

BAB II DATA DAN ANALISA

A. Data Objek

1. Kota Pacitan

Pacitan Kota yang terletak di Jawa Timur dekat dengan Pantai selatan, memiliki ragam budaya *Kethek ogleng*, *Ceprotan*, *Mantu kucing*, *Rontek* dan *Wayang Beber*. Menurut Sartono (2005 , 176) dan Prapanca (2018, 1930) Nama Pacitan bukan diambil dari “*Pace lan Ketan*” tapi didapat dari seorang ajudan kerajaan Mataram disuruh oleh Sang Raja untuk melakukan sayembara, “Barang siapa yang bisa menyembuhkan anaknya dari penyakit akan diberikan emas”. Ajudan pun menyebar sayembara tersebut dari desa ke desa. Setelah berjalan jauh ke arah timur, Ajudan menemukan sebuah desa di dekat hutan belantara. Ajudan itu bertemu dengan seorang Tabib yang sanggup mengikuti sayembara tersebut. Kemudian Ajudan tersebut menyampaikan berita ini kepada Sang Raja, bahwa Ajudan tersebut telah menemukan seseorang yang sanggup mengikuti sayembara tersebut, orang itu adalah seorang Tabib. Kemudian Raja bertanya kepada Ajudannya, berada di daerah mana Tabib itu sekarang? Ajudan menjawab “Dia berada di sebuah hutan yang banyak pohon *pace sisih wetan* (sebelah timur)” dari istilah tersebut terbentuklah nama Pacitan atau “*Pace Sisih Wetan*”,

Kota Pacitan mempunyai budaya menarik yang sudah lama tapi kembali *hits* belakangan ini sampai dijadikan acara hari jadi Kota Pacitan yaitu kesenian *Rontek*. *Rontek* atau dengan nama lain *Thethek* adalah kegiatan *gugah sahur* saat bulan puasa dilakukan oleh para pemuda berumur 6 tahun sampai dewasa umur 28 tahun. Nama *Thethek* di ambil dari suara kentungan yang dipukul secara berulang - ulang berbunyi tek tek tek tek. Alat musik yang digunakan sebagai *gugah saur* ada berbagai macam contohnya kendang, gong, sampai suling. *Thethek* beranggotakan lebih dari 5 – 30 orang laki – laki umur 6 tahun sampai 30 tahun. Mereka berkeliling dari daerah satu kedaerah lain berjalan kaki sambil membunyikan alat musik masing – masing dan membawakan lagu *hits* luar negeri yang dibuat versi *koplo* atau lagu dangdut. *Thethek* akan mulai berjalan dari pukul 02.30 – 04.00 pagi berkeliling dari desa sampai tengah kota. Keseruan *Thethek* sebenarnya bukan dari suara alat musik ataupun lagu yang dibawakan melainkan

aksi tawuran di mata para pemuda Pacitan, para pemuda bahkan sampai orang tuaupun rela menunggu ditempat sering dijadikan tawuran anehnya tidak ada warga sekitar yang meleraai aksi ataupun membubarkannya , tawuran akan selesai dengan sendirinya ketika salah satu gerombolan dari salah satu desa mundur pertama karena kalah jumlah masa. kedua lawan membawa banyak orang dewasa di kerumunan tersebut, terakhir lari menyelamatkan diri agar tidak dikroyok atau kena pemukul *Thethek*. Tidak sedikit korban jiwa dilarikan kerumah sakit akibat sambaran pemukul melayang di udara dan juga ada yang diamankan oleh anggota kepolisian karena dianggap sebagai profokator tawuran dalam *Thethek* tersebut. Anggota kepolisian terkadang sampai mengeluarkan mobil untuk menghadang jalan atau mengalihkan gerombolan *Thethek* yang menuju ke daerah rawan terjadinya tawuran.

