

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAKYAT
BERDIRINYA KOTA PRABUMULIH**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENIN INDONESIA YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAKYAT
BERDIRINYA KOTA PRABUMULIH**



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

2015

LEMBAR PENGESAHAN

Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Berdirinya Kota Prabumulih diajukan oleh Ruwahyudi, NIM 0811771024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

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

NIP. 19810412 200604 1 004

Pembimbing II/ Anggota

Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19801125 200812 1 003

Cognate/ Anggota

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua Program Studi/ Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain/ Ketua

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.

NIP. 19650522 199203 1 003

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 195990802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAKYAT BERDIRINYA KOTA PRABUMULIH** merupakan hasil penelitian yang dipaparkan dengan pemikiran asli oleh penulis sendiri, dari sepengetahuan naskah yang dibuat dan laporan serta kegiatan yang telah dicantumkan dari Tugas Akhir ini. Adapun bagian-bagian karya orang lain yang terdapat didalamnya, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas dan benar.

Semua data yang telah dikumpulkan dan dilengkapi merupakan persyaratan menjadi Sarjana Seni Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Demikian pernyataan ini saya buat.



Yogyakarta, 6 Agustus 2015

Ruwahyudi

K U P E R S E M B A H K A N



Karya Tugas Akhir ini untuk

Bapak dan Almarhum Ibu

Make
“YOUR DREAM”

Come
“TRUE”

And
“SHINE EVERYDAY”



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-nya tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik, dengan judul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAKYAT BERDIRINYA KOTA PRABUMULIH** adalah karya tugas akhir dari semua perkuliahan di Institut Indonesia Yogyakarta.

Perancangan ini dilatar belakangi atas kemauan dan keinginan dari penulis agar bisa membuat perancangan komunikasi visual yang bermanfaat bagi masyarakat khususnya yang mencintai sejarah dan warisan budaya. Dengan dirancangnya buku ini akan sangat membantu dan juga menambah wawasan mengenai cerita sejarah daerah, khususnya kepada masyarakat kota Prabumulih. Perancangan ini dibuat agar masyarakat kota Prabumulih bisa mengetahui bagaimana awal berdirinya kota Prabumulih dan juga ikut melestarikan sejarah cerita rakyat daerah.

Kegiatan seni yang telah dilakukan oleh pemerintah kota Prabumulih seperti kesenian teater, merupakan salah satu cara untuk mempromosikan warisan cerita rakyat berdirinya kota prabumulih. Dengan merancang desain komunikasi visual cergam, dari permasalahan yang ada dapat diselesaikan dengan solusi yang tepat sesuai pada tujuan yang dicapai.

Melalui tugas akhir (TA) ini juga bertujuan untuk memenuhi syarat akademis yang harus segera diselesaikan agar mendapatkan gelar Sarjana Strata-1 (S1) di jurusan desain komunikasi visual. Semoga Karya ini memberikan manfaat bagi seluruh masyarakat khususnya kota Prabumulih.

Yogyakarta, 6 Agustus 2015

Ruwahyudi

UCAPAN TERIMA KASIH

Tugas akhir ini yang dirancang dengan perjalanan yang panjang telah dilalui oleh penulis, dapat terwujud berkat dukungan dari semua pihak, maka dari itu pada kesempatan ini penulis akan mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan berkah atas karunianya berupa kesehatan dan pikiran agar terus berkarya sehingga diberikan kesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Dra. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni rupa, selaku Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus Dosen Wali.
6. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I.
7. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II.
8. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku cognate Tugas Akhir.
9. Beserta seluruh jajaran staf dosen jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Keluarga yang saya cintai dan selalu mendukung saya dari awal hingga saat ini dapat menyelesaikan sarjana S1 di kampus ISI Yogyakarta.
11. Yuk Yun yang telah bersedia membantu mengirim data tentang Kota Prabumulih.
12. Teman-teman The Sender Art Seni (Petek, Nyo Radit, Slamet, Gondrong, Ere, Eki, Samid, Cika, Galang, Risky, Dito, Argo).

