

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
“LEGENDA RAJA MALAWAPATI”
BESERTA PEMBELAJARAN
METODE VECTOR ART**



PENCIPTAAN

Oleh :

Makmun Arif

NIM 081 1824 024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**

UPT PERI	4108/H/5/2013
INV	
KLAS	
TERIMA	05-04-2013
	110 CP. P

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
“LEGENDA RAJA MALAWAPATI”
BESERTA PEMBELAJARAN
METODE VECTOR ART



PENCIPTAAN

Oleh :

Makmun Arif

NIM 081 1824 024



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2013



**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
“LEGENDA RAJA MALAWAPATI”
BESERTA PEMBELAJARAN
METODE VECTOR ART**



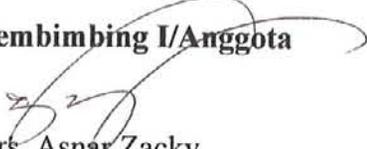
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual

2013

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “LEGENDA RAJA MALAWAPATI” BESERTA PEMBELAJARAN METODE VECTOR ART diajukan oleh Makmun Arif, NIM 081 1824 024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 22 Januari 2013

Pembimbing I/Anggota


Drs. Asnar Zacky

NIP 19750710 200501 1 001

Pembimbing II/Anggota


Terra Bajraghosa, M.Sn.

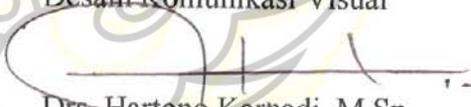
NIP 19810412 200604 1 004

Cognate Anggota


M. Faizal Rochman, S.Sn., M.T.

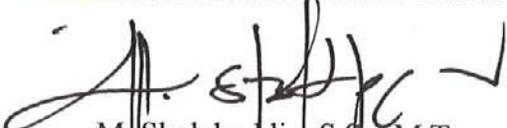
NIP 19780221200501 1 002

Ketua Program Studi/Anggota
Desain Komunikasi Visual


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP 19650209 195512 1 001

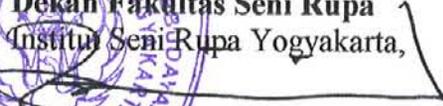
Ketua Jurusan Desain/ Ketua


M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Rupa Yogyakarta,


Dr. Suastiy Triatmodjo, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur hanya untuk Allah SWT Tuhan Semesta Alam Yang Maha kuasa, atas segala rahmat dan karunia-Nya penulis mampu menyelesaikan tugas akhir karya desain ini.

Sholawat serta salam untuk Nabi Besar Junjungan semua umat Islam di seluruh dunia, Nabi Muhammad SAW.

Tugas akhir ini dikerjakan demi memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Ucapan terima kasih penulis berikan kepada:

1. Ibu Arofah dan Bapak Malikul Amin, serta Adik Titin, Mbah Kakung Alm. K.H Husnan, Om Sholihudin, Om J.M Muslimin, Om Ali Mujahidin dan Om Tante saya yg tidak bisa saya sebutkan satu persatu, selaku keluarga telah mendoakan dan memberi semangat.
2. Bapak Drs. Asnar Zacky selaku Dosen Pembimbing I.
3. Bapak Terra Bajraghosa, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II.
4. Bapak Lasiman, Drs., M.Sn. selaku dosen wali.
5. Bapak M. Sholahuddin.,S.Sn.,M.T. selaku ketua jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

7. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, atas bimbingan yang pernah diberikan.
9. Hans, Gandhi Eka, Kori, Wicak, Tomo, Dhavid, Danu, Nida, Brian, Pak Yunki, Agil, Kandar, Hendra, Langgeng, Gin Gin, Dewi, Galuh, Bangkit, Asif, Arya beserta teman-teman lain dari angkatan 2005 sampai 2008 selaku teman seperjuangan.
10. Dheta, Budi Bubee, Agus Didit, Bram dan semua temen yang sudah mau memberi informasi selama TA.
11. Seseorang yang sangat special disana, terimakasih banyak, namamu selalu ada di hatiku.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan tugas akhir karya desain ini dan semoga tugas akhir karya desain ini dapat memberikan manfaat dan kebaikan bagi banyak pihak, serta bernilai ibadah di hadapan Allah SWT.