Sejarah lahirnya *Thethek* ada sejak Pacitan sudah menjadi sebuah kota, dimulai dari para pemuda sering nongkrong dan bermain musik dari malam sampai shubuh lalu menggunakan alat musik yang sering mereka jumpai di desa yaitu *kentongan*. Mereka membuat ukuran *kentongan* menjadi kecil beserta pemukul dan enteng untuk dibawa saat berkeliling ke desa. Awal mula tawuran karena gerombolan *Thethek* dari desa lain masuk ke wilayah beda daerah sehingga membuat para pemuda dari desa yang didatangi merasa geram karena di desa itu sendiri juga mempunyai pemuda *gugah sahur*. Ada beberapa desa di Pacitan mempunyai masa *Thethek* dalam jumlah besar yaitu Desa Baleharjo, Desa Tanjung, Desa Kembang, Desa Sernoboyo dan Desa Arjowinangun dan beberapa desa lainnya, paling besar pada masa itu adalah Desa Baleharjo. Desa Baleharjo memiliki seorang ahli dalam tawuran bernama Gunong. Beliau adalah provokator dan juga preman ketika Desa Baleharjo bertemu dengan desa lainya yang memiliki masa lebih banyak untuk memenangkan tawuran tersebut, Beliau tak kenal ampun dalam menghajar orang saat tawuran *Thethek* tersebut berlangsung, dikarenakan tempramental tinggi dan kurangnya mengenyam pendidikan sekolah dasar. Tahun 1970 dimana saat era Presiden Soeharto *thethek* menjadi ajang tawuran sekala besar lebih dari 50 orang ikut serta demi memperlihatkan desa mana yang terkuat, Kejadian terjadi di dekat jembatan besar yang menjadi perbatasan antara Desa Baleharjo, Desa Tanjung dengan Desa Arjowinangun dan

Desa Sernoboyo. Gunung dibunuh tragis oleh *Petrus* (Penembak Misterius) di daerah Tamperan tepatnya di atas pantai Teleng Ria Pacitan, Beliau ditembak karena aksi premanisme dan provokator tawuran dalam *Thethek*. Mendengar kabar tersebut *Thethek* sedikit berkurang dikarenakan penembakan *Petrus* yang membuat takut sehingga para pemuda memilih berdiam diri dirumah ataupun tetap melakukan kegiatan *Thethek* tapi dengan jumlah orang kurang dari lima orang. Tahun 2011 Pemkab Pacitan mengadakan festival kesenian bernama *Rontek* (*Rondha Thethek*) untuk menanggulangi tawuran yang di adakan pada saat hari puasa, festival ini diadakan selama 3 hari pada jam 19.30 sehabis sholat trawih. Peserta di ikuti dari 12 kecamatan seluruh Kota Pacitan, dalam festival *Rontek* ini ditambah dengan pemanis para penari, kostum dengan tema sesuai dari festival tersebut dengan tambahan mobil pickup atau bahkan truck dihiasi maskot unik dari masing masing daerah untuk membawa peralatan musik rontek yang sulit dibawa seperti saron, gong, kendang bahkan suling dan juga membawa penyanyi (*sinden*) yang menyanyikan lagu daerah dengan aransemen yang berbeda - beda.

Dari masing – masing desa bisa menyewa instruktur musik untuk membuat aransemen lagu khas, untuk peraturan dalam festival *Rontek* sederhana Pertama : Tidak memakai kostum fulgar, Kedua: Masing-masing daerah harus membawakan lagu khas daerah seperti padang bulan, Ketiga: instruktur musik tidak boleh sama atau mengakomodir dua desa sekaligus karena akan langsung dinyatakan kalah. Empat: Tidak boleh menggunakan alat musik modern seperti gitar, piano dan drum. Acara rontek memiliki rute dari pendopo Kab.Pacitan sebagai awal dan berakhir di pasar sawo, Juri acara rontek dibagi menjadi dua titik, Titik pertama ialah di depan pendopo Kab. Pacitan yang dilihat langsung oleh Bapak Bupati Pacitan beserta Wakil Bupati dan para juri, Titik kedua hanya dilihat oleh juri acara rontek tersebut. Festival ini tidak dipungut biaya apapun oleh pemerintah dan penonton pun bisa melihat dari pinggiran jalan yang dijadikan rute *Rontek* tersebut dengan pengamanan polisi di setiap sisi jalan agar para penonton tidak menghalangi atau mengganggu para pemukul *Rontek*. Acara ini bukan hanya untuk meleraai terjadinya tawuran dalam *Thethek* tapi juga mengembangkan acara *Thethek* yang dulunya hanya berkeliling dari desa ke desa dengan kostum simple

