

PERANCANGAN KOMIK CERITA RAKYAT
JOKO SAMBANG



Lia Nirawati

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

2013

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
IMV	4120/H/S/2013
KLAS	
TERIMA	05-04-2013

110 P

PERANCANGAN KOMIK CERITA RAKYAT

JOKO SAMBANG



KARYA DESAIN

Lia Nirawati

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



PERANCANGAN KOMIK CERITA RAKYAT
JOKO SAMBANG



KARYA DESAIN

Lia Nirawati

NIM 081 1731 024


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

2013

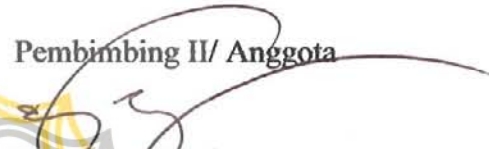
Tugas Akhir Desain berjudul:

PERANCANGAN KOMIK CERITA RAKYAT JOKO SAMBANG, diajukan oleh Lia Nirawati, NIM 081 1731 024, 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 Januari 2013 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota


Drs. Lasina M.Sn.
NIP. 19570513 198803 1001

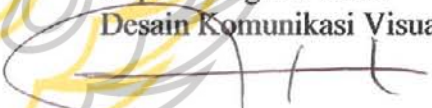
Pembimbing II/ Anggota


Drs. Asnat Zacky
NIP. 19750710 200501 1001

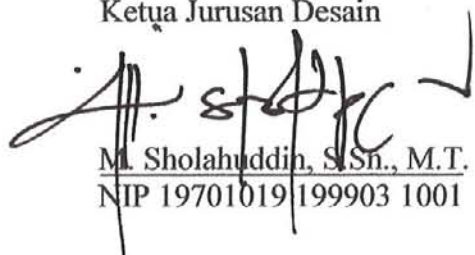
Cognate/ Anggota



Indiria Maharsi, M.Sn.
NIP. 1920909 200812 1001

Kepala Program Studi
Desain Komunikasi Visual


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1001

Ketua Jurusan Desain


M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP 19701019 199903 1001


Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa Tugas Akhir yang berjudul PERANCANGAN KOMIK CERITA RAKYAT JOKO SAMBANG

yang telah dibuat sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari Tugas Akhir yang sudah dipublikasikan atau yang pernah digunakan untuk memperoleh gelar sarjana di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, kecuali bagian yang dicantumkan sumber informasinya.



Lia Nirawati
081 1731 024

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang selama ini telah memberikan kekuatan sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Desain ini.

Tugas Akhir ini dibuat untuk mendapat gelar Sarjana S-1 di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan sebagai hasil dari tugas akhir yang telah saya lakukan dalam wujud karya.

Pada kesempatan ini pula saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan ridha sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. ALMAMATER saya, tempat saya datang dan pergi menimba ilmu
3. Bapak Drs. Lasiman selaku dosen pembimbing I, dan Drs. Asnar Zacky selaku dosen pembimbing II yang sudah berbaik hati membimbing dan memberikan arahan kepada saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Ketua Jurusan Desain & Bapak Drs. Hartono Karnadi selaku Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual.
5. Seluruh staf pengajar dan karyawan Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Bapak Edi, ketua Lurdruk Karya Budaya dan ketua Dinas Pendidikan dan Kebudayaan yang sangat membantu dalam penjelasan tentang cerita rakyat Joko Sambang.
7. Ibu Hermin, kepala sekolah SMP Negeri 5 Mojokerto, terima kasih untuk waktunya dan pinjaman buku tesisnya.
8. Kedua orang tua saya, bapak dan mak yang selalu membantu berdo'a dan memohon kepada Allah agar Tugas Akhir saya diberi kelancaran.
9. Suami saya tercinta, Ahmad Nurhadi, yang selalu setia dan sabar menemani serta selalu memberikan dukungan kepada saya dalam keadaan suka, duka, dan marah selama mengerjakan Tugas Akhir ini.

