

**PERANCANGAN CERITA BERGAMBAR
SANG PEMIKIR PAMUNGKAS
(KISAH BESAR ADIPATI ARYA WIRARAJA)**



KARYA DESAIN

Oleh:
Muhammad Sulton

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

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	4.237/H/5/2013	
KLAS		
TERIMA	28-08-2013	TTD CA P

**PERANCANGAN CERITA BERGAMBAR
SANG PEMIKIR PAMUNGKAS
(KISAH BESAR ADIPATI ARYA WIRARAJA)**



KARYA DESAIN

Oleh:
Muhammad Sulton



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



**PERANCANGAN CERITA BERGAMBAR
SANG PEMIKIR PAMUNGKAS
(KISAH BESAR ADIPATI ARYA WIRARAJA)**



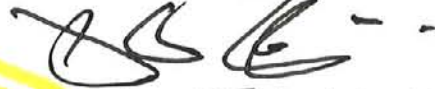
Muhammad Sulton
NIM. 0811798024

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 CERITA BERGAMBAR SANG PEMIKIR PAMUNGKAS (KISAH BESAR ADIPATI ARYA WIRARAJA) diajukan oleh Muhammad Sulton, NIM 0811798024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 3 Juli 2013 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.

NIP. 19650522 199203 1 003

Pembimbing II/Anggota



Drs. Asnar Zacky

NIP. 19570807 198503 1 003

Congnate/Anggota



Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19810412 200604 1 004

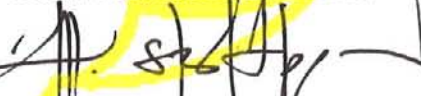
Ketua Program Studi/ Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 19650209 199512 1001


Ketua Jurusan Disain/Ketua



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

NIP 19701019 199903 1 001

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN CERITA BERGAMBAR SANG PEMIKIR PAMUNGKAS (KISAH BESAR ADIPATI ARYA WIRARAJA)** merupakan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbeneran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 3 Juli 2013

Muhammad Sulton



KATA PENGANTAR

Indonesia memiliki kekayaan sejarah dan budaya yang tidak pernah bosan untuk dibicarakan. Salah satunya seperti sejarah Majapahit ini, di dalamnya banyak hal hebat untuk diceritakan anak cucu kita sang pewaris sejarah. Mulai dari tokohnya, ragam hiasnya, keseniannya, budayanya, arsitekturnya dan berbagai aspek lain yang membanggakan.

Inspirasi didapatkan dari keindahan sejarah Indonesia tersebut. Hingga akhirnya merucut pada salah satu tokoh berpengaruh di masa kerajaan Jawa Kuno Singasari sampai Majapahit, sebut saja Adipati Arya Wiraraja. Sosok pemikir yang memberi kontribusi yang tidak sedikit dalam runtuhnya kadiri dan singasari serta berdirinya kerajaan Majapahit.

Sejarah Majapahit merupakan sejarah penting bagi bangsa Indonesia. Gagasan untuk menyatukan negara kepulauan ini sudah muncul sebelum Indonesia berdiri. Penyatuan itu menyadarkan kita bahwa negara kepulauan mempunyai keragaman dan perbedaan, sehingga toleransi serta keramahan muncul secara alami sebagai kearifan lokal. Perbedaan yang harmonis seharusnya menjadi jati diri bangsa yang multi kultural ini, bukan malah permusuhan yang semakin marak apalagi minat siswa kepada pelajaran sejarah sendiri semakin berkurang.

Niat luhur menanamkan lagi kearifan lokal dengan sejarah akan di bungkus dalam perancangan tugas akhir penulis. Tugas Akhir (TA) ini juga bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat akademis yang harus dilaksanakan untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata-1 (S-1) di Jurusan Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta. Atas izin-Nya, semoga karya ini dapat memberi jawaban dari permasalahan yang ada dan memberi banyak manfaat kepada masyarakat luas.

Yogyakarta, 3 Juli 2013

Muhammad Sulton

UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya kepada kita semua berupa kesehatan dan pikiran untuk terus berkarya sehingga kami diberi kesempatan membuat perancangan tugas akhir ini. Terimakasih kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW telah mengajarkan kesederhanaan, kesabaran dan ketabahan yang penulis aplikasikan dalam menuntut ilmu khususnya dalam tugas akhir ini. Penulis juga merupakan manusia biasa yang tidak lepas dari kesalahan oleh karena itu karya ini jauh dari kata sempurna dan mohon maklum.

Perjalanan yang panjang menuju Tugas Akhir penulis lalui tidak sendirian, maka dari itu kesempatan ini penulis akan mengungkapkan rasa terimakasihnya yang mendalam kepada insan-insan kreatif yang turut andil, diantara:

1. Ibu Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak M. Sholahuddin, S. Sn, MT., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M. Sn., selaku dosen pembimbing 1.
6. Bapak Drs. Asnar Zacky selaku dosen pembimbing 2.
7. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., selaku cognate Tugas Akhir.
8. Bapak Drs. Endro Tri Susanto, S.Sn., selaku dosen wali yang telah banyak memberikan kontribusi dan semangat melanjutkan Tugas Akhir.
9. Alm. Bapak Drs. Lasiman, M.Sn., selaku dosen yang tidak pernah lupa mengingatkan kami berdoa.
10. Aby dan Umy yang telah melahirkan saya kedunia.
11. KH Abdurrahman Wahid, Wahid Hasyim, Hayim As'ari tokoh inspirasi ku.
12. Tante Siti Suliha sekeluarga, tante Mu'rifa sekeluarga, om Saweni sekeluarga, tante Asma sekeluarga, tante Umy Kiptiyah sekeluarga dan seluruh keluarga besar H Abd. Aziz yang telah membantu dan mendukung jiwa dan raga.