beserta membawa obor sebagai penerangnya Triyuwono (Komunikasi Personal 3 April 2019). Kini acara *Rontek* di Pacitan tidak lagi diadakan saat bulan puasa karena mengganggu atau berkurangnya jamaah sholat terawih di masjid karena acara ini dimulai saat sholat terawih berlangsung ini dikarenakan banyak penonton yang sudah duduk bersama keluarganya atau kerabat membeking pinggir jalan supaya bisa menikmati acara tersebut dengan nyaman, tidak heran banyak penjual atau penyewaan alas duduk supaya menonton acara *Rontek* menjadi lebih nyaman, Sekarang festival ini di agendakan untuk hari jadi kota Pacitan bebarengan dengan acara *Wayang beber, Ceprotan, Mantu kucing, Sepedah hias, Pawai pembangunan* dan lainnya. Mirisnya masyarakat Pacitan khususnya para pemuda tidak tahu sejarah *Rontek* ini, beberapa pertanyaan sering kali muncul di beberapa kalangan pemuda Pacitan seperti, Kenapa *Thethek* yang awalnya adalah cara untuk membangunkan orang agar melaksanakan ibadah saur saat bulan ramadhan menggunakan alat musik ?, Bagaimana bisa terjadi tawuran dalam skala besar ? Mengapa bisa menjadi acara besar ? Kenapa alat musik yang digunakan bukan alat musik modern seperti drum atau yang lainnya ? Beberapa pertanyaan masih menjadi tanda tanya besar bagi kalangan pemuda Pacitan, Ini dikarenakan kurangnya pemberitahuan dari Pemkab Pacitan untuk masyarakat Pacitan tentang wawasan budaya daerah sendiri dan kurangnya akses pengarsipan acara *Thethek* atau *Rontek* sehingga masyarakat Pacitan masih berpikiran negatif tentang *Thethek* karena hanya sebagai budaya tawuran bukan budaya *gugah sahur* yang bermanfaat. Banyak budaya Pacitan tergerus oleh jaman karena para pemuda kurangnya minat dan prihatin oleh budaya daerahnya sendiri dan kesalahan persepsi yang sering di campur adukkan dengan agama, politik, kekerasan dll.

Oleh karena itu penulis ingin memberitahukan kepada masyarakat khusus kota Pacitan sebuah informasi melalui visual yang menceritakan tentang sejarah *Rontek* Pacitan agar lestari dan menghilangkan stigma negatif tentang budaya tersebut. Permasalahan dalam pelarangan budaya *Thethek* semakin keras saat anggota kepolisian menyatakan kepada media tv dan surat kabar Pacitan tentang pelarangan pelaksanaan *Thethek* sebagai alat *gugah sahur* saat bulan ramadhan karena sering terjadi aksi tawuran yang berujung dengan korban jiwa, Ini mengakibatkan para pemuda di Pacitan mempunyai dasar sifat ingin berkelahi

atau anarkis (Permadi 2019) dan Sutekno (Komunikasi personal 4 April 2019). Stigma budaya *thethek* juga mendapatkan pertanyaan dari pemuda yang tidak begitu paham yaitu “ Apa pesan yang di dapat dari peristiwa tawuran dalam *thethek* tersebut ” pesan moral yang di dapat penulis dari hasil wawancara dengan beberapa pelaku era 70 an sampai sekarang ialah Tawuran akan ternyata diawali dari hal - hal kecil yang dibesarkan dan digunakan sebagai alasan, gunakan dahulu otakmu sebelum menggunakan ototmu.

