

**PERANCANGAN ILUSTRASI
“ SEJARAH RONTEK ” DENGAN MENGGUNAKAN PRINSIP
RUANG-WAKTU-DATAR BAHASA RUPA**

TUGAS AKHIR



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk gelar kesarjanaan pada

Jurusan Desain Komunikasi Visual
Jenjang Pendidikan Strata-1

Disusun Oleh:

**Nama : Luqman Priyambodo
NIM : 11151047**

**STRATA I
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
YOGYAKARTA
2020**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN ILUSTRASI
“ SEJARAH RONTEK ” DENGAN MENGGUNAKAN PRINSIP
RUANG-WAKTU-DATAR BAHASA RUPA**



Disusun Oleh

**Luqman Priyambodo
11151047**

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Strata 1
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Menyetujui
Dosen Pembimbing
Tanggal: 19 Juli 2020

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Donna Carollina', with a stylized flourish at the end.

Donna Carollina, M.Sn
NIK. 17043121

**PERANCANGAN ILUSTRASI
“ SEJARAH RONTEK ” DENGAN MENGGUNAKAN PRINSIP
RUANG-WAKTU-DATAR BAHASA RUPA**

Tugas Akhir ini telah diuji dan dipertahankan
di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Pada tanggal ...

di Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain VISI Indonesia

Dewan Penguji

Ketua Penguji

Pembimbing



Dwisanto Sayogo, M.Ds.

NIK.



Donna Carollina, M.Sn

NIK. 17043121

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI

Ketua Jurusan



Sudiadi Tjpto R, M.Ds
NIP. 197502132005011001



Dwisanto Sayogo, M.Ds
NIK. 09123113

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena limpahan berkah dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan konsep karya tugas akhir. Ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain dari Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Yogyakarta.

Konsep karya tugas akhir yang berjudul “ **Sejarah Rontek** ” dengan **menggunakan Prinsip Ruang-Waktu-Datar Bahasa Rupa**, dapat terselesaikan atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis terimakasih kepada.

1. Sudjadi Tjipto R., M.Ds. Selaku Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Yogyakarta
2. Donna Carollina, M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan masukan kepada penulis selama penyusunan tugas akhir.
3. Dwisanto Sayogo, M.Ds atas kordinator TA
4. Ketua Forum Seni Budaya Pacitan dan juga para pelaku *Rontek* tahun 1970 atas proses sejarah pembentukan alur cerita *Rontek*.
5. Topan Bagus Permadi atas waktu dan cerita mengenai kebudayaan Rontek di Pacitan.
6. Keluarga besar DKV Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Visi Yogyakarta atas hiburan dan segala bantuan sehingga penulis bisa menyelesaikan dan tidak stress saat proses pembuatan tugas akhir di masa pandemi corona.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan konsep karya tugas akhir ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan penulis dalam berbagai hal. Oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca.

Akhir kata penulis ucapkan terimakasih dan penulis berharap semoga konsep karya tugas akhir ini dapat bermanfaat serta menambah wawasan bagi pembaca.

Yogyakarta, July 2020

Penulis

Daftar Isi

Halaman Judul	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
Lembar Pengesahan.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Daftar Isi.....	v
Daftar Gambar.....	vi
Abstrak.....	vii
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Skema Perancangan.....	5
BAB II.....	6
DATA DAN ANALISA.....	6
A. Data Objek.....	6
1. Kota Pacitan.....	6
B. Analisa Objek.....	10
1. S.W.O.T (Thethek atau Rontek).....	10
2. S.W.O.T (Penerapan Visual Prinsip Ruang - Waktu - Datar).....	11
3. 5W + 1H.....	12
4. Targert Audiens.....	13
C. Landasan Teori.....	13
1. Teori Budaya dan Kebudayaan (Culture).....	13

2. Teori Bahasa Rupa.....	14
D. Refrensi Perancangan.....	24
BAB III.....	26
A. Konsep Verbal.....	26
1. Sinopsis.....	26
2. Story Line.....	27
B. Konsep Visual.....	31
1. Visualisasi.....	33
2. Panel.....	34
3. Runtututan Cerita Sejarah Rontek per Adegan.....	36
4. Karakter / Penokohan.....	50
5. Tipografi.....	53
6. Ilustrasi.....	54
7. Coloring.....	57
Bab IV.....	60
A. Konsep Karakter.....	60
B. Finishing.....	61
1. Judul.....	61
2. Ilustrasi.....	61
3. Warna.....	62
4. Tipografi.....	63
5. Panel.....	63
6. Media.....	63
7. Media Alternatif.....	64
8. Visualisasi Karya.....	66

BAB V.....	70
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran.....	70
Daftar Gambar	
Berburu Singa.....	15
Wayang beber.....	16
Kebohongan Jaka tarub.....	24
Pencuri di kejar kyai.....	25
Mesir Kuno.....	31
Pangeran Diponegoro.....	32
B. Indartarto.....	52
Sunday Afternoon.....	54
Hatching.....	55
Chrosshatcing.....	56
Kamvret Live.....	57
Kamvret Live.....	58
Ukiran khas jawa.....	59

**PERANCANGAN ILUSTRASI
“ SEJARAH RONTEK ” DENGAN MENGGUNAKAN PRINSIP
RUANG-WAKTU-DATAR BAHASA RUPA**

Luqman Priyambodo

Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Email: Kokotz.kt@gmail.com

ABSTRAK

Tugas Akhir ini berjudul (Perancangan Ilustrasi “ Sejarah Rontek ” Dengan Menggunakan Prinsip Ruang-Waktu-Datar. Adapun permasalahan yang dikaji adalah bagaimana wujud ilustrasi *Rontek* Pacitan dengan menggunakan prinsip Ruang-Waktu-Datar Bahasa Rupa sebagai media pengetahuan dibidang sejarah tentang budaya asli Pacitan kepada masyarakat Pacitan? Tujuan dari perancangan ini adalah untuk membuat bentuk visual baru yang dapat diperbanyak dan disebar agar masyarakat Kota Pacitan mengetahui informasi akan sejarah budaya *Rontek* Pacitan. Metode perancangan menerapkan prinsip ruang-waktu-datar dalam Bahasa Rupa oleh Prof. Primadi Tabrani dan juga metode ini digunakan dalam cara pembacaan *wayang beber* yang merupakan warisan budaya tertua asli indonesia, berada di Pacitan.

Kata kunci: *Rontek* Pacitan, Bahasa Rupa, ruang-waktu-datar