

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
LEGENDA RORO JONGGRANG**

TUGAS AKHIR KARYA DISAIN



**Diajukan oleh:
Indra Prihantoro**

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

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV	4099 / H / S / 2013
KLAS	
TERIMA	09-04-2013

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
LEGENDA RORO JONGGRANG**

TUGAS AKHIR KARYA DISAIN



Diajukan oleh:

Indra Prihantoro



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



PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR LEGENDA RORO JONGGRANG

TUGAS AKHIR KARYA DISAIN



Diajukan oleh :

Nama: Indra Prihantoro

NIM: 071 1604 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
2013**

Tugas Akhir Disain berjudul:

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR “LEGENDA RORO JONGGRANG” diajukan oleh Indra Prihantoro, NIM 071 1604 024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 30 Januari 2013 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



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

Pembimbing II/ Anggota



M. Faizal Rochman, M.T
NIP. 19780221200501 1 002

Cognate/ Anggota



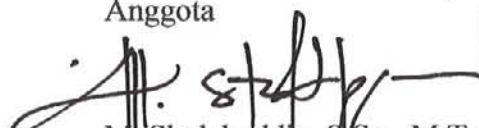
Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn
NIP.19650622 199203 1 003

Kaprodi DKV/ Anggota



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

Ketua Jurusan Desain/ Ketua/
Anggota



M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019 19903 1 001



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastwi, M. Des
NIP. 195908021988032002

PERSEMBAHAN



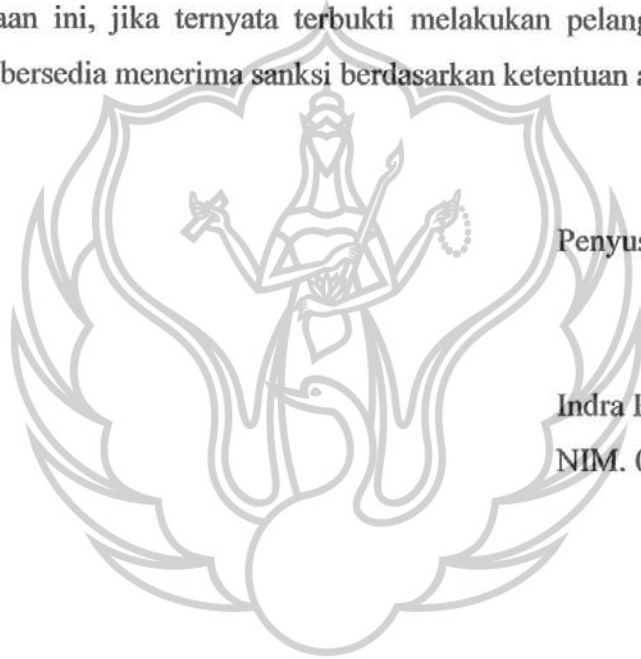
Perancangan Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk:

yang terkasih kedua orang tuaku,
yang tercinta *Risma Linda Pratika*,

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Laporan Tugas Akhir **Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Roro Jonggrang** berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan Programing yang tercantum sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir ini. Jika terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Demikian pernyataan ini, jika ternyata terbukti melakukan pelanggaran, maka penyusun siap dan bersedia menerima sanksi berdasarkan ketentuan akademik.



Penyusun

Indra Prihantoro

NIM. 071 1604 024

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur senantiasa kita panjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan berkah-Nya maka perjalanan panjang selama dua semester ini telah selesai.

Ide Tugas Akhir Karya Desain berupa buku cerita bergambar “Legenda Roro Jonggrang” ini berawal dari keinginan penulis, sebagai pencinta fotografi. Penulis ingin memberikan sebuah inovasi baru untuk para anak-anak, remaja, dan dewasa tentang buku cerita bergambar dan mengalihkan perhatian mereka yang rata-ratanya biasa membaca komik Jepang atau lainnya. Padahal di Indonesia banyak cerita atau legenda yang menarik untuk mereka baca tak kalah menarik dengan komik Jepang. Dengan *skill* atau keahlian yang dimiliki penulis maka penulis membuat buku cerita bergambar dengan memadukan teknik fotografi, gambar manual, dan *digital imaging*. Dimana Fotografi merupakan media untuk menuangkan ide, *talent* dan *skill* dalam menciptakan sebuah karya yang mengandung pesan untuk mempengaruhi pola pikir manusia terhadap suatu hal. Salah satunya adalah *digital imaging*, yang merupakan manipulasi foto untuk mencapai konsep visual dengan pesan yang tidak mungkin dikejar hanya dengan fotografi saja. Dalam legenda Roro Jonggrang banyak adegan-adegan yang cenderung berlebihan dan tidak mungkin kita terima dengan akal sehat maka penulis menggunakan teknik *digital imaging* ini untuk menyampaikan adegan-adegan tersebut dan tetap untuk menyampaikan pesan-pesan moral yang terkandung dalam cerita Legenda Roro Jonggrang.

