

1. PENDAHULUAN

1.1. Judul

PERANCANGAN CERGAM PETUALANGAN EDUKASI BERSERI DALAM MISI PENYELAMATAN KEBUDAYAAN INDONESIA

1.2. Latar Belakang Permasalahan

Budaya dan sejarah merupakan salah satu kekayaan bangsa yang harus dipelihara karena suatu bangsa tidak akan pernah bisa lepas dari sejarahnya. Bangsa Indonesia sebagai bangsa yang majemuk memiliki beragam budaya dan juga sejarah. Dengan mengetahui dan memahami budaya diharapkan para generasi muda pada khususnya mampu lebih menghargai nilai-nilai khas Bangsa Indonesia, mengambil suatu falsafah yang baik dan berguna dalam kehidupan.

Budaya Indonesia yang sangat beragam adalah sebuah anugerah yang diberikan Tuhan kepada bangsa Indonesia. Kebudayaan Indonesia yang majemuk tersebut karena negara Indonesia memiliki wilayah yang luas yang terdiri dari banyak pulau. Sehingga membuat masyarakat Indonesia menjadi lebih beragam dan berkarakter. Dari Sabang sampai Merauke, dari ujung barat Indonesia sampai ujung timur Indonesia, memiliki ciri khas masing-masing yang sangat mempesona dan luar biasa.

Kebudayaan Indonesia yang beragam tersebut adalah salah satu identitas bangsa ini. Banyak wisatawan asing yang datang ke Indonesia karena tertarik dengan kebudayaan bangsa ini yang sangat beragam. Sayangnya masyarakat Indonesia kurang menghargai kebudayaan sendiri. Dibiarkan begitu saja karena malu mengakuinya hingga lama-lama mati, parahnya malah dicuri / diakui negara lain. Dan anehnya kita malah kebingungan, kebakaran jenggot dan memaki-maki. Padahal kita sendiri yang kurang menghargai. Contohnya saja saat mendengar orang menyetel lagu daerah / campursari malah mencibir atau menertawakan. Banyak kebudayaan Indonesia yang kita sendiri malah belum tahu atau mengenal. Justru turis asing yang lebih paham dan mengenalnya.

Keadaan yang seperti itu malah dimanfaatkan oleh negara lain untuk diakui, terutama negara Malaysia. Sebagai negara yang merasa memiliki satu nenek moyang atau satu rumpun yaitu rumpun Melayu, mereka mengklaim beberapa kebudayaan Indonesia seperti Reog Ponorogo yang di Malaysia bernama Barongan, Kuda Lumping yang di Malaysia bernama Kuda Kepang, Batik, lagu daerah Rasa Sayange di Malaysia berjudul Rasa Sayang Hey, Angklung, Wayang Kulit, dan lain sebagainya. Para perajin batik di Pekalongan, Jawa Tengah, sempat mengeluhkan tindakan Pemerintah Malaysia yang akan mematenkan batik sebagai barang buatan mereka. Tidak berhenti di situ. Lagu Rasa Sayange juga diklaim sebagai milik Malaysia. Menurut Pemerintah Malaysia, lagu Rasa Sayange dibuat pada 1907 oleh orang Malaysia (Metrotvnews.com, Jakarta). Memang beberapa kebudayaan Indonesia ada yang berkembang disana karena terdapat orang-orang Indonesia (Jawa) telah lama hidup disana hingga turun-temurun. Sehingga otomatis kebudayaan yang mereka bawa secara tidak langsung akan diwariskan ke anak cucunya. Seperti Reog Ponorogo dan Kuda Lumping. Seorang budayawan asal Ponorogo, Drs Sutejo, MHum pun menguatkan keberadaan reog Ponorogo. Ia mengemukakan bahwa pengakuan kesenian reog oleh Malaysia sangat lemah karena faktanya, secara nasional maupun internasional seni itu sudah diakui berasal dari Ponorogo, Jawa Timur. "Sederhana saja, coba cari tokoh-tokoh reog di Malaysia, paling-paling tidak ada. Kalau *toh* ada, mungkin mereka asalnya orang Jawa juga, yaitu Ponorogo," katanya. "Di Ponorogo saat ini banyak tokoh reog, seperti warok, gemblak dan jathil yang saat ini bertebaran di mana-mana. Itu saja sudah menjadi bukti empiris bahwa reog adalah seni khas Ponorogo," katanya. Pernyataan salah satu orang terkemuka negeri Jiran seperti Mantan Perdana Menteri Malaysia Anwar Ibrahim juga harus di perhatikan karena merupakan sebuah masukan bagi bangsa Indonesia. Ia mengatakan publik Malaysia dibesarkan dalam seni, sastra, dan budaya Indonesia sehingga ada beberapa hal yang dianggap menjadi milik mereka. "Saya menyukai lagu keroncong Kali Ciliwung, yang saat ini masyarakat Indonesia saja tidak tahu lagu itu," ujarnya. Karena jika tidak perhatian terhadap aset kebudayaan sendiri, terlebih jika tidak diketahui siapa penemu awalnya seperti lagu daerah Rasa Sayange, bukan tidak mungkin banyak pihak yang bisa mematenkan sendiri