10. Malaikat kecil dan tercantik saya, Nayla Nur Munziah, yang selalu memberikan inspirasi dan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Saudara saya, mas Zainul dan mbak Trisni yang selalu mendukung dan membantu dalam bidang financial Tugas Akhir saya.
12. Teman terkasih saya, Alit Ayu Dewantari dan Erlina Novia yang selalu mensupport melalui SMS maupun dengan menjadi pendengar setia walaupun sama-sama sedang menjalani Tugas Akhir. KITA BERHASIL KAWAN!
13. Teman-teman yang sudah membantu selama proses pengerjaan Tugas Akhir, Bima, Amirul, Ferik, Yanuar, Jadi, Ibunya janur.
14. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir 2013, Erlina Novia, Gloria Tanama, Ratna Indah Lestari, Febrina Triutari, Galuh Sekartaji, Iffah Izzatun Nida dan semua yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
15. Teman-teman “LANGIT BIRU” DKV ISI Yogyakarta angkatan 2008.
16. Nay Gadabra, yang membantu dalam mengatasi masalah financial.
17. Teman-teman crafter Yogyakarta yang membantu memberikan do’a dan semangat, terutama mbak Nadia teman sesama crafter dan sebagai dosen Grafis ISI Yogyakarta yang telah meyakinkan dan mendukung saya.
18. Dan untuk Ludruk Karya Budaya yang sangat membantu dalam pencarian data tentang cerita rakyat Joko Sambang.
19. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih banyak, semoga Allah meridhai.

Saya menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki beberapa kekurangan sehingga perlu disempurnakan. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat saya harapkan dari siapapun juga.

Akhirnya saya mohon maaf apabila ada kekurangan maupun kesalahan dalam penulisan Tugas Akhir ini, semoga tulisan ini dapat memberi manfaat bai banyak pihak.

Yogyakarta, Januari 2013

Lia Nirawati

Untuk orang yang telah mehirkanmu dan
selalu mendo'akanmu

Emak dan Bapak.

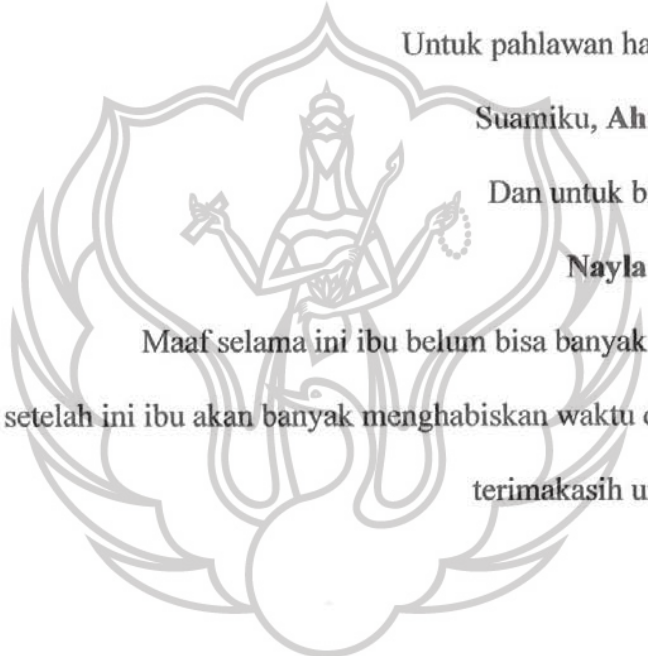
Untuk pahlawan hati dan hidupku

Suamiku, Ahmad Nurhadi.