Yogyakarta 22 Januari 2013

Penulis

Makmun Arif

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “LEGENDA RAJA MALAWAPATI” BESERTA PEMBELAJARAN METODE VECTOR ART Makmun Arif

Fenomena pada kurangnya minat generasi muda terhadap cerita rakyat menjadi fokus permasalahan dalam perancangan ini. Kemudian akan timbul pertanyaan, bagaimana merancang media desain komunikasi visual yang bisa menjadi sarana untuk merebut kembali perhatian generasi muda terhadap cerita rakyat.

Sebuah cerita rakyat yang bersifat tradisional jika dikemas dengan kemasan yang tradisional pula, tentu sudah sering dilakukan. Pada perancangan ini penulis mencoba menggunakan pendekatan lain yaitu menyajikan sebuah cerita rakyat yang tradisional dengan kemasan yang modern dengan harapan dapat menghidupkan kembali tokoh tradisional di kalangan generasi muda yang cenderung akrab dengan modernisasi. Modernisasi yang diusung dalam buku ilustrasi “Legenda Raja Malawapati” ini adalah metode pembuatan ilustrasinya yang menggunakan Vector Art yang mulai marak sejak digunakannya computer dalam proses kreatif desain grafis. Buku ilustrasi “Legenda Raja Malawapati” ini juga mengajak berinteraksi dengan pembacanyamelalui sebuah media pembelajaran berupa tutorial, step by step, cara membuat ilustrasi dengan metode Vector Art, sehingga selain dapat mengenal tokoh-tokoh dalam cerita rakyat “Legenda Raja Malawapati” pembaca juga mendapat sebuah ilmu tentang Vector Art.

Kata kunci: *ilustrasi, legenda, raja, malawapati, vector art, pembelajaran*

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Manfaat Perancangan	4
E. Batasan Ruang Lingkup Perancangan	5
F. Metode Pengumpulan Data	5
G. Sistematika Perancangan	6
H. Skematika Perancangan	8
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	9
A. Buku.....	9
B. Ilustrasi	9
C. Cerita Rakyat	17
D. Legenda Raja Malawapati	19
E. Vector Art	19
F. Media Pembelajaran	23
G. Analisis	24
H. Target Audience	25
I. Geografis	25
J. Demografis	26

1. Target Primer	26
2. Target Sekunder	26
J. Psikografis	26
BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL	28
A. Tujuan Kreatif.....	28
B. Pendekatan Komunikasi.....	28
C. Strategi Kreatif.....	29
1. Sinopsis	30
2. Storyline	32
3. Pembelajaran Vector Art	40
D. Konsep Visual	41
1. Format Desain	41
2. Ilustrasi	42
3. Karakter	42
4. Lokasi	43
5. Properti	46
6. Warna	49
7. Tipografi	49
8. Layout	50
E. Strategi Media.....	51
1. Media Utama	51
2. Media Pendukung	51
3. Media Informasi	52
4. Biaya Kreatif	53
BAB IV. STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN.....	55
A. Proses Perancangan Buku Ilustrasi	55
B. Data Visual	56
1. Studi Karakter Tokoh	56
2. Studi Kostum Tokoh	65
3. Studi Bangunan dan Latar Belakang	66

