

**PERANCANGAN ILUSTRASI
KEHIDUPAN DAN PEMIKIRAN – PEMIKIRAN
HARRY ROESLI**



KARYA DESAIN

R. Muhammad Aldi Prayoga

NIM 0611545034

**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
2013**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV	4086/H/S/2013
KLAS	
TANGGAL	05-04-2013
	21-

PERANCANGAN ILUSTRASI
KEHIDUPAN DAN PEMIKIRAN – PEMIKIRAN
HARRY ROESLI



KARYA DESAIN

R. Muhammad Aldi Prayoga

NIM 0611545034



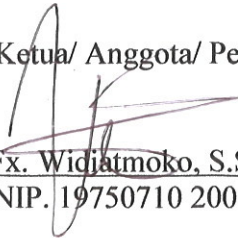
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2013




Tugas Akhir Desain berjudul :

“PERANCANGAN ILUSTRASI KEHIDUPAN DAN PEMIKIRAN – PEMIKIRAN HARRY RÖESLI” diajukan oleh R. Muhammad Aldi Prayoga , NIM 0611545024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir Pada Tanggal 30 Januari 2013 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Ketua/ Anggota/ Pembimbing I


Fx. Widjatmoko, S.Sn., M.Sn
NIP. 19750710 200501 1 001

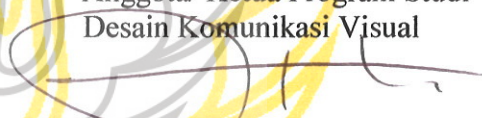
Anggota / Pembimbing II


Terra Bajragosha, S.Sn.
NIP. 19810412 200604 1 004

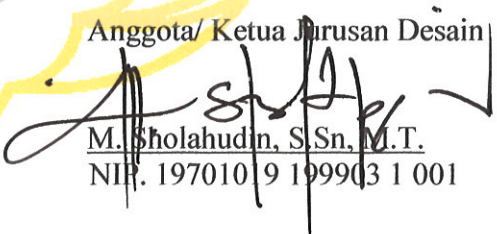
Anggota/ Cognate


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

Anggota/ Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual


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

Anggota/ Ketua Jurusan Desain


M. Sholahudin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019 199903 1 001


Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,


Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Terima kasih yang paling besar dipersembahkan kepada Alam Semesta beserta isinya dengan segala bentuk hukum dan seleksi alamnya. Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan berbekal keterbatasan – keterbatasan pada diri penulis. Tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat akademis yang harus dilaksanakan untuk mendapat gelar Sarjana Strata – 1 di Jurusan Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan sebagai hasil dari Tugas Akhir yang telah penulis lakukan dalam wujud karya buku.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini tidak akan berhasil tanpa bimbingan dan dorongan semangat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Prof. Dr. A. M. Hermien Kusmayati, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan juga sebagai dosen wali saya.
4. Bapak M. Sholahudin, S.Sn, M.T, selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Fx. Widiatmoko, S.Sn.,M.Sn, selaku dosen pembimbing tugas akhir saya, yang telah banyak membantu dalam memberikan bimbingan dan masukan – masukan dalam pengerjaan, dan juga memberikan ide dan gagasan yang sangat bermanfaat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Bapak Terra Bajragosha, S.Sn, juga selaku dosen pembimbing tugas akhir saya, yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan walaupun bekal ilmu pengetahuan saya sangat terbatas.
7. Bapak dan Ibu dosen Desain Komunikasi Visual, yang telah membekali diri saya dengan berbagai ilmu pengetahuan selama saya menuntut ilmu di Kampus ini.
8. Ayah dan Ibu saya yang telah memberikan dukungan moril maupun materil yang sangat luar biasa besarnya.