13. Mas Wandy dan teman-teman redaksi majalah Mombi Gramedia Majalah group yang membuka jalan karir saya.
14. Bunda Reni Erina selaku kepala redaksi majalah Story semoga tidak pernah bosan dengan ilustrasi saya.
15. Ayah H Abd. Wahab Cholil, MA., dan Ibu Hanifah Ahmad selaku pengasuh Asrama Al-Risalah Pon-Pes Mamba'ul Ma'arif Denanyar Jombang.
16. Saudara Yudia dan bapak Agus yang memberi banyak kontribusi sehingga saya bisa membeli alat gambar saat Tugas Akhir.
17. Teman-teman DKV Dimas Panji, Denny, Abe, Vian, Rato, Rembrant, Danu, Adit, Wiko, Mario, Budi, Luluk, Risna, Pupa, Gloria, Alit, Erli, Tari, Tofa, Aryka, bli Putu, Dipo, mas Hasbi, mas David, mas Edi Jatmiko, mas Sony, Mbak Wilsa dll. terimakasih atas semuanya dan semoga sukses. kalian luar biasa.
18. Allaji, Ucup, Ikhlas dan hewan peliharaan mereka yang mengizikan saya untuk bermalam di kontrakkannya.
19. Teman, kerabat dan pengajar selama TK, MI, MTsN, MAN yang jauh dan yang dekat disini terimakasih dukungannya.
20. Bapak Tjahja Tribinuka dan teman-teman diskusi Majapahit serta teman-teman di jejaring sosial.
21. komikus dan ilustrator inspirasi ku Matto, Alex Irzaqi, Aji Prasetyo, Gueuzav, Oh_Gureito Ō, Eiichiro Oda dll.
22. Serta semua yang tak bisa disebutkan satu-persatu.

Sekali lagi terimakasih banyak telah mewarnai kehidupan penulis sampai tercipta karya ini. Harapan penulis kepada kita semua menjadi pribadi yang lebih baik, dilimpahi kesehatan dan kesuksesan (Amin).

ABSTRAK

Muhammad Sulton 081 1798 024

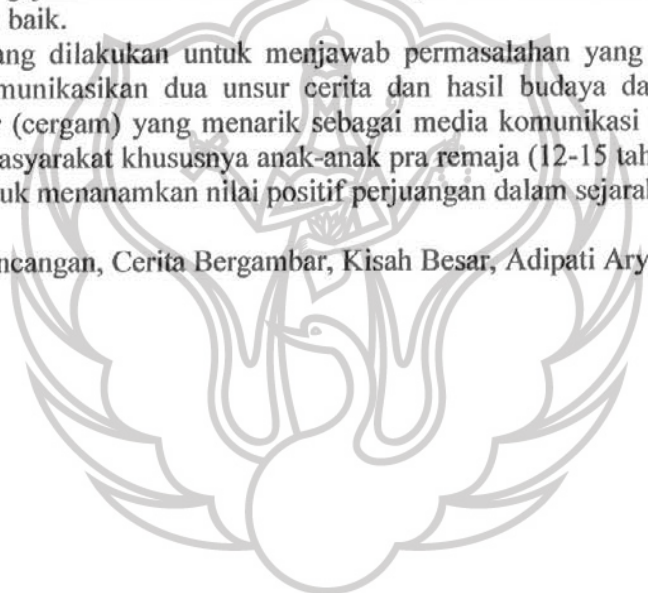
Perancangan Cerita Bergambar Sang Pemikir Pamungkas Kisah Besar Adipati
Arya Wiraraja

Majapahit adalah kerajaan Hindu-Budha yang pertama kali kita ingat saat kita membicarakan sejarah Indonesia. Kerajaan yang juga disebut Wilwatikta ini tak pernah bosan untuk digali dan diceritakan kembali. Pengaruhnya yang luas membuat kerajaan besar ini disanjung-sanjung sebagian besar masyarakat Indonesia. Seperti masyarakat suku Madura yang ternyata pemimpinnya yang bernama Arya Wiraraja mempunyai peran sangat penting dalam berdirinya kerajaan Majapahit ini, tapi sayangnya banyak yang kurang menyadari hal tersebut.

Berawal dari masalah sepele di atas, Permasalahan juga datang dari keprihatinan pemerintah terhadap minat siswa sekolah mempelajari sejarah makin berkurang. Sebab pada dasarnya mempelajari sejarah Indonesia mempunyai peran penting dalam kelestarian warisan budaya sebagai jati diri bangsa. Mempelajari sejarah juga mengajarkan kita bercermin dan belajar dari masa lalu untuk masa depan yang lebih baik.