4. Studi Tipografi	67
5. Studi warna	68
6. Cover dan Layout Halaman komprehensif	69
a. Sketsa Alternatif Cover Buku	69
b. Sketsa Cover Buku Terpilih	70
c. Layout Isi halaman	71
C. Final Desain	78
1. Isi Buku	78
a. Halaman Pembuka	78
b. Halaman Cerita	79
c. Halaman Penutup	80
d. Halaman Pembelajaran Vector Art	81
2. Cover	82
D. Media Pendukung	84
1. Merchandise	84
a. Sketch Book	84
b. Sticker	84
c. Tempat Tisu	85
d. Poster Cinderamata	86
e. Mousepad	86
f. Kalender Meja	87
g. Pembatas Buku	88
h. Poster Info Pameran TA	89
i. Katalog	90
BAB V. PENUTUP	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bagian dari kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki setiap bangsa adalah cerita rakyat. Cerita rakyat dapat diartikan sebagai ekspresi budaya suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya dan susunan nilai sosial masyarakat. Jika digali dengan sungguh-sungguh, negeri kita memiliki sangat banyak cerita rakyat. Dahulu, cerita rakyat diwariskan secara turun-menurun dari satu generasi ke generasi berikutnya dalam masyarakat tertentu. Tetapi saat ini cerita-cerita rakyat sudah banyak dibukukan dengan harapan cerita-cerita rakyat ini bisa terus diturunkan kepada generasi generasi berikutnya.

Sayangnya saat ini generasi muda sudah mulai kurang meminati cerita-cerita rakyat karena dianggap tidak relevan lagi dengan perkembangan zaman yang serba mutakhir dan modern ini. Padahal banyak pesan-pesan moral dan kearifan lokal yang tersimpan dibalik cerita-cerita rakyat. Jika dulu cerita rakyat pernah mengalami masa kejayaan dan sangat mempengaruhi pola pikir masyarakat, tapi kenyataannya sekarang cerita rakyat itu sudah mulai ditinggalkan atau telah kehilangan pamor di tengah-tengah masyarakat. Padahal cerita rakyat adalah warisan budaya yang harus kita jaga dan lestarikan bersama.

Nampaknya saat ini masyarakat dan pemerintah telah menyadari bahwa salah satu usaha untuk melestarikan cerita rakyat tersebut adalah dengan mewariskannya kepada generasi muda. Salah satu cara untuk mewariskan cerita rakyat kepada generasi muda adalah dengan menerbitkan berbagai macam buku cerita rakyat di berbagai daerah, baik yang di jual di toko-toko buku maupun sebagai koleksi perpustakaan sekolah.

Buku cerita rakyat tersebut mulai diperkenalkan kepada anak-anak tingkat sekolah dasar yang pada usia itu daya fantasi dan imajinasinya meningkat, serta menyukai cerita-cerita fiksi. Karena daya fantasi dan imajinasi anak-anak yang tinggi itu, sebagian besar buku cerita rakyat dari beberapa penerbit menggunakan

format penulisan dan visualisasi yang menarik sesuai dengan segmentasi pembaca anak-anak.

Tetapi beberapa fakta menunjukkan masih kurangnya minat baca anak Indonesia. Survei pada tahun 2006 oleh IG Sudarmanto di sejumlah SD, SMP, SMA di Denpasar, memberikan gambaran secara umum bahwa budaya baca generasi muda Indonesia masih rendah. Hal tersebut dilatarbelakangi oleh beberapa faktor seperti godaan acara media televisi, mahalnya harga buku dan kurangnya koleksi buku di perpustakaan sebagai bahan bacaan yang bermutu dan menarik.

Dengan maraknya media digital saat ini, perpustakaan digital bisa menjadi sebuah alternatif untuk tetap memelihara budaya baca di kalangan generasi muda. Dengan perpustakaan digital, semua buku disajikan dalam format digital, yaitu berupa file yang bisa dilihat, diunduh atau dibaca melalui internet. Sehingga untuk membaca, kita tidak perlu hadir di dalam ruang perpustakaan. Buku dalam bentuk file bisa kita akses kapan saja, dimana saja. Sangat praktis sekali. Persis seperti kecenderungan sikap generasi muda saat ini yang lebih menyukai sesuatu yang praktis yaitu media digital.