Dan untuk bidadari kecilku

Nayla Nurmunziah,

Maaf selama ini ibu belum bisa banyak menemanimu,
setelah ini ibu akan banyak menghabiskan waktu denganmu nak,
terimakasih untuk segalanya



ABSTRAK

Lia Nirawati

Perancangan Komik Cerita Rakyat Joko Sambang

Cerita rakyat merupakan salah satu bagian dari folklor (*folklore*) yang didefinisikan sebagai bentuk penuturan cerita yang pada dasarnya tersebar secara lisan, diwariskan turun temurun di kalangan masyarakat pendukungnya secara tradisional. Sedangkan cerita rakyat dapat dibagi lagi menjadi tiga yaitu: mitos, legenda dan dongeng. Cerita rakyat menyimpan banyak cerita tentang leluhur atau asal-usul suatu tempat yang ada di Indonesia. Cerita rakyat yang sarat akan nilai-nilai moral dan kearifan lokal bisa menjadi sarana komunikasi untuk mengajarkan nilai-nilai tentang kehidupan kepada anak-anak. Pesatnya perkembangan teknologi menjadikan cerita rakyat semakin tersisihkan, sehingga anak-anak banyak yang tidak mengetahui cerita rakyat yang ada di Indonesia. Salah satu cerita rakyat yang harus diceritakan kembali kepada anak-anak adalah cerita Joko Sambang. Cerita rakyat ini adalah cerita yang berasal dari Pasuruan, Jawa Timur. Nilai-nilai yang terkandung diantaranya adalah nilai-nilai kepahlawanan dan nasionalisme yang begitu kuat. Media yang dirasa cocok dengan anak-anak adalah buku komik. Komik merupakan media yang efektif karena menggabungkan antara gambar dan tulisan sehingga anak-anak pun akan mudah menangkap pesan yang akan disampaikan dalam komik tersebut. Dengan adanya perancangan komik Joko Sambang ini diharapkan mampu menumbuhkan jiwa nasionalisme sedini mungkin pada anak-anak serta membantu melestarikan kebudayaan lokal khususnya budaya lisan yakni cerita rakyat melalui media komik.

Kata kunci: Komik, Cerita Rakyat, Pasuruan, Anak-anak, Joko Sambang

DAFTAR ISI

BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Batasan Ruang Lingkup Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Metode Perancangan.....	5
G. Sistematika Perancangan.....	7
H. Skematika Perancangan.....	9
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	10
A. Tinjauan Tentang Komik.....	10
1. Pengertian Komik.....	10
2. Sejarah Perkembangan Komik.....	12
a. Komik Indonesia.....	12
1) Cikal Bakal Komik Indonesia.....	12
2) Komik Indonesia Periode 1930-1945.....	14
3) Komik Indonesia Periode 1945-1967.....	16
4) Komik Indonesia periode tahun 1968-1980.....	19
5) Komik Indonesia Periode tahun 1990-2000.....	20
b. Komik Dunia.....	22
1) Komik Amerika.....	22
2) Komik Eropa.....	24
3) Komik Jepang.....	26
3. Bentuk dan Jenis Komik.....	29
a. Komik Berdasarkan Bentuknya.....	29
1) Komik Strip (<i>Comic Strips</i>).....	29
2) Buku komik (<i>Comic Books</i>).....	30
3) Novel Grafis (<i>Graphic Novel</i>).....	30

4) Komik Kompilasi.....	31
5) Komik <i>Online (Web Comic)</i>	31
b. Komik Berdasarkan Jenis Cerita.....	32
1) Komik Wayang.....	32
2) Komik Silat.....	33
4. Elemen Komik.....	35
a. Ilustrasi.....	35
b. Balon kata.....	36
c. Panel.....	38
d. Sudut pandang dan ukuran gambar dalam panel.....	40
e. Parit.....	46
f. Bunyi huruf.....	46
g. Cerita.....	47
5. Cara Membuat Komik.....	48
a. Membuat sinopsis cerita.....	48
b. Membuat <i>storyline</i>	50
c. Membuat karakter.....	51
d. Tahap sket <i>lay out</i> panel, ilustrasi dan balon kata.....	52
e. Tahap penintaan.....	52
f. Tahap pewarnaan.....	52
g. Tahap pembuatan balon kata beserta tulisannya.....	53
h. Pembuatan <i>cover</i>	53
i. <i>Finishing</i>	53
B. Tinjauan Tentang Cerita Rakyat.....	54
1. Pengertian Cerita Rakyat.....	54
2. Ciri-Ciri Cerita Rakyat.....	56
3. Fungsi Cerita Rakyat.....	57
4. Macam-Macam Cerita Rakyat.....	58
C. Tinjauan Buku Komik yang Akan Dirancang.....	60
1. Tinjauan Cerita Rakyat Joko Sambang.....	60
2. Tinjauan Tema Cerita.....	65

