

## BAB II

### DATA & ANALISA

#### A. Data Objek

##### 1. Epos Ramayana

Ramayana berasal dari bahasa Sanskerta, pada kata *Rama* dan *Ayana* memiliki arti yaitu “Perjalanan Rama”. Beberapa sumber mengatakan bahwa Ramayana berasal dari kata *Rama* yang memiliki arti kebahagiaan; kesenangan; indah; mempesona; memikat, dan *Yana* yang berarti berkelana (Purwaningsih, 2008).



Gambar 2. 1 Ilustrasi Ramayana di Purawisata Amphitheater  
(Sumber : Dokumentasi Penulis )

Ramayana merupakan karya sastra dari India yang di Asia Tenggara dan Indonesia merupakan hal yang familiar di telinga masyarakatnya, masyarakat mengenalnya melalui beberapa media seperti wayang, drama, puisi, dan juga lewat buku bergambar, bahkan drama serinya pernah ditayangkan di pertelevisian. Cerita tersebut nyatanya menarik hati orang Indonesia. Dan bila dilihat dari bukti arkeolog dan sastra kuno, Ramayana telah diketahui dan disukai leluhur kita sejak abad ke-9. Sedangkan di kawasan Asia Tenggara lainnya, seperti Malaysia, Thailand, Kamboja, Laos, dan Burma, Ramayana sudah dikenal sejak masa yang lebih awal, yaitu abad pertama masehi.

India, Negara dimana cerita Ramayana berasal, mempunyai dua karya sastra paling populer, yaitu Ramayana dan Mahabharata. Kedua cerita ini disebar secara meluas lewat sastra tulis maupun lisan dari masa ke masa. Di India, kedua cerita ini bukan hanya dilihat sebagai karya sastra, tapi juga sebagai buku keagamaan karena berisi ajaran-ajaran moral, Ramayana bercerita tentang Rama dan Sinta yang berasal dari kerajaa Kosala di India Utara yang ibukotanya berada di Ayodya, melawan Raja Lanka (sekarang Sri Lanka) bernama Ravana. Sedangkan Mahabharata, yang juga sangat terkenal di Indonesia, menceritakan tentang keluarga Bharata dari kerajaan Hastinapura. Cerita ini berlatar tempat di daerah Madyadesa yang membentang dari Lembah Gangga di timur dan Punjab di barat .

Ramayana ditulis dalam kurun waktu 200 SM hingga 200 M. Yang dikarang oleh Valmiki, dan di Indonesia, dia lebih dikenal sebagai Walmiki. Ramayana tersusun dari 24.000 sloka dan terbagi dalam 7 kanda (jilid), dan di bagian kanda yang pertama dan terakhir terdapat sisipan yang hanya bisa ditemukan disana. Sementara tahap terciptanya Mahabharata sampai ke tahap yang kita ketahui saat ini berlangsung dalam kurun waktu 400 SM sampai 400 M. Tidak pasti siapa yang mengarang cerita ini, Viasya atau Wiasya, yang sering disangkut pautkan dengan Mahabharata, yang mungkin hanya berperan dalam mengumpulkan cerita-ceritanya saja. Sastra ini disusun dalam 10.000 *sloka* (syair dua bait) dan dipecah dalam 18 purwa (jilid). Dalam kisah Mahabharata terdapat kisah tambahan (misal cerita Bhagawad Gita), dalam jilid 6, 12, 13 dan 18.

Jika dilihat dari perspektif sastra, standar penulisan setiap jilid Ramayana relatif serupa karena hanya dikarang oleh satu orang, sedang untuk kisah Mahabharata tidak serupa satu sama lain, penyebabnya karena bukunya ditulis oleh penulis yang berbeda, Ramayana dikenal sebagai karya seni karena dibuat secara idealistis, sedangkan Mahabharata lebih realistik dan lebih dikenal sebagai cerita rakyat. Namun di Indonesia, Ramayana tidak lebih populer dari Mahabharata,

namun Ramayana lebih disukai di Negara Asia Tenggara lainnya (Moehkardi, 2011).

Ramayana merupakan karya seni bernilai sastra tinggi. Valmiki sukses sebagai seorang penulis dalam memvisualisasikan perasaan tulus dan dalam para tokoh-tokohnya yang berdasarkan kehidupan sehari-hari. Dengan kalimat yang indah, dia berhasil menggambarkan sikap bertanggung jawab Rama terhadap Dasharatha, dan juga perasaan cinta yang mendalam seorang ayah pada anaknya. Karena itulah kisah tersebut merasuk ke dalam jiwa dan hati orang India. Bagian yang melukiskan konspirasi dan kelicikan yang berakibat pada Rama yang ditinggalkan selama 14 tahun merupakan bagian yang diyakini paling besar dan paling realistis.

Jika disandingkan dengan Mahabharata, Ramayana lebih populer di Asia Tenggara, kecuali di Bali dan Jawa. Dikalkulasikan Ramayana sudah menyebar di Asia Tenggara sejak abad ke-1, lalu masuk ke Sumatra dan Jawa pada zaman Kerajaan Sriwijaya sekitar abad ke-9. Bukti penemuan artefak Ramayana tertua di Indonesia ditemukan pada komplek Candi Prambanan, yaitu relief pada Candi Brahma dan Candi Siwa. Para arkeolog memperkirakan candi dibangun pada abad ke-9 pada masa pemerintahan Rakai Pikatan. Bukti arkeolog lain yang lebih muda terdapat di Candi Panataran yang dibangun pada abad ke-14 M pada zaman Majapahit. Berbeda dengan artefak Ramayana di Prambanan yang diukir lengkap dari awal hingga akhir, di Candi Panataran, kisah bermula pada cerita Hanuman diutus ke Alengka dan diakhiri dengan pertempuran antar prajurit kera melawan prajurit raksasa (Moehkardi, 2011)

## **2. Sendratari**

Istilah "sendratari" pertama kali diperkenalkan oleh Anjar Asmara, tokoh dalam dunia seni pertunjukan, sastra, dan film. Ia adalah orang pertama yang menerjemahkan kata sendratari ke dalam Seni Dramatari

Indonesia yang populer sampai sekarang dengan singkatan sendratari (Elvandari, 2016).