Keakraban generasi muda terhadap media digital, diikuti dengan fenomena semakin maraknya *digital art* atau seni digital yang dekat dengan dunia desain grafis. Dunia desain grafis di Indonesia saat ini semakin berkembang dengan semakin menjamurnya jurusan Desain Komunikasi Visual di beberapa perguruan tinggi. Salah satu ilmu yang erat kaitannya dengan desain grafis adalah *vector art*. *Vector art* atau seni vektor adalah salah satu metode berkarya dalam desain grafis yang menggunakan titik, garis bidang, kurva dan warna untuk membentuk komposisi bentuk atau gambar. Sebuah karya *vector art* biasanya dibuat dengan menggunakan *vector software* seperti Coreldraw, Adobe Illustrator, Freehand ataupun Flash.

Aspek visual bisa menjadi salahsatu solusi untuk mengalihkan perhatian. Dalam artian, jika sebuah cerita rakyat dikemas dengan visual yang menarik, bisa menjadi alat untuk mengembalikan minat membaca cerita rakyat di kalangan generasi muda. Salahsatu cerita rakyat yang menjadi pembahasan disini adalah Legenda Kerajaan Malawapati.

Memang cerita Legenda Kerajaan Malawapati sudah pernah diangkat di televisi swasta, yaitu Indosiar dengan judul “Angling Dharma” tetapi itu sudah hampir 10 tahun yang lalu. Jika tidak ada semacam tindakan untuk menghidupkannya kembali, cerita rakyat tersebut akan mengalami degradasi, yaitu akan menghilang secara perlahan dimakan jaman. Kerajaan Malawapati adalah kerajaan yang dipimpin seorang raja bernama Prabu Angling Dharma. Pusat pemerintahan Malawapati sendiri konon berada di daerah bernama Bojanegara (sekarang Kabupaten Bojonegoro).

Salahsatu tindakan untuk tetap menghidupkan cerita Legenda Kerajaan Malawapati adalah dengan membuat sebuah buku ilustrasi. Tetapi kemudian terlintas dibenak kita, bahwa diluar sana sudah banyak buku yang dikemas dengan ilustrasi. Maka pada buku ini diselipkan sebuah pembelajaran tentang pembuatan ilustrasi itu sendiri yang semoga dapat menjadi sebuah keunikan dalam buku ini. Metode pembuatan ilustrasi dengan teknik *vector art* dipilih menjadi eksekusi sekaligus pembelajaran dalam buku ini karena saat ini merupakan sebuah topik yang hangat dibicarakan terutama di kalangan generasi muda yang menyukai ilustrasi.

B. Rumusan Masalah

Dari penjabaran diatas maka fokus permasalahan terletak pada kurangnya minat generasi muda terhadap cerita rakyat. Kemudian akan timbul pertanyaan, bagaimana merancang media desain komunikasi visual berupa sebuah buku ilustrasi bisa menjadi sarana untuk merebut kembali perhatian generasi muda terhadap cerita rakyat dengan teknik pembelajaran metode *vector art* sebagai media yang digemari oleh generasi muda saat ini?.

C. Tujuan Perancangan

1. Dengan *vector art*, akan menarik minat generasi muda dan menghidupkan kembali cerita rakyat ‘Legenda Raja Malawapati’ yang disesuaikan dengan perkembangan jaman.

2. Dengan media buku ilustrasi, penyampaian cerita akan lebih praktis, bisa diakses kapan saja, tidak membutuhkan gadget tertentu.
3. Mengajak generasi muda untuk belajar sambil mengenal cerita rakyat 'Legenda raja Malawapati'.
4. Menjadikan tokoh-tokoh dalam cerita rakyat 'Legenda raja Malawapati' sebagai tokoh yang dikagumi.

D. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target Audience

Generasi muda diharapkan bisa mengetahui dan menangkap pesan-pesan yang terdapat dalam cerita rakyat 'Legenda Raja Malawapati', khususnya mengetahui bagaimana sifat dan karakter Prabu Angling Dharmadalam memimpin negaranya dan dari mana cerita itu berasal.

2. Bagi kalangan akademis

Memberi nuansa baru pada format buku cerita rakyat, bahwa sebuah cerita rakyat juga bisa dikemas bersamaan dengan sebuah pembelajaran. Di harapkan dapat menambah koleksi perpustakaan dan juga bagi para desainer dan penerbit buku bacaan yang mengambil topik lama dengan kemasan baru.