9. Kakaku tercinta Bayu Angora yang selalu memberikan inspirasi tiada henti dengan *quotes* nya yang menggugah iman.
10. Kekasihku Poppy Yustia yang telah setia menyayangi meskipun terpisahkan jarak yang cukup jauh.
11. Sekretarisu yang paling baik Elgavasi Putri Jati yang telah membantu mengerjakan TA sampai begadang dan juga rela meminjamkan kuda besinya sepada saya.
12. Sahabat – sahabat hebatku anak – anak Kost KandankAyam, Diko, Ares, Bung Rizal, Ricky, Anggi, Ipul, Faisal, Dani, Mas Didik dan yang lainnya.
13. Teman – teman Asimetri 06 yang kocak dan semrawut tapi asik.

Dengan kerendahan hati, penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan sehingga perlu disempurnakan. Oleh karena itu saran dan kritik dari semua pihak yang sifatnya membangun sangat kami harapkan demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

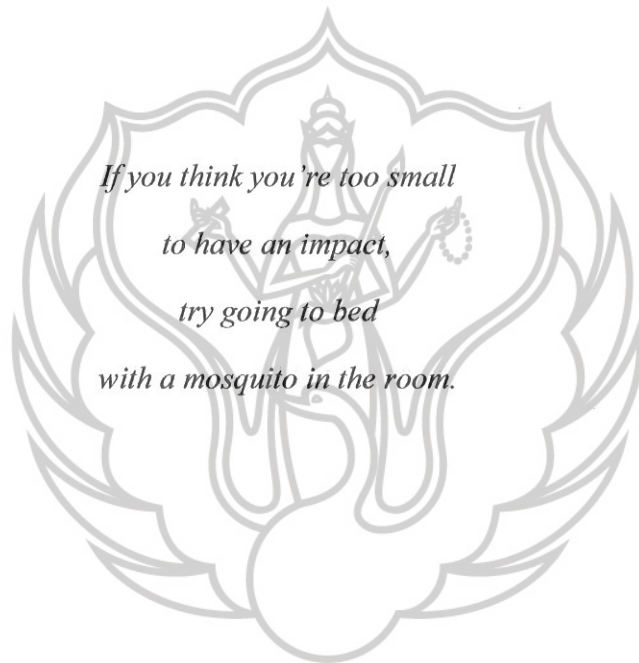
Akhirnya penulis mohon maaf apabila ada kekurangan maupun kesalahan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Semoga tulisan ini dapat memberi manfaat bagi banyak pihak.

Yogyakarta, 25 Februari 2013

R.Muhammad Aldi Prayoga

NIM 0611545024

MOTTO



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
MOTTO.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
ABSTRAK.....	xii

BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan Perancangan.....	2
D. Kepustakaan.....	3
E. Metode Perancangan.....	4
BAB II IDENTIFIKASI.....	7
A. IDENTIFIKASI.....	7
1. Tinjauan Tentang Tokoh.....	7
2. Tinjauan Tentang Harry Roesli.....	9
1. Sejarah Kehidupan Harry Roesli	10
2. Harry Roesli Foundation.....	15
3. Karya – Karya Harry Roesli.....	19
3. Tinjauan Tentang Ilustrasi.....	30
1. Pengertian Ilustrasi.....	30
2. Sejarah Ilustrasi Dunia.....	31
3. Sejarah Ilustrasi Indonesia.....	32
4. Teknik Ilustrasi.....	35
5. Jenis – Jenis Ilustrasi.....	42