3. Tinjauan Aspek Penting Dari Komik.....	65
4. Tinjauan Aspek Eksternal.....	65
5. Tinjauan Fungsi dan Peranan Komik Sebagai Media.....	66
D. Analisis	67
1. Analisis Data	67
E. Kesimpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	69
1. Kesimpulan.....	69
2. Usulan Pemecahan Masalah.....	69
BAB III. KONSEP DESAIN.....	71
A. Tujuan Kreatif.....	71
B. Strategi Kreatif.....	71
1. Target Audien	71
2. Format dan Ukuran Buku Komik.....	72
3. Tema dan Isi Cerita Buku Komik.....	72
C. Program Kreatif.....	73
1. Buku Komik.....	73
a. Judul Buku Komik.....	73
b. Sinopsis.....	73
c. <i>Storyline</i>	74
d. Deskripsi Karakter.....	106
e. Tipografi.....	108
f. Warna.....	109
g. Gaya Ilustrasi.....	110
h. Gaya <i>Layout</i>	111
2. Media Pendukung.....	111
a. Media informasi.....	112
b. Pendamping yang disertakan.....	113
c. <i>Marchandise</i>	112
D. Biaya Media.....	114
1. Komik.....	114

2. Media Pendukung.....	117
3. <i>Merchandise</i>	117
BAB IV. DATA VISUAL DAN PERANCANGAN.....	123
A. Data Visual.....	124
1. Data Visual Pakaian dan Aksesoris.....	124
2. Data Visual Arsitektur.....	126
3. Data Visual Seting.....	127
4. Data Visual Senjata.....	128
5. Data Visual Perabot Rumah.....	128
B. Studi Visual.....	129
1. Studi gaya Ilustrasi dan Goresan.....	129
2. Studi Tipografi dan Warna.....	131
3. Studi Karakter	138
4. Ilustrasi Media.....	145
5. Sketsa Komik.....	151
C. Final Desain.....	175
1. Karakter.....	175
2. Media.....	178
3. Komik.....	185
BAB V PENUTUP.....	223
A. Kesimpulan.....	222
B. Saran.....	223
DAFTAR PUSTAKA.....	234
LAMPIRAN.....	235

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Relief candi Borobudur	13
Gambar 2: Wayang beber.....	14
Gambar 3: Komik strip <i>Put On</i>	15
Gambar 4: Komik Sie Djin Koei.....	16
Gambar 5: Komik Sri Asih karya R.A Kosasi.....	17
Gambar 6: Komik Arjuna Sasrabahu karya R.A Kosasi.....	18
Gambar 7: Komik Si Buta dari Gua Hantu karya Ganes TH.....	20
Gambar 8: Komik <i>Little Nemo in Slumberland</i> karya Windsor McCay.....	22
Gambar 9: Komik <i>Crzy Kat</i> karya George Herriman.....	23
Gambar 10: Komik <i>Superman, Batman dan Spiderman</i>	23
Gambar 11: Komik Tintin karya Herge.....	25
Gambar 12: Komik <i>Lanfeust of Troy</i>	26
Gambar 13: Contoh komik Jepang.....	28
Gambar 14: Komik <i>Blody Monday</i>	28
Gambar 15: Komik Benny & Mice.....	29
Gambar 16: Komik Merebut Kota Perjuangan.....	30
Gambar 17: Komik <i>A Contract With God</i>	30
Gambar 18: Komik Kaldu Ikan, contoh komik kompilasi.....	31
Gambar 19: Komik Catatan Akhir Skripsi.....	32
Gambar 20: Komik Wayang karya RA. Kosasi.....	33
Gambar 21: Komik Silat karya Djair.....	34
Gambar 22: Ilustrasi kartun.....	35
Gambar 23: Ilustrasi realis.....	36