B. Analisa Objek

Dari data perancangan yang dihasilkan, Penulis membuat analisis dengan objek *Thethek* atau *Rontek* salah satu budaya asli Kota Pacitan yang mulai tergerus oleh stigma negatif berujung pada hilangnya kebudayaan tersebut. Penulis menggunakan media visual menggunakan prinsip ruang – waktu – datar bahasa rupa. Berikut data analisis tentang *Thethek* atau *Rontek* dan penggunaan visual untuk edukasi masyarakat Kota Pacitan tentang sejarah *Thethek* atau *Rontek*.

1. S.W.O.T (*Thethek* atau *Rontek*)

a. Strength:

- 1) Termasuk budaya yang banyak digandrungi oleh kalangan pemuda Pacitan.
- 2) Ilustrasi dibuat menggunakan prinsip ruang - waktu - datar yang mirip digunakan pada *wayang beber* yang merupakan warisan tertua kota Pacitan di Indonesia
- 3) Budaya unik yang tidak dimiliki oleh daerah lainya.
- 4) Alat musik digunakan termasuk alat sederhana yang bisa dibuat sendiri oleh para pemainnya.
- 5) Menjadi acara pokok saat hari jadi Kota Pacitan.
- 6) Mempunyai estetika tersendiri dalam bermain musik yang bertujuan untuk *gugah saur* di Kota Pacitan saat bulan ramadhan.
- 7) Mempunyai sejarah panjang dan unik.
- 8) Para pemain bisa ikut sesuka hati mereka tanpa paksaan.

b. Weakness:

- 1) Budaya kekerasan.
- 2) Menjadi stigma negatif oleh orang – orang sekitar.

c. Opportunities:

- 1) Bisa menjadi budaya terkenal yang berkaitan tentang perjalanan kisah cinta antara Pandji Asmarabangun dengan Dewi Sekarjati.

d. Threats:

- 1) Budaya *Thethek* atau *Rontek* bisa hilang dikarenakan stigma negatif dari masyarakat Pacitan tentang tawuran.
- 2) Mendapatkan kecaman dari anggota kepolisian.
- 3) Masyarakat tidak menyadari bahwa *Thethek* atau *Rontek* adalah budaya asli masyarakat Kota Pacitan yang sudah lama dan memiliki sejarah yang unik.

2. S.W.O.T (Penerapan visual menggunakan prinsip ruang-waktu-datar bahasa rupa di Kota Pacitan)

a. Strength:

- 1) Masyarakat kota pacitan khususnya para pemuda lebih menyukai visual daripada membaca kalimat.
- 2) Lebih bisa memahami bahasa gambar karena sering melihat kesenian *wayang beber* yang menjadi agenda hari jadi Kota Pacitan.
- 3) Metode Prinsip Ruang - Waktu - Datar merupakan teknik baca yang ada sejak lukisan pertama di goa zaman prasejarah dan digunakan sebagai metode pembacaan dalam *wayang beber* Pacitan

b. Weakness:

- 1) Hanya menarik untuk dilihat bagi kalangan laki – laki karena pada dasarnya *Thethek* atau *Rontek* dimainkan oleh laki – laki bukan perempuan.

c. Opportunities:

- 1) Penggambaran visual menggunakan prinsip Ruang – Waktu – Datar bahasa rupa yang menceritakan tentang sejarah *Thethek* atau *Rontek* belum pernah dilihat ataupun di publikasikan oleh media tv, pemerintahan, ataupun disekolah dalam mata pelajaran kesenian.

d. Threats:

- 1) Bisa terjadinya miss komunikasi karena memberikan sejarah tentang budaya tawuran terhadap para pemuda di Pacitan jika tidak di pahami atau beritahukan dengan benar.