6. Buku Ilustrasi.....	46
7. Layout Ilustrasi.....	47
8. Gaya Gambar.....	48
4. Tinjauan Tentang Buku.....	54
1. Pengertian Buku	54
2. Sejarah Buku.....	54
3. Jenis – Jenis Buku.....	57
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	62
A. TUJUAN PERANCANGAN.....	62
1. Deskripsi Tema.....	62
2. Deskripsi Arah Bentuk.....	62
B. STRATEGI KREATIF.....	65
1. Target Audience.....	65
2. Story Line.....	66
C. KONSEP VISUAL.....	68
D. BENTUK MEDIA.....	69
E. BIAYA MEDIA.....	75
BAB IV VISUALISASI.....	82
A. TAHAP DATA VISUAL.....	82
1. Sudi Visual.....	82
2. Sketsa.....	89
3. Studi Warna.....	96
4. Studi Tipografi.....	96
B. TAHAP FINISHING DESAIN.....	99
1. Program Desain.....	99
2. Final Desain Merchandise.....	124
BAB V PENUTUP.....	126
A. KESIMPULAN.....	130
B. SARAN.....	131
DAFTAR PUSTAKA.....	132
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Harry Roesli.....	9
Gambar 2.2 : Kania Perdani Handiman.....	9
Gambar 2.3 : La Yala Khrisna Patria, Kania Perdani Handiman, La Hami Krishna Parana...	10
Gambar 2.4 : Harry Roesli bersama isteri dan dua Putera kembarnya.....	11
Gambar 2.5 : Harry Roesli ketika diatas panggung.....	11
Gambar 2.6 : Piagam MURI.....	12
Gambar 2.7 : Rumah Musik Harry Roesli.....	13
Gambar 2.8 : Harry Roesli bersama Doel Sumbang.....	13
Gambar 2.9 : Cover Album Philosophy Gang.....	19
Gambar 2.10 : Cover Album Titik Api.....	20
Gambar 2.11 : Cover Album Ken Arok.....	20
Gambar 2.12 : Cover Album Tiga Bendera.....	21
Gambar 2.13 : Cover Album Gadis Plastik.....	21
Gambar 2.14 : Cover Album Kharisma 1.....	22
Gambar 2.15 : Cover Album LTO.....	22
Gambar 2.16 : Cover Album Kharisma.....	23
Gambar 2.17 : Cover Album Jika Hari Tak Berangin.....	23
Gambar 2.18 : Cover Album Daun.....	24
Gambar 2.19 : Cover Album Ode dan Ode.....	24
Gambar 2.20 : Cover Album Kota Gelap.....	25
Gambar 2.21 : Cover Album Harry Roesli dan DKSB Band.....	25
Gambar 2.22 : Cover Album Kuda Rock “N” Roll.....	26
Gambar 2.23 : Cover Album Asmat Dream.....	26

Gambar 2.24 : Cover Album Cas Cis Cus.....	27
Gambar 2.25 : Cover Album Si Cantik.....	27
Gambar 2.26 : Buku Republik Funky Asal Usul Harry Roesli.....	29
Gambar 2.27 : Buku Kesaksian.....	30
Gambar 2.28 : Lukisan dinding pra sejarah di Nevada, Amerika Serikat.....	31
Gambar 2.29 : Ilustrasi Manual.....	36
Gambar 2.30 : Teknik aquarel.....	36
Gambar 2.31 : Teknik arsir.....	37
Gambar 2.32 : Teknik pointilis.....	37
Gambar 2.33 : Teknik blok.....	38
Gambar 2.34 : Teknik dusel.....	39
Gambar 2.35 : Teknik plakat.....	39
Gambar 2.36 : Teknik airbrush.....	40
Gambar 2.37 : Teknik kolase.....	40
Gambar 2.38 : Gambar vector.....	41
Gambar 2.39 : Gambar bitmap.....	42
Gambar 2.40 : Ilustrasi editorial.....	42
Gambar 2.41 : Ilustrasi fashion.....	43
Gambar 2.42 : Ilustrasi informasi.....	44
Gambar 2.43 : Ilustrasi advertising.....	44
Gambar 2.44 : Ilustrasi alam.....	45
Gambar 2.45 : Ilustrasi medis.....	45
Gambar 2.46 : Ilustrasi teknik.....	46
Gambar 2.47 : Ilustrasi biografi.....	46
Gambar 2.48 : Ilustrasi buku anak.....	47