Gambar 2. 2 Pementasan Sendratari Ramayana  
(Sumber : Dokumentasi Penulis )

Sendratari Ramayana jika ditelaah lewat isi dan temanya termasuk dalam drama tari, lewat fungsinya merupakan tarian pementasan, dari segi bentuk koreografinya merupakan tari konvensional, dan jika dipandang dari jumlah penari termasuk tarian kolosal. (Moehkardi, 2011)

Pementasan dramatari ini tidak menggunakan dialog prosa atau lagu, juga tidak memasukkan narasi dari dalang. Sebaliknya, alur cerita disampaikan melalui gerakan dan ekspresi yang anggun dari para penari itu sendiri. Pendekatan ini bertujuan untuk mempertahankan sifat dasar tari tradisional Jawa, sekaligus melayani penonton kontemporer.

Sendratari Ramayana Prambanan adalah tontonan budaya yang dapat diakses oleh beragam penonton, termasuk mereka yang tidak terbiasa dengan bahasa Jawa. Pertunjukan akbar ini awalnya ditugaskan oleh Departemen Perhubungan Darat, Pos, Telekomunikasi, dan Pariwisata. Ini menampilkan tarian massal dengan lebih dari 475 penari dan 242 pemain, yang semuanya tampil di panggung terbuka besar yang terletak di dalam kompleks Candi Prambanan, juga dikenal sebagai Roro Jonggrang. Terlepas dari asal-usulnya yang modern, tarian ini adalah karya seni yang sesungguhnya.

Meski terbilang baru, namun tari ini tetap tergolong drama Jawa klasik jika ditelaah dari segi koreografi karena mengikuti bentuk dan gaya drama tari klasik Jawa gaya Solo, karena bentuk dan gaya tarinya didasarkan pada drama tari klasik Jawa gaya tunggal. Pengisahannya juga didasarkan pada epos Ramayana, dan kostum yang digunakan hampir identik dengan kostum wayang wong ala Solo, serta musik pengiringnya adalah Slendro dan Pelog yang bernada gamelan (Moehkardi, 2011).

### **3. Sendratari Ramayana**

Lahirnya Sendratari Ramayana awalnya disusun sebagai rencana untuk dieksekusi. Ketetapan MPRS No. 1/MPRS/1960 menggariskan rancangan negara dengan menyatakan bahwa untuk membiayai pembangunan proyek-proyek pemerintah, diperlukan pendanaan dari sektor pariwisata. Salah satu sektor yang dapat memberikan pendanaan ini adalah pariwisata, yang dapat ditingkatkan dengan mengimplementasikan rencana dan proyek untuk merevitalisasinya. Selama ini, Bali dinilai sudah penuh dan tidak mampu lagi menampung wisatawan. Oleh karena itu, Departemen Perhubungan Darat, Telekomunikasi dan Pos Pariwisata yang dipimpin oleh Menteri Mayjen TNI G.P.H. Djatikoesoemo pada tahun 1960, mulai mencari daerah

alternatif di luar Bali yang dapat menarik wisatawan mancanegara dan menjadi *hotspot* pariwisata baru.



Gambar 2. 3 Pementasan Sendratari Ramayana di Candi Prambanan  
(Sumber : <https://www.gemza.my.id/2015/09/enjoying-show-of-sendratari-ramayana-at.html> )

Jawa Tengah adalah tujuan populer untuk proyek pariwisata. Daerah Istimewa Yogyakarta terkenal dengan ciri budayanya yang unik dan banyaknya artefak budaya yang menarik wisatawan. Selama ini, individu mulai mempertimbangkan untuk mengembangkan rencana dan membangun unit untuk mempromosikan pariwisata, seperti pembuatan Ambarukmo Palace Hotel (APH) di dekat candi Prambanan. Candi memiliki kepentingan budaya yang signifikan di Indonesia sebagai tempat wisata, khususnya untuk pengembangan tari. Di sekitar candi dibangun panggung Roro Jonggrang yang berfungsi sebagai tempat pementasan sendratari Ramayana.

Panggung terbuka Roro Jonggrang Prambanan didirikan pada tahun 1961. Asal usul ide untuk membuat pertunjukan drama tari di depan candi Prambanan dapat ditelusuri kembali ke kunjungan Menteri Djatikoesoemo ke Kamboja. Selama pertunjukan Balet *Royale du Cambode* di sekitar candi Angkor Wat Kamboja, dia terinspirasi untuk mengejar ide ini. Kemegahan pertunjukan yang ia saksikan meyakinkannya bahwa pertunjukan serupa di depan candi Prambanan akan sama mengesankannya. Epos Ramayana dipilih sebagai cerita yang

akan dibawakan, karena popularitasnya di seluruh Asia Tenggara. Presiden Soekarno memberikan persetujuannya dan pada bulan April 1960, sebuah panggung terbuka besar dibangun di depan candi Prambanan, Tempat tersebut memiliki kapasitas tempat duduk yang berkisar antara 2000 hingga 3000 orang.

Sendratari Ramayana adalah pertumbuhan budaya dan seni, Ini sangat penting sehingga dengan sendratari Ramayana "Roro Jonggrang", menjadi babak baru dalam kehidupan dan kesenian, khususnya tari dan Kalavitan, telah terbuka, kata seorang seniman Indonesia. Tanggal 25 Mei 1961 merupakan momen bersejarah dalam perkembangan drama tari Indonesia. Dari sini, *performance art* berupa sendratari, sebuah kreasi baru dalam kancah seni pertunjukan Indonesia, dengan media tari dan gamelan untuk menceritakan kisah epos Ramayana (Elvandari, 2016).