13. Teman-teman Ngoker's Yopi, Roki, Dul, Nemor, Acong, Redi, Rama dan teman lainnya yang ikut membantu Ciquita, Intan, si neng, Kimpul.
14. Semua Teman-teman DKV ISI Yogyakarta langit biru angkatan 2008
15. Tim Kesenian Kota Prabumulih.
16. Serta semua orang yang saya sayangi yang selalu memberikan dukungan.



ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAKYAT BERDIRINYA KOTA PRABUMULIH

Ruwahyudi

0811771024

Cergam cerita rakyat ini merupakan suatu cerita legenda yang diangkat dari kisah nyata cerita daerah. Diceritakan 400 tahun yang lalu ada seorang kesatria yang bernama Kriye Budin selaku kepala adat dusun. Dalam kisah perjalanannya bersama keempat temannya mencari tanah yang tinggi untuk dijadikan sebuah dusun baru tempat tinggal mereka. Pengorbanan Kriye Budin demi kesejahteraan penduduknya. Cerita ini merupakan hal penting bagi masyarakat Prabumulih sendiri sebagai bentuk rasa peduli dalam melestarikan cerita daerah yang kelak berguna untuk generasi penerusnya. Namun sayangnya kurang banyaknya minat masyarakat atau anak muda sekarang, bahwa betapa pentingnya hal tersebut untuk menambah wawasan sejarah.

Pemerintah juga prihatin sekali akan hal tersebut, maka upaya yang akan dilakukan adalah mengemas cerita rakyat tersebut menjadi sebuah cerita bergambar yang menarik, komunikatif dan inovatif, sebagai promosi media komunikasi visual yang dapat menarik perhatian anak-anak dan pelajar dari umur (7-17 tahun) untuk lebih memahami tentang sejarah cerita daerah. Karena itu merupakan awal dimana kita bisa mengajarkan rasa peduli dan menghargai suatu warisan budaya melalui cerita rakyat daerah yang harus terus dilestarikan.

Kata kunci: Perancangan, Buku Ilustrasi, Cerita Rakyat, Kota Prabumulih.

ABSTRACT

DESIGNING OF ILLUSTRATION FOLKLORE BOOK OF FOUNDING PRABUMULIH CITY

Ruwahyudi

0811771024

This illustrated folklore book is a legend that was brought up from a true, local story. It was told that 400 years ago there lived a knight that was given the name Kriye Budin as the head of rusticity. In his adventures together with his four other friends looking for a high land to be made into a new village for them to live. Kriye Budin's sacrifice for his people's welfare. This story was important to the Prabumulih people themselves as a form of caring in conserving the local stories that one day will be useful for the new generation. Unfortunately not much interest from the people or the kids nowadays realizing how important it is to add a historical insight.

The government is also very concern about it, and so the effort is to turn the local stories to a colourful and a story full of pictures, communicative and innovative, as a promotion of visual communication media that can attract children's and student's attention from the age of 7-17, to understand more about the local's history. And that's a start where we can teach to care and appreciate a cultural inheritance through folklores that should be conserved.

Keywords: Design, Illustration Book, Folklores, Prabumulih City

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Judul	1
B. Latar Belakang	1
C. Rumusan Masalah	2
D. Tujuan Perancangan	2
E. Manfaat Perancangan	2
1. Bagi Para Pembaca	3
2. Bagi Mahasiswa	3
3. Bagi institusi	3
F. Batasan Perancangan	3
G. Sistematika Perancangan	4
H. Skematika Perancangan	6
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	7
A. Identifikasi Data	7
1. Tinjauan Buku	7
2. Sejarah Buku	8
3. Tinjauan Ilustrasi	10