Upaya yang dilakukan untuk menjawab permasalahan yang muncul ini dengan mengkomunikasikan dua unsur cerita dan hasil budaya dalam bentuk cerita bergambar (cergam) yang menarik sebagai media komunikasi visual yang efektif kepada masyarakat khususnya anak-anak pra remaja (12-15 tahun) sebagai pondasi awal untuk menanamkan nilai positif perjuangan dalam sejarah.

Kata kunci: Perancangan, Cerita Bergambar, Kisah Besar, Adipati Arya Wiraraja.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan.....	3
E. Batasan Masalah	3
F. Manfaat Perancangan.....	4
G. Lingkup Perancangan.....	4
H. Tinjauan Perancangan.....	5
I. Metodologi Perancangan	6
J. Teknik Perancangan	7
K. Analisis Data.....	8
L. Sistematika Perancangan.....	8
M. Skematika Perancangan	13
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	14
A. Landasan Teori	14
1. Tinjauan Tentang buku.....	14
a. Sejarah	14
b. Jenis Buku.....	16
c. Format Buku	18

d. Buku bagi Anak.....	18
2. Tinjauan Tentang Ilustrasi	19
a. Sejarah Ilustrasi.....	19
b. Pengertian Ilustrasi	20
c. Jenis dan Corak Ilustrasi	21
d. Ilustrasi bagi Anak.....	24
3. Tinjauan Tipografi.....	25
a. Komponen Tipografi	25
b. Tipografi bagi Anak.....	28
4. Tinjauan Tentang Warna	30
a. Psikologi dan Persepsi Warna.....	30
b. Warna bagi dan untuk Anak.....	35
5. Tinjauan Tentang Cergam (Cerita Bergambar)	36
a. Sejarah Cergam	36
b. Pengertian Cergam	46
c. Cergam bagi Anak.....	47
6. Gaya Goresan.....	48
a. Pensil	50
b. Pena	51
7. Tinjauan Tentang Kisah	52
a. Sekilas Tentang Arya Wiraraja	52
b. Kerajaan Kadiri, Singosari dan Majapahit.....	53
c. Tokoh Penting Lain Dalam Cerita.....	54
d. Keadaan Alam	55
e. Teknologi, Arsitektur dan Kesenian.....	55
f. Senjata.....	58
8. Tinjauan Tentang Layout.....	59
9. Tinjauan Tentang Target Audience.....	61
a. Dunia Anak	61
b. Pendidikan Sejarah Anak Pra Remaja (12-15).....	62
B. Kajian Pustaka	63
1. Kajian Tentang Buku.....	63

a. Buku Anak	63
b. Buku Fiksi Sejarah Indonesia.....	64
2. Kajian Ilustrasi Untuk Anak	67
3. Eksistensi Kisah Sejarah Bagi Anak Sekolah Dasar	68
4. <i>Event dan Launcing</i> Buku.....	69
C. Data Lembaga	70
1. Data Penerbit.....	70
a. Visi	70
b. Misi.....	71
c. Pemasaran	71
d. Sumber Daya Manusia.....	71
2. Data Klien.....	72
a. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.....	72
b. Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala.....	73
c. Pemerintah Kabupaten Sumenep.....	74
D. Sintesis Data Teoritis	74
E. Analisis 5W+1H.....	76
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	79
A. Tujuan Perancangan	79
1. Diskripsi Tema	79
2. Jenis Cerita.....	80
3. Sinopsis Isi Buku	80
4. <i>Storyline</i>	81
5. Deskripsi Arah Bentuk	85
B. Strategi Kreatif	86
1. Target Audience	86
a. Sasaran Primer	86
b. Sasaran Sekunder	86
2. Gaya Penulisan Naskah Layout	87
3. Gaya Visual	88
a. Sketsa	88
b. Outline	89

c. Pewarnaan	89
C. Studi Karakter	89
D. Studi Bangunan.....	92
E. Studi Hiasan dan Ornamen.....	92
F. Studi Pakaian	93
G. Studi Tipografi.....	93
H. Studi Warna	94
I. Teknik Cetak.....	94
J. Pendekatan Kreatif	95
1. Deskripsi Buku.....	95
2. Deskripsi Cerita.....	95
3. Deskripsi Warna.....	96
4. Deskripsi Gambar Ilustrasi	97
5. Deskripsi Desain Layout	97
6. Gaya Tipografi.....	98
K. Estimasi Biaya	98
1. Biaya Media Utama.....	98
2. Media Pendukung	100
BAB IV STUDI VISUAL DAN PROSES PERANCANGAN	102
A. Studi Visual	102
1. Studi Visual Karakter Tokoh Utama dan Pendukung	102
2. Studi Visual Unsur Properti	106
3. Studi Visual Bentuk Ornamen	112
4. Studi Visual Flora dan Fauna	113
5. Studi Visual Unsur Arsitektur/Bangunan	114
6. Studi Visual <i>Type Face</i>	115
7. Studi Warna	115
B. Perancangan Cergam (Cerita Bergambar).....	116
1. Perancangan Isi Cergam	116
2. Perancangan Kaver	152
C. Perancangan Media Pendukung	154
1. Poster	154

