyptian	35
Gambar 31. Contoh Huruf Egyptian	35
Gambar 32. Contoh Huruf San Serif.....	36
Gambar 33. Contoh Huruf San Serif.....	36
Gambar 34. Contoh Huruf Script.....	36
Gambar 35. Contoh Huruf Script.....	36
Gambar 36. Contoh Huruf San Serif.....	37
Gambar 37. Contoh Huruf San Serif.....	37

Gambar 38. Contoh variasi layout	39
Gambar 39. Contoh variasi layout	39
Gambar 40. Contoh variasi layout	40
Gambar 41. Contoh variasi layout	40
Gambar 42. Contoh variasi layout	40
Gambar 43. Contoh variasi layout	40
Gambar 44. Contoh variasi layout	41
Gambar 45. Contoh variasi layout	41
Gambar 46. Contoh variasi layout	41
Gambar 47. Contoh variasi layout	41
Gambar 48. Contoh variasi layout	42
Gambar 49. Contoh variasi layout	42
Gambar 50. Pak Suharsono di kediamannya.....	46
Gambar 51. Beberapa Font yang terpilih untuk Judul	64
Gambar 52. Beberapa Font yang terpilih untuk teks.....	65
Gambar 53. Contoh musisi jalanan di Kota Yogyakarta.....	81
Gambar 54. Contoh alat-alat musik tradisional.....	82
Gambar 55. Contoh lingkungan Kota Yogyakarta.....	83
Gambar 56. Contoh beberapa sketsa karakter musisi jalanan.....	84
Gambar 57. Pemilihan huruf pada judul yang akan digunakan dalam buku	85
Gambar 58. Pemilihan huruf pada teks yang akan digunakan dalam buku	86
Gambar 59. Contoh ornamen-ornamen Kota Yogyakarta	87
Gambar 60. Contoh goresan pada ilustrasi	87
Gambar 60. Palet warna	88
Gambar 61. <i>Final layout</i> desain sampul	90
Gambar 62. Desain <i>Final layout</i> desain sampul bagian dalam.....	90
Gambar 63. Desain <i>Final layout</i> halaman daftar isi	91
Gambar 64. Desain <i>Final layout</i> halaman kata pengantar	91
Gambar 65. Desain <i>Final layout</i> halaman 1 dan 2 sub judul.....	91
Gambar 66. Desain <i>Final layout</i> halaman 3 dan 4.....	92
Gambar 67. Desain <i>Final layout</i> halaman 5 dan 6.....	92

Gambar 68.Desain <i>Final layout</i> halaman 7 dan 8.....	92
Gambar 69.Desain <i>Final layout</i> halaman 9 dan 10.....	93
Gambar 70.Desain <i>Final layout</i> halaman 11 dan 12.....	93
Gambar 71.Desain <i>Final layout</i> halaman 13 dan 14	93Ga
Gambar 72.Desain <i>Final layout</i> halaman 15 dan 16	94
Gambar 73.Desain <i>Final layout</i> halaman 17 dan 18.....	94
Gambar 74.Desain <i>Final layout</i> halaman 19 dan 20.....	94
Gambar 75.Desain <i>Final layout</i> halaman 21 dan 22	95Ga
Gambar 76.Desain <i>Final layout</i> halaman 23 dan 24	95Ga
Gambar 77.Desain <i>Final layout</i> halaman 25 dan 26	95
Gambar 78.Desain <i>Final layout</i> halaman 27 dan 28	96Ga
Gambar 79.Desain <i>Final layout</i> halaman 29 dan 30	96Ga
Gambar 80.Desain <i>Final layout</i> halaman 31 dan 32	96
Gambar 81.Desain <i>Final layout</i> halaman 33 dan 34	97Ga
Gambar 82.Desain <i>Final layout</i> halaman 35 dan 36	97Ga
Gambar 83.Desain <i>Final layout</i> halaman 37 dan 38	97
Gambar 84.Desain <i>Final layout</i> halaman 39 dan 40	98Ga
Gambar 85.Desain <i>Final layout</i> halaman 41 dan 42	98Ga
Gambar 86.Desain <i>Final layout</i> halaman 43 dan 44	98
Gambar 87.Desain <i>Final layout</i> halaman 45 dan 46	99Ga
Gambar 88.Desain <i>Final layout</i> halaman 47 dan 48	