3. 5W + 1H

a. What: Mengenalkan kepada masyarakat Kota Pacitan tentang sejarah *Thethek* atau *Rontek* melalui visual dengan prinsip Ruang – Waktu – Datar bahasa rupa yang bisa diperbanyak agar bisa dinikmati sampai ke pelosok desa di Kota Pacitan.

b. Who : Mengenalkan informasi visual tentang sejarah *Thethek* atau *Rontek* kepada masyarakat pacitan umur 10 sampai 40 tahun agar bisa dilestarikan dan dijaga keaslian budaya tersebut, Kepada para guru khususnya seni budaya agar lebih mengenalkan kepada para pemuda dan pemudi umur 10 – 18 tahun tahu tentang budaya kota kelahirannya Pacitan, dan untuk para pemerintah Kota Pacitan visual ini bisa disimpan sebagai arsip agar budaya *Thethek* atau *Rontek* punya bukti nyata.

c. When : Cerita sejarah *Thethek* atau *Rontek* akan diperbanyak melalui selebaran berbentuk gulungan yang bisa dipahami dan dinikmati para pelajar saat pelajaran kesenian untuk edukasi.

d. Why : Karena budaya *Thethek* atau *Rontek* mulai mendapat stigma buruk dari beberapa masyarakat di Pacitan tentang budaya tawuran yang tidak memiliki efek negatif.

f. How : Dengan cara menggunakan media contohnya visual untuk memberitahukan dan memahami bahwa budaya *Thethek* atau *Rontek* bukanlah sekedar budaya tawuran tapi juga mempunyai sejarah unik yang tidak dimiliki oleh daerah lain dan juga budaya ini bisa menarik wisatawan domestik dan non

domestik untuk datang menyaksikan acara tersebut yang bisa berdampak baik bagi perekonomian khususnya bidang pariwisata dan kesenian Pacitan.

4. Target Audiens

Target Audiens pada perancangan Ilustrasi Sejarah Rontek meliputi beberapa hal sebagai berikut.

a. Demografis

Usia : 17 - 40 Tahun

Pendidikan : Siswa, Mahasiswa,

Jenis Kelamin : Laki dan Perempuan

Ekonomi : Menengah keatas dan menengah kebawah

b. Geografis

Target audience dari perancangan Ilustrasi Sejarah Rontek ini adalah para pemuda dan pemudi khususnya di Kota Pacitan.

c. Psikografis

Sasaran Utama perancangan Ilustrasi Sejarah Rontek ini adalah anak sekolah SMA,MA,SMK yang membutuhkan pengenalan kebudayaan daerah melalui dongeng/cerita.

C. Landasan Teori

Teori Budaya dan Kebudayaan (Culture)

Budaya adalah suatu sistem makna dan simbol yang disusun dalam pengertian dimana individu - individu mendefinisikan dunianya, menyatakan perasaannya dan memberikan penilaian - penilaiannya, suatu pola makna yang ditransmisikan secara historis, diwujudkan dalam bentuk - bentuk simbolik melalui sarana dimana orang - orang mengkomunikasikan, mengabdikan, dan mengembangkan pengetahuan, karena kebudayaan merupakan suatu sistem simbolik maka haruslah dibaca, diterjemahkan dan diinterpretasikan. Geertz (1986)

a. Definisi Kebudayaan :

Dari catatan Supartono (1992), terdapat 170 definisi kebudayaan Catatan terakhir Rafael Raga Manan ada 300 buah diantaranya adalah milik beliau

Koentjaraningrat. Menurut beliau kebudayaan berarti keseluruhan gagasan dan karya manusia yang harus dibiasakan dengan belajar beserta keseluruhan dari hasil budi pekertinya.

Benar bahwa unsur suatu kebudayaan tidak dapat dicampur kedalam kebudayaan lain tanpa mengakibatkan sejumlah perubahan pada kebudayaan itu. Tetapi kebudayaan tidak bersifat statis, ia akan selalu berubah atau berevolusi tanpa adanya “gangguan” dari kebudayaan lain ataupun asing seiring berlalunya waktu. Bila tidak dari luar, akan ada individu dalam kebudayaan itu sendiri yang akan memvariasi baru dalam tingkah – laku berakhir menjadi milik bersama dan dikemudian hari akan menjadi bagian dari kebudayaannya. Kebudayaan tersebut dapat juga berubah mengalami perubahan dalam lingkungannya pada akhirnya akan membuat kebudayaan tersebut secara lambat laun menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi tersebut.

