



**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
RAMAYANA SEBAGAI MEDIA PENYAMPAI PESAN
MORAL
BAGI GENERASI MUDA**

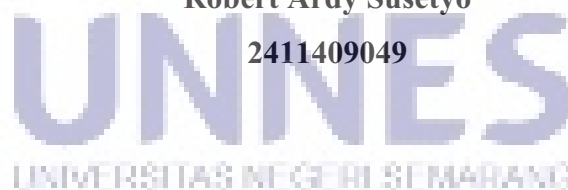
Proyek Studi

Diajukan dalam rangka menyelesaikan Studi Strata I
untuk memperoleh gelar Sarjana Seni Rupa

Oleh

Robert Ardy Susetyo

2411409049



**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

HALAMAN PENGESAHAN

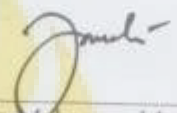
Proyek Studi ini telah dipertahankan di hadapan panitia Sidang Ujian Proyek Studi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang

pada hari : Jum'at


tanggal : 12 Agustus 2016

Panitia Ujian Proyek Studi

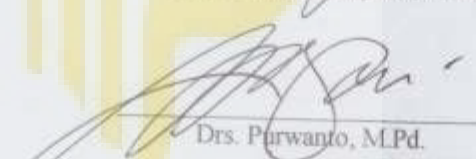
NIP. 196107041988031003
Ketua


Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum

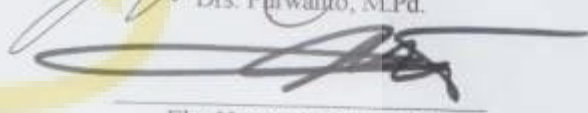
NIP. 196702251993031002
Sekretaris


Drs. Onang Murtiyoso, M. Sn.


NIP. 195901011981031003
Penguji I


Drs. Parwanto, MPd.

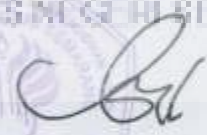
NIP. 197201032005011002
Penguji II / Pembimbing II


Eko Haryanto, S.Pd., M.Ds.

NIP. 1968030719999031001
Penguji III / Pembimbing I


Sugianto, S.Pd., M.Hum.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

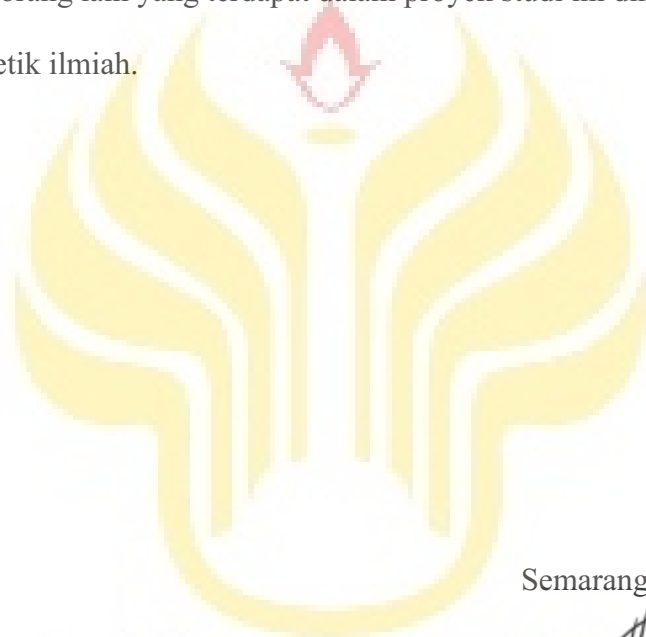

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.

NIP. 196008031989011001

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

SURAT PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam proyek studi dengan judul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Ramayana Sebagai Media Penyampai Pesan Moral Bagi Generasi Muda” adalah benar-benar hasil karya sendiri dan tidak menjiplak karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya atau sebagian. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam proyek studi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik ilmiah.



Semarang, 12 Agustus 2016

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Robert Ardy Susetyo
NIM. 2411409049

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Usaha dan doa adalah modal utama untuk menjalani kehidupan”

(Robert Ardy S.)

Karya ini dipersembahkan untuk:

1. Seluruh Keluarga saya, dan orang-orang yang saya sayangi. Terima kasih atas limpahan kasih sayang, doa dan dukungannya.
2. Almamaterku Universitas Negeri Semarang.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan kasih dan karunia-Nya sejak awal berproses hingga penulis dapat menyelesaikan proyek studi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana.

Dalam usaha menyelesaikan proyek studi ini, penulis telah banyak mendapat bantuan dan dukungan dari bapak/ibu dosen, keluarga, teman-teman seperjuangan. Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah yang telah memberikan kemudahan dalam kegiatan akademis penulis di Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Syakir, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas administratif, selama menempuh studi di Jurusan Seni Rupa.
3. Supatmo, S.Pd., M.Hum., selaku dosen wali prodi Seni Rupa Konsentrasi DKV angkatan 2009 dan dosen pembimbing I atas kepedulian dan kesabaran dan waktunya sehingga penulis dapat menyelesaikan semua mata kuliah dengan lancar.
4. Eko Haryanto, S.Pd., M.Ds., selaku dosen pembimbing II yang telah penuh kesabaran dan perhatian dalam memberikan bimbingan, arahan, serta ilmunya kepada penulis.


5. Bapak/ibu dosen Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan seni selama kuliah.
6. Keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat, motivasi dan kasih sayang yang melimpah serta doa demi keberhasilan pendidikan penulis.
7. Sahabat-sahabat Desain Komunikasi Visual angkatan 2009 yang namanya tidak bisa disebutkan satu persatu, penulis ucapkan terimakasih atas bantuan, partisipasi dan dukungannya baik moril maupun materiil dalam pengerjaan proyek studi ini.

Penulis menyadari bahwa proyek studi ini masih jauh dari kata sempurna.

Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mohon kritik dan saran untuk kesempurnaan proyek studi ini.

Semarang, 12 Agustus 2016

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Robert Ardy Susetyo
NIM. 2411409049

SARI

Susetyo, Robert Ardy. 2016. *Perancangan Buku Cerita Bergambar Ramayana Sebagai Media Penyampai Pesan Moral Bagi Generasi Muda*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Supatmo, S.Pd., M.Hum., Pembimbing II Eko Haryanto, S.Pd., M.Ds.

Kata kunci: Buku Cerita, Ramayana, Ilustrasi, Generasi Muda.

Wayang merupakan salah satu warisan luhur peninggalan nenek moyang bangsa Indonesia. Namun seiring dengan perjalanan waktu minat terhadap wayang itu sendiri perlahan-lahan berkurang karena perkembangan zaman yang penuh dengan teknologi canggih. Cerita wayang memiliki banyak sekali nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan contoh yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah kisah Ramayana. Buku cerita bergambar merupakan salah satu karya seni yang dapat dijadikan sebagai media komunikasi yang kuat karena dalam buku cerita bergambar terdapat ilustrasi yang berkaitan dengan cerita yang ingin disampaikan yang disertai dengan narasi mengenai cerita tersebut. Selain sebagai media komunikasi, sebuah buku cerita bergambar juga dapat berfungsi sebagai benda koleksi, karena berisi perpaduan antara teks dan ilustrasi yang dipadupadankan secara baik dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain. Memvisualisasikan kisah Ramayana ke dalam buku cerita bergambar dapat menjadi sarana untuk mengabadikan dan menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam kisah Ramayana bagi generasi muda. Tujuan proyek studi ini adalah untuk menghasilkan rancangan (*dummy*) buku cerita bergambar kisah Ramayana yang berfungsi sebagai media penyampai pesan moral bagi generasi muda.

Media yang digunakan adalah *digital print* pada kertas Ivory 260 gsm untuk cover dan kertas Fancy Millennium gold 230 gsm untuk isi buku. Teknik berkarya dilakukan mulai dari pembuatan sketsa *layout* dan ilustrasi yang akan diterapkan dengan menggunakan pensil di atas kertas, selanjutnya mentransfer sketsa tersebut ke dalam komputer dengan *scanner*. Kemudian dilakukan proses pewarnaan dengan menggunakan *software* Adobe Photosop CS6 dan selanjutnya *dilayout* dan memberikan teks narasi. Kemudian dicetak dan dijilid menjadi sebuah buku cerita bergambar. Proses berkarya meliputi: (1) Pencarian Ide, (2) Penetapan Tujuan, (3) Analisis Khalayak Sasaran, (4) Pra Produksi, meliputi perancangan konten buku cerita bergambar, penggambaran karakter, pembuatan *storyboard* (5) Produksi, meliputi pembuatan sketsa, proses pewarnaan, *layout* dan pemberian teks, konsultasi karya, *print out* dan *finishing* (6) Pasca Produksi.

Dalam pembuatan keseluruhan karya memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain. Karya yang dihasilkan adalah sebuah buku cerita bergambar tentang kisah Ramayana dengan ukuran 22 cm x 29,7 cm, buku terdiri atas 2 halaman *cover*, 1 halaman pembuka, 1 halaman prolog, 3 halaman pengenalan karakter, 1 halaman profil dan 23 halaman *sequence*. Karakteristik karya ilustrasi yang dibuat menggunakan pendekatan realistis.