Buku cerita bergambar ini berisi tentang legenda Roro Jonggrang ditampilkan dengan memadukan teknik fotografi, gambar manual, dan *digital imaging* dan dilengkapi dengan teks. Buku cerita bergambar ini ditujukan bagi Remaja pelajar usia 16-23 tahun, layak untuk dibaca oleh para remaja.

Materi buku ini penulis dapatkan dari contoh cerita yang divisualkan menggunakan media fotografi adalah karya fotografer sekaligus orang yang memperkenalkan pertama kali *digital imaging* di Indonesia yaitu Sam Nugroho

yang berjudul “1939”. Dalam karya ini visual menggunakan media fotografi yang disebut *photography story telling* dengan menonjolkan cerita, *lighting* dan *angel* pengambilan gambar tanpa adanya teks dan gambar manual didalamnya.

Penulis berharap penulisan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan memberikan inspirasi dalam proses penciptaan kreatif di masa mendatang. Penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari sempurna, karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik agar selanjutnya dapat menjadi lebih baik.

Yogyakarta, Januari 2013



Indra Prihantoro

ABSTRAK

Perancangan Buku Cerita Bergambar “Legenda Roro Jonggrang” Dengan Teknik Digital Imaging Indra Prihantoro:

Buku cerita rakyat atau legenda yang berada dipasaran Indonesia lebih sering berbentuk tulisan teks saja dan biasanya berupa buku dongeng untuk anak-anak sekolah dasar. Banyaknya buku-buku cerita rakyat atau legenda yang beredar saat ini membuat masyarakat mulai bosan dengan tampilannya dan mulai kurang diminati, terutama dikalangan remaja, apalagi sekarang para remaja lebih menyukai atau lebih tertarik dengan cerita maupun komik dari luar Negeri. Untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya inovasi dan eksplorasi dalam bentuk buku cerita rakyat Indonesia. Salah satunya adalah dengan menggali dan membuat buku cerita rakyat dengan format dan gaya baru karena masyarakat biasanya tertarik dengan segala sesuatu yang mempunyai visual menarik dan berbeda dari biasanya. Melihat hal ini maka penulis tertarik untuk merepresentasikan buku cerita bergambar dengan teknik fotografi, *digital imaging* dan gambar manual yang mengangkat cerita rakyat Yogyakarta yaitu “Legenda Roro Jonggrang”. Perancangan Buku Cerita Bergambar “Legenda Roro Jonggrang” ini adalah sebuah karya buku yang diharapkan para *audience* atau para remaja tidak bosan dengan buku cerita yang ada disaat ini.

Kata kunci: Buku cerita, bergambar, Legenda, Roro Jonggrang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala karunia & rahmatnya Tugas Akhir karya desain ini dapat terselesaikan dengan baik tanpa kekurangan suatu apapun. Mungkin kata-kata ini tak akan cukup mewakili sebuah rasa syukur & terima kasihku kepada:

- Kedua orang tuaku, bapak Agus Supriadi & Ibu Nana Nuraeni yang telah memberikan dukungan moril dengan segenap kasih sayangnya.
- Mbah putri Mamak terima kasih telah mengajarkan berbagai hal & pengetahuan yang luar biasa.
- Kakakku Indri Dekawati, yang selalu memberi kehangatan dan keceriaan.
- Yang terkasih Risma Linda Pratika terima kasih atas segala bantuannya dan selalu memberi warna dalam setiap kebersamaan.
- Pada Toko Kameraku yang sudah menghasilkan dukungan meteri untuk menyelesaikan kuliah.
- Para customer Kamera Mbantul yang sudah mendukung sampai terselesainya Tugas Akhir ini.

Tak lupa ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- Bpk. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. & Bpk M. Faizal Rochman, M.T selaku dosen pembimbing Tugas Akhir, yang selalu memberikan pencerahan dalam proses mengerjakan Tugas akhir.
- Rektor ISI Yogyakarta: Prof. Hermien Kusmayati, Ketua Jurusan: M. Sholahuddin, S.Sn., M.T. Kaprodi Diskomvis: Drs. Hartono Karnadi, Dosen Waliku: Drs. Asnar Zacky
- Terima kasih kepada seluruh dosen DKV ISI Yogyakarta dan seluruh staf yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