4.	Pengertian Cergam	14
	Sejarah Cergam	14
	Fungsi Cergam	16
5.	Elemen Visual Buku Cerita Bergambar.....	17
	a. Garis	17
	b. Bentuk	17
	c. Warna	17
	d. <i>Layout</i>	18
6.	Tinjauan Cerita Rakyat	19
7.	Teknik Penulisan Cerita Rakyat.....	20
	1) Membuka Cerita	20
	2) Mengiringi Pada Keasyikan.....	21
	3) Pertengahan Cerita.....	21
	4) Klimaks.....	21
	5) Memahami Makna Cerita	21
8.	Fungsi Cerita Rakyat.....	22
9.	Sejarah Cerita Rakyat.....	22
10.	Jenis-Jenis Cerita Rakyat	24
	a. Mite	24
	b. Legenda.....	24
	c. Dongeng	25
	d. Fabel.....	25
	e. Sage	26
	f. Saga.....	26
	g. Auktorial	26
	h. Epik.....	27
	i. Cerita Jenaka.....	27
	j. Cerita Berbingkai	27
	k. Cerita Pelipur Lara	28
	l. Hikayat.....	28

m. Biografi	28
n. Autobiografi	29
o. Kisah Perjalan	29
11. Sejarah Kota Prabumulih	30
12. Data Klien	31
a. Kota Prabumulih.....	31
b. Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata	31
c. Visi	32
d. Misi	32
B. Analisi Data.....	34
1. Analisi 5W1H	34
C. Kesimpulan.....	35
BAB III. KONSEP PERANCANGAN	36
A. Tujuan Perancangan	36
1. Deskripsi Tema	37
2. Jalan Cerita	37
3. Sinopsis Isi Buku	37
4. <i>Storyline</i>	38
5. Deskripsi Arah Bentuk	44
B. Strategi Kreatif	45
1. Target Audience	45
a. Sasaran Primer.....	45
b. Sasaran Sekunder	46
2. Gaya Penulisan Naskah dan <i>Layout</i>	46
3. Gaya Visual	47
a. Sketsa.....	47
b. <i>Outline</i>	48
c. Pewarnaan	48

C. Studi Karakter	49
D. Studi Bangunan	51
E. Studi Pakaian	51
F. Studi Tipografi	51
H. Teknik Cetak	52
I. Pendekatan Kreatif	52
J. Deskripsi Buku	53
K. Deskripsi Cerita	53
L. Estimasi Biaya	58
BAB IV. STUDI VISUALISASI DAN PROSES PRANCANGAN	59
A. Studi Visual	59
1. Studi Visual Karakter Tokoh Utama dan Pendukung	59
2. Studi Visual Bangunan	65
3. Studi Flora dan Fauna	67
4. Studi Visual <i>Type Face</i>	69
5. Studi Warna	55
B. Perancangan Buku Ilustrasi	56
1. Perancangan Isi Buku Ilustrasi	56
2. Perancangan Kaver	115
C. Perancangan Media Pendukung	116
BAB V. PENUTUP	118
A. Kesimpulan	118
B. Saran	119
KEPUSTAKAAN	121
LAMPIRAN	128

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Tulisan Kertas dan daun Papyrus.....	8
Gambar 2.	Ilustrasi Tokoh Ts' lun.....	9
Gambar 3.	Buku Kitab si Taloe dan Djalan ke Barat	12
Gambar 4.	Komik Koo Ping Hoo 50-an	12
Gambar 5.	100 Cerita Rakyat Nusantara A Firt of Fairy Tales	13
Gambar 6.	Komik terbaik Disney Carl Backs	13
Gambar 7.	Cerita Rakyat Mesir Kuno.....	23
Gambar 8.	Cerita Rakyat Romawi,Mesir dan Aztec	24
Gambar 9.	Peta Kota Prabumulih	33
Gambar 10.	Foto-foto Aktor Laga.....	59
Gambar 11.	Sketsa Kriye Budin	60
Gambar 12.	Sketsa Karakter Puyang Jamik	61
Gambar 13.	Sketsa Karakter Minggu.....	61
Gambar 14.	Sketsa Karakter Resek.....	62
Gambar 15.	Sketsa Karakter Dayan.....	62
Gambar 16.	Sketsa Nenek.....	63
Gambar 17.	Sketsa Sasuk	63
Gambar 18.	Sketsa Enceng.....	63
Gambar 19.	Sketsa Gambar Data Visual	64
Gambar 20.	Rumah Panggung Prabumulih.....	65
Gambar 21.	Icon Kota Prabumulih.....	66
Gambar 22.	Harimau Sumatera.....	67
Gambar 23.	Hutan di Sumatera Selatan.....	68
Gambar 24.	Seluruh Sketsa Storyboard.....	73
Gambar 64.	Seluruh Sketsa Buku Ilustrasi	64
Gambar 99.	Seluruh Sketsa Warna Buku Ilustrasi	104