Karya proyek studi ini sudah menghasilkan sebuah rancangan (*dummy*) buku cerita bergambar Mahakisah Ramayana dan menyampaikan pesan moral yang terdapat dalam kisah Ramayana bagi generasi muda. Buku cerita ini diharapkan dapat menarik minat generasi muda untuk mempelajari lebih dalam mengenai kisah Ramayana. Buku ini juga diharapkan dapat memberikan inspirasi dan motivasi kepada ilustrator lain untuk menciptakan karya dalam bentuk buku cerita dengan pemilihan tema yang berbeda dan lebih kreatif serta bervariasi lagi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PRAKATA.....	v
SARI.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB 1: PENDAHULUAN	1
1.1. Alasan Pemilihan Tema.....	1
1.2. Alasan Pemilihan Jenis Karya.....	2
1.3. Tujuan Pembuatan Proyek Studi	5
1.4. Manfaat Pembuatan Karya Proyek Studi	5
BAB 2: LANDASAN KONSEPTUAL	7
2.1. Tinjauan Buku Cerita Bergambar	7
2.1.1. Fungsi Buku Cerita Bergambar.....	9
2.1.2. Jenis-Jenis Buku Cerita Bergambar.....	10
2.1.3. Unsur-Unsur Pembentuk Buku Cerita Bergambar	12
2.1.4. Unsur Rupa dan Prinsip Pengorganisasian dalam Karya Buku Cerita Bergambar.....	14
2.1.4.1. Unsur-Unsur Rupa dalam Karya Buku Cerita Bergambar	14
2.1.4.2. Prinsip-Prinsip Pengorganisasian Buku Cerita Bergambar.....	17
2.2. Kisah Ramayana.....	19

2.2.1. Ramayana	19
2.2.2. Tokoh dalam Kisah Ramayana.....	22
2.2.3. Perbentukan Tokoh.....	24
2.2.4. Sinopsis Kisah Ramayana	24
2.2.5. Pesan Moral yang Terkandung dalam Kisah Ramayana	27
2.3. Generasi Muda	29
2.3.1. Pengertian Generasi Muda	29
2.3.2. Karakteristik Generasi Muda.....	30
BAB 3: METODE BERKARYA	33
3.1. Media.....	33
3.1.1. Bahan.....	33
3.1.2. Alat	33
3.2. Teknik Berkarya.....	35
3.3. Proses Berkarya.....	36
3.3.1. Pencarian Ide.....	36
3.3.2. Penetapan Tujuan.....	36
3.3.3. Analisis Khalayak Sasaran.....	37
3.3.4. Pengumpulan Data.....	39
3.3.5. Praproduksi.....	39
3.3.5.1. Perancangan Konten Buku Cerita Bergambar.....	39
3.3.5.2. Penggambaran Karakter	40
3.3.5.3. Pembuatan <i>Storyline</i>	40
3.3.6. Produksi.....	42
3.3.6.1. Pembuatan Sketsa.....	42
3.3.6.2. Proses Pewarnaan	42

3.3.6.3. <i>Layout</i> dan Pemberian Teks	43
3.3.6.4. Konsultasi Karya	44
3.3.6.5. <i>Print-out</i> dan <i>Finishing</i>	44
3.3.7. <i>Pasca</i> Produksi.....	44
3.3.8. Bagan Proses Berkarya.....	46
3.4. Strategi Media.....	47
BAB 4:DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA	49
4.1. Buku Cerita Mahakisah Ramayana	49
4.1.1. Cover Depan dan Belakang.....	49
4.1.1.1. Spesifikasi Karya.....	50
4.1.1.2. Deskripsi Karya	50
4.1.1.3. Analisis Karya	51
4.1.2. Halaman Pembuka dan Halaman <i>Prolog</i>	58
4.1.2.1. Spesifikasi Karya.....	59
4.1.2.2. Deskripsi Karya	59
4.1.2.3. Analisis Karya	60
4.1.3. Halaman Pengenalan Tokoh	64
4.1.3.1. Spesifikasi Karya.....	66
4.1.3.2. Deskripsi Karya	66
4.1.3.3. Analisis Karya	66
4.1.4. <i>Sequence</i> 1	69
4.1.4.1. Spesifikasi Karya.....	69
4.1.4.2. Deskripsi Karya	69
4.1.4.3. Analisis Karya	70
4.1.5. <i>Sequence</i> 2	75

4.1.5.1. Spesifikasi Karya.....	75
4.1.5.2. Deskripsi Karya	75
4.1.5.3. Analisis Karya	76
4.1.6. <i>Sequence 3</i>	80
4.1.6.1. Spesifikasi Karya.....	80
4.1.6.2. Deskripsi Karya	81
4.1.6.3. Analisis Karya	81
4.1.7. <i>Sequence 4</i>	87
4.1.7.1. Spesifikasi Karya.....	87
4.1.7.2. Deskripsi Karya	87
4.1.7.3. Analisis Karya	88
4.1.8. <i>Sequence 5</i>	92
4.1.8.1. Spesifikasi Karya.....	92
4.1.8.2. Deskripsi Karya	92
4.1.8.3. Analisis Karya	93
4.1.9. <i>Sequence 6</i>	99
4.1.9.1. Spesifikasi Karya.....	99
4.1.9.2. Deskripsi Karya	99
4.1.9.3. Analisis Karya	100
4.1.10. <i>Sequence 7</i>	106
4.1.10.1. Spesifikasi Karya.....	106
4.1.10.2. Deskripsi Karya	106
4.1.10.3. Analisis Karya	107
4.1.11. <i>Sequence 8</i>	111
4.1.11.1. Spesifikasi Karya.....	112

4.1.11.2. Deskripsi Karya	112
4.1.11.3. Analisis Karya	112
4.1.12. <i>Sequence 9</i>	118
4.1.12.1. Spesifikasi Karya	118
4.1.12.2. Deskripsi Karya	118
4.1.12.3. Analisis Karya	119
4.1.13. <i>Sequence 10</i>	124
4.1.13.1. Spesifikasi Karya	124
4.1.13.2. Deskripsi Karya	125
4.1.13.3. Analisis Karya	125
4.1.14. <i>Sequence 11</i>	130
4.1.14.1. Spesifikasi Karya	130
4.1.14.2. Deskripsi Karya	130
4.1.14.3. Analisis Karya	131
4.1.15. <i>Sequence 12</i>	136
4.1.15.1. Spesifikasi Karya	136
4.1.15.2. Deskripsi Karya	136
4.1.15.3. Analisis Karya	137
4.1.16. <i>Sequence 13</i>	142
4.1.16.1. Spesifikasi Karya	142
4.1.16.2. Deskripsi Karya	142
4.1.16.3. Analisis Karya	143
4.1.17. <i>Sequence 14</i>	149
4.1.17.1. Spesifikasi Karya	149
4.1.17.2. Deskripsi Karya	150

4.1.17.3. Analisis Karya	150
4.1.18. <i>Sequence</i> 15	155
4.1.18.1. Spesifikasi Karya	155
4.1.18.2. Deskripsi Karya	155
4.1.18.3. Analisis Karya	156
4.1.19. <i>Sequence</i> 16	161
4.1.19.1. Spesifikasi Karya	161
4.1.19.2. Deskripsi Karya	161
4.1.19.3. Analisis Karya	162
4.1.20. <i>Sequence</i> 17	167
4.1.20.1. Spesifikasi Karya	168
4.1.20.2. Deskripsi Karya	168
4.1.20.3. Analisis Karya	168
4.1.21. <i>Sequence</i> 18	174
4.1.21.1. Spesifikasi Karya	174
4.1.21.2. Deskripsi Karya	175
4.1.21.3. Analisis Karya	175
4.1.22. <i>Sequence</i> 19	180
4.1.22.1. Spesifikasi Karya	181
4.1.22.2. Deskripsi Karya	181
4.1.22.3. Analisis Karya	182
4.1.23. <i>Sequence</i> 20	189
4.1.23.1. Spesifikasi Karya	189
4.1.23.2. Deskripsi Karya	189
4.1.23.3. Analisis Karya	190

4.1.24. <i>Sequence 21</i>	195
4.1.24.1. Spesifikasi Karya	196
4.1.24.2. Deskripsi Karya	196
4.1.24.3. Analisis Karya	197
4.1.25. <i>Sequence 22</i>	202
4.1.25.1. Spesifikasi Karya	203
4.1.25.2. Deskripsi Karya	203
4.1.25.3. Analisis Karya	203
4.1.26. <i>Sequence 23</i>	209
4.1.26.1. Spesifikasi Karya	209
4.1.26.2. Deskripsi Karya	209
4.1.26.3. Analisis Karya	210
4.1.27. Halaman Profil	215
4.1.27.1. Spesifikasi Karya	215
4.1.27.2. Deskripsi Karya	216
4.1.27.3. Analisis Karya	216
4.2. Analisis Pesan Moral yang Terkandung dalam Kisah Ramayana.....	217
BAB 5: PENUTUP	220
5.1 Simpulan.....	220
5.2 Saran.....	221
DAFTAR PUSTAKA	222
LAMPIRAN.....	225