DAFTAR ISI

	Halaman.
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI	ix
DARTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	5
D. Manfaat Perancangan	5
E. Batasan Ruang Lingkup Perancangan	6
F. Metode Perancangan	6
1. Metode pengumpulan data	6
2. Alat/ <i>instrument</i> yang digunakan	6
3. Metode analisa data	7
4. Konsep Perancangan	9
5. Skematika perancangan	10
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	
A. IDENTIFIKASI	11
1. Tinjauan Tentang Candi Prambanan	11
a. Sejarah Candi Prambanan	11

b.	Lokasi Candi Prambanan	12
c.	Cerita Legenda Roro Jonggrang	14
2.	Tinjauan Tentang Buku	17
a.	Pengertian Buku	17
b.	Sejarah Buku	18
c.	Jenis-jenis Buku	19
c.1.	Buku Cergam	19
c.2.	Buku Komik	20
c.3.	Buku Dongeng	21
c.4.	Buku Mewarnai	22
c.5.	Buku Teknik Fotografi	23
3.	Tinjauan Tentang Cerita Rakyat	23
4.	Tinjauan Tentang Cerita Bergambar	25
a.	Pengertian Cerita Bergambar	25
b.	Sejarah Cergam Di Indonesia	25
c.	Tinjauan Tentang Gaya Besar Cergam di Eropa, Amerika, Jepang dan Indonesia	29
c.1	Gaya Cergam Eropa	29
c.2	Gaya Cergam Amerika	31
c.3	Gaya Cergam Jepang	33
c.4	Gaya Cergam Indonesia	34
5.	Tinjauan Tentang Gambar	35
a.	Pixel	35
b.	Format Gambar	35
b.1	JPEG (Joint Photographic Expert Group) atau JPG	35
b.2	BMP (BitMap Graphic)	36
b.3	GIF (Graphics Interchange Format)	36
b.4	PNG (Portable Networks Graphics)	36
b.5	TIFF (Tagged Image File Format)	37
6.	Tinjauan Tentang Layout	39
7.	Perkembangan Teknologi Fotografi	31

a.	Sejarah Fotografi	40
b.	Fotografi Memasuki Dunia Industri	42
c.	Awal Mula Fotografi	43
8.	Tinjauan Tentang <i>Digital Imaging</i>	44
a.	Pengertian <i>Digital Imaging</i>	44
b.	Sejarah <i>Digital Imaging</i> Di Indonesia	45
c.	Kategori <i>Digital Imaging</i>	46
c.1	Fantasi	46
c.2	Surialis	46
c.3	Horor	47
c.4	Komersil	47
c.5	Visualisasi	47
9.	Tinjauan Tentang <i>Photoshop</i>	48
10.	Dampak Terhadap Industri	50
B.	ANALISIS	51
1.	Analisis Mendasar Tentang Unsur-unsur Pokok Cergam	51
2.	Peranan Desain Bagi Perkembangan Remaja	54
3.	Analisis Media	57

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A.	Konsep Kreatif	59
1.	Target Audience	60
2.	Tujuan Kreatif	61
3.	Strategi Kreatif	61
4.	Tujuan Komunikasi	64
5.	Strategi Komunikasi	64
B.	Konsep Perancangan	65
1.	Judul Buku	65
2.	Wujud	65
3.	Bentuk	65
4.	Penerbit	66

5. Teknik Penceritaan	66
6. Tema Cerita	66
7. Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan	66
8. Studi Tokoh	67
9. Sinopsis Cerita	68
10. Storline	70
C. Konsep Media	73
1. Tujuan Media	73
2. Teknis Media Pendukung	73
a. Poster	73
b. X – Banner	74
c. Undangan dan Amplop Lounching Buku	75
d. Pembatas Buku	75
e. Tas Kanvas	76
f. Kaos	76
g. Stand up character / pop display	77
h. Cover Facebook	68
D. Biaya Perancangan	78
1. Biaya Kertas	78
2. Biaya Film	79
3. Biaya Cetak	79
4. Biaya <i>Cover/sampul</i> Buku	79
5. Biaya <i>Finishing</i>	80
6. Biaya Media Pendukung	80
7. Biaya Desain	80

BAB IV STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN

A. DATA VISUAL	83
1. Studi Karakter Tokoh	84
2. Studi Kostum dan Pakaian	88
3. Studi Bangunan dan Latar Belakang	92

4. Studi Senjata dan Kendaraan Perang	93
5. Studi Tipografi	94
6. Studi Warna	96
7. Studi Sampul dan Layout Halaman	99
B. MEDIA PROMOSI	136
1. Poster Promosi Buku Cergam Legenda Roro Jonggrang	136
2. Poster Pameran Tugas Akhir	136
3. X-banner	138
4. Undangan dan Amplop	139
5. Pembatas Buku	140
6. Tas Kanvas	140
7. Cover Facebook	141
8. Stand up character / pop display	141
9. Kaos	142
BAB V PENUTUP	
A. KESIMPULAN	143
B. SARAN	144