kebudayaan tersebut. “Lagu itu (Rasa Sayang Hey) telah menjadi lagu rakyat. Milik rakyat nusantara. Marilah kita nikmati bersama lagu-lagu yang telah menjadi milik rakyat nusantara,” kata Menteri Kebudayaan, Kesenian dan Warisan Malaysia, Rais Yatim kepada Metro TV dan ANTARA News, di acara “*open house*” Idul Fitri di Kuala Lumpur, Jumat. “Mari kita nikmati lagu-lagu warisan nenek moyang kita bersama seperti Can Marican, Injit-injit Semut. Lagu-lagu itu tidak dikenal komposernya, tidak ada yang mengklaim sebagai hak cipta. Lagu-lagu itu dinyanyikan rakyat nusantara...mari kita nikmati bersama dan jadikan kekuatan regional,” katanya.

Beberapa kasus diatas sangat meresahkan terutama bagi anak-anak muda untuk perlu mengenal budaya sendiri sejak dini. Mengajak masyarakat Indonesia, khususnya anak-anak kecil untuk mengenal dan mencintai kebudayaan sendiri lebih dini dengan metode-metode yang menghibur. Disesuaikan dengan gaya masa kini. Salah satu cara yang bisa diterapkan adalah dengan media cergam. Cergam dengan cerita tentang keragaman budaya Indonesia dengan tidak meninggalkan unsur edukasi. Sehingga tetap tidak kalah dengan cergam-cergam luar negeri yang membombardir kita dengan budaya-budaya mereka yang banyak bertolak belakang dengan kebudayaan kita.

Cergam merupakan faktor penting dari evolusi. Bagaimanapun, cergam merupakan alat komunikasi massa yang menggabungkan konsepsi khayalan dan pandangan tentang kehidupan nyata yang dianggap sesuai dengan masyarakat luas. Cerita yang disampaikan tidak lagi ditentukan suatu kelompok masyarakat terbatas. Berbeda dari dunia sastra, dunia cergam dapat dimasuki siapa pun dan dari lapisan mana pun. Radio, surat kabar, majalah, sinema, televisi, masing-masing dengan sifatnya yang khas, memainkan peran yang tepat sama dengan sastra populer, dan cergam termasuk di dalamnya. Peranan itu baru dan dampak pemersatunya baru mulai dirasakan. Berkat dampak pemersatu itu, sedikit demi sedikit "kepribadian Indonesia" tertempa, dan bahasa nasional pun berfungsi (Bonneff 194).

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengenalkan kembali kebudayaan-kebudayaan Indonesia?
2. Bagaimana menarik minat baca target audiens terhadap cerita mengenai kebudayaan Indonesia?
3. Bagaimana cara membuat cergam yang dapat disukai kalangan anak-anak Indonesia saat ini?