.....	99Ga
mbar 89.Desain <i>Final layout</i> halaman 49 dan 50	99
Gambar 90.Desain <i>Final layout</i> halaman 51 dan 52	
.....	100G
ambar 91.Desain <i>Final layout</i> halaman 53 dan 54	
.....	100G
ambar 92.Desain <i>Final layout</i> halaman 55 dan 56.....	100
Gambar 93.Desain <i>Final layout</i> halaman 57 dan 58	
.....	101G
ambar 94.Desain <i>Final layout</i> halaman 59 dan 60	
.....	101G
ambar 95.Desain <i>Final layout</i> halaman 61 dan 62.....	101
Gambar 96.Desain <i>Final layout</i> halaman 63 dan 64	
.....	102G
ambar 97.Desain <i>Final layout</i> halaman 65 dan 66.....	102



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seorang musisi bisa berkarya kapanpun tanpa ada batas ruang dan waktu. Musisi berkarya ditempat yang berbeda-beda, ada yang berkaryadistudio, dipanggung hiburan dan bahkan sampai dijalanan. Tetapi tak semua musisi mampu memilih tempat untuk berkarya karena keterbatasan yang mereka miliki. Musisi yang hidup berkesenian dijalanan (ruang publik) biasa dikenal dengan istilah musisi jalanan. Jalanan yang dikenal begitu keras dan jauh dari perhatian masyarakat justru memunculkan banyak musisi yang mampu menghasilkan karya yang luar biasa. Karya yang luar biasa itu adalah lirisan lagu yang mereka buat berdasarkan pengalaman hidup yang penuh perjuangan. Tetapi Disisi lain tak sedikit para musisi jalanan memiliki keterbatasan fisik.

Musisi jalanansanggup membuat karya yang indah dari kesedarhanaan yang mereka miliki. Bagi mereka, berkesenian adalah sarana untuk mengekspresian diri Mereka mampu berkembang karenabebas mengekspresikan karyanya. Beberapa musisi jalanan bisa mencapai sukses komersial sebagai musisibesar berdasarkan latarbelakang seni jalanan mereka sebelumnya, tetapi tidak sedikit dari mereka yang sangat kesulitan mencari nafkah sebagai musisi jalanan. Jalanan memang begitu keras, sama seperti halnya dengan kehidupan yang mereka jalani saat ini. Mereka yang hidup disanapun mau tak mau dituntut menjadi pribadi yang keras. Secara tidak

langsung mereka dididik oleh “guru kehidupan” itu sendiri. Jalanan selalu identik sebagai tempat pelarian dari setiap permasalahan hidup ini. Siapapun bebas menjadikan jalanan menjadi rumah kedua mereka, sampai anak-anak kecilpun sudah banyak yang hidup di jalanan. Namun tidak adil rasanya jika jalanan selalu dikaitkan dengan hal-hal yang buruk. Banyak diantara mereka yang bisa berkarya dengan baik dan bermanfaat bagi banyak orang disekitar mereka. Disisi lain juga terdapat musisi jalanan yang masih menggunakan alat-alat musik tradisional, sehingga secara tidak langsung mereka ikut ambil bagian dalam melestarikan alat-alat musik tradisional dan budaya bangsa.

Kota Yogyakarta dikenal sebagai kota kesenian, disana terdapat banyak musisi jalanan yang secara tidak langsung melengkapi keindahan kota Yogyakarta. Jika kita berjalan kaki di Malioboro, secara tidak sadar kita akan menjumpai musisi jalanan. Berbagai macam musisi jalanan akan kita temui, ada yang menggunakan alat tradisional maupun seadanya. Namun, banyak juga musisi yang tampil dengan menggunakan peralatan yang lebih moderen dan berangkat dari sebuah grup yang tersusun dengan rapi. Dari sekian banyaknya musisi jalanan di kota Yogyakarta, ternyata masih ada yang mempertahankan alat musik tradisional dan tradisibudaya, misalnya menyanyikan alunan musik Jawa dengan bermain alat musik seperti siter, rebana, nyinden, dan menari tarian tradisional. Secara tidak langsung mereka masih setia melestarikan budaya Indonesia. Maka dari sinilah kehidupan mereka menarik untuk diangkat.

