

ABSTRAK

PENG GAMBARAN ULANG KAKAWIN RAMAYANA MENJADI KOMIK UNTUK REMAJA PERKOTAAN

Oleh
Reza Asyer Laoh
NRP 0864247

Di Indonesia, Kisah Ramayana sudah sering diangkat dalam beberapa hiburan modern, namun upaya-upaya yang ada diteliti belum berhasil terhadap kalangan anak muda perkotaan. Kisah Epos yang sudah menjadi inspirasi dalam pembentukan negara ini berawal dari negara India dan tersebar di beberapa negara di Asia Tenggara seperti Thailand, Kamboja, Vietnam, Laos, dan Filipina. Kisah ini sudah mendarah daging di Indonesia dan kepopulerannya tersisihkan oleh budaya luar.

Maka dari itu, tujuan perancangan ini diharapkan dapat menginspirasi jati diri bangsa Indonesia melalui kisah Ramayana. Manfaatnya melalui kisah Ramayana anak muda perkotaan kuat, dan tidak mudah terombang-ambing dengan imperialism budaya asing.

Media yang digunakan sebagai media utamanya adalah komik strip, dengan dilengkapi media promosi web-ad, dan poster. Melalui perancangan komik strip Ramayana ini, diharapkan kepopuleran karakternya menjadi alasan target untuk ingin mengetahui cerita Ramayana.

Kata kunci :anak muda perkotaan., kisah epos Ramayana, komik strip, Indonesia.

ABSTRACT

KAKAWIN RAMAYANA RE-ILLUSTRATED AS A COMIC STRIP FOR TEENAGE CITIZENS

Submitted by
Reza Asyer Laoh
NRP 0864247

In Indonesia the story of Ramayana has been written and performed in several modern forms of entertainment, but this is proved not to be successful enough for urban youth. This epic, which has inspired the formation of some countries, started in India and it has spread in ASEAN countries such as Thailand, Cambodia, Vietnam, Laos, and the Philippines. This story has been ingrained in Indonesia but its popularity has been decreasing because of foreign culture.

Consequently, through this design, it is expected that Ramayana epic can become an inspiration of Indonesia's identity. It is also believed that through this Ramayana epic, urban youth can be stronger and more determined in facing the foreign culture imperialism.

The main media used is a comic strip and supported by web-ad and a poster. Through this design, it is expected that the popularity of its characters can become the main reason for knowing Ramayana epic more.

Keywords: urban youth, Ramayana epic, comic strip, Indonesia

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I: PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	3
1.2.1 Permasalahan.....	3
1.2.2 Ruang Lingkup.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan data.....	4
1.5 Skema Perancangan.....	5
BAB II: LANDASAN TEORI	6
2.1 Sejarah Indonesia Kuno.....	6
2.2 Sequential Art.....	7
2.2.1 Definisi Sequential Art.	7
2.2.2 Jenis Sequential Art.....	8
2.2.3 Kegunaan, Ciri Khas, dan Keunggulan Sequential Art.....	8
2.2.4 Perkembangan Sequential Art.....	8
2.2.5 Sequential Art khas Indonesia.....	8
2.3 Buku.....	9
2.3.1 Anatomi Buku.....	9
2.3.2 Jenis Buku.....	9
2.4 Komik	13

2.4.1	Jenis-jenis Komik.....	13
2.4.2	Ciri-ciri Komik.....	17
BAB III: DATA DAN ANALISIS MASALAH.....		18
3.1	Data dan Fakta.....	18
3.1.1	Komikoo.com	18
3.1.2	Ramayana	18
3.1.2.1	Ramayana Sebagai Dogma Ajaran Hindu	19
3.1.2.2	Sejarah Penyebaran Ramayana di Indonesia	20
3.1.2.3	Garis Besar Kisah Ramayana	23
3.1.2.4	Pembabakan Kisah Ramayana	26
3.1.2.5	Prasasti/Hasil Karya Seni Ramayana di Indonesia	28
3.1.2.6	Kisah yang Diangkat	30
3.1.3	Wawancara	31
3.1.4	Tinjauan Terhadap Persoalan/Projek Sejenis	33
3.1.4.1	Grand Legend	33
3.1.4.2	Ramayan	34
3.1.4.3	18 Days	35
3.1.4.4	Dread Out	36
3.1.5	Analisis STP	36
3.1.6	Analisis SWOT	37
3.1.6.1	Analisis SWOT Untuk Kisah Ramayana	37
3.1.6.2	Analisis SWOT Untuk Penyajian Melalui Komik Strip	38
BAB IV: PEMECAHAN MASALAH		39
4.1	Konsep Komunikasi	39
4.2	Konsep Kreatif	39
4.2.1	Konsep Penceritaan	39
4.2.2	Konsep Latar dan Properti	40
4.2.3	Konsep Penokohan	45
4.2.4	Konsep Desain dan Layout	60
4.2.5	Konsep Tipografi	60
4.3	Konsep Media	61
4.3.1	Media Utama	61