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1: Candi Prambanan	12
Gambar 2: Candi Lumbung	13
Gambar 3: Candi Bubrah	13
Gambar 4: Candi Sewu	13
Gambar 5: Contoh buku Cergam	20
Gambar 6: Contoh Komik berwarna	21
Gambar 7: Contoh Komik hitam putih	21
Gambar 8: Contoh buku Dongeng	22
Gambar 9: Contoh Buku mewarnai	22
Gambar 10: Contoh Buku tehnik fotografi	23
Gambar 11: Tintin, cetakan Indira buku besar : Zamrud Castafiore, Lotus Biru, Penjelajahan Di Bulan, Tintin di Tibet	29
Gambar 12: Tounga & Bangsa Kulit Merah	29
Gambar 13: Asterix & Puteri Rahazade , Bayi Asterixa, Asterix di Olimpiade, Asterix di Negeri Dewa Dewi, Mawar & Pedang Bermata Dua	30
Gambar 14: Karakter cergam Superman	31
Gambar 15: Karakter cergam Spiderman	32
Gambar 16: Karakter cergam Spawn	32
Gambar 17: Karakter cergam Batman	32
Gambar 18: Contoh karakter cergam Manga	33
Gambar 19: Contoh karakter cergam Indonesia	34
Gambar 20: Komik " Dewa Ruci"Oleh : RA. Kosasih 1 Jilid Tamat	34
Gambar 21: Komik Seri " Gitanjali"Oleh : Teguh Santosa 2 Jilid Tamat	35
Gambar 22: Data visual dalam tokoh pewayangan Ramayana	83
Gambar 23: Karakter Puteri Roro Jonggrang	84
Gambar 24: Karakter Raden Bandung Bondowoso	84
Gambar 25: Karakter Prabu Damar Moyo	85

Gambar 26: Karakter Prabu Boko	85
Gambar 27: Karakter Patih Gupolo	86
Gambar 28: Prajurit Pengging	86
Gambar 29: Sketsa para Jin utusan Raden Bandung Bondowoso	87
Gambar 30: Sketsa para gadis desa	87
Gambar 31: Sketsa para gadis desa menumbuk padi	88
Gambar 32: Sketsa para gadis desa	88
Gambar 33: Kostum/pakaian dari dewi sinta dalam cerita Ramayana	89
Gambar 34: kostum/pakaian dari dewi sinta dalam cerita Ramayana	89
Gambar 35: kostum/pakaian dari dewi sinta dalam cerita Ramayana	89
Gambar 36: kostum/pakaian dari para gadis desa	90
Gambar 37: kostum / pakaian pewayangan	90
Gambar 38: Pakaian Roro Jonggrang	91
Gambar 39: Pakaian Bandung Bondowoso	91
Gambar 40: Pakaian Prabu Boko	91
Gambar 41: Pakaian Prabu Damar Moyo	91
Gambar 42: Candi Prambanan	92
Gambar 43: Candi Boko	92
Gambar 44: Sketsa kasar interior istana kerajaan Pengging & Boko	92
Gambar 45: Sketsa senjata tombak	93
Gambar 46: Sketsa kasar kendaraan perang kuda	93
Gambar 47 : Proses desain tipografi untuk judul buku	95
Gambar 48 : Studi warna judul buku.....	96
Gambar 49 : Studi warna tokoh Roro Jonggrang	97
Gambar 50 : Studi warna tokoh Bandung Bondowoso	97
Gambar 51 : Studi warna tokoh Prabu Damar Moyo	98
Gambar 52 : Studi warna tokoh Prabu Boko	98
Gambar 53 : Studi warna tokoh Patih Gupolo	99
Gambar 54 : alternatif sampul buku	99
Gambar 55 : alternatif sampul buku	100
Gambar 56 : sampul buku terpilih	100

Gambar 57 : Final desain sampul buku	101
Gambar 58 : Final desain sampul buku depan belakang	101
Gambar 59 : <i>layout</i> halaman 1-4	109
Gambar 61 : <i>layout</i> halaman 9-12	110
Gambar 60 : <i>layout</i> halaman 5-8	110
Gambar 62 : <i>layout</i> halaman 13-16	111
Gambar 63 : <i>layout</i> halaman 17-20	111
Gambar 64 : <i>layout</i> halaman 21-24	112
Gambar 65 : <i>layout</i> halaman 25-28	112
Gambar 66 : <i>layout</i> halaman 29-32	113
Gambar 67 : <i>layout</i> halaman 33-36	113
Gambar 68 : <i>layout</i> halaman 37-40	114
Gambar 69 : Tampilan belakang sampul depan	114
Gambar 70 : halaman 1	115
Gambar 71 : halaman 2	115
Gambar 72 : halaman 3	116
Gambar 73 : halaman 4	116
Gambar 74 : halaman 5	117
Gambar 75 : halaman 6	117
Gambar 76 : halaman 7	118
Gambar 77 : halaman 8	118
Gambar 78 : halaman 9	119
Gambar 79 : halaman 10	119
Gambar 80 : halaman 11	120
Gambar 81 : halaman 12	120
Gambar 82 : halaman 13	121
Gambar 83 : halaman 14	121
Gambar 84 : halaman 15	122
Gambar 85 : halaman 16	122
Gambar 86 : halaman 17	123
Gambar 87 : halaman 18	123