2. Teori Bahasa Rupa

Bahasa Rupa merupakan ilmu baru yang lahir di Indonesia sekitar tahun 1980 dan berkumulasi pada disertasi Prof. Dr. Primadi Tabrani merupakan studi perbandingan bahasa rupa prasejarah – primitif – tradisional – anak dan bahasa rupa modern. Bahasa Rupa juga merupakan ilmu untuk membaca gambar prasejarah, primitif, tradisi, anak, walaupun gambar – gambar itu praktis *full* gambar tanpa teks. Banyak persamaan tentang Bahasa Rupa maka semuanya disebut sebagai gambar “pendahulu” dan untuk mudahnya disebut sebagai “gambar tradisi” Tabrani (2005).

Secara sederhana Tabrani menyebut Bahasa Rupa sebagai gambar bercerita, Gambar yang dimaksud adalah karya manusia primitif, lukisan prasejarah, relief candi, *wayang beber*, *wayang kulit*, *wayang golek*, gambar anak – anak, dan karya seni visual yang bercerita lainnya.

a. Jenis – Jenis Bahasa Rupa

Karya Tabrani dalam bukunya berjudul Bahasa Rupa, Membagi Bahasa Rupa menjadi dua. Pertama Bahasa Rupa Modern dari barat

dengan sistem NPM (Naturalis Perspektif Momenopname) dan kedua Bahasa Rupa tradisi dengan sistem (Ruang – Waktu – Datar). Sistem NPM barat dapat juga disebut sebagai Bahasa Rupa universal karena sistem inilah yang familiar dalam masyarakat. NPM menampilkan gambar – gambar mati bahkan menyebutnya sebagai gambar dwimatra – hanya berupa panjang dan lebar. Penikmat mendapatkan ilusi ruang namun kehilangan matra waktu yang dibutuhkan sebuah gambar akhirnya studi tentang gambar dan seni rupa pada umumnya lebih mementingkan aspek estetis dan simbolis



Gb. 1. Lukisan berjudul berburu singa menggunakan Bahasa Rupa Barat, Raden Saleh. 1893
(Sumber: <https://lelang-lukisanmaestro.blogspot.com/2013/06/lukisan-karya-raden-saleh.html>)

Bahasa Rupa dari gambar yang menggunakan sistem NPM dari barat melalui kolonialisme dan hegemoni barat kemudian berglobalisasi praktis keseluruh dunia termasuk Indonesia. Umumnya sistem NPM merupakan satu – satunya cara bersenirupa. Padahal senirupa tradisi Indonesia tidak pernah memakai sistem NPM, Sampai saat ini seni rupa tradisi seperti relief *Borobudur*, *Wayang beber*, *Cukilan* dari Kalimantan, Lukisan kaca Cirebon, gambar lentera di gresik, semuanya tidak menggunakan sistem NPM, kita apresiasi dengan menggunakan teori – teori yang mendukung sistem NPM dari barat.



Gb. 2. Lukisan Wayang Beber menggunakan sistem RWD. 2020
(Sumber:<https://kp2kppacitan.wordpress.com/2012/07/31/wayang-beber/>)