#### **a. Pementasan Sendratari Ramayana**

Sendratari Ramayana Prambanan adalah pertunjukan unik yang menggabungkan tarian dan drama dengan sempurna tanpa kata-kata yang diucapkan, berlangsung di dekat Candi Prambanan di Pulau Jawa Indonesia. Candi Prambanan sebagai latar Sendratari Ramayana Prambanan, telah menjadi tuan rumah sendratari ini sejak tahun 1961, dengan tujuan utama menceritakan kisah tokoh-tokoh heroik dalam epos Ramayana, melalui penggunaan gerakan ekspresif alih-alih komunikasi verbal. Pendekatan artistik ini memastikan bahwa cerita tersebut dapat dipahami oleh penonton dari berbagai latar belakang budaya dan bahasa. Narasi Ramayana sendiri berkisah pada petualangan Rama dan Sinta yang mengambil inspirasi dari kisah epos Ramayana. Pengunjung dapat menjelajahi versi ringkas dari cerita yang tergambar di dinding Candi Prambanan, khususnya di Candi Siwa dan Brahma.

Sendratari Ramayana Prambanan biasanya dipentaskan pada hari Selasa, Kamis, dan Sabtu. Lokasi tempat pertunjukan terletak di Jalan Raya Jogja Solo Km 16 Prambanan, Sleman, Yogyakarta. Dan umumnya pementasan berlangsung di sebelah barat kompleks candi Prambanan.

Pementasan Sendratari Ramayana saat itu menjadi sangat terkenal bukan hanya di Indonesia, tapi di ranah mancanegara, yang mana merupakan usaha dari dinas pariwisata saat itu, dan Candi Prambanan pun ikut andil dalam kepopuleran Sendratari Ramayana karena merupakan tempat bersejarah.

Wisatawan yang berkunjung ke Yogyakarta, selain untuk menyambangi keraton dan beberapa tempat wisata disana, mereka juga berkunjung ke Candi Prambanan dan menonton pertunjukan Sendratari Ramayana yang masuk ke dalam kompleks candi, untuk memudahkan wisatawan, umumnya tiket wisata Candi Prambanan dan Sendratari Ramayana dijadikan satu dalam paket wisata.

Ada peningkatan pada jumlah wisatawan yang berkunjung tiap tahun, khususnya di hari libur, oleh karena itu Sendratari Ramayana dijadikan aset salah satu ikon wisata dengan pendapatan yang bisa dibilang lumayan baik, karena akan sangat membantu pendapatan devisa negara, sehingga sangat perlu untuk dijaga dengan baik kesenian budaya Indonesia satu ini.

Sendratari Ramayana pada awalnya dibagi menjadi 6 babak, yaitu pertama Menghilangnya Dewi Sinta, Hanuman Duta, Hanuman Obong, Pembangunan jembatan ke Alengka, Tewasnya Kumbakarna, lalu Api suci Sinta. Pembagian enam babak ini diberlakukan sejak tahun 1961, namun dikarenakan babak 2 dan 4 dirasa kurang menarik dan biasa saja bagi Sebagian besar penonton, maka di tahun 1967, Sendratari Ramayana diringkas menjadi 4 babak yang awalnya 6 babak, dengan rincian babak 1 dan 5 dijadikan 3 babak, dan babak keenam tetap utuh menjadi babak 4.



Awal setiap babak ditandai dengan lantunan lagu sinden yang merdu. Menurut tradisi, pertunjukan Ramayana selalu berlangsung saat bulan purnama. Sebelum memulai pementasan, rombongan delapan penari pria yang berpakaian prajurit Keralon Surakarta memimpin arak-arakan. Tujuh wanita mengikuti para penari, membawa persembahan bersama mereka. Saat iring-iringan tiba di tengah panggung, para penari pria melakukan gerakan tarian yang spektakuler, sedangkan para wanita menempatkan sesajian dan kemenyan di dekat gamelan.

Setelah membawa sesajen, para wanita akan duduk di antara keduanya. Setelah tampil sebagai penabuh gamelan, ada yang tetap tampil sebagai vokalis atau warangga, ada juga yang meninggalkan pentas. Dua presenter kemudian akan muncul dari belakang panggung dan melanjutkan dengan menjelaskan sinopsis cerita dalam bahasa Inggris dan Indonesia, diiringi dengan suara gamelan yang harmonis. Pementasan ini biasanya dimulai pada pukul 19:00 dan berakhir pada pukul 21:00 WIB.

Bagian-bagian dalam pertunjukan Sendratari Ramayana:

1) Episode 1: Hilangnya Sinta

Episode pertama disusun menjadi 3 tahap yang dibagi menjadi 57 bagian tarian, pada tahap pertama menampilkan kerajaan Alengka serta adegan sarpakenaka yang memberikan laporan yang nantinya akan menjadi niat Rahwana bersama Malika untuk menculik Dewi Sinta Tahap kedua menampilkan lakon Rama, Sinta dan Laksmna di area hutan Dandaka.

Dewi Sinta mulai tergoda dengan kijang kencana jelmaan Marica, lalu Rama mencoba memburu kijang, Laksmna juga pergi meninggalkan Sinta sendiri, lalu Rahwana datang menyamar sebagai nenek tua untuk mengelabui Sinta agar mau ikut dengannya. Saat Rahwana menculik Sinta, Jatayu berusaha menolong namun tidak sanggup mengalahkan Rahwana, pada

tahap ketiga menampilkan pertempuran Subali dan Sugriwa dan adegan meninggalnya Subali.