Gambar 2.49 : Layout ilustrasi.....	47
Gambar 2.50 : Gaya gambar realis karya Irwan Widjayanto.....	48
Gambar 2.51 : Realis heroic.....	49
Gambar 2.52 : Futurisme.....	50
Gambar 2.53 : Art Nouveau.....	51
Gambar 2.54 : Victorian.....	52
Gambar 2.55 : Art Deco.....	53
Gambar 2.56 : Psychedelia.....	54
Gambar 2.57 : Kertas papyrus.....	55
Gambar 2.58 : Codex.....	56
Gambar 2.59 : Pergamenum.....	56
Gambar 2.60 : Cergam.....	58
Gambar 2.61 : Komik.....	59
Gambar 2.62 : Dongeng.....	60
Gambar 2.63 : Biografi.....	60
Gambar 4.1 : Harry Roesli.....	82
Gambar 4.2 : Harry Roesli dan Doel Sumbang.....	83
Gambar 4.3 : Harry Roesli masih muda.....	83
Gambar 4.4 : Gedung Merdeka.....	84
Gambar 4.5 : Bandara.....	84
Gambar 4.6 : Gerobak.....	85
Gambar 4.7 : Microphone meja.....	85
Gambar 4.8 : Gitar akustik.....	86
Gambar 4.9 : Pesawat terbang.....	86
Gambar 4.10 : Microphone berdiri.....	87

Gambar 4.11 : Bass Betot..... 87

Gambar 4.12 : Mesin..... 88



ABSTRAK

Tokoh adalah orang yang berhasil di bidangnya yang ditunjukkan dengan karya – karya monumental dan mempunyai pengaruh pada masyarakat sekitarnya yang dicerminkan pada empat indikator, yaitu berhasil di bidangnya, mempunyai karya – karya yang monumental, mempunyai pengaruh terhadap masyarakat dan ketokohnya diakui secara turun temurun.

Dari keempat indikator di atas, menurut penulis sosok Harry Roesli sangat layak untuk masuk ke dalam kategori tokoh karena beliau berhasil di bidangnya yaitu di dalam bidang seni pertunjukan dan seni musik. Dia mendapatkan gelar Doktor musik di Rotterdam Conservatorium Belanda dan juga pemegang rekor MURI sebagai Profesor musik pertama di Indonesia. Karya – karya monumentalnya yaitu beberapa karya teater, beberapa album musik serta tulisan – tulisannya pada surat kabar harian Kompas yang dibuat menjadi buku berjudul “Republik Funky Asal Usul Harry Roesli”. Pengaruh Harry roesli terhadap masyarakat adalah dengan mendirikan Rumah Musik Harry Roesli (RMHR) untuk menampung anak – anak jalanan yang ingin belajar musik secara gratis dan sampai saat ini masih terus berdiri meskipun sosok Harry Roesli sudah meninggal. Untuk mengenang, memperkenalkan dan menyebarkan sejarah kehidupan dan pemikirannya maka penulis membuat sebuah buku ilustrasi.

Buku ilustrasi ini menceritakan tentang sejarah kehidupan dan kejadian – kejadian yang menurut penulis sangat penting ketika Harry Roesli masih kecil, remaja, dewasa hingga dia meninggal dunia. Buku ilustrasinya dibuat dengan gaya gambar yang menggunakan arsiran pensil dan tulisannya dibuat dengan menggunakan tulisan tangan supaya memberikan kesan spontan sama halnya seperti Harry Roesli yang biasanya menciptakan lagu secara spontan dengan cara menuliskan lirik lagunya pada secarik kertas kemudian memainkannya. Harapan penulis dengan terciptanya buku ini agar sejarah kehidupan dan pemikirannya sampai pada masyarakat serta untuk memberikan informasi mengenai sejarah kehidupannya Harry Roesli sehingga masyarakat umum bisa lebih tertarik untuk mengenal siapa itu Harry Roesli dan agar masyarakat bisa lebih menghargai seniman jalanan seperti halnya Harry Roesli.