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Peralatan yang digunakan	33
Gambar 3.2 Komik dan game sebagai inspirasi gambar.....	39
Gambar 3.3 Sketsa <i>sequence</i> 13.....	42
Gambar 3.4 Hasil pewarnaan <i>sequence</i> 13	43
Gambar 3.5 Hasil <i>layout sequence</i> 13.....	43
Gambar 3.6 Bagan Proses Berkarya.....	46
Gambar 4.1 Cover depan dan belakang buku cerita Mahakisah Ramayana	49
Gambar 4.2 Proses pewarnaan ilustrasi <i>cover</i> depan.....	54
Gambar 4.3 Proses <i>layout cover</i> belakang.	54
Gambar 4.4 Halaman pembuka buku cerita Mahakisah Ramayana.....	58
Gambar 4.5 Halaman <i>prolog</i> buku cerita Mahakisah Ramayana	59
Gambar 4.6 Proses <i>layout</i> halaman pembuka.....	62
Gambar 4.7 Halaman Pengenalan tokoh 1 buku cerita Mahakisah Ramayana	64
Gambar 4.8 Halaman Pengenalan tokoh 2 buku cerita Mahakisah Ramayana	65
Gambar 4.9 Halaman Pengenalan tokoh 3 buku cerita Mahakisah Ramayana	65
Gambar 4.10 <i>Sequence</i> 1	69
Gambar 4.11 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence</i> 1	71
Gambar 4.12 <i>Sequence</i> 2	75
Gambar 4.13 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence</i> 2	77
Gambar 4.14 <i>Sequence</i> 3	80
Gambar 4.15 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence</i> 3	82
Gambar 4.16 <i>Sequence</i> 4	87
Gambar 4.17 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence</i> 4	89

Gambar 4.18 <i>Sequence 5</i>	92
Gambar 4.19 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence 5</i>	94
Gambar 4.20 <i>Sequence 6</i>	99
Gambar 4.21 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence 6</i>	101
Gambar 4.22 <i>Sequence 7</i>	106
Gambar 4.23 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence 7</i>	108
Gambar 4.24 <i>Sequence 8</i>	111
Gambar 4.25 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence 8</i>	114
Gambar 4.26 <i>Sequence 9</i>	118
Gambar 4.27 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence 9</i>	120
Gambar 4.28 <i>Sequence 10</i>	124
Gambar 4.29 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence 10</i>	127
Gambar 4.30 <i>Sequence 11</i>	130
Gambar 4.31 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence 11</i>	132
Gambar 4.32 <i>Sequence 12</i>	136
Gambar 4.33 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence 12</i>	138
Gambar 4.34 <i>Sequence 13</i>	142
Gambar 4.35 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence 13</i>	144
Gambar 4.36 <i>Sequence 14</i>	149
Gambar 4.37 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence 14</i>	151
Gambar 4.38 <i>Sequence 15</i>	155
Gambar 4.39 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence 15</i>	157
Gambar 4.40 <i>Sequence 16</i>	161
Gambar 4.41 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence 16</i>	163
Gambar 4.42 <i>Sequence 17</i>	167

Gambar 4.43 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence</i> 17	170
Gambar 4.44 <i>Sequence</i> 18	174
Gambar 4.45 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence</i> 18	176
Gambar 4.46 <i>Sequence</i> 19	181
Gambar 4.47 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence</i> 19	183
Gambar 4.48 <i>Sequence</i> 20	189
Gambar 4.49 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence</i> 20	191
Gambar 4.50 <i>Sequence</i> 21	196
Gambar 4.51 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence</i> 21	198
Gambar 4.52 <i>Sequence</i> 22	202
Gambar 4.53 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence</i> 22	205
Gambar 4.54 <i>Sequence</i> 23	209
Gambar 4.55 Proses pewarnaan dan <i>layout sequence</i> 23	211
Gambar 4.56 Halaman profil.....	215



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Alasan Pemilihan Tema

Wayang merupakan salah satu warisan peninggalan nenek moyang bangsa Indonesia, yang di dalamnya terkandung berbagai ajaran baik dalam kehidupan. Terdapat bermacam-macam jenis wayang, antara lain wayang kulit, wayang beber, wayang orang dan wayang golek. Cerita wayang memiliki banyak sekali nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan contoh yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Kisah-kisah tauladan yang ada pada tokoh wayang dapat menjadi contoh yang baik. Salah satunya adalah kisah Ramayana.

Ramayana berasal dari bahasa Sanskerta, dari kata *Rama* dan *Ayana* yang berarti "Perjalanan Rama". Ramayana adalah sebuah cerita/kisah kepahlawanan dari India yang ditulis oleh Walmiki dan merupakan bagian penting dari ajaran Hindu kuna. Wiracarita ini terbagi menjadi 7 kanda, yaitu *Balakanda*, *Ayodyakandha*, *Aranyakanda*, *Kishkindhakanda*, *Sudrakanda*, *Yuddhakanda*, *Uttarakanda* (<http://id.wikipedia.org/wiki/Ramayana>). Ramayana bukan hanya cerita biasa, Ramayana berisi ajaran bijak Hindu kuna dan menyajikan kebaikan untuk kesadaran manusia akan pentingnya hidup dalam kebajikan di dunia ini, seperti sifat kasih sayang kepada sesama, tolong menolong, semangat pantang menyerah, kebijaksanaan, kesabaran, kepahlawanan, keberanian dan rela berkorban.

Seiring dengan perjalanan waktu minat terhadap wayang perlahan-lahan berkurang karena perkembangan zaman yang penuh dengan teknologi canggih.

Hal ini bisa dilihat dari sepiunya penonton saat diadakan pertunjukan wayang. Genererasi muda saat ini mulai meninggalkan cerita Ramayana dan lebih menyukai menonton film bioskop dan bermain *video games* atau membaca cergam, komik dan novel. Bahkan saat ini banyak generasi muda sangat mengidolakan tokoh-tokoh superhero luar negeri yang lebih modern dari pada menonton wayang atau bahkan untuk sekadar membaca buku cerita Ramayana. Padahal kalau mereka mau membaca, sebenarnya ceritanya sangat menarik dan memberi inspirasi tentang nilai-nilai kepahlawanan dan kebajikan yang sangat kental di dalamnya. Kurangnya kesadaran masyarakat dan secara khusus generasi muda untuk melestarikan kebudayaan tradisional Indonesia, jika hal ini dibiarkan begitu saja maka lama-kelamaan kebudayaan tersebut akan hilang dan tergeser oleh kemajuan zaman.

Beranjak dari pernyataan di atas perlu adanya suatu media yang dapat mengabadikan dan menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam kisah Ramayana bagi generasi muda melalui visualisasi yang lebih menarik, modern dan bersifat imajinatif sehingga mereka tertarik untuk mengenal lebih jauh tokoh-tokoh dalam cerita pewayangan dan kisah-kisah yang ada di dalamnya.

1.2. Alasan Pemilihan Jenis Karya

Karya seni ilustrasi memiliki beragam jenis, buku cerita bergambar merupakan salah satu bagian dari karya seni ilustrasi. Istilah ilustrasi diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate* dan dari bahasa Latin *illustrare* yang berarti membuat terang. Muharrar (2003: 2) mendefinisikan ilustrasi sebagai gambar atau alat bantu yang membuat sesuatu

(seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas, lebih bermanfaat atau menarik, sedangkan dalam arti luas ilustrasi didefinisikan pula sebagai gambar yang bercerita. Sedangkan buku cerita bergambar berisi tentang penggambaran sebuah kejadian atau ide, baik berupa fakta maupun bersifat imajinatif agar mudah dicerna atau dipahami pembaca.

Komunikasi berdasarkan proses penyampaiannya dibedakan menjadi dua yaitu komunikasi secara langsung dan komunikasi tidak langsung. Komunikasi langsung merupakan komunikasi yang terjadi ketika adanya interaksi antara seseorang dengan orang lain yang proses pemberian informasinya diberikan secara langsung melalui dialog tatap muka ataupun melalui perantara media seperti telepon, *handphone*, dan lain sebagainya. Sedangkan komunikasi tidak langsung proses penyampaian informasi terjadi satu arah serta menggunakan media penyalur seperti halnya buku, koran, majalah, dan lain sebagainya.

Buku cerita bergambar dapat menjadi suatu media dalam menyampaikan pesan melalui cerita dengan disertai ilustrasi gambar (Bunata, karpetbiru.multiply.com, 24 Agustus 2013). Buku cerita bergambar merupakan media yang unik, karena menggabungkan unsur-unsur seperti teks dan ilustrasi yang dipadupadankan dalam bentuk yang kreatif sehingga dapat menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan yaitu mudah dipahami. Dalam hal ini ilustrasi lebih mempunyai peran yang dominan, karena dengan ilustrasi yang lebih dominan dapat merangsang pembaca untuk berimajinasi dan turut merasakan apa yang terjadi dalam cerita yang dibaca.

Buku cerita bergambar merupakan salah satu karya seni yang dapat dijadikan sebagai media komunikasi yang kuat karena dalam buku cerita bergambar terdapat ilustrasi yang berkaitan dengan cerita yang ingin disampaikan yang disertai dengan narasi mengenai cerita tersebut, dengan demikian para pembaca dapat dengan mudah menerima informasi atau pesan yang hendak disampaikan melalui buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk pendidikan, sarana untuk *advertising* dan sebagai sarana hiburan, hal tersebut ditunjang dengan bentuknya yang relatif mudah untuk dibawa kemana-mana sehingga informasi yang berada di dalam buku dapat dinikmati di berbagai tempat. Selain sebagai media komunikasi, sebuah buku cerita bergambar juga dapat berfungsi sebagai benda koleksi, karena buku cerita bergambar adalah karya seni yang terdiri dari sampul muka sampai sampul belakang, yang berisi antara teks dan ilustrasi yang dipadupadankan secara baik dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

Memvisualisasikan kisah Ramayana ke dalam buku cerita bergambar dapat menjadi sarana untuk mengabadikan dan menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam kisah Ramayana bagi masyarakat dan secara khusus bagi generasi muda, karena dalam buku cerita bergambar dapat memvisualisasikan cerita Ramayana secara tertulis dan dengan disertai ilustrasi mengenai cerita yang disampaikan.

Ilustrasi dalam buku cerita bergambar mempunyai peranan yang dominan, karena ilustrasi yang hendak diterapkan dalam buku cerita bergambar harus mampu menarik minat para generasi muda untuk membaca buku tersebut.