Para musisi jalanan menghadapi kehidupan yang sulit dan keras. Bukan saja persoalan ekonomi yang bisa dilihat disini, tetapi para musisi jalanan tersebut juga tetap mempertahankan seni budayabangsa Indonesia. Mereka mempunyai kesulitan ekonomi yang berbeda-beda. Ketika kebutuhan bahan pokok kian melonjak, disisi lain pendapatan ekonomi para musisi jalanan tidak menentu. Mau tidak mau, mereka harus bekerja keras lebih lama dan bertahan hanya demi mendapatkan sesuap nasi. Kebutuhan ekonomi yang pas-pasan, menghambat anak-anak mereka ketika bersekolah, misalnya para

anak juga harus membantu untuk bekerja dengan para orang tuanya demi mencukupi kebutuhan ekonomi mereka.

Banyak pilihan hidup untuk tetap mempertahankan masalah perekonomian sekarang ini, namun dengan musik tradisional mereka tetap yakin akan mampu menjalani beratnya kehidupan. Prinsip ini sudah mendarah daging karena bagi mereka, seni tradisi adalah keindahan yang harus tetap dilestarikan dan diturunkan kepada generasi muda bangsa Indonesia. Dalam menyanyikan lagu-lagu daerah atau lagu ciptaan mereka sendiri yang tentunya diiringi dengan musik tradisional, dengan begitu sebenarnya mereka adalah orang-orang yang hebat, karena selain melestarikan kebudayaan, mereka juga dapat menciptakan karya seni yang pada akhirnya dapat dinikmati banyak orang disekitarnya. Ada kepuasan tersendiri bagi mereka, menghibur banyak orang juga sekaligus dijadikan mata pencaharian dengan nuansa baru namun tetap melekatkan budaya tradisional.

Terkait dengan kegiatan mereka yang menarik, siapapun bisa belajar dari merekabukan hanya sekedar belajar berkesenian tetapi mereka masih menggunakan alat-alat tradisional dan melestarikan budaya kita. Dari situlah kita dapat belajar pengalaman hidup yang sangat berharga dari para musisi jalanan di kota Yogyakarta. Perancangan ini nantinya akan mengulas tentang bagaimana mereka belajar alat-alat musik tradisioanal, bagaimana mereka memilih menjadi musisi jalanan dan juga harus memenuhi kebutuhan keluarga mereka. Dari sanalah ada hal yang menarik untuk diangkat menjadi sebuah catatan perjuangan hidup musisi jalanan yang disajikan dalam bentuk cerita bergambar.

Perancangan cerita bergambar tentang kehidupan musisi jalanan ini nantinya akan mengekspose para musisijalanan dikota Yogyakarta yang menggunakan alat musik tradisional dan masih melestarikan nilai budaya Indonesia. Dalam perancangan ini menggunakan ilustrasi yang terdiri dari kumpulan cerita kehidupan para musisi jalanan yang disatukan menjadi sebuah cerita bergambar. Cerita bergambar yang mengandung pengertian

perpaduan gambar dan teks yang berbaur menjadi satu kesatuan membentuk cerita yang bermakna. Visual lebih diminati para pembaca, dengan nuansa yang berbeda dari pada sebuah buku bacaan cerita lainnya. Gambar ilustrasi sebagai penghias halaman dari narasi cerita tersebut. Dengan menampilkan gambar visual yang lebih banyak, diharapkan sipembaca bisa merasakan keadaan musisi jalanan dalam berjuang menghadapi kesulitan hidup tetapi tetap melestarikan kebudayaan bangsa Indonesia. Didalamnya akan menceritakan bagaimana proses kehidupan para musisi jalanan dengan perpaduan antara cerita dan gambar ilustrasi.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang cerita bergambar tentang kehidupan musisi jalanan di Kota Yogyakarta yang menggunakan alat-alat musik tradisional dan budaya bangsa yang menarik?