## 2) Episode 2: Hanuman Duta

Dalam episode kedua ini, ada total 7 tahap yang masing-masing dibagi lagi menjadi 71 bagian. Tahap awal menceritakan penjelajahan Gua Kiskenda, tempat Sugriwa, Rama, Lakshmana, dan pasukan yang terdiri dari 4 duta besar yang dipimpin oleh Hanuman, memulai pencarian untuk menemukan Sinta. Tahap kedua menampilkan rombongan Hanuman saat mereka menjadi korban jebakan licik Sayempraba yang mengakibatkan kebutaan sementara. Tahap ketiga berpusat di bagian penyembuhan yang dilakukan Raja Garuda Sempati kepada Hanuman dan teman-temannya, diikuti dengan petunjuk tentang bagaimana melanjutkan perjalanan ke Kerajaan Alengka.

Di tahap keempat, menampilkan adegan Sinta bertemu dengan Rahwana di Taman Argasoka, di mana dia dirayu olehnya. Tahap kelima beralih ke adegan bertemunya Hanuman dengan Dewi Sinta di Argasoka dan pertempuran selanjutnya dengan Indrajit yang berpuncak pada tawa kemenangan Hanuman. Tahap keenam berubah secara dramatis saat Indrajit membawa Hanuman ke hadapan Rahwana yang dengan marah menjatuhkan Hanuman. Wibisana turun tangan, memperingatkan Rahwana agar tidak menganiaya duta besar yang tidak berdaya, dan tindakan tersebut diakhiri dengan pengusiran Wibisana dari Alengka.

Di tahap ketujuh, Hanuman mendapatkan hukuman yaitu dengan dibakar hidup-hidup. Namun Hanuman mencoba untuk mengarahkan api yang membakarnya ke arah gundukan Jerami yang mulai membakar rumah-rumah disana sebagai pengalihan,

setelah itu Hanuman pergi dari Alengka agar bisa memberi laporan ke Rama.

### 3) Episode 3: Gugurnya Kumbakarna

Episode ketiga tersusun dari 4 tahap yang dibagi menjadi 42 bagian. Bagian awal menggambarkan usaha keras Rama bersama pasukan keranya saat mereka bekerja untuk membangun jembatan yang membentang dari India Selatan ke Alengka. Tahap dua berkisah pada kedatangan Anggada di Alengka sebagai seorang utusan. Saat Rahwana hampir mengeksekusi Anggada, Kumbakarna menengahi dan menggagalkan tragedi yang akan datang. Cerita diakhiri dengan pengusiran Kumbakarna.

Pada tahap ketiga digambarkan konflik antara pasukan Alengka dan pasukan kera. Selama pertempuran ini, Indrajit menyebarkan panah Nagapaksa yang berbentuk ular & efektif melumpuhkan pasukan kera. Dalam Sendratari Ramayana Prambanan bagian Nagapaksa digambarkan melalui penampilan lima orang penari wanita yang berpakaian seperti ular. Menanggapi hal itu, Wibisana membalas efek melumpuhkan Nagapaksa dengan menggunakan anak panah Garuda. Adegan anak panah garuda digambarkan oleh sekelompok penari yang berpakaian seperti burung garuda.

Di bagian selanjutnya, terjadi konfrontasi antara Indrajit dan Laksmana. Tahap keempat menggambarkan pertarungan sengit antara Kumbakarna dan Sugriwa. Kewalahan oleh tekanan tersebut, Sugriwa menerima bantuan dari Laksmana, yang akhirnya menyebabkan kematian Kumbakarna di tangan Laksmana, lalu masuk pada bagian saat para bidadari menjemput roh Kumbakarna.

### 4) Episode 4: Api Suci Sinta

Episode keempat tersusun dari 4 tahap yang dibagi menjadi 48 bagian. Tahap pertama menampilkan adegan Dewi Sinta yang digoda oleh Rahwana namun Dewi Sinta berusaha menghindar. Kemudian Rahwana menunjukkan kepala yang menyerupai Rama dan Laksmana untuk membuat Dewi Sinta putus asa.

Tahap kedua menampilkan pertempuran antara kubu Rama dan Rahwana, Rahwana terjun menuju pertempuran dan meninggal terbunuh oleh Rama. Tahap ketiga menggambarkan Rama yang dilantik menjadi Raja Alengka, tapi sosok Dewi Sinta tidak diterima oleh Rama karena dikira sudah tidak suci lagi karena dinodai oleh Rahwana.

Sinta mencoba memberikan bukti sebagai pembuktian kepada Rama yaitu dengan dibakar hidup-hidup, Sinta pun berhasil selamat karena dibantu oleh dewa api Batara Brama, Sinta lalu turun dari kobaran api dituntun oleh Brama dan bertemu dengan Rama. Bagian ini diakhiri dengan Rama, Sinta dan Laksmana serta pemeran-pemeran dalam pentas meninggalkan panggung.

## **B. Analisa Objek dan Target Audiens**

### **1. Analisis SWOT**

#### **a. *Strength* / Kekuatan**

- 1) Sendratari Ramayana merupakan kesenian yang paling rutin dilakukan.
- 2) Dapat menarik minat wisatawan domestik maupun mancanegara yang ingin melihat kebudayaan dan pertunjukan seni dari Indonesia.
- 3) Mengandung nilai seni, budaya, dan sejarah yang tinggi sebagai warisan budaya Indonesia.

- b. *Weakness* / Kelemahan
  - 1) Harga tiket yang cukup mahal.
  - 2) Jumlah pengunjung atau penonton yang dapat melihat pertunjukan secara langsung itu terbatas
- c. *Opportunity* / Peluang
  - 1) Belum banyak buku ilustrasi tentang Sendratari Ramayana.
  - 2) Bisa menjadi media belajar yang menarik untuk pelajar dan Mahasiswa yang ingin mempelajari budaya Indonesia.
  - 3) Kisah Ramayana yang sudah populer di kalangan masyarakat Indonesia.
- d. *Threat* / Ancaman
  - 1) Berkurangnya minat masyarakat terhadap seni dan budaya tradisional akibat pengaruh budaya populer saat ini.
  - 2) Banyaknya informasi tentang sendratari Ramayana di Internet membuat pembaca enggan membeli buku.
  - 3) Rendahnya minat baca anak-anak muda di Indonesia.