Disamping sistem NPM ada juga sistem gambar lainnya yaitu RWD (Ruang – Waktu – Datar) atau bisa disebut Bahasa Rupa Timur. Sistem ini berbeda dengan sistem NPM, sistem ini memiliki khas tertentu yaitu objek digambar tampil dengan mantra waktu yang membuatnya mampu bercerita dan memiliki kekuatan *story telling*. Gambar RWD memang digunakan untuk bercerita. Ciri – ciri sistem RWD bila sebuah objek digambar lebih besar dari sekelilingnya maka mempunyai pesan objek tersebut adalah salah satu karakter penting dalam cerita tersebut. Dalam RWD umumnya setiap objek digambar utuh, Contohnya manusia digambar lengkap dari kepala sampai kaki dan objek ini lebih berbicara dengan gestur bukan dengan mimik wajah pada umumnya. Bila objek binatang dianggap penting maka digambar dari arah yang paling karakteristik hingga ia mudah dikenali. Contohnya jika objek tersebut adalah banteng maka lebih sering digambar tampak samping karena jika menggunakan tampak depan akan membuat sulit untuk diidentifikasi. Jika adegan penting berada didalam ruangan maka dibuat gambar sinar X hingga kejadian tersebut tampak dari luar, Selain itu jika objek benda tersebut digambar berulang – ulang maka benda tersebut sedang bergerak, berada pada aneka tempat. Bila ingin menggambar bentuk atau peraga maka lebih baik menggunakan sistem NPM. Tetapi apabila ingin menghadirkan gambar yang ekspresif dan bercerita lebih baik menggunakan sistem RWD, Atau dapat juga digunakan kombinasi kedua sistem tersebut seperti desainer masa kini agar menjadi sesuatu yang baru.

b. Perbendaharaan Bahasa Rupa

Dalam bahasa rupa terdapat perbendaharaan yang disebut wimba, cara wimba, teknik penghubung, dan tata ungkapan.

- 1) Wimba adalah objek yang dicandera (digambar atau dideskripsikan). Misalkan dalam karya senirupa misalnya ada objek binatang sapi, maka wimba gambar tersebut adalah sapi.
- 2) Cara wimba adalah bagaimana cara objek wimba tersebut digambar sehingga bisa bercerita. Misalkan dalam objek hewan yaitu burung elang jika sayap burung elang tersebut digambarkan banyak maka mengandung isi cerita burung itu sedang bergerak atau terbang.

Cara Wimba 1 (Ukuran pengambilan)	Cara Wimba 2 (Sudut pengambilan)	Cara Wimba 3 (Skala)	Cara Wimba 4 (Penggambaran)	Cara Wimba 5 (Cara Dilihat)
Cara Modern <i>Ekstra Close Up</i>	Sudut Bawah	Lebih kecil dari aslinya	Naturalis	Sudut Lihat atas
<i>Very Close Up</i>	Sudut Wajar	Sama dengan aslinya	Perspektif	Sudut lihat Wajar
<i>Big Close Up</i>	Sudut atas	Lebih besar dari aslinya	Stilasi	Sudut lihat bawah
<i>Close Up</i>	Tampak	Ukuran	Ekspresif	Daerah

	Burung	Raksasa		lihat optimal
<i>Medium Close Up</i>	Aneka Tampak		Distorsi	Daerah lihat minimal
<i>Midshot</i>	Sinar - X		Skematis	Jarak Lihat minimal
<i>Medium SHot</i>			Dekoratif	Arah lihat wajar
<i>Medium Long Shot</i>			<i>Blabar</i>	Arah lihat kiri kanan
<i>Long Shot</i>			Garis	Arah lihat kiri kanan
<i>Very Long Shot</i>			Siluet	Arah lihat kanan kiri/ kiri kanan
<i>Extra Long shot</i>			Volume	Arah Lihat bawah atas
Cara Khas : Ada yang diperbesar			Warna	Arah Lihat tengah pinggir
Ada yang di perkecil			Bidang	Arah lihat pinggir tengah

Dari kepala kaki			<i>Moment Opname</i>	Arah Lihat berhadapan
			Kejadian	Arah Lihat berkejaran
			Aneka Tampak	Arah lihat rata - rata
			Perwakilan	Arah Lihat Berkeliling
				Arah lihat dari mana saja

Tabel. 1. Cara Wimba. 2019

(Tabrani,2005.h.182)

1. Teknik Penghubung adalah jenis perbendaharaan bahasa rupa berlaku dalam karya seni rupa yang berseri, atau bersambung, antara satu karya dengan karya lainnya saling berkaitan

2. Tata Ungkapan adalah cara menyusun wimba dan cara wimbanya dalam satu bidang gambar atau antar bidang gambar sehingga bercerita. (Tabrani, 1991, h. 149) . Ada dua jenis tata, yaitu tata ungkapan dalam, dan tata ungkapan luar. Tata ungkapan dalam adalah cara menyusun

gambar atau cara menggambar dalam satu bidang gambar sehingga bercerita sedangkan tata ungkapan luar adalah cara menyusun atau menggambar sehingga masing -masing bidang gambar yang bersambung tersebut bercerita. Fungsi dari pendaharaan ini adalah untuk mempermudah menganalisa gambar menurut Tabrani agar terlihat perbedaanya.