Gambar 105. Sketsa Kaver Buku	114
Gambar106. Kaver Buku yang terpilih.....	115
Gambar 107. Poster.....	116
Gambar 108. X-Banner	116
Gambar 109. Undangan..	117
Gambar 110. Stiker	117
Gambar 111. Pin.....	117



BAB I

PENDAHULUAN

A. Judul

Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Berdirinya Kota Prabumulih

B. Latar Belakang Masalah

Palembang merupakan ibu kota dari Sumatera Selatan. Kota bahari Palembang pada jaman dulu merupakan salah satu pusat kerajaan Sriwijaya atau dikenal dengan julukan “Bumi Sriwijaya”. Palembang memiliki beberapa kabupaten kecil, dan diantaranya adalah kota Prabumulih. Setiap daerah mempunyai keanekaragaman adat dan tradisi, dari bermacam ragam tersebut, muncul berbagai macam kepercayaan yang berubah menjadi sebuah cerita daerah dan kemudian dikenal sebagai sejarah. Keberadaan cerita daerah tersebut menjadikan setiap kota dan daerah memiliki sejarah kota atau yang disebut dengan cerita rakyat.

Pada umumnya, di setiap kota atau daerah-daerah di pulau Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua mempunyai sejarah kota. Begitu juga dengan kota-kota di Sumatera diantaranya adalah Prabumulih. Kota Prabumulih memiliki sejarah cerita rakyat, khususnya yang menceritakan peristiwa berdirinya kota tersebut. Bermula pada masa sebelum pemerintahan Hindia Belanda, sekitar 700 tahun yang lalu, Puyang Tageri Juriat, Puyang Singe Patih Keban Baru, Rambang Penegak dan Talang Tulang Babat, merupakan tokoh-tokoh yang mendirikan talang-talang cikal bakal dari Dusun Pehabung Uleh, yang sebelumnya masih bernama Lubuk Bernai. Seiring perkembangan jaman, Pehabung Uleh berubah nama menjadi Peraboeng Ngoeleh, dan pada masa pemerintahan Jepang berubah lagi menjadi Praboech Moelih dengan ejaan sekarang menjadi sebutan Prabumulih. (<http://kotaprabumulih.go.id> diakses 22/9/2014 11:35)

Dari sisi cerita rakyat tersebutlah seorang kesatria yang bernama Kriye Budin, dan dalam kisah perjalanannya, dia menemukan sebuah wilayah yang dianggap sebagai tempat yang aman untuk mendirikan sebuah perkampungan. Dalam cerita tersebut banyak terjadi kejadian-kejadian yang menarik, dimana terdapat pesan-pesan moral yang bermanfaat dan berguna dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Namun di jaman yang terus berkembang, ternyata masih banyak anak-anak muda kota Prabumulih yang justru tidak mengetahui tentang cerita berdirinya kota Prabumulih tersebut. Berbagai macam upaya pun dilakukan untuk menanggulangi permasalahan tersebut, salah satunya dengan cara pementasan teater yang dilakukan oleh sanggar seni kota Prabumulih.