## 2. Analisis 5W+1H

- a. *What* / apa yang akan dirancang?

Membuat sebuah media informasi dirancang dalam bentuk buku visual yang akan memperkenalkan sejarah, asal-usul dan pertunjukan Sendratari Ramayana Indonesia kepada audiens

- b. *Why* / mengapa perancangan ini perlu dilakukan?

Perancangan buku visual Sendratari Ramayana dapat memiliki banyak tujuan, seperti memperkenalkannya sebagai kekayaan budaya Indonesia, menumbuhkan apresiasi yang lebih besar terhadap seni dan budaya tradisional, dan mempromosikan wisata budaya di tanah air, khususnya di kalangan generasi muda.

c. *Where* / dimana lokasi objek perancangan?

Buku visual Sendratari Ramayana harapannya akan tersedia secara luas di toko buku di Yogyakarta, sekolah-sekolah, galeri seni, pusat informasi pariwisata, situs web, dan berbagai platform media sosial yang melayani penggemar seni dan budaya.

d. *Who* // kepada siapa perancangan ini ditujukan?

Target audiens dari desain buku visual ini adalah masyarakat Yogyakarta dan masyarakat di luar Yogyakarta yang berusia antara 13-45 tahun. Selain itu, perancangan buku ini juga ditujukan bagi masyarakat yang tertarik dengan budaya dan seni Yogyakarta.

e. *When* / Kapan perancangan ini dilakukan?

Buku Visual Sendratari Ramayana ini akan diproduksi setelah data yang diperlukan mencukupi dan diluncurkan pada perayaan Hari Kebudayaan Nasional di Yogyakarta atau acara seni dan budaya terkait lainnya.

f. *How* / Bagaimana perancangan ini dilakukan?

Perancangan ini dilakukan melalui kumpulan literatur yang relevan tentang Sendratari Ramayana di Yogyakarta, Buku ini hanya memberikan informasi dasar dan makna umum terkait pementasan Sendratari Ramayana, dan disertai ilustrasi dua dimensi berwarna datar terkait pementasan tersebut. Selain itu, perlu dilakukan kunjungan ke tempat-tempat yang relevan di Yogyakarta untuk mendapatkan inspirasi desain buku.

### **3. Target Audiens**

Agar Perancangan ini dapat diterima dengan baik dan sesuai, perlu dilakukan klasifikasi kepribadian target audience. Berikut adalah uraian target audiens dalam hal geografis, demografis, behavioral, dan psikografis;

a. Geografis

Secara geografis target audiens dari buku visual ini adalah masyarakat D.I Yogyakarta khususnya yang berada di Kota Yogyakarta.

b. Demografis

- 1) Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- 2) Usia : 13-45 Tahun
- 3) Pekerjaan : Pelajar, Mahasiswa, Seniman, Pecinta Budaya, Karyawan.
- 4) Penghasilan : Rp2.500.000 – Rp5.000.000
- 5) Strata ekonomi : Menengah keatas
- 6) Pendidikan : Sekolah menengah pertama -Perguruan tinggi

c. Behavioral

Target audiens dari perancangan ini adalah mereka yang tertarik untuk mencari informasi tentang budaya Indonesia khususnya pertunjukan drama tari, dan menyukai informasi media yang disajikan dengan cara yang menarik, seperti menambahkan dukungan visual berupa ilustrasi.

d. Psikografis

- 1) Memiliki ketertarikan terhadap sejarah, budaya dan wisata kesenian.
- 2) Memiliki jiwa yang mencintai keberagaman budaya di Indonesia serta memiliki rasa kepedulian yang tinggi dalam hal melestarikan budaya serta wisata wisata lokal.
- 3) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap cerita sejarah dan budaya.

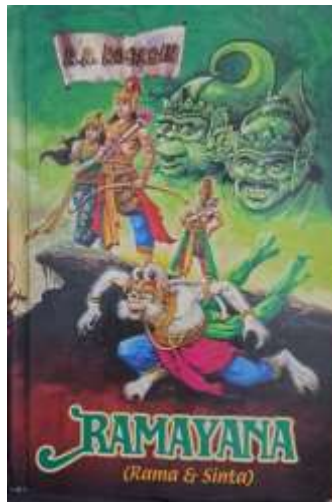
### C. Referensi Perancangan

Dalam merancang buku visual Pengenalan Sendratari Ramayana, diperlukan beberapa referensi serupa yang berkaitan dengan tradisi dan budaya Indonesia sebagai acuan dalam perancangan ini. Adapun referensi perancangan sebagai berikut:

1. Judul : Ramayana (Rama & Sinta)

Penulis : R.A. Kosasih

Tahun : 1972



Gambar 2. 4 Komik Ramayana  
(Rama & Sinta)  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Buku mengadaptasi kisah epik Ramayana dari India kuno ke dalam bentuk komik. Bercerita tentang Rama, seorang pangeran yang terpaksa diasingkan dari kerajaannya, dan perjuangannya untuk menyelamatkan istrinya Sinta yang diculik oleh Rahwana, raja iblis dari pulau Sri Lanka. Visual yang disajikan dalam buku ini hitam putih dan berupa sketsa, dan perbedaan antar karakter tidak jelas. Komik ditulis dalam bahasa Indonesia baku.

Dalam komik ini, kecocokan cerita dan karakter Rama & Sinta yang dijadikan sebagai acuan.



2. Judul : Mbakon, Sejarah dan Budidaya Tembakau Temanggung  
Penulis : Muhammad Rifai  
Tahun : 2019



Gambar 2. 5 Mbakon, Sejarah dan Budidaya Tembakau Temanggung  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Buku ilustrasi Mbakon, Sejarah dan Budidaya Tembakau Temanggung menggunakan ilustrasi sederhana untuk membuat layout terlihat lebar dan lebih cocok untuk teks. Dalam buku ini yang dijadikan acuan adalah tata letak teks pada buku. Referensi dimaksudkan agar pembaca lebih nyaman dalam membaca dan memahami isi buku ini.