Kata kunci : Tokoh, Harry Roesli, Buku Ilustrasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Harry Roesli, mungkin nama ini sudah tidak asing lagi ditelinga masyarakat pecinta seni musik dan seni pertunjukan di tanah air. Pria bertubuh subur dengan brewok dan penampilannya yang nyentrik ini biasa dipanggil kang Harry. Nama lengkap Harry Roesli adalah Djauhar Zaharsyah Fachrudin Roesli, lahir di Bandung, 10 September 1951. Dia mempunyai satu orang isteri dan 2 orang anak.

Kang Harry pada awalnya berkuliah di Jurusan Teknik Mesin di Institut Teknologi Bandung tetapi karena kecintaannya pada seni musik akhirnya dia meninggalkan kuliahnya dan pergi ke negeri kincir angin untuk menimba ilmu di sana.

Selain bermusik, kang Harry pun aktif di dunia seni pertunjukan. Kecintaannya pada dunia seni pertunjukan dia tunjukan dengan mendirikan kelompok teater Ken Arok dan pementasannya terbilang sukses diantaranya adalah pementasan Opera Ken Arok yang diselenggarakan di Taman Ismail Marzuki (TIM) Jakarta pada tahun 1975.

Setelah menyelesaikan studinya dan meraih gelar Doktor, beliau semakin aktif melahirkan karya-karya seni musik kontemporer, selain itu dia juga aktif sebagai pengajar seni musik di Universitas Pasundan dan Universitas Pendidikan Indonesia di kota Bandung.

Kesibukan kang Harry yang lain yaitu mendirikan Depot Kreasi Seni Bandung (DKSB) tetapi sekarang sudah berganti nama menjadi Rumah Musik Harry Roesli (RMHR) yang bertujuan untuk mengumpulkan dan membina musisi jalanan maupun masyarakat yang kurang mampu untuk belajar bermain musik dengan baik dan benar di rumahnya yang berada di Jl. WR. Supratman No. 53 Bandung. Tempat ini nyaris tidak pernah sepi dari musisi jalanan yang kerap melahirkan karya-karya yang sarat kritik sosial dan bahkan bernuansa pemberontakan terhadap kekuasaan diktator dan korup, maka tak heran pada

rezim Soeharto kegiatan nya di tempat ini tidak pernah lepas dari pengawasan aparat.

Harry Roesli adalah seorang cucu dari pengarang terkenal Marah Roesli yang menghasilkan karya Roman Siti Nurbaya. Kang Harry meninggal pada umur 53 tahun tepatnya pada hari Sabtu 11 Desember 2004, pukul 19.55 di RS Harapan Kita, Jakarta karena komplikasi penyakit jantung, hipertensi dan diabetes. Beliau di makamkan di pemakaman keluarga di Ciomas, Bogor.

Begitu banyak sumbangsih yang diberikan oleh Harry Roesli di dalam dunia seni musik dan seni pertunjukan. Oleh karena itu perlu kiranya penulis membuat ilustrasi mengenai kehidupannya, pesan moral yang disampaikannya dan juga kegiatan sosialnya. Pemilihan ilustrasi sebagai media penyampaian informasi adalah karena kurangnya informasi mengenai sosok beliau dan dengan adanya ilustrasi diharapkan dengan bantuan visual, sejarah hidup beliau lebih mudah dicerna dan lebih menarik ketika sedang dibaca.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang ilustrasi seorang tokoh Harry Roesli tentang kehidupan dan pemikiran-pemikirannya di bidang seni pertunjukan, kebudayaan dan politik ?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini bertujuan untuk menyebarkan pemikiran-pemikirannya yang besar terhadap perkembangan dunia seni musik dan seni pertunjukan di tanah air. Sangat disayangkan apabila seorang tokoh seperti Harry Roesli dilupakan oleh masyarakat khususnya masyarakat yang mencintai seni musik dan seni pertunjukan.

a. Manfaat/Kontribusi Hasil Perancangan

Dalam Perancangan ilustrasi sejarah mengenai Harry Roesli ini diharapkan membawa manfaat diantaranya :

1. Manfaat bagi masyarakat umum :

Untuk memberikan informasi mengenai sejarah kehidupannya Harry Roesli sehingga masyarakat umum bisa lebih tertarik untuk mengenal siapa itu Harry Roesli. Selain itu agar masyarakat lebih bisa menghargai seniman jalanan seperti halnya Harry Roesli.