1.4. Batasan Masalah

1. Topik yang dibuat adalah cerita petualangan yang menceritakan tentang kebudayaan-kebudayaan Indonesia. Tapi kebudayaan disini hanya yang baru-baru ini menjadi topik permasalahan internasional karena saling berebut dan klaim. Seperti: angklung, batik, reog, kuda lumping, lagu daerah rasa sayange, wayang, dan sebagainya. Untuk topik Tugas Akhir ini, karena keterbatasan waktu, akan diangkat tiga tema yaitu: Reog Ponorogo, Kuda Lumping, dan Batik yang dibuat secara berseri (tiga seri). Tetapi tidak menutup kemungkinan pada seri-seri yang akan datang diperkenalkan juga kebudayaan Indonesia yang lain, termasuk kebudayaan Indonesia yang tidak ada menimbulkan konflik.
2. Dibuat dengan media cergam. Disesuaikan dengan target audiensnya.
3. Target audiensnya adalah remaja usia 9-15 tahun.
4. Waktu pelaksanaan dilakukan pada bulan Maret- Mei 2008.

1.5. Tujuan Perancangan

1. Berusaha untuk mengenalkan kembali kebudayaan-kebudayaan Indonesia.
2. Berusaha mengembalikan minat masyarakat Indonesia terhadap kebudayaan Indonesia dan tidak malu mengakuinya sehingga mau menjaganya.
3. Menarik minat baca masarakat terhadap cerita yang penuh dengan edukasi melalui cergam, khususnya bagi anak-anak.

1.6. Manfaat Perancangan

1.6.1. Bagi Masyarakat

- Meningkatkan minat baca masyarakat terhadap budaya melalui cergam.

- Memberikan hiburan yang masih memiliki nilai muatan budaya lokal.
- Masyarakat menjadi kenal terhadap kebudayaan Indonesia.

1.6.2. Bagi Mahasiswa Disain Komunikasi Visual

- Memberikan inspirasi pada para desainer untuk dapat mengangkat kembali harta paling berharga milik bangsa ini dalam desainnya.

1.6.3. Bagi Dunia Percerminan/Illustrasi dari Buku Bacaan Indonesia

- Mengembalikan citra cermin Indonesia sebagai cermin yang berkualitas.
- Membuat pengarang cermin lain terinspirasi untuk memasukkan unsur muatan budaya lokal dalam cermin yang dibuatnya.

1.6.4. Bagi Target Audiens

- Target audiens menjadi mengenal kebudayaan-kebudayaan Indonesia.
- Target audiens diharapkan dapat bangga mengakui kebudayaan Indonesia.
- Target audiens menyadari eksistensi cermin lokal Indonesia.

1.7. Metode Perancangan

1.7.1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang akan digunakan dalam usaha mengumpulkan data-data penunjang perancangan Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual perancangan cermin petualangan dalam pengenalan kebudayaan Indonesia dalam *setting* modern ini kebanyakan menggunakan kajian literatur atau studi pustaka. Dalam tindakan praktisnya, data penunjang yang digunakan diambil dari berbagai sumber ditambah pengambilan data dari internet dan berbagai sumber.

Jadi data penunjang teoritis diperoleh dari observasi studi kepustakaan terkait dan buku-buku ilmiah, katalog-katalog tentang segala hal yang berhubungan dengan tokoh dan sumber lain yang berupa media.

1.7.2. Metode Analisa Data

Dalam perancangan cermin petualangan dalam pengenalan kebudayaan Indonesia dalam *setting* modern ini menitikberatkan pada metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan

penelitian kualitatif dimana data yang diperoleh disajikan dalam bentuk kalimat dan uraian-uraian, bahkan berupa cerita pendek. Sifat dari data kualitatif adalah subyektif, sehingga perlu diberikan batasan-batasan agar tidak memunculkan sikap subyektif yang berlebihan sehingga mengaburkan obyektifitas data penelitian.

Dalam hal ini data yang didapat dari studi kepustakaan atau buku-buku ilmiah sebagai literatur dan sebagainya dijadikan sebagai data primer penunjang perancangan topik tersebut Sedangkan data dari internet dijadikan data sekunder sebagai dasar pembuatan perancangan buku cerita bergambar, yang meliputi pertimbangan ide dan alur cerita, *setting* atau latar belakang kejadian dan nilai-nilai edukatif.