C. Tujuan Perancangan

Perancangan cerita bergambar ini bertujuan menyampaikan suka duka kehidupan para musisi jalanan di Kota Yogyakarta dalam mencari nafkah untuk keluarga mereka dan menyampaikan bagaimana para musisi jalanan masih mempertahankan nilai budaya dan tradisi di jaman yang semakin moderen.

D. Batasan Masalah

Untuk mengurangi pelebaran hal bahasan, dalam perancangan perlu dibatasi, pembatasan sebagai berikut:

1. Sebatas musisi jalanan dalam bidang seni pertunjukan yang menggunakan alat musik tradisional dan melestarikan tradisi budaya bangsa Indonesia.
2. Sebatas musisi jalanan yang berada di daerah Kota Yogyakarta.
3. Sebatas membahas mengenai kehidupan keseharian para musisi jalanan di Kota Yogyakarta.
4. Membahas masalah musisi dan karyanya

5. Sebatas 5 musisi yang diambil dari beberapa sampel alat musik tradisional.
6. Sebatas merancang buku cerita bergambar dan media pendukung lainnya.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat

Mengetahui suka duka kehidupan musisi jalanan Yogyakarta dalam mencari nafkah, dan juga masyarakat bisa belajar dari musisi jalanan yang masih melestarikan nilai-nilai budaya yang mulai ditinggalkan oleh kalangan muda. Disisi lain juga belajar mengenai perjuangan baik sebagai manusia yang mengalami keterbatasan fisik yang mau berusaha dalam menjalani hidup ini. Dengan begitu dapat mengubah pandangan masyarakat tentang musisi jalanan yang sebelumnya menyebut kelompok marjinal atau kaum yang tersingkirkan.

2. Bagi Desain Komunikasi Visual

Semakin memperkaya topik tentang musisi jalanan dengan menggunakan media cerita bergambar.

3. Bagi Mahasiswa

Menambah pengetahuan dan wawasan dalam perancangan cerita bergambar, serta menggali dan mendalami perjuangan hidup para musisi jalanan sehingga dapat dijadikan inspirasi dalam berkarya. Selain itu musisi yang secara tidak langsung melestarikan budaya bangsa dapat menjadi contoh bagi mahasiswa DKV dalam berkarya dan mengembangkan seni budaya bangsa.

F. Metode Perancangan

1. Data yang diperlukan

- a. Data visual dan verbal mengenai musisi pertunjukan jalanan baik yang mengalami keterbatasan fisik maupun tidak, yang menggunakan alat musik tradisional di Kota Yogyakarta.

- b. Data visual dan verbal mengenai cerita bergambar, teknik ilustrasi, macam-macam lay-out, pemilihan tipografi.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Pengumpulan data visual dan verbal mengenai cerita bergambar dan musisia jalanan. Mengumpulkan data dari kajian pustaka dari beberapa buku teori ilustrasi, buku teori tipografi, buku tentang musisi dan refrensi cerita bergambar.

b. Pertautan

Pengumpulan data visual dan verbal juga bisa berasal dari beberapa website di internet.

c. Dokumentasi

Data visual bisa berupa dokumen foto yang diambil langsung dilapangan yang memungkinkan mendukung padalam perancangan cerita bergamabar ini.

d. Wawancara

Data verbal dapat diperoleh dengan cara wawancara kepada narasumber yang bersangkutan.

G. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

I..... Latar

Belakang Masalah

J..... Rum

usan Masalah

K..... Tujua

n Perancangan

L..... Batas

an Masalah

M..... Manf

aat Perancangan

N.....	Metode Perancangan
O.....	Sistem Perancangan
P.....	Skema Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

B.....	Identifikasi Data
3.....	Sekilas tentang Cerita Bergambar
4.....	Tinjauan Ilustrasi
a.....	Gaya Ilustrasi pada Cerita Bergambar
	1). Gaya Realis
	2). Gaya Naturalis
	3). Gaya Manga
	4). Gaya Kartun dan Karikatur
	5). Gaya Surealis
	6). Gaya Figuratif
	7). Gaya WPAP
	8). Gaya Pixel
	9). Gaya Dekoratif
b.	Gaya Goresan pada Ilustrasi
	1). Arsiran
	2). Pointilis
	3). Dry Brush
	4). Blocking
c.	Teknik Ilustrasi