4.3.2	Media Promosi	61
4.4	Hasil Karya	62
4.4.1	Komik	62
4.4.1.1	Sampul Depan Komik	63
4.4.1.2	Pengantar Komik	65
4.4.1.3	Isi Komik	66
4.4.1.4	Penutup	83
4.4.1.5	Sampul Belakang	84
4.4.2	Wallpaper	85
4.4.3	Web Banner	90
BAB V PENUTUP		91
5.1	Kesimpulan	91
5.2	Saran	91
DAFTAR PUSTAKA		92
DAFTAR LAMPIRAN.....		95
DATA PENULIS.....		101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan.....	5
Gambar 2.1 Relief Ramayana, Candi Prambanan	25
Gambar 3.1 Logo Komikoo.com.....	18
Gambar 3.2 Relief Candi Prambanan	28
Gambar 3.3 Potrait NarasumberAzisa Noor.....	31
Gambar 3.4 Karya Azisa Noor.....	31
Gambar 3.5 Komik Grand Legend, Is Yuniarto.....	33
Gambar 3.6 Komik Ramayan, Deepak Chopra.....	34
Gambar 3.7 Komik 18 Days, Grant Morison	35
Gambar 3.8 Web Banner Dread Out.....	36
Gambar 4.1 Sketsa Latar.....	41
Gambar 4.2 Candi Prambanan	41
Gambar 4.3 Baju Adat Papua	42
Gambar 4.4 Baju Adat Majapahit	43
Gambar 4.5 Baju Adat Prajurit Kabasaran.....	44
Gambar 4.6 Baju Adat Suku Mentawai.....	45
Gambar 4.7 <i>Line-up</i> Karakter	45
Gambar 4.8 Rama	46
Gambar 4.9 Busur Khas Rama.....	47
Gambar 4.10 Prajurit Sriwijaya	48
Gambar 4.11 Baju Adat Baduy.....	48
Gambar 4.12 Shinta	49
Gambar 4.13 Pakaian Putri Mataram.....	50
Gambar 4.14 Laksmana.....	51
Gambar 4.15 Baju Perang Singasari.....	52
Gambar 4.16 Jatayu.....	53

Gambar 4.17 Baju Adat Mentawai.....	54
Gambar 4.18 Rahwana.....	55
Gambar 4.19 Baju Adat Minahasa.....	56
Gambar 4.20 Hanuman.....	57
Gambar 4.21 Baju Adat Papua.....	58
Gambar 4.22 Sugriwa.....	59
Gambar 4.23 Huruf <i>Siamese Katsong</i>	60
Gambar 4.24 Huruf <i>Jack's Candlestack</i>	60
Gambar 4.25 Huruf <i>Comic Book</i>	61
Gambar 4.26 Sampul Depan Komik	63
Gambar 4.27 Contoh Thumbnail di Komikoo.com.....	64
Gambar 4.28 Contoh Sampul Komik di Komikoo.com	64
Gambar 4.29 Pengantar Komik.....	65
Gambar 4.30 Komik Halaman Satu	66
Gambar 4.31 Komik Halaman Dua	68
Gambar 4.32 Komik Halaman Tiga	70
Gambar 4.33 Komik Halaman Empat dan Lima	71
Gambar 4.34 Komik Halaman Enam	73
Gambar 4.35 Komik Halaman Tujuh	75
Gambar 4.36 Komik Halaman Delapan	77
Gambar 4.37 Komik Halaman Sembilan	79
Gambar 4.38 Komik Halaman Sepuluh	81
Gambar 4.39 Komik Halaman Sebelas	83
Gambar 4.40 Penutup Komik	85
Gambar 4.41 Sampul Belakang Komik	84
Gambar 4.42 <i>Wallpaper</i> Satu	86
Gambar 4.43 <i>Wallpaper</i> Dua	87
Gambar 4.44 <i>Wallpaper</i> Tiga	88
Gambar 4.45 <i>Wallpaper</i> Empat	89
Gambar 4.46 <i>Web Banner</i>	90