Beranjak dari hal tersebut ilustrasi dalam buku cerita bergambar divisualisasikan dengan menggunakan pendekatan realistik, dengan penggambaran tokoh-tokoh yang ada dalam kisah Ramayana dengan proporsi yang ideal dan mengacu pada ciri-ciri khusus yang dimiliki tokoh tersebut, seperti aksesoris yang dipakai tokoh, mulai dari mahkota, pakaian, senjata sampai bentuk fisik. Ilustrasi juga memvisualisasikan suasana dan keadaan yang terjadi dalam cerita sehingga memberikan informasi yang akurat dari teks narasi yang nantinya akan mengisi buku, selain itu juga diberikan penambahan berbagai efek visual untuk mendapatkan ilustrasi yang dapat merangsang pembaca untuk berimajinasi dan menikmati suasana dalam buku cerita bergambar tersebut, dan menarik minat generasi muda untuk mempelajari lebih dalam tentang kisah Ramayana.

1.3. Tujuan Pembuatan Proyek Studi

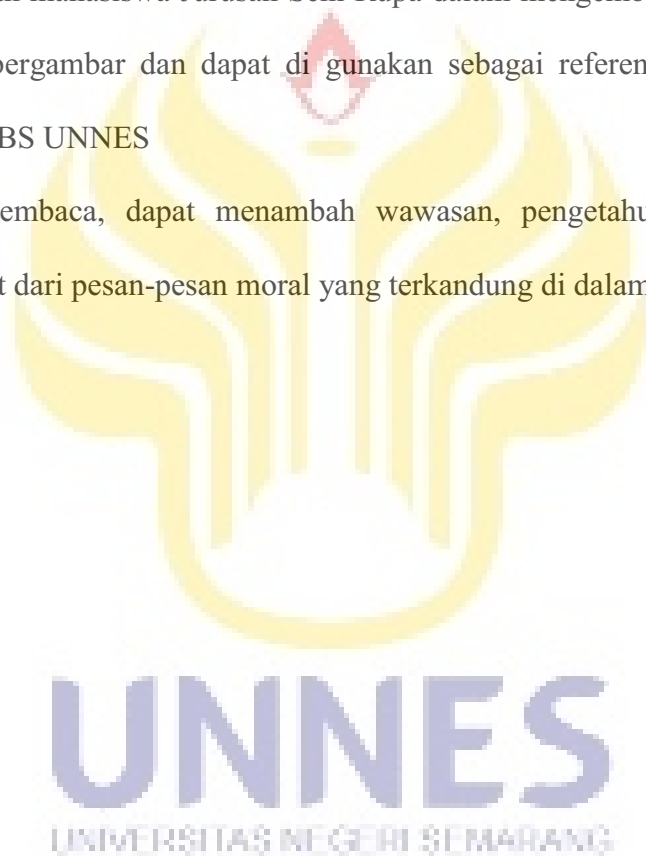
Proyek studi ini bertujuan menghasilkan rancangan (*dummy*) buku cerita bergambar kisah Ramayana yang berfungsi sebagai media penyampai pesan moral bagi generasi muda.

1.4. Manfaat Pembuatan Proyek Studi

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam pembuatan karya “Perancangan Buku Cerita Bergambar Ramayana Sebagai Media Penyampai Pesan Moral Bagi Generasi Muda ” antara lain:

1. Bagi penulis, dapat digunakan sebagai dokumentasi dalam perjalanan kreatifnya dan berguna sebagai acuan dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi penulis dalam pembuatan karya ilustrasi di kemudian hari.

2. Bagi para desainer/ilustrator, dapat menambah referensi atau ide dalam karyanya yang nantinya dapat dinikmati oleh masyarakat pada umumnya. Bentuk referensi dapat berupa ide maupun visualisasi karya ilustrasi yang dibuat oleh penulis.
3. Bagi lembaga akademik, karya ini dapat digunakan sebagai penambah wawasan mahasiswa Jurusan Seni Rupa dalam mengembangkan karya buku cerita bergambar dan dapat di gunakan sebagai referensi di Jurusan Seni Rupa FBS UNNES
4. Bagi pembaca, dapat menambah wawasan, pengetahuan dan mendapat manfaat dari pesan-pesan moral yang terkandung di dalamnya.



BAB 2

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1. Tinjauan Buku Cerita Bergambar

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia, kata cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya sesuatu hal, karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman atau penderitaan orang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, cerita adalah: (1) tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dan sebagainya), (2) karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan orang, kejadian dan sebagainya (baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka), (3) lakon yang diwujudkan atau dipertunjukkan dalam gambar hidup (sandiwara, wayang, dan sebagainya), (4) omong kosong, dongengan yang tidak benar (<http://kbbi.web.id/> 23 September 2013). Filyama mengemukakan bahwa cerita adalah rangkaian peristiwa yang disampaikan, baik berasal dari kejadian nyata maupun tidak nyata (filyama, <http://jakafilyamma.blogspot.com>, 23 September 2013).

Gambar adalah kombinasi antara titik, garis, bidang, dan warna untuk menciptakan suatu imitasi dari suatu obyek, biasanya obyek fisik atau manusia (<http://id.wikipedia.org/wiki/Gambar>, 23 September 2013). Pearsall (dalam Mujiyono dan Syakir, 2007:4) memberi batasan gambar berasal dari istilah bahasa Inggris *drawing* yang jika diterjemahkan adalah seni menghadirkan obyek atau bentuk dengan garis dan bayangan.

Wallschlaeger dan Snyder (dalam Mujiyono dan Syakir, 2007:4) berpendapat bahwa gambar adalah proses visual untuk menggambarkan atau

menghadirkan figur dan bentuk pada sebuah permukaan dengan menggunakan pensil, pen atau tinta untuk menghasilkan titik, garis, nada warna, tekstur, dan lain sebagainya sehingga mampu memperjelas bentuk *image*.

Cerita bergambar, dalam Wikipedia adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita (<http://id.wikipedia.org/wiki/cergam>). Cerita bergambar adalah perpaduan gambar dan teks yang berbaur menjadi satu kesatuan yang mengandung keindahan dan cerita yang bermakna, menggabungkan tekstualitas dan visualitas yang berbentuk sastra garis tekstual yang visualisasi ilusif (Widodo, 2013: 4). Hal tersebut berarti cerita bergambar ialah sebuah narasi cerita yang berupa teks dan mempunyai alur secara urut yang dipadupadankan dengan visualisasi ilustrasi yang berkaitan dengan cerita tersebut, dan bersifat dua dimensi.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa cerita bergambar adalah karangan mengenai kisah pengalaman atau peristiwa nyata atau fiktif yang divisualisasikan dengan gambar-gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah rangkaian cerita.

Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman (<http://id.wikipedia.org/wiki/buku>). Buku merupakan suatu media dalam menyampaikan informasi dan pesan (<http://karpetbiru.multiply.com>, 24 Agustus 2013). Islami (2010:7-9) mengemukakan bahwa buku cerita bergambar merupakan media yang unik,

karena menggabungkan unsur-unsur seperti teks dan gambar yang dipadupadankan dalam bentuk yang kreatif sehingga dapat menarik perhatian. Buku cerita bergambar merupakan sebuah kesatuan cerita yang disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi cerita tersebut (Pratama, 2012:33).

Dari pengertian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa buku cerita bergambar adalah sebuah cerita berbentuk buku terdapat gambar sebagai perwakilan cerita yang saling berkaitan. Selain ada gambar dalam buku cerita tersebut juga terdapat narasi yang menjelaskan tentang waktu, tempat, dan situasi yang mewakili cerita yang ditampilkan oleh gambar di atasnya. Buku cerita bergambar merupakan perpaduan karya visual dan verbal dalam satu kesatuan komposisi.

2.1.1. Fungsi Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar merupakan salah satu karya seni ilustrasi yang dapat dijadikan sebagai media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi yang bisa dimanfaatkan dari buku cerita bergambar antara lain untuk pendidikan, untuk *advertising* dan sebagai sarana hiburan. Berikut ini adalah fungsi buku cerita bergambar menurut Islami (2010:7) :

1. Pendidikan

Buku cerita bergambar untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas.

2. *Advertising*

Buku cerita bergambar sebagai media *advertising*. Maskot suatu produk dapat dijadikan tokoh utama dengan sifat-sifat sesuai dengan citra yang diinginkan produk atau *brand* tersebut. Sementara pembaca membaca cergam, pesan-pesan promosi produk atau *brand* dapat tersampaikan.

3. Hiburan

Buku cerita bergambar sebagai sarana hiburan merupakan jenis yang paling umum dibaca oleh anak-anak dan remaja. Bahkan sebagai hiburan sekalipun. Cergam dapat memiliki muatan yang baik. Nilai-nilai seperti kesetiakawanan, persahabatan, dan pantang menyerah dapat digambarkan secara dramatis dan menggugah hati pembaca.

2.1.2. Jenis-Jenis Buku Cerita Bergambar

Jenis buku cerita bergambar ada berbagai macam. Berikut ini adalah jenis-jenis buku cerita bergambar berdasarkan *genre* (Denise dalam Islami, 2010: 10) :

1. *Anthropomorphic Animal Stories*

Anthropomorphic animal stories adalah cerita realis yang bertokoh utama hewan/binatang atau benda-benda mati. Hewan-hewan diceritakan bisa berbicara, berjalan, berpakaian dan berkelakuan layaknya manusia. Biasanya menyertakan kemampuan/hal-hal magis baik itu dalam porsi sedikit atau bahkan tidak ada, karena hewan atau benda mati digambarkan memiliki karakteristik manusia yang membawakan kemampuan luar biasa. *Setting* cerita bisa nyata maupun fiksi.