- 1). Teknik Aquarel (Sapuan Basah)
 - 2). Teknik *Opaque*
 - 3). Teknik Arsir
 - 4). Teknik Pointilis
 - 5). Teknik *Conture-outline*
 - 6). Teknik *Dry Brush*
 - 7). Teknik Siluet (Blok)
 - 8). Teknik Montase-Kolase
 - 9). Teknik *Scrapper Board*
3. Tinjauan Tipografi
- a. Jenis-jenis Huruf
 - 1). Roman
 - 2). *Egyptian*
 - 3). San Serif
 - 4). *Script*
 - 5). Dekoratif
 - b. Prinsip Tipografi
 - 1). *Legibility*
 - 2). *Visibility*
 - 3). *Clarity*
4. Tinjauan Tata Letak
- a. Prinsip Layout
 - 1). Proporsi
 - 2). Keseimbangan
 - 3). Kontras
 - 4). Irama
 - 5). Kesatuan (*Unity*)
 - b. Variasi Layout
5. Tinjauan tentang Naskah Cerita (*Script*)
- a. Tahapan Membuat Sipnosis Cerita
 - 1). Memilih Topik



- 2). Menentukan Alur Cerita (Plot)
- 3). Menentukan Latar Cerita
- b. Aliran dalam Cerita
 - 1). Realisme
 - 2). Romantisme
 - 3). Naturalisme
 - 4). Absurdismen
 - 5). Impresionisme

6. Tentang Musisi Jalanan

B. Analisis Data

1. Analisis 5W + 1H

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

2. Kesimpulan Analisis

BAB III KONSEP PERANCANGAN

C..... Tujuan Perancangan

D. Konsep Kreatif

4..... Tujuan Kreatif

5..... Strategi Kreatif

6..... Bentuk Pesan

c..... Pesan Verbal

d..... Pesan

Visual

- 1). Ilustrasi
 - 2). Tipografi
 - 2.a) Judul
 - 2.b) Teks
 - 3). Warna
 - 4). Tata Letak
 - 5). Elemen Desain Pendukung
 - 6). Material
4. Bentuk Kreatif
 - a. Tampilan Cerita Bergambar
 - b. Gaya Penyampaian
 - c. Teknik Penyampaian
 - d. Sinopsis
 5. Strategi Visual
 - a. Teknik Visual
 - b. Format Visual
 6. Program Kreatif
 - a. Penentuan Judul
 - b. Penentuan Gaya Ilustrasi
 - c. Penentuan Warna
 - d. Pemilihan Tipografi
 - e. Tata Letak
 - f. Teknik Produksi
 - 1). Isi Buku Cerita Bergambar
 - 2). Sampul Buku Cerita Bergambar
 - 3). Teknik Cetak
 - 4). Teknik Finishing
 - 5). *Packaging*
 - g. Proses Produksi

- 1). Penyusunan Materi Cerita
- 2). Pembuatan Sketsa Ilustrasi
- 3). Digitalisasi
- 4). Pengaturan Tata Letak
7. Media Pendukung
 - a. Pembatas Buku
 - b. Kartu Pos(*Postcard*)
 - c. *Totebag*
 - d. Kalender
 - e. Stiker
 - f. *Packaging*
8. Biaya Kreatif
 - a. Biaya Pra Perancangan
 - b. Biaya Media Utama
 - c. Biaya Media Pendukung

BAB IV STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN

- C..... Data
- Visual
9. Data Visual Musisi jalanan
 10. Data Visual Alat-alat Musik Tradisional
 11. Data Visual Lingkungan Kota Yogyakarta
 12. Studi Visual Karakter
 13. Studi Tipografi
 - c. Judul
Sampul
 - d. Subju
dul
 - e. Nask
ah atau teks
 14. Studi Gambar Pendukung
 15. Studi Warna