1.7.3. Metode Konsep Desain

Karya visual ini dibuat dengan menggunakan media cergam, karena cergam dirasa dapat menjadi alat penyalur yang baik untuk *target audiens*. Selain karena cergam menjadi tren anak-anak bahkan dewasa sekalipun pada saat ini, cergam juga terdiri atas gambar-gambar bercerita yang menarik perhatian daripada dalam bentuk novel atau cerita saja. Cerita akan dibuat fiktif dan mengarah ke komersil dengan bentuk petualangan melibatkan adegan *action* dan komedi parodi sehari-hari. Hanya saja dalam cergam ini terdapat sentuhan lokal. Dalam hal ini dipilih sosok seorang anak SD bernama Kemal yang memang terkenal bandel dan sangat benci dengan pelajaran sejarah hingga suatu hal dia harus melakukan perjalanan panjang dalam misi pengenalan kebudayaan. Ini merupakan upaya pengenalan kebudayaan Indonesia dalam bentuk petualangan yang melibatkan *action* dan parodi sehingga menarik minat pembaca, khususnya anak-anak. Dengan cerita yang fiktif dan fantasi sehingga memudahkan untuk menyampaikan pesan budaya kepada anak-anak karena anak-anak sangat senang dengan cerita yang berbentuk fantasi, dan tidak memberikan kesan menggurui.

1.8. Konsep Perancangan

Dibuat dengan media cergam. Cergam ini akan dibuat *full colour* agar dapat lebih menarik perhatian *target audiens*. Cergam ini akan diwarnai dengan

komputer dengan sistem blok dan menggunakan *shading* yang minimalis agar tidak terlalu rumit untuk anak-anak. Dalam ilustrasi yang akan di tampilkan juga diberikan sedikit sentuhan ornamen grafis yang *simple* dan juga tidak terlalu rumit sebagai pemanis, seperti bentuk-bentuk ukiran sebagaimana bisa menjadi ciri khas cergam Indonesia. Metode ini dipilih karena mengingat pengerjaan yang hanya dikerjakan perorangan dengan waktu kurang lebih tiga bulanan. Untuk gaya gambar cergam ini, akan digunakan gaya gambar khas Indonesia, dengan sentuhan khas gaya sendiri dan lebih ke kartunal yang lucu dan bukan realistis. Cergam akan dibuat dalam bentuk serial yang terdiri dari 3 buku yang memiliki total 60 halaman. Karena berbentuk serial, maka masing-masing buku memiliki jumlah halaman 20 halaman dengan tema yang berbeda.