2. *Realistic Stories*

Realistic stories menampilkan tokoh-tokoh simpatik yang menimbulkan rasa empati dari anak-anak. Topik yang diangkat sebagian besar berkesan suram, seperti kanker, kematian, homoseksualitas, adopsi dan AIDS. *Setting* dalam cerita bisa *setting* nyata atau historis.

3. *Magic Realism*

Magic realism adalah gabungan dari realita dan imajinasi. Kesan petualangan seakan dimasukkan dalam kegiatan sehari-hari, segalanya mungkin terjadi, seperti seorang anak laki-laki mengambil sebuah crayon ungu dan menciptakan dunia impian yang indah, suatu permainan bisa menjadi nyata, atau sebuah perahu yang membawa seorang anak ke suatu pulau impian.

4. *Traditional Literature*

Traditional literature meliputi dongeng, cerita rakyat, mitos, legenda, cerita tentang monster, cerita pembentukan, *mother goose*, dan *fable*. Cerita ini menampilkan pola-pola bercerita kaya akan bahasa dan elemen-elemen fantasi. *Setting* cerita bisa fiksi dan nyata.

5. *Informational (Nonfiksi)*

Buku cerita bergambar ini merupakan alternatif dari ensiklopedi atau sumber-sumber referensi lainnya. Ilustrasi atau foto yang ditampilkan umumnya menarik perhatian dan menampilkan warna-warna cerah. Ketepatan waktu dan judul memegang peranan penting. Yang

membedakan buku ini dengan buku lain adalah catatan sumber, *bibliografi*, *index* dan table isi.

2.1.3. Unsur-Unsur Pembentuk Buku Cerita Bergambar

Unsur-unsur yang terdapat pada sebuah cerita bergambar menurut Nugroho (2012:5) :

1. Warna

Warna dalam cerita bergambar dapat mengungkapkan subjek secara objektif, pembaca dapat lebih menyadari bentuk fisik suatu objek yang berwarna daripada hitam putih.

2. Efek Visual

Efek visual adalah kesan yang digambarkan untuk menekankan penggambaran emosi, karakter, suasana, dan gerak dari tokoh dalam cerita bergambar.

3. Narasi

Narasi biasanya digunakan untuk menerangkan tentang waktu, tempat, dan situasi.

4. Tokoh

Tokoh adalah pemeran yang terdapat dalam suatu cerita, dalam cerita bergambar tokoh akan menjadi pusat perhatian pembaca cerita karena cerita akan bergulir diseputar tokoh. Ada beberapa macam tokoh :

1) Protagonis

Tokoh yang menjadi sentral cerita, ada dua macam protagonis, yaitu protagonis pemeran utama dan protagonis pemeran pembantu. Hal ini disebabkan seperti halnya manusia dalam kehidupan nyata, seorang tokoh digambarkan mempunyai interaksi dengan orang lain, protagonis pembantu biasanya adalah teman dari pemeran utama.

2) Antagonis

Tokoh yang menjadi rival atau tandingan dari tokoh utama. Tokoh antagonis biasanya menimbulkan konflik bagi pemeran utama dan atau pemeran pembantu, yang kadang kala menjadi sumber cerita.

3) Figuran

Figuran merupakan tokoh-tokoh yang tidak berperan besar, misalnya orang-orang yang berada di sekitar tokoh utama dan di tengah kota. Figuran tidak memberikan sumbangan besar bagi isi cerita, namun tetap ada untuk mendukung suasana atau jalan cerita.

5. Efek

Ada dua macam efek, yaitu efek tulisan dan efek gambar :

1) Efek tulisan

Efek tulisan yaitu efek yang ditampilkan dalam bentuk tulisan yang menyatakan bunyi-bunyi tertentu. Menggunakan berbagai macam jenis huruf untuk menyesuaikan tulisan dengan bunyi yang diwakili.

2) Efek gambar

Efek gambar yaitu efek yang diaplikasikan dalam gambar untuk penyampaian cerita. Efek ini dikenakan pada tokoh atau pada latar belakang. Walaupun gambar sama, efek yang berbeda dapat menghasilkan suasana yang berbeda.

6. Latar Belakang

Latar belakang berkaitan erat dengan tema cerita. Latar belakang harus mampu menggambarkan suasana atau keadaan di sekitar tokoh sekaligus mendukung cerita.

2.1.4. Unsur Rupa dan Prinsip Pengorganisasian dalam Karya Buku Cerita Bergambar

2.1.4.1. Unsur-Unsur Rupa dalam Karya Buku Cerita Bergambar

Adapun dalam membuat buku cerita bergambar memerlukan unsur-unsur rupa yang menunjang dalam visualisasi buku cerita bergambar yang harus diperhatikan saat pembuatan. Unsur-unsur rupa itu meliputi:

1. Titik

Titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut dan tanpa arah (Sanyoto, 2009:9). Ciri utama sebuah titik ialah ukurannya kecil, dan rautnya sederhana. Raut titik atau ciri khas titik tergantung alat penyentuh yang digunakan, atau tergantung bentuk benda yang dibayangkan sebagai titik. Paling umum adalah titik rautnya bundar sederhana tanpa arah dan tanpa dimensi.

2. Garis

Sunaryo (2002:7) mengemukakan bahwa sebagai unsur visual, garis memiliki pengertian (1) tanda atau markah yang memanjang yang membekas pada suatu permukaan dan mempunyai arah, (2) batas suatu bidang atau permukaan, bentuk atau warna, (3) sifat atau kualitas yang melekat pada obyek lanjar/memanjang.

3. Bidang

Bidang adalah suatu bentuk raut pipih, datar sejajar dengan dimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan. Bidang dapat diartikan sebagai bentuk yang menempati ruang, dan bentuk bidang sebagai ruangnya sendiri disebut ruang dwimatra (Sanyoto, 2009:117).

4. Ruang

Ruang adalah suatu bentuk yang memiliki tiga dimensi, yakni panjang, lebar dan tebal, yang merupakan bentuk wungkul yang bisa diraba (Sanyoto, 2009:127). Sunaryo (2002:21) mengemukakan bahwa dalam desain dwimatra atau bentuk dua dimensi ruang bersifat maya, karena itu disebut ruang maya. Ruang maya dapat bersifat pipih, datar dan rata, atau seolah jeluk, berkesan trimatra, terdapat kesan jauh dan dekat, yang lazim disebut kedalaman (*depth*). Kedalaman merupakan ruang ilusif, bukan ruang nyata, sebagaimana ruang yang kita rasakan dalam cermin.

5. Tekstur

Tekstur ialah sifat permukaan. Sifat permukaan dapat halus, polos, kasar, licin, berkerut, lunak, keras, dan sebagainya (Sunaryo, 2002:17). Secara tampilan, tekstur dibagi menjadi tekstur nyata dan tekstur semu.

6. Warna

Warna ialah kualitas rupa yang dapat membedakan kedua obyek atau bentuk yang identik raut, ukuran, dan nilai gelap terangnya. Warna berkaitan langsung dengan perasaan dan emosi, karena itu warna menjadi unsur penting dalam ungkapan seni rupa dan desain (Sunaryo, 2002:12).

Menurut kejadiannya, warna dibagi menjadi dua, yaitu warna additive dan subtractive. *Additive* adalah warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum, sedangkan warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari pigmen. Warna pokok *additive* ialah merah, hijau, biru, dalam komputer disebut warna RGB. Warna pokok *subtractive* menurut teori adalah sian (*cyan*), magenta, dan kuning (*yellow*), dalam komputer disebut warna model CMY (Sanyoto, 2009:16).

7. Gelap Terang

Unsur gelap terang juga disebut nada/unsur cahaya. Unsur gelap terang dimanfaatkan untuk memperkuat bentuk atau kesan tiga dimensi, mengiluskan atau kesan kedalaman ruang, jauh dan dekat, menciptakan kontras atau susunan tertentu.

2.1.4.2. Prinsip-Prinsip Pengorganisasian Buku Cerita Bergambar

Untuk mewujudkan suatu karya seni yang memiliki nilai estetis maka ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan termasuk dalam pembuatan sebuah karya ilustrasi buku cerita bergambar. Pada dasarnya prinsip-prinsip tersebut memiliki keterkaitan dan saling melengkapi antara yang satu dengan yang lain. Prinsip-prinsip tersebut sebagai berikut:

1. Kesatuan/*Unity*

Kesatuan (*unity*) merupakan prinsip pengorganisasian unsur rupa yang paling mendasar. Tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip desain yang lain, seperti keseimbangan, kesebandingan, irama, dan lainnya adalah untuk mewujudkan kesatuan yang padu atau kesetuhan (Sunaryo, 2002:31).

2. Keserasian/*Harmony*

Keserasian (*harmony*) merupakan unsur rupa/desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu sama lain, serta terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan. Susunan yang harmonis menunjukkan adanya keserasian dalam raut dan garis, ukuran warna-warna, dan tekstur (Sunaryo, 2002:32).

3. Irama/*Rhythm*

Irama (*rhythm*) merupakan pengaturan unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-

bagiannya. Perulangan yang teratur itu dapat mengenai jarak bagian-bagian, raut, warna, ukuran, dan arah yang ditata (Sunaryo, 2002:35).

4. Dominasi

Dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan. Dengan peran yang menonjol pada bagian itu maka menjadi pusat perhatian (*center of interest*) dan merupakan tekanan (*emphasis*), karena itu menjadi bagian yang penting dan yang diutamakan (Sunaryo, 2002:36).