16. Studi Arsir (Gaya Goresan)

17. Studi Layout

D. Perancangan Cerita Bergambar

5. Final Arwork Sampul

6. Final Arwork Halaman Dalam

BAB V PENUTUP

C. Kesimpulan

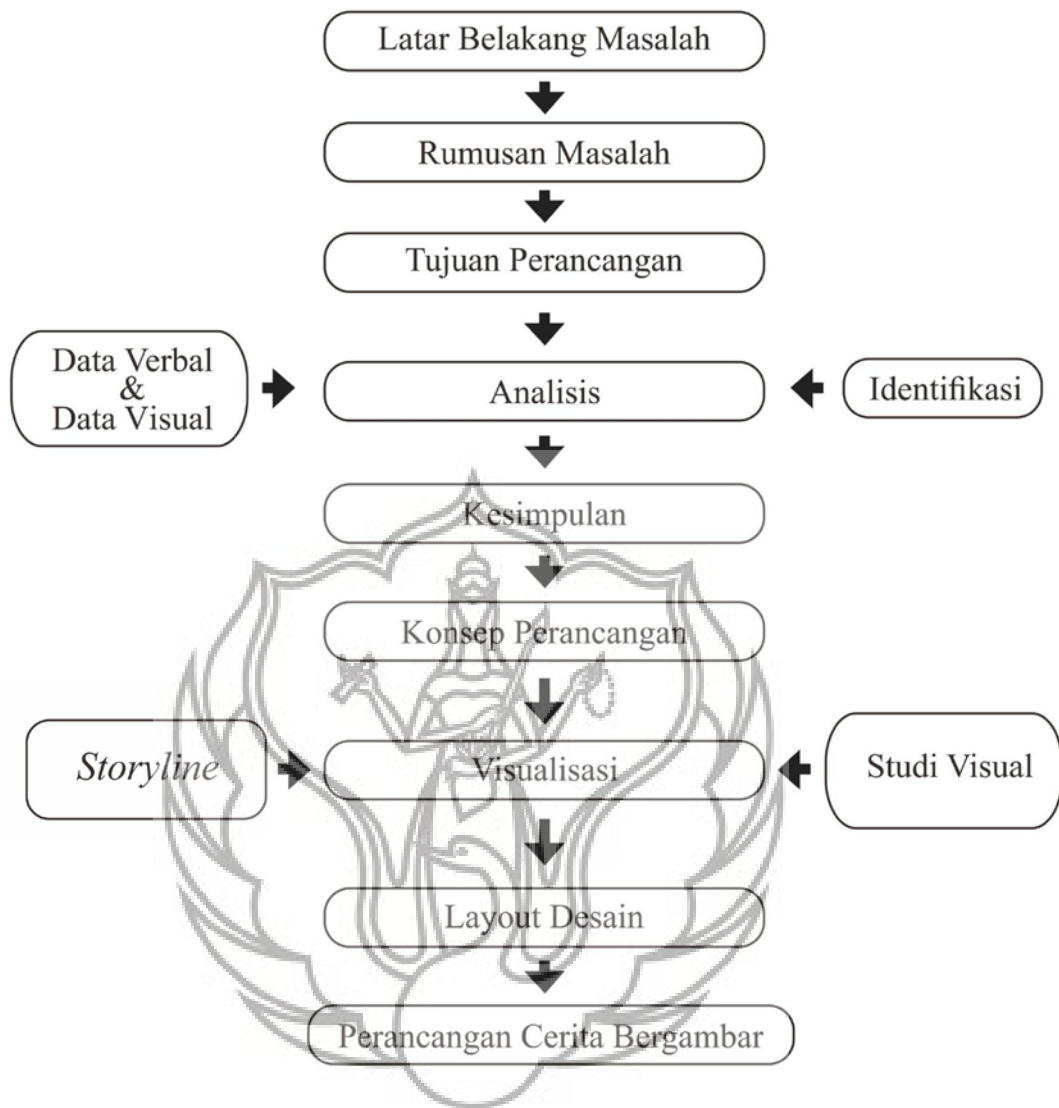
D. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



H. Skematika Perancangan



Gambar 1. Skematika Perancangan
 Sumber: Benediktus Dimas, 2014

BAB II