Selain itu, pewarnaan visual buku ini menggunakan warna yang kontras. Dalam buku ini, warna kontras digunakan sebagai referensi ilustrasi. Ilustrasi yang dihasilkan merupakan konten informasi tentang sejarah pertumbuhan tembakau, yang berlaku untuk beberapa halaman buku ini. Ilustrasinya sederhana dan jelas, cocok untuk konten halaman dan penjelasan.

## D. Landasan Teori

### 1. Buku Visual

Buku visual adalah media yang dibentuk dari kertas yang dijilid di mana elemen visual seperti gambar, fotografi, diagram, dan lain-lain lebih mendominasi daripada elemen tulisan (Dhamar Mawardhi, 2018).

Kata visual dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dilihat, jadi pengertian dari kata buku visual dapat diartikan sebagai media cetak berupa kertas yang menyampaikan informasi melalui segala hal yang dapat dilihat. Dalam buku visual, berbagai elemen visual cenderung mendominasi peran penceritaan, dan teks cenderung berfungsi sebagai informasi pendukung daripada mendominasi isi buku (Kusrianto, 2007).

Sebuah teori desain tentang desain buku visual terdiri dari berbagai elemen dalam sebuah buku. Struktur buku secara umum dibagi menjadi tiga bagian, yaitu sampul buku atau kover, adalah "bagian depan buku", dengan penekanan yang cukup dan halaman pembuka, seperti daftar isi dan kata pengantar. Isi buku tersebut kemudian dibagi menjadi beberapa bab sesuai dengan pengelompokan isinya. Dan akhirnya halaman akhir. *Grid* adalah sesuatu yang harus diperhatikan karena dapat sangat mempengaruhi kenyamanan pembaca (Tondreau, 2011).

Teknologi digital telah melahirkan e-book, artikel online, dan berbagai bentuk literatur elektronik lainnya. Meskipun buku tradisional masih memiliki nilai budaya dan sejarah yang signifikan, kebangkitan sastra digital telah memicu era baru berbagi informasi dan memperluas aksesibilitas pengetahuan ke khalayak yang lebih luas.

Seiring waktu, buku telah memonopoli media untuk mengkomunikasikan informasi. Namun, peran buku kini tertantang oleh munculnya teknologi digital, yang menyebabkan munculnya e-book, artikel online, dan bentuk literatur elektronik lainnya. Terlepas dari signifikansi budaya dan sejarah dari buku-buku tradisional, munculnya literatur digital telah mengantarkan era baru pertukaran informasi dan meningkatkan akses pengetahuan untuk khalayak yang lebih luas.

Pilihan media alternatif, termasuk namun tidak terbatas pada video, televisi, komputer, dan teknologi audio-visual, menjadi semakin canggih seiring berjalannya waktu, tapi meskipun ada bentuk media lain yang tersedia, buku memiliki tempat khusus di hati masyarakat karena keunikannya yang tidak dapat ditiru. Memiliki bentuk yang konkrit sehingga praktis dan mudah dibawa, sehingga dapat dibaca kapan saja dan di mana saja. Hal ini menjadikan buku sebagai sumber konsumsi abadi oleh masyarakat. Selain itu, buku selalu berkembang, mengarah pada perkembangan berbagai genre dan kategori. Dengan kesederhanaan dan kemampuannya menyampaikan informasi secara jelas dan detail, buku tetap menjadi pilihan utama untuk mengemas dan menyampaikan informasi (Limando, Soewito, & Yuwono, 2014).

## **2. Ilustrasi**

Media yang bagus harus bisa membuat sebuah pesan dapat dipahami dengan efisien dan juga mempunyai arti yang bermakna, Ilustrasi merupakan komponen utama pada suatu buku. Ilustrasi bisa dijadikan sarana bagi audiens untuk dapat memahami dan mengerti pesan yang terdapat pada buku, sehingga perlu memperhatikan dengan seksama dalam memilih ilustrasi yang tepat dan relevan dengan isi buku.

Pentingnya ilustrasi dalam desain buku tidak bisa dianggap sepele. Ilustrasi memainkan peran penting dalam membantu imajinasi dan pemahaman pembaca tentang isi buku, dengan tujuan mencegah pembaca untuk menganggapnya sebagai buku teks biasa. Istilah ilustrasi berasal dari bahasa Inggris yaitu "*illustration*" yang mengacu pada gambar, foto, atau lukisan. Gambar ilustrasi adalah representasi visual yang menceritakan atau menjelaskan cerita atau teks tertulis. Seiring dengan perkembangan zaman, ilustrasi pun berkembang tidak hanya sebagai sarana pendukung narasi, tetapi juga sebagai penghias ruang-ruang kosong, seperti di majalah, koran, tabloid, dan media lainnya.

Gambar ilustrasi mengambil banyak bentuk tergantung pada penampilannya. Seperti ilustrasi natural, dekoratif, kartun, karikatur, komik, buku pelajaran dan fantasi.

**a. Ilustrasi Naturalis** adalah sebuah gaya gambar yang dalam eksekusinya mempunyai rupa dan pewarnaan seperti pada aslinya (realis), dengan tidak mengurangi atau menambah elemen lain pada gambar.

**b. Ilustrasi Dekoratif** merupakan gaya gambar yang dipakai untuk memperindah suatu wujud dalam gambar yang dibuat secara sederhana maupun secara berlebihan.

**c. Ilustrasi Kartun** merupakan gaya gambar yang mempunyai rupa atau wujud yang ikonik dan dapat dikenali dengan mudah, oleh karena itu gaya ilustrasi cocok dijadikan animasi maupun komik.