1.9. Sistematika Perancangan

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

1.2. Rumusan Masalah

1.3. Batasan Masalah

1.4. Tujuan Perancangan

1.5. Manfaat Perancangan

1.5.1. Bagi Masyarakat

1.5.2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

1.5.3. Bagi Dunia Percergaman/Illustrasi dan Buku Bacaan Indonesia

1.5.4. Bagi *Target Audience*

1.6. Metode Perancangan

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

1.6.2. Metode Analisa Data

1.6.3. Metode Konsep Desain

1.7. Konsep Perancangan

1.8. Skematika Perancangan

2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

2.1. Studi Literatur

2.2. Tinjauan Judul Perancangan

- 2.2.1. Perancangan Cergam/Komunikasi Visual
 - 2.2.1.1. Perkembangan Cergam/Desain Komunikasi Visual
- 2.2.2. Gambar Ilustrasi
 - 2.2.2.1. Perkembangan Ilustrasi
- 2.2.3. dll. (Disesuaikan dengan Judul yang Dipilih)
- 2.3. Tinjauan Cergam
 - 2.3.1. Pengertian Cergam
 - 2.3.2. Sejarah Cergam
 - 2.3.3. Sejarah Cergam di Indonesia
 - 2.3.4. Tinjauan Kondisi Cergam di Indonesia
 - 2.3.5. Potensi Cergam
- 2.4. Tinjauan Aspek Historis
- 2.5. Tinjauan Aspek Kultural Disesuaikan dengan Judul yang Diambil
- 2.6. Tinjauan Kehidupan
- 3. KONSEP DESAIN
 - 3.1. Tinjauan tentang Gambar
 - 3.1.1. Tinjauan tentang Unsur Gambar
 - 3.1.1.1. Garis (*Line*)
 - 3.1.1.2. Kualitas Terang Gelap (*Value*)
 - 3.1.1.3. Bentuk dan Ruang (*Shape dan Space*)
 - 3.1.1.4. Pola (*Pattern*)
 - 3.1.1.5. Tekstur (*Texture*)
 - 3.1.1.6. Warna (*Colors*)
 - a. Klasifikasi Warna berdasarkan Spektrum Warna
 - b. Klasifikasi Warna berdasarkan Gambar/Ilustrasi
 - c. Klasifikasi Warna berdasarkan Sensasinya
 - d. Klasifikasi Warna berdasarkan Karakteristiknya
 - e. Klasifikasi Warna berdasarkan Kualitasnya
 - f. Klasifikasi Warna berdasarkan Maknanya
 - 3.1.2. Tinjauan Unsur Komposisi
 - 3.1.2.1. Penataan Layout
 - a. Komposisi secara Umum (Vertikal-Horisontal)
 - b. Perkembangan Komposisi

- c. Warna dalam Komposisi
 - 3.1.2.2. Tinjauan Teori Perspektif Sederhana
 - 3.1.2.3. Tinjauan Teori Tata Cahaya
 - 3.1.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi
 - 3.1.3.1. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Bidang Kajian
 - 3.1.3.2. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Sifat dan Fungsi
 - 3.1.3.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Alat
 - 3.1.3.4. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Teknik
 - 3.1.3.5. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Goresan
 - 3.1.3.6. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Gaya Gambar
- 3.2. Konsep Kreatif Perancangan Cergam
 - 3.2.1. Khalayak Sasaran
 - 3.2.2. Tujuan Kreatif
 - 3.2.3. Strategi Kreatif
- 3.3. Konsep Rancangan Cergam
 - 3.3.1. Judul Rancangan Cergam
 - 3.3.1.1. Judul Utama Cergam
 - 3.3.1.2. Sub-Sub Judul Cergam
 - 3.3.2. Tema Cerita
 - 3.3.3. Maksud dan Tujuan
 - 3.3.4. Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan
 - 3.3.5. Jumlah Seri
 - 3.3.6. Ukuran dan Jumlah Halaman
 - 3.3.7. Sinopsis
 - 3.3.8. Setting Cerita
 - 3.3.9. Konflik
- 3.4. Konsep Karakter Tokoh Cerita
 - 3.4.1. Karakter Tokoh Utama
 - 3.4.2. Karakter Tokoh Pendukung
- 3.5. Konsep Dasar Gaya Desain
- 3.6. Konsep Warna
- 3.7. Teknik Pengerjaan
- 3.8. Konsep Font

- 3.8.1. Font Judul
- 3.8.2. Font Nama Pengarang
- 3.8.3. Font Teks Narasi
- 3.8.4. Font Dekoratif

3.9. Storyline

4. LAYOUT DESAIN

4.1. Layout Desain

- 4.1.1 Layout Poster Pameran
 - 4.1.1.1. Background
 - 4.1.1.2 Tokoh Utama
 - 4.1.1.3. Font
- 4.1.2 Layout Sarana Pendukung Promosi
 - 4.1.2.1. Poster (WAJIB DIBUAT)
 - 4.1.2.2. Packaging
 - 4.1.2.3. POP
 - 4.1.2.4. dan lain-lain
- 4.1.3 Layout Katalog
- 4.1.4 Layout Sampul Depan dan Sampul Belakang Cergam
- 4.1.5 Jeda Halaman Cergam
- 4.1.6 Ornamen Cergam
- 4.1.7 Layout Cergam secara Keseluruhan