2. Manfaat bagi DKV :

Untuk memperkaya ilustrasi dalam DKV.

3. Manfaat pribadi :

Menerapkan dan mengaplikasikan beberapa teori tentang ilustrasi yang selama ini telah didapat dari kampus dan studi pustaka sesuai dengan kaidah ilmu pengetahuan serta mengembangkannya.

b. Batasan Masalah

Dalam perancangan ilustrasi sejarah Harry Roesli ini diperlukan batasan lingkup perancangan agar tujuan perancangan agar tujuan yang diharapkan dapat mencapai sasaran dengan tepat. Perancangan ini diorientasikan ke dalam bentuk ilustrasi yang dikerjakan dengan teknik manual dan selanjutnya diolah dengan teknik komputer dan yang disampaikan yaitu kehidupan dan pemikiran - pemikirannya Harry Roesli.

D. KEPUSTAKAAN

c. Tinjauan Pustaka

Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis mengambil salah satu karya tugas akhir sebagai referensi yaitu karya desainer Agung Tri Prasetyo yang berjudul “Perancangan Cergam Gitar Fender Sebagai Upaya Meningkatkan Minat dan Pengetahuan Bermusik Usia Remaja”.

d. Landasan Teori

Gambar ilustrasi adalah gambar atau bentuk visual lain yang menyertai suatu teks, tujuan utama dari ilustrasi adalah memperjelas naskah atau tulisan dimana ilustrasi itu dikumpulkan (Enciclopedia Americana, 1990, No; 14: 787). Dengan demikian, gambar ilustrasi adalah

gambar yang bercerita yang memiliki tema sesuai dengan tema isi cerita tersebut.

Prof. Wilbur Schram menyebutkan bahwa "We can not not communication". Komunikasi adalah kebutuhan yang sangat fundamental bagi seseorang dalam kehidupan bermasyarakat. Faktor untuk mempertahankan kelangsungan hidup adalah hal yang mendorong manusia untuk berkomunikasi. Gambar ilustrasi merupakan sebuah cara komunikasi antara komunikasi seseorang dengan orang lain, sekalipun di dalam masyarakat primitif yang berusaha mengungkapkan isi cerita melalui gambar.

E. METODE PERANCANGAN

a. Data Awal (Yang Dibutuhkan)

Data awal yang dibutuhkan adalah sejarah mengenai kehidupan Harry Roesli dan bagaimana membuat karya ilustrasi yang sesuai dengan kaidah-kaidah di bidang DKV.

b. Metode Pengumpulan Data

Data awal yang dibutuhkan adalah wawancara dengan orang-orang terdekat Harry Roesli untuk mendapatkan informasi mengenai sejarah kehidupannya, observasi dan eksperimen bertujuan untuk mengetahui gaya ilustrasi yang paling dekat dengan target audience.

c. Instrument / Alat

Alat yang digunakan untuk perancangan ini adalah alat-alat gambar serta komputer. Selain itu kamera untuk mendokumentasikan data-data visual.

d. Metode Analisis Data

Metode analisis data dilakukan dengan menganalisis mengenai metode SWOT (Strength-Weakness- Opportunities-Threatness). Metode tersebut digunakan untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan yang dimiliki dan juga untuk menggali lebih dalam kesempatan dan ancaman yang mungkin terjadi.

e. Sistematika Perancangan

Dalam kajian yang diangkat oleh penulis untuk perancangan tugas akhir ini, penulis mencoba mendeskripsikan bagaimana alur rancangan dalam memecahkan masalah pada perancangan ilustrasi sejarah Harry Roesli. Adapun sistematika perancangan tersebut dapat dijelaskan pada gambar berikut ini:



Sistematika Perancangan