2. X Banner dan Pembatas Buku	155
3. Katalog Pameran	156
4. Undangan dan Pin	157
5. Semua Media	158
6. Dokumentasi	159
BAB V PENUTUP	162
A. Kesimpulan	162
B. Saran	163
KEPUSTAKAAN	165
LAMPIRAN	164



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Kertas dari tanaman Papyrus	15
Gambar 2: Johann Gutenberg dan mesin cetaknya	16
Gambar 3: Lukisan di gua Lascaux, Prancis oleh Sisse Brimberg	19
Gambar 4: Contoh ilustrasi realis oleh Josef Danhauser 1839	22
Gambar 5: Contoh ilustrasi dekoratif oleh Alfred Rethel.....	22
Gambar 6: Contoh ilustrasi surealis oleh Josephine.....	23
Gambar 7: Contoh ilustrasi kartunal oleh jubileeart.....	24
Gambar 8: Contoh tipografi untuk anak	29
Gambar 9: Warna Primer dan sekunder.....	31
Gambar 10: Teks dan Gambar pada Kertas Papirus “ <i>Book of the Dead</i> ”	38
Gambar 11: Teks dan Gambar pada Kertas Papirus “ <i>Romance Papyrus</i> ”	38
Gambar 12: <i>Lindisfarne Injil</i>	39
Gambar 13: Cergam <i>Pippi Longstocking</i> dan John, Paul, George & Ben.....	40
Gambar 14: Gua Leang-Leang dan Gua Prasejarah di Kep. Key	41
Gambar 15: Prasasti Ciaruten.....	42
Gambar 16: Naskah Pustaka Mantra dengan huruf Batak Kuno	42
Gambar 17: Naskah Paririmbun Sunda tahun 1900	43
Gambar 18: Serat Ki Asmarasupi.....	44
Gambar 19: “Kitab Si Taloe” Gambar Watjan Botjah	45
Gambar 20: Contoh ilustrasi gambar tebitan “ <i>Dar! Mizan</i> ”	45
Gambar 21: Cergam Untuk Anak.....	47
Gambar 22: Kepadatan Tekstur, Cahaya, Gerak dan Arah.....	49
Gambar 23: Ciri-ciri visual pada alat gambar	49
Gambar 24: Macam bentuk pensil beserta karakternya.....	50
Gambar 25: Karakter goresan pensil	50
Gambar 26: Macam bentuk pena beserta karakternya.....	51
Gambar 27: Karakter goresan pena	52
Gambar 28: Candi Bajang Ratu dan Situs Kedaton, Trowulan	55
Gambar 29: Alat bangunan dan rumah tangga di museum Trowulan	56
Gambar 30: Koleksi Peninggalan Sejarah Museum Trowulan.....	57

Gambar 31: Relief candi Penataran di kab. Blitar.....	58
Gambar 32: Relief Pendopo Agung Trowulan dan Gambar Gajah Mada.....	58
Gambar 33: Sketsa Senjata Mojapahit di Situs Trowulan	59
Gambar 34: Senjata Perang Pada Masyarakat Jawa.....	59
Gambar 35: Contoh proses me-layout buku cergam anak.....	60
Gambar 36: Novel Anak Ulysses Moore dan Cergam Monster Seram.....	63
Gambar 37: Fiksi Sejarah Era 70-an	65
Gambar 38: Novel Fiksi Sejarah	66
Gambar 39: Komik Fiksi Sejarah.....	66
Gambar 40: Sketsa Karakter Arya Wiraraja	102
Gambar 41: Sketsa Karakter Raja Kertanegara dan Raja Jayakatwang	103
Gambar 42: Sketsa Karakter Raden Wijaya dan Raja Rangga Lawe.....	103
Gambar 43: Sketsa Karakter Nambi dan Raja Lembu Sora	104
Gambar 44: Sketsa Karakter Wanita Kerajaan	104
Gambar 45: Sketsa Karakter Raja dan Pasukan Mongol.....	105
Gambar 46: Perhiasan Majapahit	106
Gambar 47: Sketsa Senjata Mojapahit di Situs Trowulan dan Senjata Perang Pada Masyarakat Jawa	107
Gambar 48: Arca Raja Majapahit.....	108
Gambar 49: Pasukan Mongol.....	109
Gambar 50: Pasukan Mongol dan Senjatanya	110
Gambar 51: Kapal Perang Mongol.....	111
Gambar 52: Ornamen dan Rekaannya.....	112
Gambar 53: Flora Buah Maja, Asam Jawa, dan Hutan Tropis.....	113
Gambar 54: Rekonstruksi bangunan Majapahit.....	114
Gambar 55: Study Warna	115
Gambar 56: <i>Storyboard</i>	119
Gambar 57: Sketsa Seluruh Isi Cerita.....	131
Gambar 58: Finishing Cerita Bergambar.....	152
Gambar 59: Penjaringan Ide Kaver Buku.....	152
Gambar 60: Kaver Buku Terpilih.....	153
Gambar 61: Wujud Buku 21,5 x15,5cm.....	153