5. Keseimbangan/*Balance*

Dalam Sunaryo (2002: 40) dijelaskan bahwa keseimbangan merupakan prinsip desain berkaitan dengan pengaturan 'bobot' akibat 'gaya berat' dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga dalam keadaan seimbang. Tidak adanya keseimbangan dalam suatu komposisi, akan membuat perasaan tidak tenang dan keutuhan komposisi akan terganggu, begitu pula sebaliknya. Terdapat bentuk keseimbangan dengan cara pengaturan berat ringannya serta letak bagian-bagiannya; (1) keseimbangan setangkup (*symmetrical balance*), diperoleh bila bagian belahan kiri dan kanan suatu susunan terdapat kesamaan atau kemiripan wujud, ukuran, dan jarak penempatan, (2) keseimbangan senjang (*asymmetrical balance*), memiliki bagian yang tidak sama antara belahan kiri dan kanan, tetapi tetap dalam keadaan yang tidak berat sebelah, (3) keseimbangan memancar (*radial balance*), bentuk

keseimbangan yang diperoleh melalui penempatan bagian-bagian di sekitar pusat sumbu gaya berat.

6. Kesebandingan/*proportion*

Kesebandingan (*propotion*), berarti hubungan antar bagian atau antara bagian terhadap keseluruhannya. pengaturan hubungan yang dimaksud, bertalian dengan ukuran seperti besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian atau tinggi rendahnya bagian. Tujuan pengaturan kesebandingan adalah agar dicapai kesesuaian dan keseimbangan, sehingga diperoleh kesatuan yang memuaskan (Sunaryo, 2002:40-41).

2.2. Kisah Ramayana

2.2.1. Ramayana

Cerita Ramayana adalah cerita kepahlawanan yang biasa disebut dengan *epos* atau *wiracarita*. *Wiracarita* Ramayana berasal dari kebudayaan Hindu yang sarat dengan ajaran agama. Ramayana disusun dari 200 SM hingga 200 M. Ramayana adalah sebuah cerita *epos* atau *wiracarita* dari India yang ditulis oleh Walmiki (Valmiki). Ramayana terdiri dari 24.000 sloka (bait) dan terbagi menjadi 7 kanda, yaitu *Balakanda*, *Ayodyakandha*, *Aranyakanda*, *Kishkindhakanda*, *Sudrakanda*, *Yuddhakanda*, *Uttarakanda* (Moehkardi, 2011: 2).

Zoetmulder (1983: 288) mengemukakan bahwa *wiracarita* Ramayana pertama kali muncul di Indonesia ditulis dalam bentuk puisi Jawa kuno. Cucu Janabadra yaitu Yogiswara menterjemahkan kitab Ramayana dalam bahasa Kawi pada tahun 903 Masehi. Terjemahan ini kemudian disebut kitab *Ramayana Kakawin*.

Ramayana Kakawin ada 2 versi, keduanya sama-sama ditulis dalam bahasa Jawa Kuna (Kawi). Versi yang pertama bersumber pada karya sastra India abad 6-7 M. Inti cerita dalam versi yang pertama ini adalah *Ravanavadha* atau kematian Rama. Versi yang kedua disebut *Uttarakandha*, kisahnya sama dengan *Ravanavadha* karena diilhami karya Walmiki, tetapi akhir ceritanya berbeda. Perbedaan yang mencolok diantara dua versi ini adalah pada *Ravanavadha* Rama dan Sinta bertemu kembali dan bahagia, sedangkan pada *uttarakandha*, Rama terpengaruh rakyat yang sangsi dengan kesucian Sinta. Rama mengusir Sinta yang sedang mengandung. Sinta kemudian melahirkan anak kembar yang diberi nama Kusa dan Lawa, sedangkan Sinta akhirnya ditelan bumi.

Menurut Warsito (1976: 94-95) kisah Ramayana didalamnya berisi 7 kanda atau bagian cerita:

1. *Balakanda*.

Bagian ini menceritakan kisah Rama waktu masih kecil. Bagian ini penuh dengan cerita ajaib atau mithe dari kaum Brahmana. Ceritanya hampir seperti kisah Mahabrata.

2. *Ayodyakandha*.

Bagian ini menceritakan keadaan istana Ayodya. Rama dan Sinta berangkat ke hutan untuk hidup dalam pengasingan selama 14 tahun. Ayah Rama meninggal dunia karena kesedihannya. Barata, adik Rama mencoba menghalangi Rama untuk berangkat ke hutan akan tetapi usahanya gagal. Rama menyerahkan sepasang selop kepada Barata sebagai tanda bahwa Barata memerintah istana Ayodya atas perintah Rama.

3. *Aranyakanda.*

Bagian ini menceritakan pengalaman Rama selama perjalanan. Penculikan Sinta oleh Rahwana. Pertempuran Jatayu dengan Rahwana untuk menolong Sinta, tetapi usaha Jatayu gagal.

4. *Kishkindhakanda.*

Bagian ini menceritakan mengenai Sugriwa meminta pertolongan pada Rama untuk mengambil kembali tahta kerajaan dan permaisurinya yang diambil oleh Subali (saudara kembar Sugriwa). Sesudah mengalahkan Subali, Sugriwa berjanji membantu Rama untuk mencari Sinta. Anoman disertai pasukan kera, berangkat mencari Sinta.

5. *Sudrakanda.*

Bagian ini menjelaskan pertemuan Anoman dengan Sinta untuk menyampaikan pesan Rama.

6. *Yuddhakanda.*

Bagian ini berisi cerita pertempuran besar antar Rama dan Rahwana. Wibisana (saudara Rahwana) bersama dengan 4 raksasa berbalik ikut membela Rama. Keberpihakan mereka disebabkan karena Rahwana tidak mau mendengar nasehat mereka.

7. *Uttarakanda*

Bagian ini membicarakan Rama dan Sinta, mereka kembali ke Ayodya. Rakyat Ayodya merasa kurang percaya kepada Sinta yang pernah diculik oleh Rahwana. Rama mengadakan upacara bagi Sinta untuk bakar diri di dalam

hutan Walmiki. Sinta masuk dalam api kurban dan hilang ditelan bumi. Kemudian Rama hidup sebagai pertapa di hutan Walmiki.

2.2.2. Tokoh dalam Kisah Ramayana

Dalam *wiracarita* Ramayana terdapat banyak tokoh yang bermunculan. Berikut dibawah ini merupakan tokoh utama dalam *wiracarita* Ramayana :

1. Rama

Rama adalah putra Raja Ayodhya, Dasharatha. Rama merupakan seorang pangeran yang mempunyai sifat yang baik hati dan selalu melindungi rakyatnya.

2. Sinta

Sinta adalah istri Rama dan putri Raja Janaka. Sinta mempunyai wajah yang cantik. Ia mengikuti suaminya mengembara, dalam perjalanan ia diculik oleh Rahwana. Rama menyelamatkannya dengan mengalahkan Rahwana.

3. Lesmana

Lesmana adalah adik Rama, memilih untuk pergi mengembara dengan Rama dan Sinta.

4. Subali

Subali adalah saudara dari Sugriwa, ia seorang pendeta wanara berdarah putih yang tinggal di puncak gunung Sunyapringga. Ia mempunyai ilmu kesaktian yang bisa membuatnya tidak bisa mati, kesaktian itu bernama Aji Pancasona.

5. Sugriwa

Sugriwa adalah seorang raja kera dan merupakan seekor wanara.

Ia tinggal di kerajaan Kiskenda. Ia adalah teman Rama. Ia membantu Rama memerangi Rahwana untuk menyelamatkan Sinta.

6. Anoman

Anoman adalah putra Batara Bayu dan Anjani, Ia juga merupakan keponakan dari Subali dan Sugriwa. Anoman mempunyai kekuatan yang sangat luar biasa. Ia mempunyai hati yang baik, rela berkorban demi membantu Rama untuk menemukan Sinta.

7. Rahwana

Rahwana adalah raja raksasa dari Kerajaan Alengka, Ia putra sulung Begawan Wisrawa dengan Dewi Sukesi. Rahwana memiliki sifat yang dianggap sebagai lambang angkara murka, serakah dan tamak.

8. Kumbakarna

Kumbakarna adalah adik Rahwana. Kumbakarna merupakan seorang raksasa yang bersifat perwira dan sering menyadarkan perbuatan kakaknya yang salah. Ia memiliki suatu kelemahan, yaitu tidur selama enam bulan, dan selama ia menjalani masa tidur, ia tidak mampu mengerahkan seluruh kekuatannya.

9. Sarpakenaka

Sarpakenaka adalah adik Rahwana. Ia merupakan seorang raksasa wanita, ia tinggal di Yanasthana. Ia dianggap sebagai sumber permusuhan antara Rama dan Rahwana.

2.2.3. Perbentukan Tokoh

Perbentukan tokoh dalam buku cerita Ramayana mengacu pada ciri-ciri khusus yang dimiliki serta mengembangkan sesuai interpretasi penulis. Ciri yang melekat contohnya pada aksesoris yang dipakai tokoh, mulai dari mahkota, pakaian, senjata sampai bentuk fisik yang diubah ke dalam bentuk yang sesuai dengan interpretasi penulis. Bentuk fisik menggunakan proporsi ideal. Bentuk dan ornamen pada aksesoris dibuat dengan gaya modern dengan menggunakan referensi dari game dan komik yang banyak digemari oleh generasi muda. Bentuk fisik tubuh dan aksesoris tersebut diterapkan agar dapat menarik minat generasi muda terhadap buku cerita Ramayana. Pada bagian-bagian tertentu terdapat motif batik tradisional. Penggunaan motif tersebut agar kesan tradisional tetap terjaga.