Gambar 88 : halaman 19	124
Gambar 89 : halaman 20	124
Gambar 90 : halaman 21	125
Gambar 91 : halaman 22	125
Gambar 92 : halaman 23	126
Gambar 93 : halaman 24	126
Gambar 94 : halaman 25	127
Gambar 95 : halaman 26	127
Gambar 96 : halaman 27	128
Gambar 97 : halaman 28	128
Gambar 98 : halaman 29	129
Gambar 99 : halaman 30	129
Gambar 100 : halaman 31	130
Gambar 101 : halaman 32	130
Gambar 102 : halaman 33	131
Gambar 103 : halaman 34	131
Gambar 104 : halaman 35	132
Gambar 105 : halaman 36	132
Gambar 106 : halaman 37	133
Gambar 107 : halaman 38	133
Gambar 108 : halaman 39	134
Gambar 109 : halaman 40	134
Gambar 110 : halaman belakang	135
Gambar 111 : poster <i>launching</i> buku	136
Gambar 112 : poster pameran tugas akhir	137
Gambar 113 : <i>X- Banner</i>	138
Gambar 114 : Amplop tampak depan dan belakang	138
Gambar 115 : Isi undangan	139
Gambar 116 : Pembatas buku	140
Gambar 117: Tas	140
Gambar 118: Cover Facebook	141

Gambar 119: Pop display / stand up character 141
Gambar 120: T-shirt 142



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Cerita Rakyat merupakan bagian dari kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki setiap bangsa. Jika digali dengan sungguh-sungguh, Indonesia memiliki sangat banyak cerita rakyat. Legenda, seperti juga mite dan dongeng, termasuk salah satu bentuk *folklore* atau dongeng-dongeng yang disebut cerita prosa rakyat. Oleh pengarangnya, legenda dianggap sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh terjadi. Legenda dapat juga dianggap sebagai sejarah suatu kolektif (*folk history*), walaupun sejarah itu, karena tidak tertulis, telah mengalami distorsi, sehingga sering kali dapat jauh berbeda dengan kisah aslinya.¹

Legenda ataupun cerita rakyat, terkait dekat sekali dengan mitologi. Namun, pada cerita rakyat, waktu dan tempat tidak spesifik dan ceritanya tidak dianggap sebagai sesuatu yang suci dan dipercaya kebenarannya layaknya mitologi. Sedangkan legenda sendiri, meskipun kejadiannya dianggap benar, pelaku-pelaku kisahnya adalah manusia, bukan Dewa dan monster seperti pada mitologi.²

Pengertian lain dari legenda adalah sebuah cerita yang berkaitan dengan suatu tempat atau bukti otentik yang bisa dijadikan sebagai sumber cerita. Contohnya Legenda Tangkuban Perahu, Rawa Pening, Bayuwangi, Malin Kundang, Batu Menangis, Candi Prambanan dan masih banyak lagi.

Pengertian mitos sendiri adalah sebuah cerita yang mengandung klenik bahkan masih dianggap sebagai kepercayaan. Contohnya adalah kisah Nyi Roro Kidul, Kisah Dewi Sri, atau cerita-cerita yang berkaitan dengan dunia mistis yang lain.³

¹Ensiklopedi Nasional Indonesia Jilid 9 KL LYIST. PT Cipta Adi Pustaka. Jakarta. 1990. Hal. 342.

²gembysportian.blogspot.com/2011/06/arti-legenda.html. tanggal 17 April 2012.pukul 13.45 WIB.

³www.anneahira.com/kumpulan-cerita-rakyat-legenda.htm.tanggal 17 April 2012. pukul 15.12 WIB.