**d. Gambar Karikatur** gaya gambar ini biasanya digunakan untuk mengkritik atau satir yang memvisualkan distorsi pada suatu wujud, karikatur sering sekali muncul di koran.

**e. Ilustrasi Komik** merupakan kumpulan gambar-gambar yang diberi teks yang disusun sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah cerita utuh.

**f. Ilustrasi Buku Pelajaran** berfungsi untuk memberikan visual yang lebih jelas agar pembaca memiliki gambaran terkait suatu pembahasan, visual yang digambarkan biasanya berbentuk foto, gambar sederhana atau diagram.

**g. Ilustrasi Fantasi** Merupakan gambar yang merupakan hasil pengolahan kreatif yang melahirkan sesuatu yang sifatnya fiksi (tidak nyata), biasanya ilustrasi fantasi digunakan pada novel dan komik (Soedarso, 2014).

### 3. Warna

Dalam hal menemukan dan menggunakan warna, fokus utamanya adalah memahami bahasa warna yang mana dalam kaitannya sama dengan memahami bentuk komunikasi lainnya. Setiap teori warna memiliki implikasi signifikan yang mencakup teori bahasa dan bagaimana tindakan "berbicara", "mendengar", atau "membaca" dalam warna dapat mengungkapkan banyak hal tentang persepsi kita tentang dunia.

Warna yang dikenal luas atau biasa disebut dengan warna universal memiliki interpretasi dan dampak yang berbeda. Warna-warna ini diberi nama yang berbeda-beda tergantung pada wilayahnya. Misalnya, orang yang tinggal di daerah pesisir sering menyebutnya biru laut, sedangkan orang yang tinggal di daerah pegunungan mungkin menyebutnya biru langit. Secara alami, persepsi warna ini berbeda untuk penduduk perkotaan, karena kota-kota dicirikan oleh kabut asap dan kekurangan air, yang mengakibatkan langit selalu berawan.

Contoh lain adalah orang-orang tua pada zaman dahulu sering menyebut variasi warna biru dengan biru dongker, karena ada tokoh bernama Benhur di film terkenal pada masa itu yang selalu mengenakan jubah biru. Selain namanya yang berbeda-beda, pada setiap daerah, setiap negara, warna memiliki arti yang berbeda-beda, misalnya orang Tionghoa mengira bahwa putih merupakan simbol duka cita, namun bagi negara-negara Eropa, putih merupakan simbol kesucian (Monica & Luzar, 2011).

Untuk memudahkan pengelompokan warna yang berbeda di setiap daerah, budaya yang beragam di Indonesia dikelompokkan menjadi beberapa klasifikasi. Klasifikasi ini meliputi Seni Tari, Seni Rupa, Seni Pertunjukan/Panggung, dan Seni Musik. Di Yogyakarta, ranah seni Tari meliputi Jathilan, Angguk, Serimpi, Golek Asmorodono, Topeng, dan Ramayana. Sedangkan ranah Seni Rupa meliputi arsitektur (joglo), kuliner (gudek), dan seni musik (gamelan). Terakhir ranah Seni

Pertunjukan/Seni Panggung menampilkan wayang, kethoprak, dan karawitan.

Informasi seputar warna visual budaya dari tiap-tiap wilayah dikelompokkan menjadi sebuah skema warna yang berisi 10 warna yang merepresentasikan suatu daerah. Yang mana merupakan hasil dari corak warna dominan dari suatu aspek budaya.

Kota Yogyakarta dicirikan oleh banyaknya unsur warna coklat, khususnya warna yang dikenal sebagai sogan. Skema warna Yogyakarta yang semarak disempurnakan dengan sentuhan warna hijau, coklat muda, dan biru tua. Artefak seperti batik, wayang, dan makanan sering menampilkan warna coklat, karena terinspirasi dari buah sogan, yang tidak hanya warna keraton tetapi juga terkait dengan warna kerajaan. Pada palet warna Yogyakarta tidak menyertakan warna hitam, melainkan hadirnya warna biru tua (Purbasari, Luzar, & Farhia, 2014).

#### **4. Tipografi.**

Tipografi adalah sesuatu yang sering dijumpai oleh manusia. Dalam kaitannya dengan desain, komponen tipografi akan selalu ada. Hal ini mengacu pada fungsi tipografi sebagai tahap awal mengkomunikasikan sebuah pesan kepada audiens. Komponen tipografi mudah dijumpai pada media cetak, media digital, atau dalam bentuk poster, brosur, dan media lain. Tipografi menjadi aspek paling dominan dalam menciptakan *design* yang membantu audiens untuk memahami pesan yang diberikan (Valentino, 2019).

Teks menjadi salah satu komponen dari tata letak yang paling penting. Selain komponen visual, komponen teks memberikan banyak data yang mana diperlukan oleh target audiens (Rustan, LAYOUT, Dasar dan penerapannya, 2009).

Dalam cakupan tipografi, huruf-huruf ini bisa terbagi menjadi empat jenis. Keempat jenis huruf tersebut adalah:

a. *Serif*

Huruf serif adalah huruf dengan tambahan garis kecil pada setiap ujung hurufnya, terlepas dari sifat dekoratif dan gayanya, mereka dikatakan meningkatkan keterbacaan dengan mengarahkan mata dari satu karakter ke karakter lainnya.



Gambar 2. 6 Contoh huruf serif

(Sumber :

<https://ogikurniansyah.wordpress.com/2013/05/25/font-serif-dan-san-serif/> )

b. *Sans Serif*

Sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki kait di ujung huruf. Kata sans berasal dari bahasa Perancis yang berarti tanpa, huruf ini populer karena kesederhanaan dan tampilan industrialnya.