4.2. Visualisasi Rancangan Cergam (Hasil)

5. PENUTUP

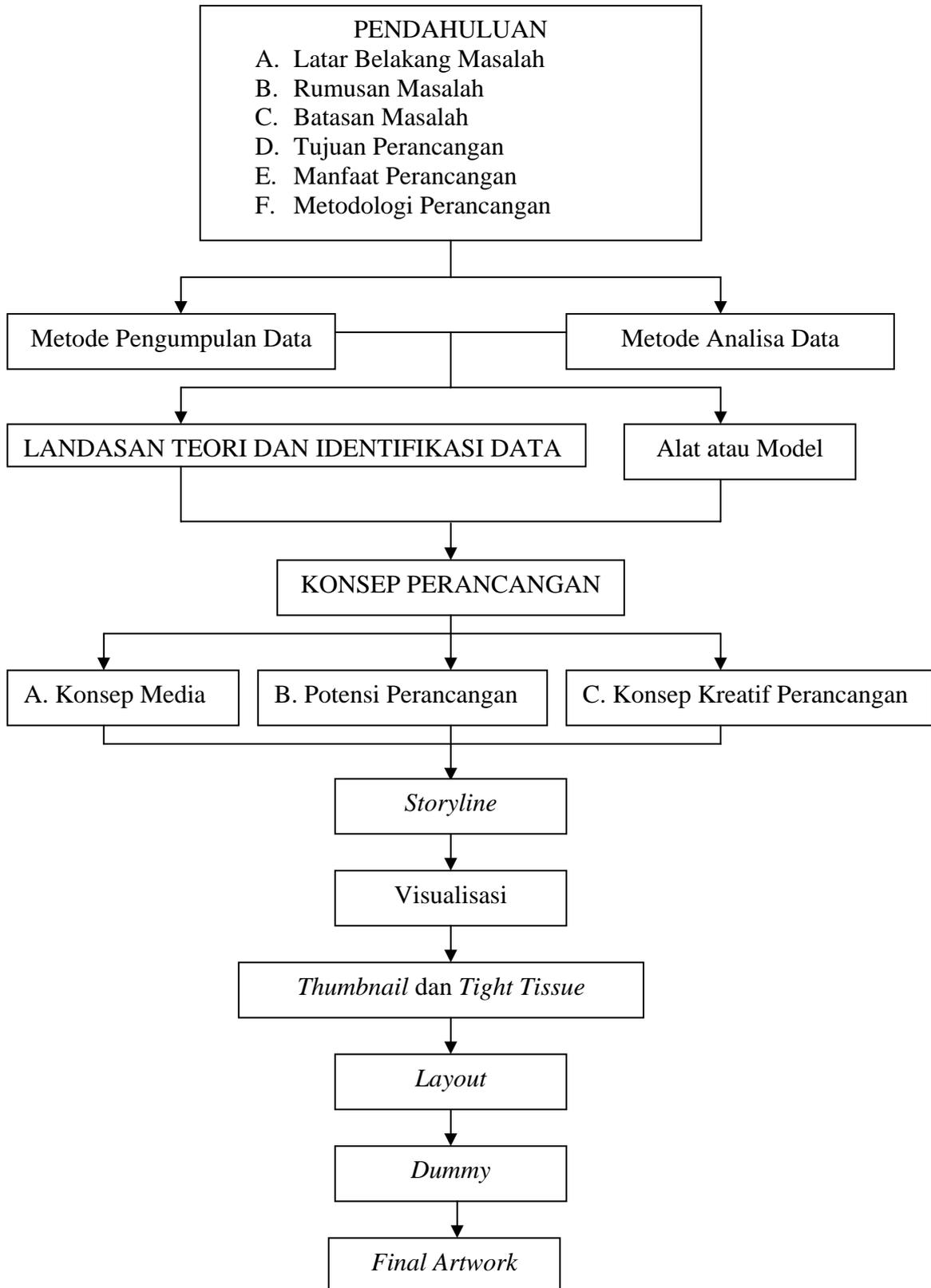
5.1. Kesimpulan

5.2. Saran

DAFTAR REFERENSI

LAMPIRAN

1.10. Skematika Perancangan



Gambar 1.1. Skematika Perancangan