Gambar 24: Balon kata.....	38
Gambar 25: Contoh macam-macam panel.....	40
Gambar 26: <i>Bird eye view</i> 1.....	40
Gambar 27: <i>Bird eye view</i> 2.....	41
Gambar 28: <i>High angle</i> 1.....	41
Gambar 29: <i>High angle</i> 2.....	41
Gambar 30: <i>Low angle</i>	42
Gambar 31: <i>Frog eye</i> 1.....	42
Gambar 32: <i>Frog eye</i> 2.....	43
Gambar 33: <i>Eye level</i> 1.....	43
Gambar 34: <i>Eye level</i> 2.....	43
Gambar 35: <i>Close up</i>	44
Gambar 36: <i>Extreme close up</i>	44
Gambar 37: <i>Medium close up</i>	45
Gambar 38: <i>Long shoot</i>	45
Gambar 39: <i>Extreme long shoot</i>	46
Gambar 40: Parit.....	46
Gambar 41: Bunyi huruf.....	47
Gambar 42: Contoh seting masa lalu.....	50
Gambar 43: Contoh beberapa huruf yang memiliki kesan kokoh dan kuat.....	109
Gambar 44: Warna primer.....	110
Gambar 45: Warna sekunder.....	110
Gambar 46: Contoh gaya ilustrasi kartunal komik Si Bob.....	111
Gambar 47: Seragam petinggi Belanda.....	125

Gambar 58 – 50 : Seragam tentara kolonial Belanda.....	125
Gambar 51: pakaian perempuan.....	126
Gambar 52: Pakaian laki-laki.....	126
Gambar 53: Pakaian laki-laki berderajat tinggi.....	126
Gambar 54: Blangkon 1.....	126
Gambar 55: Balngkon 2.....	126
Gambar 56: Udeng Jawa Timur.....	127
Gambar 57-60: Arsitektur Pasuruan jaman dulu.....	127
Gambar 61-62: Seting Pasuruan jaman dulu.....	128
Gambar 63-65: Seting Pasuruan jaman dulu.....	128
Gambar 66: Gunung Penanggungan.....	128
Gambar 67: Keris.....	129
Gambar 68: Senapan api Belanda.....	129
Gambar 69: Peluru.....	129
Gambar 70: Pedang serdadu Belanda.....	129
Gambar 71: Seterika areng.....	129
Gambar 72: Kendi.....	129
Gambar 73: Cangkir blirik.....	130
Gambar 74: Piring seng.....	130
Gambar 75-76: Tempat nasi (bakul).....	130
Gambar 77-78: komik Johan & Pirlouit dan komik Asterix & Obelix.....	131
Gambar 79: Komik <i>Johan & Pirlouit</i>	131
Gambar 80: Komik <i>Asterix & Obelix</i>	131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Cerita rakyat merupakan harta benilai budaya yang harus kita jaga dan kita lestarikan. Cerita rakyat menyimpan banyak cerita tentang leluhur atau asal-usul suatu tempat yang ada di Indonesia. Cerita rakyat merupakan salah satu kebudayaan lokal yang mulai dilupakan keberadaannya oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Cerita rakyat yang sarat akan nilai-nilai moral dan kearifan lokal bisa menjadi sarana komunikasi untuk mengajarkan nilai-nilai tentang kehidupan kepada anak-anak.