Banyak legenda yang ada di Indonesia yang sering kali dijadikan cerita rakyat untuk pembelajaran anak-anak di sekolah, karena dalam cerita-cerita tersebut mengandung pesan moral, antara lain Unok, Si Parkit raja Parakeet, dan *Beunging Meulu* dan *Beungong Peukeun* (kumpulan cerita rakyat legenda dari Aceh), Kisah Kelana Sakti, Putri Ikan Mas: Asal Mula Danau Toba, dan Danau Losung dan Danau Pinggan (kumpulan cerita rakyat legenda dari Sumatera Utara), Hang Tuah Kesatria Melayu, Rara Jonggrang: Legenda Candi Prambanan dan Kali Gajah Wong dan masih ada banyak lagi.⁴

Cerita rakyat legenda dari Yogyakarta salah satunya adalah legenda Roro Jonggrang. Cerita Roro Jonggrang dari Prambanan Daerah Istimewa Yogyakarta ini termasuk kategori legenda yang mengandung pesan-pesan moral yang dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Pesan moral yang dapat dipetik dari cerita Roro Jonggrang adalah budi pekerti yang baik seperti jangan bersifat curang dan licik. Sifat curang dan licik tampak pada Roro Jonggrang dalam menggagalkan usaha Bandung Bondowoso membangun seribu candi agar tidak menikahinya. Akibatnya, ia pun dikutuk menjadi arca oleh Bandung Bondowoso.

Buku cerita rakyat atau legenda yang berada dipasaran Indonesia lebih sering berbentuk tulisan teks saja dan biasanya berupa buku dongeng untuk anak-anak sekolah dasar, salah satu contohnya adalah buku dongeng yang berjudul “Dongeng Pilihan Kerajaan-Kerajaan Nusantara” karya Ode Faellasufa tahun 2012. Banyaknya buku-buku cerita rakyat atau legenda yang beredar saat ini membuat masyarakat mulai bosan dengan tampilannya dan mulai kurang diminati, terutama dikalangan remaja, Untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya inovasi dan eksplorasi dalam bentuk buku cerita rakyat Indonesia. Salah satunya adalah dengan menggali dan membuat buku cerita rakyat dengan format dan gaya baru

⁴www.anneahira.com/kumpulan-cerita-rakyat-legenda.htm. tanggal 17 April 2012. pukul 15.12 WIB.

karena masyarakat biasanya tertarik dengan segala sesuatu yang mempunyai visual menarik dan berbeda dari biasanya.

Pada umumnya, buku cerita rakyat mulai diperkenalkan kepada anak-anak tingkat sekolah dasar, dimana pada usia itu daya fantasi dan imajinasinya meningkat, serta menyukai cerita-cerita fiksi. Karena itu sebagian besar buku cerita rakyat dari beberapa penerbit menggunakan format penulisan dan visualisasi sesuai dengan segmentasi pembaca anak-anak.

Namun pada kenyataannya, anak-anak lebih menyukai tontonan media televisi, internet, *playstation* serta *game online*. Karena harga buku yang relatif mahal, dan kurangnya koleksi bahan bacaan yang bermutu dan menarik.

Menyikapi hal itu, aspek visual bisa menjadi salah satu solusi untuk mengalihkan perhatian *audience*, besaing dengan komik Jepang (*manga*), Marvel dan tentunya buku-buku cerita anak dari luar negeri lainnya yang kini gencar memasuki pasar dunia baca generasi muda Indonesia. Visualisasi dalam buku cerita rakyat yang dikonsumsi remaja berperan dalam memberikan daya tarik tersendiri dan meningkatkan minat baca terhadap buku cerita tersebut.

Melihat hal ini maka penulis tertarik untuk merepresentasikan buku cerita bergambar dengan teknik fotografi, *digital imaging* dan gambar manual yang mengangkat cerita rakyat Yogyakarta yaitu legenda Roro Jonggrang.

Salah satu contoh cerita yang divisualkan menggunakan teknik fotografi adalah karya fotografer sekaligus orang yang memperkenalkan pertama kali *digital imaging* di Indonesia yaitu Sam Nugroho yang berjudul "1939". Dalam karya ini visual menggunakan teknik fotografi yang disebut *photography story telling* dengan menonjolkan cerita, *lighting* dan *angel* pengambilan gambar tanpa adanya teks didalamnya.

Fotografi dan desain grafis merupakan media untuk menuangkan ide, *talent* dan *skill* dalam menciptakan sebuah karya yang mengandung

pesan untuk mempengaruhi pola pikir manusia terhadap suatu hal. Salah satunya adalah *digital imaging*, yang merupakan manipulasi foto untuk mencapai konsep visual dengan pesan yang tidak mungkin dikejar hanya dengan fotografi saja melalui representasi. Pengertian representasi didalam buku hipersemiotika (Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna) adalah tindakan menghadirkan atau mempresentasikan sesuatu lewat sesuatu yang lain diluar dirinya, biasanya berupa tanda atau symbol. Representasi pada dasarnya adalah sesuatu yang hadir meenunjukkan bahwa sesuatu diluar dirinyalah yang dia coba hadirkan. Representasi tidak menunjuk pada dirinya sendiri, namun kepada yang lain. Karena sifat dasar itulah, maka representasi sering dipermasalahkan ihwal kemampuannya untuk bisa menghadirkan “sesuatu” diluar dirinya, karena sering kali representasi malah beralih menjadi sesuatu itu sendiri. Jurang yang terbentuk antara representasi dan yang direpresentasikan ini sering kali terlupakan oleh manusia.⁵