Gambar 62: Wujud Poster Pameran dan Launching 29,7 x42,0 cm	154
Gambar 63: Wujud X Banner 160x60 dan Pembatas Buku 15,5 x5,5 cm	155
Gambar 64: Wujud Katalog Pameran 30x22cm	156
Gambar 65: Wujud Undangan dan Pin.....	157
Gambar 66: Penampakan Seluruh Media	158



DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 67: Pengesahan Proposal	164
Gambar 68: Konsultasi Tugas Akhir1	165
Gambar 69: Konsultasi Tugas Akhir2	166
Gambar 70: Lembar Evaluasi Tugas Akhir 1	167
Gambar 71: Evaluasi Tugas Akhir 2	168
Gambar 72: ACC Jilid Tugas Akhir	169
Gambar 73: Foto Awal Display Pameran 1	170
Gambar 74: Foto Awal Display Pameran 2	170
Gambar 75: Foto Bantuan Saat Dekorasi	171
Gambar 76: Foto Saat Dekorasi Pameran	171
Gambar 77: Foto Sentuhan Akhir Dekorasi	172
Gambar 78: Foto Hasil Akhir Dekorasi	172
Gambar 79: Foto Sesaat Selesai Display Pameran	173
Gambar 80: Foto Sesaat Selesai Sidang Tugas Akhir	173



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sering kita dengar kata Madura, pulau kecil yang mempunyai banyak kesan di dalamnya. Pulau kecil yang gersang dan tandus, serta mempunyai populasi yang besar, membuat kita bisa mudah mendengar cerita baik dari tetangga atau kerabat untuk mengetahuinya. Banyak yang berbicara negatif akan tetapi tak sedikit pula yang berbicara positif tentang Madura.

Pulau Madura terletak di sebelah timur pulau Jawa, meski dianggap merupakan bagian dari wilayah Jawa Timur, Madura memiliki budaya dan bahasa yang cukup berbeda jika dibandingkan dengan masyarakat pulau Jawa pada umumnya, oleh karena itu penulis menganggap pulau ini unik.

Budaya masyarakat Madura yang keras terlalu memonopoli perhatian masyarakat diluarnya. Bagaimana tidak, kita pasti teringat dengan carok, pembunuhan, karapan sapi, atau sate Madura yang didalamnya mengandung kekerasan yang tak ingin kita dengar kelanjutannya. Budaya kekerasan Madura yang dipandang oleh masyarakat diluarnya tidak akan bisa kita salahkan. Sebab memang begitulah kenyataannya. Hal tersebut dibenarkan dalam penelitian Dr. A. Latief Wiyata (2002:17) yang menyebut “pembunuhan (carok) selalu cenderung dikaitkan dengan ungkapan *ango'an poteya tolang etembang poteya mata*, yang artinya “lebih baik mati (putih tulang) daripada malu (putih mata) bahkan ada ungkapan yang lebih tegas seperti *tambhana todus, mate!* Yang artinya obatnya malu adalah mati”. Statemen tersebut akan terus ada dan akan memupuk negatif keyakinan masyarakat lain jika tidak ada seorangpun yang berusaha mengimbangi citra buruk masyarakat Madura.

Citra baik Madura pernah terukir di balik pendiri kerajaan besar tanah Jawa Kuno. Pada saat itu terdapat tokoh yang diduga keturunan Madura. Orang tersebut menjadi otak atau dalangnya perubahan-perubahan besar yang terjadi saat itu.

Majapahit adalah kerajaan Hindu-Budha yang pertama kali kita ingat saat kita membicarakan sejarah Indonesia. Kerajaan yang juga disebut Wilwatikta ini tak pernah bosan untuk digali dan diceritakan kembali. Kerajaan yang membuat hampir semua yang ada ditanah nusantara tunduk dibawahnya. Membuat bangga anak cucu siapa saja yang pernah memiliki kejayaan sejarahnya. Rasa bangga itulah menjadi inspirasi untuk diceritakan kembali puing-puing kebesarannya.

Majapahit bukan milik orang Jawa saja, tetapi semua yang pernah menjadi wilayahnya juga ber hak memiliki, mengakui kerajaan besar itu adalah miliknya. seperti masyarakat suku Madura yang ternyata pemimpinnya mempunyai peran sangat penting dalam berdirinya kerajaan Majapahit ini. dia adalah adipati Sumenep juga pengusa Lumajang. Semua orang memanggilnya adipati Arya Wiraraja.

Perjalanan adipati Arya Wiraraja menuju kesuksesan tidaklah mulus. Terlihat banyak cobaan terjadi, kesedihan dan fitnah juga menjadi penghias kehidupannya. Semua perjuangan itulah yang akan diangkat dan diuraikan lagi kisahnya dalam perancangan cergam (cerita bergambar) yang berjudul "SANG PEMIKIR PAMUNGKAS (KISAH BESAR ADIPATI ARYA WIRARAJA)".

Perancangan ini akan disajikan dengan gaya cerita yang ringan akan tetapi berbobot serta ilustrasi gambar yang menarik diharapkan dapat menambah minat baca khususnya bagi kalangan anak Sekolah Menengah Pertama (SMP/Mts).