Menurut Danandjaja dalam bukunya *folklore indonesia*, cerita rakyat merupakan salah satu bagian dari folklor (*folklore*) yang didefinisikan sebagai bentuk penuturan cerita yang pada dasarnya tersebar secara lisan, diwariskan turun temurun di kalangan masyarakat pendukungnya secara tradisional.¹ Sedangkan cerita rakyat dapat dibagi lagi menjadi tiga yaitu: mitos, legenda dan dongeng. Mitos adalah cerita yang dianggap benar-benar terjadi, ditokohi oleh dewa-dewa atau makhluk setengah dewa, dan dianggap sakral oleh pendukungnya. Legenda adalah cerita yang ditokohi oleh manusia yang memiliki kekuatan luar biasa dan dibantu oleh makhluk gaib dan dianggap benar-benar terjadi. Sedangkan dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi dan tidak terikat tokoh, waktu dan tempat. Dalam hal ini, penulis akan mengangkat cerita rakyat yang tergolong legenda.

Cerita rakyat yang tergolong dalam legenda adalah Kebo Iwa, Reog Ponorogo, Sawunggaling, Panji Sumirang, Joko Sambang dan masih banyak lagi. Tidak sedikit masyarakat yang tidak mengenal pahlawan-pahlawan lokal tersebut, padahal cerita-cerita pahlawan lokal tersebut sarat dengan pesan moral yang baik. Saat ini, buku cerita bergambar maupun komik yang mengangkat tema cerita rakyat sudah cukup banyak jumlahnya, tetapi tetap saja cerita rakyat tidak menjadi suatu hal yang menarik bagi masyarakat

¹ James Danandjaja, *Folklor Indonesia* (Jakarta: Grafitipers. 1986), h. 50

khususnya anak-anak dan remaja. Hal itu dikarenakan mereka menganggap komik atau cergam cerita rakyat Indonesia ketinggalan atau tidak mengikuti jaman.

Perkembangan jaman yang semakin maju menjadikan cerita rakyat semakin tergeser dengan cerita-cerita dari luar negeri. Anak-anak lebih mengenal cerita-cerita *cartoon* dari luar seperti *Alice in the Wonderlands*, *Beauty and the Beast*, *Peter Pan* dan sebagainya. Cerita tersebut banyak disukai anak-anak karena cerita tersebut lebih sering muncul di hadapan mereka, baik itu melalui media cetak atau pun media elektronik. Di samping itu, tampilan menarik dan selalu mengikuti perkembangan jaman juga mempengaruhi cerita tersebut disukai oleh anak-anak. Kesukaan anak-anak terhadap cerita-cerita dari luar negeri akan menyebabkan bangsa Indonesia dalam situasi kekurangan stok budaya dan akan menjadikan krisis identitas budaya di kalangan generasi muda khususnya anak-anak.

Anak-anak sebagai penerus bangsa seharusnya lebih mengerti dan memilih cerita rakyat Indonesia dibandingkan dengan cerita dari luar negeri. Kita harus menanamkan kebudayaan lokal sedini mungkin kepada anak-anak sehingga tingkat nasionalisme mereka tidak akan menjadi lemah ketika mereka mendengar cerita-cerita lain yang berasal dari luar negeri dan membentuk pondasi tentang nilai-nilai kebudayaan terhadap anak-anak agar mereka tidak lupa akan budaya yang mereka miliki, khususnya budaya lisan melalui cerita rakyat.

Oleh karena itu diperlukan adanya sebuah media yang cocok dengan anak-anak untuk mengangkat cerita rakyat, sehingga mampu menarik minat anak-anak terhadap cerita rakyat. Media yang dirasa cocok dengan anak-anak adalah sebuah buku komik. Keberadaan komik sangat dekat dengan dunia anak-anak. Mereka menyukai sosok-sosok kartun yang ada dalam komik. Saat membaca komik, anak-anak keluar dari lingkungan nyata mereka. Komik memungkinkan mereka mengidentifikasi diri dengan pahlawan yang kuat dan selalu benar. Komik yang bertemakan cerita rakyat, dengan gaya ilustrasi dan

pewarnaan yang mengikuti gaya desain modern tanpa merubah cerita budaya lokal diharapkan mampu menarik minat anak-anak terhadap cerita rakyat.