Dalam legenda Roro Jonggrang banyak adegan-adegan yang cenderung berlebihan dan tidak mungkin kita terima dengan akal sehat maka penulis menggunakan teknik *digital imaging* ini untuk menyampaikan adegan-adegan tersebut dan tetap untuk menyampaikan pesan-pesan moral yang terkandung dalam cerita Legenda Roro Jonggrang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah, bagaimana merancang sebuah buku cerita bergambar dengan teknik fotografi dan *digital imaging* yang menarik, mudah dipahami sekaligus dapat menyampaikan pesan moral yang ada dicerita Roro Jonggrang?

⁵ Buku Hipersemiotika Tafsir Cultural Stucies Atas Matinya Makna. Yasraf Amir Piliang. 2003. hal 28

C. Tujuan Perancangan

1. Merancang sebuah buku cerita bergambar yang dapat menyampaikan wacana dan pesan moral yang ada di cerita legenda Roro Jonggrang dengan teknik penggabungan fotografi dan *digital imaging*.
2. Menjadi pembelajaran bagi target sasaran tentang cerita-cerita rakyat
3. Menciptakan buku cerita rakyat bergambar yang mudah dipahami oleh target sasaran.
4. Mengenalkan kembali Legenda Roro Jonggrang kepada target sasaran.

D. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa
Perancangan ini dapat menjadi wawasan dan pengetahuan mahasiswa akan nilai-nilai moral yang terkandung dalam sebuah cerita rakyat, serta mahasiswa dapat menjadikan cerita rakyat sebagai sumber inspirasi dalam mengolah ide dan berkarya.
2. Bagi Desain Komunikasi Visual
Perancangan ini dapat memperluas cakupan dari desain komunikasi visual, khususnya di bidang perancangan cerita bergambar. Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam berkarya.
3. Bagi Target *Audience*
Perancangan ini mengandung pesan-pesan moral yang baik untuk target *audience*. Mereka mendapatkan wawasan tentang cerita rakyat dengan sajian yang menarik, sehingga menambah daya tarik mereka terhadap cerita rakyat.
4. Bagi Masyarakat
Perancangan ini dapat dijadikan wacana yang dapat merubah pandangan mereka terhadap cerita rakyat, sehingga tradisi untuk menceritakan cerita rakyat akan terus terus dilakukan. Serta bermanfaat untuk pembelajaran masyarakat umum untuk melestarikan legenda Roro jonggrang dan tempat pariwisata Prambanan.

E. Batasan Ruang Lingkup Perancangan

Wilayah yang akan diteliti dalam perancangan ini adalah sekitar Candi Prambanan kota Yogyakarta. *Survey*, pengambilan gambar latar belakang akan dilakukan di wilayah Candi Prambanan. Dalam perancangan ini, lingkup perancangan hanya sebatas perancangan buku cerita bergambar dalam wujud buku yang mencakup cerita Roro Jonggrang yang disadur dari buku cerita rakyat “Dongeng Pilihan Kerajaan-Kerajaan Nusantara” karya Ode Faellasufa. Sedangkan teknik yang digunakan adalah dengan teknik fotografi, *digital imaging* serta dengan tambahan gambar manual tangan.

F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ini dapat diperoleh dengan cara mencari daftar data pustaka, survey, media internet, dan media cetak.

1. Data Verbal

Yaitu data yang diperoleh dari pengamatan bisa berupa deskripsi informasi lainnya (misalnya dari dokumen seperti majalah, buku, website, dan lainnya) dan hasil pengukuran yang berkaitan dengan tema Roro Jonggrang dan candi Prambanan.

2. Data Visual

Yaitu data yang dapat diperoleh dari hasil dokumentasi berupa foto dan gambar, tentunya yang juga berkaitan dengan tema yang diangkat.

2. Alat Instrumen yang digunakan

Didalam perancangan buku cerita bergambar ini, dibutuhkan beberapa alat seperti kamera DSLR beserta peralatan fotografi lain seperti lampu studio, komputer PC, *software Adobe Phostoshop, Adobe Lightroom*, tablet (*mouse pen*). Dalam proses *digital imaging* ini penulis akan menggunakan *software Adobe Phostoshop* untuk proses *editing* foto,

digital imaging, painting (colouring), layout, Adobe Lightroom untuk mengolah warna. Sedangkan untuk pembuatan *storyboard* dibutuhkan alat berupa alat gambar manual seperti pensil dan penghapus. Kemudian untuk hasil akhirnya di cetak dalam bentuk buku.