Cerita yang berisi sejarah ini akan lebih baik jika dinikmati bagi anak sekolah. Dengan polah pikir mereka yang sudah bisa menyaring kebaikan dan keburukan dari rangkaian cerita sejarah, siswa tingkat dasar juga merupakan pondasi awal untuk menanamkan nilai positif perjuangan dalam sejarah.

B. Identifikasi Masalah

Masalah penting yang ditemukan adalah banyaknya orang yang mengenal Kerajaan Majapahit akan tetapi tidak mengenal adipati Arya Wiraraja sebagai otak berdirinya Kerajaan Majapahit. Permasalahan juga diungkapkan Dirjen Sejarah dan Purbakala (Sepur), Aurora Tambunan pada surat kabar “Suara Pembaruan” (edisi 11 juli 2011) bahwa pemerintah merasa prihatin terhadap minat siswa sekolah mempelajari sejarah makin berkurang

C. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas, rumusan masalah dari perancangan ini adalah:

1. Bagaimana membuat cerita bergambar tentang kisah besar Adipati Arya Wiraraja yang berjudul “Sang Pemikir Pamungkas”?
2. Bagaimana cara mengilustrasikan cerita yang menarik, informatif bagi kalangan siswa tingkat menengah pertama (SMP), serta mampu memberikan nilai edukasi didalamnya?

D. Tujuan Perancangan

Tujuan utama dari perancangan kali ini adalah merancang Cerita Bergambar (Cergam) yang menceritakan kembali kisah Adipati Arya Wiraraja yang mempunyai peranan penting dalam mendirikan kerajaan Majapahit.

E. Batasan Masalah

1. Pembuatan cergam ini dibatasi pada peranan tokoh Arya Wiraraja terutama saat menjadi Adipati Sumenep Madura. Sebab saat itu Arya Wiraraja melancarkan aksinya.
2. Media dibatasi pada pembuatan buku cerita bergambar serta media pendukungnya.

F. Manfaat Perancangan

Manfaat yang paling utama adalah untuk menyadarkan lagi sejarah yang belum banyak terungkap serta menanamkan kesan positif didalamnya pada masyarakat luas. Dari hal tersebut Manfaat perancangan ini mencakup:

1. Manfaat bagi pendidikan. Melengkapi sejarah Majapahit yang selama ini dipelajari serta memberi nilai edukasi dan hiburan bagi pembacanya, baik guru dan murid atau orang tua dan anak.
2. Manfaat bagi masyarakat. Terjalin hubungan baik serta menambah rasa persaudaraan antar suku bangsa. Menanamkan pesan bahwasannya segala suatu yang berhubungan dengan harga diri tidak harus diselesaikan dengan jalan kekerasan.
3. Manfaat bagi DKV. Memperkaya insan DKV Indonesia dengan mengangkat cerita bergambar ini. Memberi semangat kepada insan DKV khususnya memperdalam pengetahuan dibidang ilustrasi dan membawanya ikut andil dalam kemajuan per-DKV-an Indonesia di tingkat dunia.
4. Manfaat bagi pribadi. Menjadi cermin diri agar lebih baik menjalani hidup, memperkaya pengetahuan dibidang sejarah dan ilustrasi, serta menerapkan ilmu yang selama ini di dapat dari institusi pendidikan. Semoga dampaknya membawa perubahan positif yang besar kepada keluarga, kerabat, masyarakat, bangsa dan negara.

G. Lingkup Perancangan

Cergam terdiri dari ulasan cerita dan gambar, oleh karena itu batasan perancangan akan dibagi menjadi dua, yaitu batasan tentang cerita serta batasan tentang gambar. Dalam hal ini cergam diharapkan tidak keluar dari pokok pembahasan dari tujuan semula.

Cerita dalam perancangan kali ini akan fokus membahas kehidupan adipati Arya Wiraraya sebatas maksud suber-sumber yang ada. Jika ditemui penambahan penggalan cerita, hal tersebut dikarenakan untuk melengkapi puing-puing cerita yang hilang atau kurang jelas, sehingga cerita menjadi

suatu susunan kisah yang menarik, berkesinambungan, utuh serta mempunyai pesan dan kesan yang jelas tanpa mengubah maksud cerita dari sumbernya.

Perancangan gambar akan mengikuti alur dari segi kisahnya. Gambar juga akan berusaha mengilustrasikan gambar seperti keadaan pada jamannya. Agar pembaca bisa menghayati dan menggambarkan apa yang disampaikan dalam narasi tersebut. Penggambaran juga disandarkan pada penemuan-penemuan peninggalan masa itu. Akan tetapi kelemahannya, penggambaran ini tidak bisa menjadi patokan sosok manusia seperti tokoh sebenarnya. Maka dari itu cergam ini sebatas media pengenalan yang tidak perlu dibahas serius apalagi menjadi pedoman keasliannya.