Salah satu cerita rakyat yang harus diangkat kembali kepada anak-anak adalah cerita Joko Sambang. Cerita rakyat ini adalah cerita yang berasal dari Pasuruan, Jawa Timur. Yang menarik dari cerita rakyat ini adalah bahwa ada keyakinan dari masyarakat sekitar bahwa hal ini benar-benar terjadi.

Joko Sambang adalah seorang pemuda yang rela berjuang membela rakyat dari penjajahan bangsa Belanda yang terjadi di daerah aliran sungai Porong, Pasuruan. Cerita rakyat yang sarat unsur kepahlawanan, kebesaran hati dan kejujuran ini menarik untuk diangkat kembali sehingga mampu menumbuhkan kebaikan kepada anak-anak. Hal ini penting untuk perkembangan pertumbuhan anak. Karena cerita rakyat, khususnya legenda mengandung makna yang sangat berguna untuk kehidupan masyarakat. Makna yang terkandung dalam cerita rakyat umumnya berupa ajaran moral². Diharapkan dengan adanya perancangan komik Joko Sambang ini akan mampu menumbuhkan jiwa nasionalisme sedini mungkin pada anak-anak.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana menanamkan nilai-nilai kepahlawanan yang terkandung dalam cerita rakyat Joko Sambang kepada anak-anak sehingga mampu menumbuhkan jiwa nasionalisme sedini mungkin pada diri anak dalam media komik?
2. Bagaimana merancang komik yang menarik dan efektif sehingga mampu menanamkan nilai-nilai kepahlawanan yang ada dalam cerita rakyat Joko Sambang kepada anak-anak dan menumbuhkan jiwa nasionalisme sedini mungkin pada diri anak?

² Maini Trisna Jayanti, *Cerita Rakyat dan Obyek Wisata di Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa, 2003), h. 105

C. Tujuan Perancangan

1. Menanamkan nilai-nilai kepahlawanan yang ada dalam cerita rakyat Joko Sambang kepada anak-anak agar mampu menumpuhkan jiwa nasionalisme sedini mungkin pada anak dan menumbuhkan sifat patriotisme sehingga mereka tidak akan menjadi lemah ketika mendengar cerita-cerita lain yang berasal dari luar.
2. Mendapatkan konsep perancangan komik yang menarik sehingga menarik minat baca anak-anak dan dapat menjadi media yang efektif dalam penyampaian pesan atau nilai-nilai kepahlawanan yang ada dalam cerita rakyat Joko Sambang.

D. Batasan Ruang Lingkup Perancangan

1. Perancangan ini akan menghasilkan komik tentang cerita rakyat Joko Sambang yang merupakan cerita rakyat dari Pasuruan, Jawa timur.
2. Target audien dari perancangan ini adalah anak-anak usia 8 – 12 tahun.
3. Banyak versi yang menceritakan Joko Sambang, namun kesemua versi memiliki inti cerita dan pesan moral yang sama. Di sini penulis memilih versi cerita yang dipentaskan oleh ludruk Karya Budaya dari Mojokerto dengan pertimbangan sebagai berikut:
 - a. Kurangnya data atau literatur yang menceritakan tentang cerita rakyat Joko Sambang.
 - b. Ludruk Karya Budaya adalah ludruk yang sudah terkenal di daerah Jawa Timur, sehingga masyarakat lebih banyak mendengar cerita Joko Sambang dari *Compaq disk* (CD) atau pun pertunjukan yang dipentaskan oleh ludruk Karya Budaya.
 - c. Memudahkan penulis dalam mendapatkan cerita rakyat Joko Sambang yaitu dari *Compaq disk* (CD) pementasan ludruk Karya Budaya.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi masyarakat

1. Mengangkat kembali cerita rakyat Joko Sambang yang selama ini sudah semakin hilang.
2. Menciptakan rasa cinta terhadap budaya tradisional dan bangsa Indonesia
3. Menambah wawasan budaya cerita rakyat yang ada di Indonesia.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

- a. Mempelajari aspek-aspek perjuangan Joko Sambang dalam melawan Belanda melalui media komik yang dekat dengan dunia mahasiswa Desain Komunikasi Visual.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan lebih dalam bidang komik yang merupakan bagian dari keilmuan Desain Komunikasi Visual.