Gambar 2. 7 Contoh huruf sans serif

(Sumber : <https://tipspercetakan.com/wajib-tau-jenis-tipografi-huruf-dalam-dunia-desain-grafis/> )

c. *Script*

Huruf *Script* didasari oleh variasi coretan atau guratan yang dihasilkan oleh tinta tulisan tangan, Huruf ini tidak cocok digunakan pada kalimat yang Panjang dan hanya cocok untuk kalimat pendek agar lebih menarik karena memiliki keterbacaan yang rendah.



Gambar 2. 8 Contoh huruf script

(Sumber :

<https://www.etsy.com/Oella/listing/1143302980/chinthia-signature-font-stylish> )

d. Dekoratif

Huruf dekoratif memiliki karakter yang mudah dikenali. Setiap jenis huruf memiliki karakteristik dan ciri khas tersendiri. Penggunaannya dimaksudkan untuk mempertegas isi publikasi, menciptakan tampilan dengan nilai tambah. Jenis huruf ini sering digunakan dalam periklanan karena sifatnya yang mencolok.



Gambar 2. 9 Contoh huruf dekoratif

(Sumber :

<https://www.behance.net/search?search=serif+display+font&sort=recommended&time=month>)



## 5. Layout

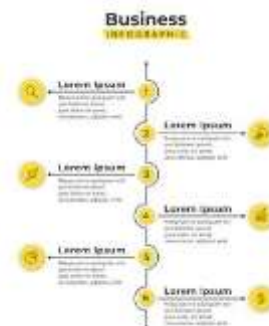
Penataan ruang atau area umumnya disebut sebagai *layout*. Dalam bidang keilmuan desain, *layout* adalah salah satu elemen paling penting. Desain yang baik harus memiliki *layout* yang kohesif dan koheren. Dalam sebuah *layout*, terdapat berbagai komponen, antara lain teks, elemen visual, dan elemen lainnya. Tujuan utama dari *layout* adalah untuk menyajikan elemen gambar dan teks secara jelas dan komunikatif, sehingga memudahkan pembaca untuk memahami dan menerima informasi yang disajikan (Anggraini & Nathalia, 2014).

Sebuah buku, majalah, dan media-media lain biasanya berisi hampir semua atau hanya beberapa elemen dari *layout*. Masing-masing memiliki kebutuhan yang berbeda. Rustan (2009) mengatakan bahwa unsur-unsur ini digunakan atau dimiliki untuk penyampaian informasi yang lengkap dan akurat dalam buku, majalah, dan lain-lain untuk kemudahan dan kenyamanan pembaca.

Empat hal yang merupakan prinsip layout menurut Rustan (2009) adalah *sequence*, *emphasis*, *balance*, *unity*:

### a. *Sequence*

Adalah urutan perhatian dalam *layout* atau aliran mata saat melihat *layout*. *Layout* yang baik membawa kita pada informasi yang disajikan dalam *layout*. Jadi urutan layout disini harus diatur sesuai prioritas. Misalnya, dari informasi yang paling penting ke informasi yang kurang penting.



Gambar 2. 10 Contoh sequence Alur Baca Zig-zag  
(Sumber : [https://www.freepik.com/premium-vector/infographic-template-yellow-vertical-6-steps\\_8102454](https://www.freepik.com/premium-vector/infographic-template-yellow-vertical-6-steps_8102454) )

b. *Emphasis*

Adalah menekankan bagian-bagian tertentu dari *layout*. Efek dari penekanan ini adalah agar pembaca lebih fokus atau fokus pada bagian-bagian yang penting.

*Emphasis*/penekanan dapat diciptakan dengan cara berikut:

- 1) Sediakan ukuran font yang jauh lebih besar dari elemen *layout* lainnya pada halaman.
- 2) Gunakan warna kontras/berbeda dari *background* dan elemen lainnya.
- 3) Tempatkan hal-hal penting pada posisi yang menonjol.
- 4) Gunakan bentuk atau gaya yang berbeda dengan sekitarnya.



Gambar 2. 11 Contoh *emphasis* pada poster

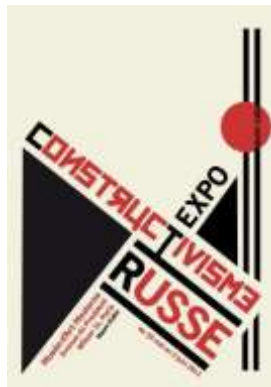
(Sumber :

<https://www.behance.net/gallery/11008159/Saul-Bass-Lion-King-Poster> )

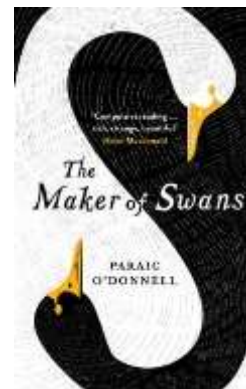
c. *Balance*

Tindakan mengatur keseimbangan komponen *layout* dapat disebut sebagai teknik keseimbangan. Prinsip ini dikategorikan menjadi dua jenis: keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris mensyaratkan bahwa sisi yang berlawanan dari tata letak mencerminkan satu sama lain dengan ketepatan untuk mencapai keseimbangan.

Keseimbangan asimetris, berbeda dengan keseimbangan simetrisnya, dicirikan oleh objek yang tidak sama atau tidak seimbang. Ini dapat bermanifestasi dalam berbagai cara, seperti satu sisi objek menjadi lebih kecil atau lebih sedikit dari yang lain. Manfaat utama dari keseimbangan asimetris adalah kemampuannya untuk menyampaikan rasa kemudahan dan informalitas, berlawanan dengan kekakuan yang diasosiasikan dengan simetri.



Gambar 2. 12 Contoh keseimbangan asimetris  
(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/787285578632752918/>)



Gambar 2. 13 Contoh keseimbangan simetris  
(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/787285578632752916/>)

#### d. *Unity*

Yaitu menciptakan kesatuan pada desain keseluruhan. Seluruh elemen yang digunakan harus saling berkaitan dan disusun secara tepat.



Gambar 2. 14 Contoh unity  
(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/787285578632753039/>)