2.2.4. Sinopsis Kisah Ramayana

Sinopsis kisah Ramayana berdasarkan buku Ramayana karya Sunardi D.M. (Sunardi, 1992) dikisahkan di kerajaan Mantili yang dipimpin Prabu Janaka sedang berlangsung sayembara, yaitu sayembara mengangkat dan menarik Gandewa raksasa dan siapa saja yang dapat mengangkat dan menarik Gandewa raksasa tersebut akan dijodohkan dengan putri Prabu Janaka yang bernama Sinta. Banyak raja dan kesatria yang mengikuti sayembara tersebut, namun semuanya gagal, hingga akhirnya Rama yang merupakan putra dari

Prabu Dasarata berhasil mengangkat dan menarik Gandewa raksasa dan memenangkan sayembara tersebut. Setelah sayembara tersebut berakhir Rama dan Sinta menikah.

Pada suatu hari Prabu Dasarata yang merasa diri sudah puas memegang tahta kerajaan Ayodya bermaksud ingin menyerahkan kekuasaannya kepada Rama. Rama dianggap mampu menerima tugas berat tersebut. Hingga akhirnya tiba waktu dimana Rama diangkat menjadi raja Ayodya dan Prabu Dasarata menjadi bagawan. Mendengar berita tersebut Dewi Kekayi marah, karena Prabu Dasarata pernah berjanji kepada Dewi Kekayi bahwa yang akan menjadi adalah Raden Barata. Dewi Kekayi juga meminta agar Rama meninggalkan istana dan masuk ke hutan. Mendengar ini Prabu Dasarata tertegun, ia tidak menolak dan memenuhi semua permintaan Dewi Kekayi, begitu juga Rama, ia memenuhi apa yang diperintahkan ayahnya padanya untuk meninggalkan istana dan masuk ke hutan.

Rama dan Sinta disertai Lesmana adiknya, pergi meninggalkan istana dan masuk ke hutan, Rama, Sinta dan Lesmana menjalani aktivitas sehari-hari di hutan Dandaka. Pada suatu saat Rama, Sinta dan Lesmana berjalan-jalan di hutan Dandaka dan tiba-tiba mereka bertemu dengan Sarpakenaka. Sarpakenaka merupakan adik dari Prabu Rahwana. Sarpakenaka mencoba menggoda Rama dan Lesmana namun justru Lesmana marah dan memotong hidung Sarpakenaka, setelah kejadian tersebut Sarpakenaka melaporkan kejadian tersebut kepada Rahwana. Sehingga membuat Rahwana berniat untuk membalas dendam.

Rahwana menyiapkan siasat untuk membalas dendam, Rahwana mengintai mereka bertiga, khususnya Sinta. Rahwana ingin menculik Sinta untuk dibawa ke istananya dan dijadikan istri, dengan siasatnya Rahwana mengubah seorang bawahanya bernama Marica menjadi kijang kencana. Dengan tujuan memancing Rama pergi memburu kijang itu.

Setelah melihat kijang tersebut, Sinta meminta Rama untuk menangkapnya. Rama berusaha mengejar kijang seorang diri. Karena sudah ditinggal cukup lama berburu, Sinta mulai mencemaskan Rama, maka meminta Lesmana untuk mencarinya. Sebelum meninggalkan Sinta seorang diri Lesmana tidak lupa membuat lingkaran perlindungan untuk menjaga keselamatan Sinta. Setelah kepergian Lesmana, Rahwana mulai beraksi untuk menculik Sinta dengan berubah menjadi kakek tua, dan pada akhirnya ia berhasil mengelabui dan menculik Sinta. Selanjutnya Sinta dibawa pergi ke negeri Alengka.

Saat dalam perjalanan menuju Alengka, Rahwana dihadang oleh Jatayu yang ingin menyelamatkan Sinta. Kemudian terjadi pertempuran dengan Rahwana, namun dalam pertempuran itu Jatayu kalah. Rama bertemu Dengan Lesmana dan kembali ketempat semula, namun Sinta sudah tidak ada di tempat.

Saat mencari Sinta, Rama dan Lesmana bertemu dengan Jatayu yang terluka parah, dan Jatayu menceritakan bahwa Rahwana yang menculik Sinta. Setelah itu mereka berdua pergi ke Alengka. Saat itu di ditempat lain Sugriwa sedang bersemedi di gunung Reksamuka untuk mempersiapkan diri melawan Subali. Ketika sedang bersemedi Sugriwa mendengar suara yang menyuruhnya untuk menjemput Rama dan Lesmana, karena mereka yang akan membantunya

mengalahkan Subali. Mendengar suara tersebut Sugriwa segera memerintahkan Anoman untuk berangkat menjemput Rama dan Lesmana. Tidak membutuhkan waktu lama bagi Anoman untuk menemukan keberadaan Rama dan Lesmana. Anoman mengajak Rama dan Lesmana untuk menemui pamannya yang bernama Sugriwa. Rama dan Lesmana bertemu dengan Sugriwa, lantas Sugriwa menceritakan kegelisahan yang dihadapinya. Setelah menceritakan kegelisahannya Sugriwa dan Rama berangkat menuju Guakiskenda untuk bertarung melawan Subali. Terjadi pertarungan sengit antara Sugriwa dengan Subali. Sugriwa terdesak dan kemudian Rama membantu dengan melepaskan panahnya ke arah Subali dan akhirnya Subali meninggal dunia. Setelah kejadian Sugriwa, Anoman beserta seluruh pasukannya berjanji untuk membantu Rama menyelamatkan Sinta dan menyerang kerajaan Alengka yang dipimpin Rahwana. Rahwana mengutus pasukannya untuk menghadapi Rama, namun pasukan Rahwana justru mengalami kekalahan. Rahwana mencoba membangunkan adiknya yang bernama Kumbakarna, untuk membantunya. Kumbakarna yang maju ke medan perang dengan rasa terpaksa harus mengalami kekalahan dan gugur. Setelah itu terjadi pertempuran antara Rama dan Rahwana. Pada akhirnya Rahwana berhasil dikalahkan oleh Rama, hingga akhirnya Sinta berhasil diselamatkan.

2.2.5. Pesan Moral yang Terkandung dalam Kisah Ramayana

Nilai menurut kamus besar bahasa Indonesia berarti sifat-sifat yang penting atau berguna bagi kemanusiaan, sedangkan moral memiliki arti ajaran tentang baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban. Dalam *wiracarita* Ramayana terdapat nilai moral yang dapat diperoleh dan patut

dicontoh untuk dijadikan pelajaran. Berikut adalah pesan moral dalam kisah Ramayana yang patut dicontoh, diantaranya :

1. Kesetiaan

Menurut kamus besar bahasa Indonesia kesetiaan adalah berpegang teguh pada janji dan pendirian, keteguhan hati, dan ketaatan dalam persahabatan, dan perhambaan.

2. Kerukunan

Menurut Suseno (2001: 40) kerukunan menuntut agar individu memomorduakan kepentingan pribadi, atau jika perlu, individu harus melepaskan kepentingannya demi kesepakatan bersama, rasa kasih sayang merupakan prasyarat terjalinya kehidupan yang rukun.

3. Gotong Royong

Menurut Suseno (2010: 50) gotong royong dimaksudkan untuk dua macam hal. Pertama untuk saling membantu dan yang kedua untuk melakukan pekerjaan bersama demi kepentingan bersama.

4. Musyawarah

Musyawarah, yaitu proses pengambilan keputusan bersama dengan maksud mencapai keputusan atas penyelesaian masalah, perundingan, perembukan.

5. Perjuangan dan Semangat Pantang Menyerah

Menurut definisi dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, perjuangan memiliki pengertian berusaha sekuat tenaga untuk sesuatu, berusaha penuh

kesukaran dan bahaya. Sedangkan semangat pantang menyerah atau tidak putus asa berarti terus berjuang meskipun menghadapi berbagai rintangan.

6. Kebijakan

Kebijakan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti selalu menggunakan akal budinya (pengalaman dan pengetahuannya), arif, tajam pikiran, pandai dan hati-hati (cermat, teliti, dsb.) apabila menghadapi kesulitan.

7. Kesabaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kesabaran berarti tahan menghadapi cobaan (tidak lekas marah, tidak lekas putus asa, tidak lekas patah hati).

8. Keberanian

Keberanian berarti mempunyai hati yang mantap dan rasa percaya diri yang besar dalam menghadapi bahaya dan kesulitan.

9. Rela Berkorban

Rela berkorban berarti bersedia mengorbankan dirinya bagi kepentingan orang lain.

2.3. Generasi Muda

2.3.1. Pengertian Generasi Muda

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, generasi adalah: (1) sekalian orang yang kira-kira sama waktu hidupnya; angkatan; turunan; (2) masa orang-orang satu angkatan hidup. Sartono Kartadiharjo mengemukakan bahwa generasi adalah ditinjau dari dimensi waktu, semua yang ada pada lokasi sosial itu dapat

dipandang sebagai generasi (<http://jasapembuatanweb.co.id> diakses pada tanggal 21 Oktober 2013). Generasi menurut Auguste Comte adalah jangka waktu kehidupan sosial manusia yang didasarkan pada dorongan keterikatan pada pokok-pokok pikiran yang asasi (<http://jasapembuatanweb.co.id> diakses pada tanggal 21 Oktober 2013).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia generasi muda adalah: kelompok (golongan, kaum) muda. Dalam <http://jasapembuatanweb.co.id> dituliskan bahwa generasi muda adalah mereka yang berusia 12-15 tahun (remaja) dan 15-30 tahun (pemuda).