3. Bagi Kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta

1. Memberikan tambahan khasanah dalam bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual.
2. Mendapatkan metode perancangan, sistematika penulisan, konsep perancangan yang bermanfaat bagi pengembangan studi.

F. Metode Perancangan

1. Data yang Diperlukan

- a. Data tentang sejarah asal-usul Joko Sambang.
- b. Data tentang pakaian, atribut pakaian, suasana alam, senjata, bentuk rumah, dan segala hal yang berhubungan dengan cerita rakyat Joko Sambang
- c. Data tentang komik, penulisan dialog, *lay out* panel, dan sebagainya yang terkait dengan pembuatan buku komik.
- d. Data tentang ilustrasi, macam-macam ilustrasi, dan sebagainya yang sekiranya berkaitan dan membantu dalam proses perancangan

2. Metode Pengumpulan Data

Melakukan pengumpulan data tentang aspek-aspek yang terkait dengan perancangan yakni cerita rakyat Joko Sambang. Dalam pengumpulan data ini diharapkan dapat memberikan elemen-elemen dasar yang diperlukan sehingga membantu dalam proses perancangan.

a. Studi Literatur

Mengumpulkan berbagai data verbal dan visual yang dibutuhkan melalui buku. Dalam hal ini antara lain mengenai cerita rakyat Joko Sambang, dan cara membuat sebuah komik yang menarik baik dari visual, dan isi cerita.

b. Pertautan

Pengumpulan data melalui internet juga sangat membantu dalam proses perancangan. Dalam hal ini mencari data-data visual terkait Joko Sambang, pakaian, aksesoris lain yang dikenakan. Internet juga membantu dalam hal wawancara dengan pihak-pihak yang terkait.

c. Dokumentasi elektronik

Dilakukan dokumentasi pribadi saat melakukan survey di toko-toko terkait adanya komik cerita rakyat yang sudah ada.

d. Wawancara

Melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang berkaitan dengan cerita rakyat Joko Sambang seperti, budayawan, ketua ludruk Karya Budaya. Wawancara bisa dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

3. Metode Analisi Data

Metode yang digunakan untuk menganalisis data dalam perancangan ini adalah menggunakan analisis 5W+1H. Menggunakan analisis 5W+1H karena perancangan komik ini merupakan suatu hal yang baru, analisis 5W+1H membantu menganalisis detail dari data yang dibutuhkan untuk perancangan cerita komik. Setelah analisis dilakukan maka akan didapatkan seluruh detail dari cerita rakyat Joko Sembang sehingga akan sangat membantu proses perancangan yang akan menghasilkan komik yang berkualitas.

4. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan perancangan
- D. Batasan Lingkup Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Sistematika Perancangan
- H. Skema Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DATA DAN ANALISIS

- A. Tinjauan tentang Komik
- B. Tinjauan tentang Cerita Rakyat
- C. Tinjauan Buku Komik Pesaing yang ada Di Pasaran
- D. Analisis Data Lapangan
- E. Simpulan dan Pemecahan Masalah

BAB III KONSEP PERANCANGAN

- A. Tujuan Kreatif
- B. Strategi Kreatif

- C. Program Kreatif
- D. Biaya Kreatif

BAB IV VISUALISASI

- A. Tahap Data Visual
- B. Tahap Karakter
- C. Tahap *Finishing* Desain

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN



5. Skematika Perancangan