3. Metode Analisa Data

Untuk menentukan konsep dalam perancangan buku cerita bergambar Legenda Roro Jonggrang ini, maka pendekatan yang digunakan dengan analisa:

1. Wujud (*appearance*)

Wujud dapat dibayangkan sebagai suatu yang diceritakan atau sesuatu yang kita baca dari buku dalam sehari-hari kita maka memakai istilah rupa.

Objek yang ditampilkan sebagai wujud gambar seorang putri (Roro Jonggrang) dan seorang kesatria (Bandung Bondowoso) serta didukung oleh beberapa tokoh-tokoh lain yang menjadi satu bagian dalam cerita ini.

2. Susunan (*structure*)

Perancangan ini merupakan gabungan antara cerita (naskah) dengan rupa (foto dan gambar) yang kemudian menjadi sebuah rancangan cergam.

3. Bentuk (*form*)

Bentuk merupakan gabungan dari seluruh unsur-unsur perwujudan seni rupa berupa garis, titik, raut, gerak, sinar, warna, karakter tokoh, setting cerita, arsir, komposisi, dan sebagainya. Kemudian disusun menjadi satu yang merupakan sebuah proses dalam merancang cerita bergambar ini. Dalam cerita Legenda Roro Jonggrang ini banyak berhubungan dengan motif ukir-ukiran dalam candi prambanan, motif lengkung dalam pakaian batik dan lain-lain.

- a. Isi (*content / substance*)
Merupakan sesuatu yang berkaitan dengan apa yang dirasakan dalam cerita bergambar ini. Untuk membangun isi dalam cergam Legenda Roro Jonggrang maka perlu adanya:
- b. Suasana (*mood*)
Untuk menciptakan karakter tokoh Roro Jonggrang serta Bandung Bondowoso yang kuat diperlukan banyak referensi, sehingga dapat membentuk karakter dari masing-masing tokoh.
- c. Gagasan (*idea*)
Suasana peperangan dalam cerita Legenda Roro Jonggrang ini menumbuhkan gagasan untuk membuat cerita dengan visual peperangan yang dasyat dengan menggunakan fotografi dan olah *digital imaging* dari awal cerita hingga akhir cerita.
- d. Pesan (*message*)
Isi pesan dalam cerita bergambar ini mengajarkan sifat yang baik dan tidak licik seperti tokoh Roro Jonggrang. Sedangkan pesan lain yang ingin disampaikan adalah memberikan pengetahuan tentang cerita Legenda Roro Jonggrang untuk kalangan remaja yang kurang mengetahui tentang cerita ini.
- e. Penampilan
Memperhatikan target *audience* nya adalah kalangan remaja pelajar yang sudah sering disugahi dengan komik luar negeri, gambar, dan gaya desain yang modern, maka gaya ilustrasi dan visual dalam perancangan cerita bergambar ini bisa dijadikan kekuatan. Dari segi cerita sudah tidak bisa dirubah, karena cerita diambil dari buku dongeng yang sudah ada, sehingga teknik ilustrasi dan visual nya yang paling ditonjolkan. Penampilan visual digarap dengan teknik fotografi, *digital imaging* serta ditambahin dengan gambar manual tangan maka

penampilan cergam ini akan sangat menarik dan berbeda dengan cergam atau komik lain yang ada sekarang ini.

4. Konsep Perancangan

Konsep yang akan di gunakan dalam perancangan ini adalah konsep hasil akhir berupa sebuah buku cerita bergambar yang menarik dan komunikatif. Mulai dari cover yang dibuat dengan teknik fotografi dan *digital imaging* yang tidak jauh berbeda dengan pembuatan teknik isinya. Tidak terlalu banyak tipografi karena buku ini akan lebih menonjolkan unsur fotografi dan *digital imaging* yang akan menjadikan buku ini bersifat informatif tentang pesan moral yang ada di cerita Roro Jonggrang.

Pertama yang akan dilakukan adalah proses praproduksi, diantaranya: membuat naskah skenario alur cerita dan membuat *storyboard*.

Didalam proses produksi, pembuatan atau proses pemotretan dilakukan di *indor* (studio) untuk pemotretan model dan *outdor* untuk latar belakang dengan mengacu pada *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya, itu akan menjadi petunjuk dalam menggambarkan naskah cerita, kemudian hasil dari pemotretan yang berwujud foto mentah tersebut akan dilakukan proses editing *digital imaging*, yaitu menggabungkan antara foto model dengan latar belakang dan dengan menambahkan gambar manual.

5. Skematika Perancangan