Namun kenyataannya, usaha yang dilakukan oleh sanggar seni kota prabumulih lewat pementasan teater yang bercerita tentang asal muasal berdirinya kota Prabumulih tersebut dianggap kurang efektif karena masih banyak anak-anak muda di kota Prabumulih yang belum mengenal cerita tersebut. Menanggapi hal ini pemerintah kota Prabumulih khususnya dinas kebudayaan dan pariwisata ingin mencanangkan sebuah program baru guna melestarikan cerita rakyat asal muasal berdirinya kota Prabumulih, agar masyarakat kota Prabumulih khususnya anak-anak muda merasa bangga akan budaya yang telah dilestarikan oleh orang-orang terdahulu sebagai generasi penerus keturunan.

Untuk mendukung program pemerintah tersebut, diperlukan adanya sebuah media komunikasi visual guna menunjang promosi kepada masyarakat Prabumulih khususnya anak-anak muda (pelajar SD, SMP dan SMA). Adapun media yang dipilih sebagai pendukung program pemerintah tersebut adalah dengan sebuah perancangan buku ilustrasi yang bisa menyampaikan cerita asal muasal berdirinya kota Prabumulih secara komunikatif dan menarik melalui cerita bergambar.

C. Rumuan Masalah

Bagaimana merancang sebuah buku ilustrasi cerita rakyat berdirinya kota prabumulih yang menarik dan komunikatif ?

D. Tujuan Perancangan

Merancang sebuah buku ilustrasi berdirinya cerita rakyat kota Prabumulih sekaligus memberikan edukasi pengetahuan sejarah dan sebagai wahana dalam melestarikan budaya cerita rakyat berdirinya kota Prabumulih.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi para pembaca (target *audiens*)

Akan memberikan informasi tentang cerita rakyat kepada masyarakat kota Prabumulih. Bagi pelajar, cerita rakyat dapat berguna sebagai sarana edukasi guna menambah wawasan sejarah awal berdirinya kota Prabumulih, dan juga ikut melestarikan bersama cerita rakyat Prabumulih sebagai warisan budaya.

2. Bagi Mahasiswa

Perancangan ini diharapkan dapat menambah pembelajaran bagaimana merancang komunikasi visual untuk media promosi. Sesuai dengan bidang desain komunikasi visual dibutuhkan konsep desain agar menarik minat pembaca. Serta mendapatkan wawasan dan pengetahuan mengenai sejarah cerita rakyat.

3. Bagi Institusi

Memperoleh sumbangsih berupa pembahasan dan karya yang bisa digunakan oleh dosen dan mahasiswa sebagai bahan kajian untuk meneliti ilmu yang bertitik tolak tidak jauh dari bidang kepedulian kebudayaan khususnya sejarah cerita rakyat kota Prabumulih. Selain itu, perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi suatu wacana yang dapat memperluas wawasan.

F. Batasan Perancangan

Dalam *project* yang menjadi batasan perancangan adalah hanya pada pembuatan konten buku ilustrasi saja. Sedangkan untuk bagian pemasaran diserahkan sepenuhnya kepada pihak pemerintah kota Prabumulih.

G. Sistematika Perancangan

BAB I. PENDAHULUAN

- A. Judul
- B. Latar Belakang Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Perancangan
- E. Mafaat Perancangan
 - 1. Bagi Pembaca
 - 2. Bagi Mahasiswa
 - 3. Bagi Institusi
- F. Batasan Perancangan
- G. Sistematika Perancangan
- H. Skematika Perancangan

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

- A. Identifikasi Data
 - 1. Tinjauan Ceragam
 - 2. Tinjauan Cerita Rakyat
- B. Analisis Data

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

- A. Tujuan Kreatif
- B. Strategi Kreatif
- C. Studi Karakter
- D. Studi Bangunan
- E. Studi Pakaian
- F. Studi Tipografi
- G. Studi Warna
- H. Teknik Cetak
- I. Pendekatan Kreatif
- J. Estimasi Biaya

BAB IV. STUDI VISUAL DAN PROSES PERANCANGAN

- A. Data Visual
- B. Perancangan Cergam
- C. Perancangan Media Pendukung
- D. Final Desain

BAB V. PENUTUP

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



H. Skematika Perancangan