3. Bagi Penulis

Selain untuk memenuhi syarat kelulusan, juga untuk memberikan pengalaman dalam proses perancangan sebuah buku cerita rakyat, dari mulai menganalisis suatu permasalahan dalam mengilustrasikan tokoh-tokoh dalam cerita rakyat 'Legenda Raja Malawapati' sampai mencari solusi dari permasalahan tersebut.

E. Batasan Ruang Lingkup Perancangan

1. Visualisasi ilustrasi dibatasi hanya pada momen atau hal-hal penting dalam kisah hidup Prabu Angling Dharma yaitu masa perantauan Prabu Angling Dharma sampai kembalinya ke kerajaan Malawapati. Karena pada masa perantauan ini, Prabu Angling Dharma banyak menemui cobaan sebagai seorang raja yang berkelana. Dari masa berkelana Angling Dharma itu, banyak pelajaran yang dapat dipetik. Misalkan pada saat Prabu Angling Dharma mengambil keputusan-keputusan penting sebagai seorang raja, beliau harus jeli memilih keputusan yang paling bijaksana, agar tidak ada pihak yang tersakiti.
2. Pembelajaran yang diberikan dalam buku ilustrasi ini adalah pembelajaran teknik dasar *vector art* sebagai metode utama dalam eksekusi ilustrasi cerita rakyat 'Legenda Raja Malawapati' ini.
3. Target audience perancangan ini dititikberatkan pada kalangan dewasa yang mempunyai minat lebih dengan ilustrasi, terutama ilustrasi dengan metode *Vector*.

F. Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara. Dengan melakukan beberapa wawancara dengan penduduk lokal tempat cerita rakyat 'Legenda Raja Malawapati' ini berasal.
2. Observasi. Dengan melakukan observasi di tempat kelahiran cerita rakyat 'Legenda Raja Malawapati' ini.
3. Kepustakaan. Dengan melakukan studi di perpustakaan daerah yang mempunyai literatur tentang cerita rakyat 'Legenda Raja Malawapati' ini.

G. Sistematika Perancangan

Berikut ini tata urutan perancangan yang ditempuh dalam perancangan Metode perancangan.

1. PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah, mengangkat masalah secara umum kemudian menyempitkan pada inti masalah.
- B. Rumusan Masalah, mengupas dan mengulas permasalahan yang ada pada latar belakang masalah.
- C. Tujuan Perancangan, menjawab rumusan masalah.
- D. Manfaat Perancangan, menjelaskan manfaat perancangan terhadap obyek perancangan.
- E. Batasan Masalah, memuat batasan mengenai bentuk ataupun media yang akan dirancang.
- F. Metode Pengumpulan Data dan Analisa, memuat metode pengumpulan data secara garis besar.
- G. Sistematika Perancangan, menjelaskan tata urutan perancangan.

2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

Meliputi pengumpulan, pengolahan data seperti *consumer insight* yang kemudian dianalisis menggunakan 5W+1H. Kesimpulan dari analisis data kemudian digunakan untuk konsep perancangan.

3. KONSEP PERANCANGAN

Meliputi konsep media dan konsep kreatif untuk mencapai tujuan perancangan didasarkan dari hasil analisis data, konsep media digunakan dalam pemilihan media, pengalokasian biaya media dan penjadwalan program media. Sedangkan proses kreatif digunakan membahas isi pesan komunikasi visual dari media yang disampaikan.

4. VISUALISASI

Merupakan proses lanjutan dari konsep perancangan, proses visualisasi sebagai penuangan ide, gagasan, konsep perancangan. Perancangan dimulai dari beberapa alternatif gambar untuk mendapatkan ide layout yang kemudian dibuat alternatif komposisi desain (*rough layout*), alternatif layout tersebut dipilih dan kemudian dikembangkan menjadi bentuk yang sebenarnya (*Comprehensive Layout*).



H. Skematika Perancangan