H. Tinjauan Pustaka

Sebelum membahas lebih lanjut tentang perancangan, akan diuraikan lebih dulu apa yang dimaksud cergam. Cergam merupakan kependekan dari “cerita bergambar”. Ada perdebatan dalam penyebutan cergam ini, yang pertama cergam dalam dalam pandangan masyarakat umum diartikan sebagai komik Indonesia. Hal tersebut dapat kita lihat pada komik era-60-an yang ditegaskan lagi pada Majalah Desain Grafis “Concept” edisi 4 (empat) yang membahas cergam adalah sebutan komik lokal. Sedangkan pihak ke dua berpendapat bahwa cergam (cerita bergambar) tidak mencerminkan dari apa yang dimaksud komik. Hal tersebut diperjelas oleh Toni Masdiono (1998:9).

“Di dalam komik, teks atau tulisan sebagai pelengkap dari gambar. Istilah lebih tepatnya komik adalah gamcer (gambar bercerita). Sedangkan pengertian cergam, gambar berperan penting sebagai ilustrasi pelengkap tulisan. Sehingga tanpa hadirnya gambar pun cerita atau kisah bisa dinikmati pembacanya”.

Kesimpulannya, pendapat ke dua ini lebih mengedepankan istilah dengan gaya tutur bahasa yang benar sebagai pakem atau rujukan penyebutan istilah gabungan ilustrasi dan cerita. Berbeda dengan yang menyetujui cergam adalah nama lain sebagai komik lokal. Berpedoman hanya dari pengucapan, gabungan kata yang mempunyai arti berbeda akan membuat istilah itu terus

menuai kritik dalam kebahasaan. Oleh karena itu kata cergam (cerita bergambar) dipilih dan digunakan sebagai judul tema dalam pembuatan cerita ilustrasi grafis ini.

Perancangan isi cerita merujuk pada data sejarah yang sudah ada atau lebih dulu ditafsirkan dan banyak disepakati. Ada dua teks kuno yang untuk sementara menjadi pedoman kuat dalam melihat sejarah Majapahit khususnya adipati Arya Wiraraja. Dua teks kuno ini dikenal dengan nama Negarakertagama dan teks Pararaton. Meskipun ada teks lain ditemukan, tetapi belum menggoyahkan dua teks rujukan di atas sebagai teks dasar.

Selain teks di atas, yang jadi sorotan penting adalah tempat asal dimana Arya Wiraraja menjadi Adipati pertama dan masih diagungkan sejarahnya sampai sekarang. Seperti Drs. Abdurrahman, mantan Bupati Sumenep (1963 – 1974), yang pernah membukukan tulisannya berjudul “peranan madura menuju puncak kebesaran Majapahit yang diterbitkan pada tahun 1973 oleh penerbitan The Sun Sumenep” sebagai rujukan untuk melengkapi kisah adipati Arya Wiraraja.

I. Metodologi Perancangan

Upaya yang dilakukan dalam perancangan yaitu diperlukannya data visual dan verbal tentang adipati Arya Wiraraja serta segala sesuatu yang berhubungan dengan perancangan yang dibuat.

Pengumpulan data verbal guna melengkapi keutuhan teks cerita serta keterangan yang bisa menjadi rujukan serta acuan. Meskipun perancangan berupa kisah (cerita fiksi), akan tetapi data verbal ini berguna menambah pengetahuan yang terkandung didalamnya. Data verbal melingkupi teks sejarah serta artikel terkait perancangan.

Pengumpulan data visual juga berguna menjadi pedoman serta referensi dalam perancangan ilustrasi terkait. Bisa berupa arsitektur, pakaian, senjata, atau contoh desain pembuatan cergam.

Metode pengumpulan data visual dan verbal di peroleh dengan cara kualitatif dari kutipan-kutipan dan gambar yang dapat dipercaya sumbernya

dan digabungkan guna mendukung perancangan. Pengumpulan diperoleh dari buku-buku sejarah, ensiklopedi, buku teori, dokumentasi, serta website terpercaya.

J. Teknik Perancangan

Karena data yang diperlukan dan digali adalah sebuah cergam yang diangkat dari sejarah, penulis memerlukan data-data sebagai berikut.

1. Data verbal mengenai kerajaan pada jaman Arya Wiraraja serta apapun yang bersangkutan dengan Arya Wiraraja pada masa itu, baik berupa tindakan, kejadian, perilaku orang-orang yang bersangkutan dan semua yang berhubungan agar perancangan menjadi utuh.
2. Data visual mengenai wilayah, tempat, pernak-pernik, arsitektur, pakaian, senjata dan lain sebagainya mengenai kehidupan jaman Arya Wiraraja ada.
3. Data visual dan verbal mengenai cergam, macam cergam, teknik ilustrasi, lay-out, dsb.

Pengumpulan data tersebut tidak akan berhasil jika tidak ada alat bantu seperti :

1. Laptop/PC. Tempat memproses dan menyimpan hasil riset data.
2. Buku catatan dan alat tulis. Berupa kumpulan kertas alat tulisnya yang berfungsi sebagai tempat menulis atau menuangkan ide, gagasan, serta alat bantu pengingat jika ada data yang terlupakan.
3. Ponsel serba guna. Selain alat komunikasi, ponsel dengan adanya kamera, musik, tape recorder berguna digunakan merekam hasil dari dokumentasi berupa data foto dan wawancara yang dapat diambil ketika sedang melakukan survei ke tempat-tempat tertentu seperti museum, candi, dan tempat-tempat lain yang memungkinkan terdapat data yang penting untuk perancangan cergam ini. Serta tak kalah penting hiburan dikala jenuh.