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa generasi muda adalah golongan manusia yang berusia 12-30 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan fisik dan non fisik seperti jasmani, emosi, pola pikirannya dan sebagainya.

2.3.2. Karakteristik Generasi Muda

Dalam <http://www.kadnet.org> dituliskan beberapa karakteristik pada generasi muda, antara lain:

1. Karakteristik Mental

Generasi muda terjaga tetapi terpaku pada periode suka berkhayal.

Mereka pada umumnya dapat belajar dengan cepat. Mulai mendapatkan rasa tertarik pada hal-hal yang khusus. mereka berada pada usia dimana dia akan senang sekali bertanya segala sesuatu dan ingin bukti sebelum dia menerimanya. Mereka mempunyai rasa hormat yang besar terhadap “beasiswa” dan sering cenderung untuk mengambil satu jawaban atas

sesuatu yang akan dipegang menjadi bukti bahwa seseorang mempunyai nama besar. Prinsip-prinsipnya sekarang mulai dipertajam, dan mereka benar-benar merencanakan cara untuk mencapainya.

2. Karakteristik Fisik

Keadaan kesehatan bagus, dan terjadi perkembangan fisik sangat cepat dengan nafsu makan yang kuat menyertai masa pertumbuhan ini. Otot-otot berkembang atau kegagalan koordinasi untuk menjaga tahap perkembangan struktur tulang menyebabkan kecenderungan menuju kejanggalkan atau kekakuan. Organ-organ sex berkembang, membuat perkembangan yang cepat secara biologis.

Hormon-hormon yang baru yang memperkembang insting sexual yang mempengaruhi tingkah laku. Anak wanita lebih tinggi dari anak laki-laki pada usia 12 tahun sampai 13 tahun, benar-benar lebih tinggi pada usia 14 tahun dan mulai berkurang pada usia 15 tahun dan 2 inchi lebih pendek dari laki-kali pada usia 16 tahun. Tinggi dan berat badan mencapai 85% dari usia pada masa dewasa. Otot-otot menjadi berkembang dan mereka suka latihan-latihan kebugaran fisik.

3. Karakteristik Sosial

Usia ini adalah usia yang menunjukkan kesetiaan pada kelompok, dengan satu ketakutan bahwa dirinya berbeda dengan kelompoknya. Remaja mencari persetujuan dari kelompok untuk semua aktivitas. Generasi muda mencari lebih banyak kebebasan secara individu dengan suatu ketajaman batin yang baru menunjukkan kualitas secara pribadi.

Mereka mulai melihat mutu ketajaman batin untuk merasakan nilai hakiki pada kebenaran, iman dan pengorbanan diri.

Mereka penuh dengan ambisi dan membuat rencana untuk masa depan. Pada usia ini juga sering terjadi pergantian suasana hati. Suatu ketika aktivitas ditunjukkan, sementara lain waktu lesu. Di pagi hari, mereka mungkin baik dengan keinginan hati, sementara di siang hari mereka mungkin tamak. Satu jam mereka jadi egois tiba-tiba di lain waktu menjadi penakut.

4. Karakteristik Kerohanian

Ketertarikan pada hal-hal kerohanian berkurang secara drastis pada usia ini tetapi remaja dipengaruhi oleh tingkah laku teman-teman sepergaulannya. Ini adalah usia dimana cita-cita untuk pekerjaan seumur hidup sering akan ditentukan. Akan ada kurangnya kecenderungan dalam usia ini untuk menyatakan perasaannya pada hal-hal yang bersifat rohani atau keyakinannya. Sering terjadi pertentangan dengan suara hati

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Proyek Studi ini menghasilkan sebuah rancangan *dummy* buku cerita bergambar “Mahakisah Ramayana” dan menyampaikan pesan moral yang terdapat dalam kisah Ramayana bagi generasi muda. Untuk menghasilkan karya buku yang artistik dan informatif sebagai media penyampai pesan moral bagi generasi muda, dalam pembuatan keseluruhan karya ini harus memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain, antara lain elemen visual yang dominan berupa ilustrasi yang merupakan salah satu elemen yang penting. Sebagai elemen visual, gambar ilustrasi menjadi fokus utama dalam pembuatan buku. Selain gambar ilustrasi juga didampingi unsur teks narasi guna memberikan informasi mengenai alur cerita. Gambar ilustrasi dan teks narasi kemudian diaplikasikan ke dalam layout buku cerita bergambar ini berdasarkan prinsip-prinsip desain. Dalam pembuatan karya ini menggunakan bantuan *software* Adobe Phothosop CS6. Diharapkan nantinya penyebaran karya ini akan semakin luas sehingga para generasi muda dapat menambah wawasan, pengetahuan dan mendapat manfaat dari pesan-pesan luhur yang terkandung di dalam kisah Ramayan

5.2 Saran

Sasaran utama dari diciptakannya buku cerita bergambar ini adalah generasi muda, dengan harapan bahwa dengan adanya buku cerita ini dapat menarik minat generasi muda untuk mempelajari lebih dalam mengenai kisah Ramayana. Dengan adanya proyek studi ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi akademisi UNNES dalam bidang ilustrasi pada khususnya. Bagi ilustrator harus memperhatikan alokasi waktu penciptaan karya sehingga karya dapat selesai tepat waktu dengan hasil yang maksimal. Selain itu, melalui karya ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan motivasi kepada ilustrator lain untuk menciptakan karya dalam bentuk buku cerita dengan pemilihan tema yang berbeda dan lebih kreatif serta bervariasi lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Islami, Maulid Alam. 2010. *Perancangan Cergam Memecah Matahari*. Laporan Pengantar Proyek Tugas Akhir Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain. Universitas Komputer Indonesia.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Marhendra, Suluh. 2010. *.pengertian-ilustrasi gambar*. [http://5mart consulting bandung.blogspot.com/2010/10/pengertian-ilustrasigambar.html](http://5martconsultingbandung.blogspot.com/2010/10/pengertian-ilustrasigambar.html), Mei 2011 (diakses pada tanggal 24 agustus 2013)
- Muharrar, Syakir. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi*. Paparan Bahan Ajar. Jurusan Seni Rupa dan Desain Universitas Negeri Semarang.
- Mujiono dan Syakir. 2003. *Gambar 1*. Paparan Bahan Ajar. Jurusan Seni Rupa dan Desain Universitas Negeri Semarang.
- Moehkardi. 2011. *Sendratari Ramayana Prambanan Seni dan Sejarahnya*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Nugroho, Indra Yulianto Catur. 2012. *Perancangan Buku Cerita Bergambar Dewa Ruci Sebagai Media Edukasi Bagi Anak-Anak*. Laporan Pengantar Proyek Tugas Akhir Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa. Universitas Sebelas Maret.

Pratama, Febrian Eriyanto Aji. 2012. *Perancangan Buku Cerita Bergambar Pilt Monster Yang Tak Menyeramkan*. Laporan Pengantar Proyek Tugas Akhir Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa. Universitas Sebelas Maret

Rahman, 2010. *Ilustrasi*.http://bangrahaman.blogspot.com/2010/01/blog-_14.html

(diakses pada tanggal 24 agustus 2013)

Rustan, Suriyanto. 2010. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.

Sachari, Agus dan Yan Yan Sunarya. 2000. *Tinjauan Desain*. Bandung: Penerbit ITB.

Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. *Nirmana Dasar-Dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

Sunardi.1992. *Ramayana*. Jakarta: Balai Pustaka.

Sunaryo, Aryo. 1993. *Desain Dasar 1*. Hand Out. Tidak dipublikasikan.

Sunaryo, Aryo. 2002. *Nirmana I*. Semarang: Unnes.

Suseno, Frans Magnis.1984. *Etika Jawa Sebuah Analisa Filsafati Kebijakanaan Hidup Jawa*. Jakarta: Gramedia.

Suyanto, Mohammad. 2004. *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*, Yogyakarta: Andi Yogyakarta.

Warsito, Wojo. 1953. *Sejarah Kebudayaan Indonesia 1*. Jakarta: Siliwangi.

Widodo, Muhamad Tri. 2013. *Perancangan Cerita Bergambar Ingat 3B Bukan Batuk Biasa Sebagai Media Pencegahan Penyakit TBC*. Laporan Pengantar Proyek Tugas Akhir Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa. Universitas Sebelas Maret.

Zoetmulder, P.J. 1983. *Kalawangan Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang*. Yogyakarta: Djambatan.

<http://id.wikipedia.org/wiki/Ramayana> (diakses pada tanggal 23 Juni 2013)

<http://id.wikipedia.org/wiki/Buku> (diakses pada tanggal 24 agustus 2013)

<http://jakafilyamma.blogspot.com/2012/07/pengertian-cerita-dongeng-dan-metode.html> (diakses pada tanggal 23 september 2013)

<http://jasapembuatanweb.co.id/artikel-ilmiah/pengertian-generasi-muda> (diakses pada tanggal 21 oktober2013)

[http://www.kadnet.org/web/index.php?option=com_content &view=article&id=483:karakteristik-remaja-dan-pemuda&catid=87:muda-mudi&Itemid=92](http://www.kadnet.org/web/index.php?option=com_content&view=article&id=483:karakteristik-remaja-dan-pemuda&catid=87:muda-mudi&Itemid=92) (diakses pada tanggal 21 oktober 2013).

(<http://karpetbiru.multiplay.com/journal/item/20/Tutorial> (diakses pada tanggal 23 Agustus 2013)