K. Analisa Data

Perlu adanya analisa setelah semua data sudah didapat dan dikumpulkan. Agar tahap perancangan dapat dikerjakan lebih akurat, efektif dan tepat guna, analisa perancangan cergam ini menggunakan metode analisa 5W+1H (*What, Who, Why, Where, When + How*). Diharapkan perancangan dapat dijadikan dasar menganalisa dan menjadikan cergam ini lebih baik.

L. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Perancangan
- E. Batasan Masalah
- F. Manfaat Perancangan
 - 1. Manfaat bagi pendidikan
 - 2. Manfaat bagi masyarakat Madura
 - 3. Manfaat bagi masyarakat
 - 4. Manfaat bagi DKV
 - 5. Manfaat bagi pribadi
- G. Lingkup Perancangan
- H. Tinjauan Perancangan
- I. Metodologi Perancangan
- J. Teknik Perancangan
- K. Analisis Data
- L. Sistematika Perancangan
- M. Skematika Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS


- A. Landasan Teori

1. Tinjauan Tentang buku
 - a. Sejarah
 - b. Jenis Buku
 - c. Format Buku
 - d. Buku bagi Anak
2. Tinjauan Tentang Ilustrasi
 - a. Sejarah Ilustrasi
 - b. Pengertian Ilustrasi
 - c. Jenis dan Corak Ilustrasi
 - d. Ilustrasi bagi Anak
3. Tinjauan Tipografi
 - a. Komponen Tipografi
 - b. Tipografi bagi Anak
4. Tinjauan Tentang Warna
 - a. Psikologi dan Persepsi Warna
 - b. Warna bagi dan untuk Anak
5. Tinjauan Tentang Cergam (Cerita Bergambar)
 - a. Sejarah Cergam
 - b. Pengertian Cergam
 - c. Cergam bagi Anak
6. Gaya Goresan
 - a. Pensil
 - b. Pena
7. Tinjauan Tentang Kisah
 - a. Sekilas Tentang Arya Wiraraja
 - b. Kerajaan Kadiri, Singosari dan Majapahit
 - c. Tokoh Penting Lain Dalam Cerita
 - d. Keadaan Alam
 - e. Teknologi, Arsitektur dan Kesenian
 - f. Senjata
8. Tinjauan Tentang Layout

9. Tinjauan Tentang Target Audience
 - a. Dunia Anak
 - b. Pendidikan Sejarah Anak Sekolah Dasar
 - B. Kajian Pustaka
 1. Kajian Tentang Buku
 - a. Buku Anak
 - b. Buku Fiksi Sejarah Indonesia
 2. Kajian Ilustrasi Untuk Anak
 3. Eksistensi Kisah Sejarah Bagi Anak Sekolah Dasar
 4. *Event* dan *Launcing* Buku
 - C. Data Lembaga
 1. Data Penerbit
 - a. Visi
 - b. Misi
 - c. Pemasaran
 - d. Sumber Daya Manusia
 2. Data Klien
 - a. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
 - b. Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala
 - c. Pemerintah Kabupaten Sumenep
 - D. Sintesis Data Teoritis
 - E. Analisis 5W+1H
- 

BAB III KONSEP PERANCANGAN

- A. Tujuan Perancangan
 1. Diskripsi Tema
 2. Jenis Cerita
 3. Sinopsis Isi Buku
 4. *Storyline*
 5. Deskripsi Arah Bentuk
- B. Strategi Kreatif

1. Target Audience
 - a. Sasaran Primer
 - b. Sasaran Sekunder
 2. Gaya Penulisan Naskah Layout
 3. Gaya Visual
 - a. Sketsa
 - b. Outline
 - c. Pewarnaan
 - C. Studi Karakter
 - D. Studi Bangunan
 - E. Studi Hiasan dan Ornamen
 - F. Studi Pakaian
 - G. Studi Tipografi
 - H. Studi Warna
 - I. Teknik Cetak
 - J. Pendekatan Kreatif
 1. Deskripsi Buku
 2. Deskripsi Cerita
 3. Deskripsi Warna
 4. Deskripsi Gambar Ilustrasi
 5. Deskripsi Desain Layout
 6. Gaya Tipografi
 - K. Estimasi Biaya
 1. Biaya Media
 2. Media Pendukung
- 

BAB IV STUDI VISUAL DAN PROSES PERANCANGAN

A. Studi Visual

1. Studi Visual Karakter Tokoh Utama dan Pendukung
2. Studi Visual Unsur Properti
3. Studi Visual Bentuk Ornamen

4. Studi Visual Flora dan Fauna
 5. Studi Visual Unsur Arsitektur/Bangunan
 6. Studi Visual *Type Face*
 7. Studi Warna
- B. Perancangan Cergam (Cerita Bergambar)
1. Perancangan Isi Cergam
 2. Perancangan Kaver
- C. Perancangan Media Pendukung
1. Poster
 2. Mini X Banner
 3. Pembatas Buku dan Pin

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran
- C. Kepustakaan



M. Skema Perancangan