TU Dalam 1 (Menyatakan Ruang)	TU Dalam 2 (menyatakan Gerak)	TU Dalam 3 (Menyatakan Waktu & Ruang)	TU Dalam 4 (Menyatakan Penting)
Cara Modern : Pengambilan Gabungan	Garis – Garis Ekspresif	Komposisi	Pengambilan Gabungan
Naturalis Perspektif	Skala Gabungan	Imaji Jamak	Skala Gabungan
Naturalis Stilasi	Distorsi	Belahan/Kisi - kisi	Ditengah gabungan
Framing & Sakalanisbi	Bentuk Dinamis	Campuran (mix)	Di kiri/ atas
Relief dan barik	Latar Belakang Kabur	Aneka ruang dan waktu (Dream Time)	Komposisi
Depth Of Field	Yang bergerak kabur	Kembar	Aksen
Cara Khas : Ruang	Imaji jamak	Ciri waktu dan	Depth of Field

Angkasa		ruang	
Digeser	Ciri Gerak	Dismix	Diperbesar
Sejumlah Latar		Lapisan Datar	Rinci Diperbesar
Tepi bawah = Garis Tanah		Urutan di Suatu Layar	Tampak Khas
Garis Tanah		Garis Tanah Jamak	Sinar – X
Rebahan		Kronologis	Di Kanan/Bawah
Identifikasi Ruang		Kilas balik	Frekuensi Penampilan
		Kilas Maju	

Tabel. 2. Tata Ungkap Dalam. 2019

(Tabrani, 2005. h. 183)

TU Luar 1 (Menyatakan Ruang)	TU Luar 2 (Menyatakan Gerak)	TU Luar 3 (Menyatakan Waktu dan Ruang)	TU Luar 4 (Menyatakan Penting)
Cara Modern : Alih Objeknya Bergerak	Alih Objek Bergerak	Alih Pengambilan	Alih Objek Bergerak
Alih Gerak Kamera	Alih Objek Kamera	Alih <i>Slow Motion</i>	Alih Pengambilan
Alih Pengambilan	Alih Gerak Kamera	Alih <i>Periodic Motion</i>	Alih <i>Depth Of Field</i>
Alih <i>Dept Of Field</i>	Alih <i>Slow Motion</i>	Alih <i>Fast Motion</i>	Alih Waktu
	Alih <i>Periodic Motion</i>	Alih <i>Stof Motion</i>	Alih Waktu dan Ruang
	Alih <i>Fast Motion</i>	Alih <i>Freeze</i>	Alih <i>Slow Motion</i>
	<i>Stop Motion</i>	Alih Waktu	Alih <i>Periodic Motion</i>
	Alih <i>Freeze</i>	Alih Waktu dan Ruang	Alih <i>Stop Motion</i>
	Alih <i>Dismix</i>	Alih Komposisi	Alih Komposisi
		Alih <i>Fade In/ Out/ To/ From</i>	Alih <i>Freeze</i>
		Kronologis	Alih Skala
		Alih Kilas Balik	Alih Komposisi

		Alih Kilas Maju	Alih Aksan
		<i>Alih Dismix</i>	Frekuensi Penampilan
			Cara Khas : Arah lihat Kiri – Kanan <i>Pradaksina</i>
			Arah lihat Kanan – Kiri <i>Pradaksina</i>
			Arah Lihat Kanan – Kiri <i>Prasavya</i>
			Arah Lihat Kiri – Kanan <i>Prasavya</i>

Tabel. 3. Tata Ungkap Luar

(Tabrani, 2005. h. 183)

D. Referensi Perancangan



Gb. 3. Cerita kebohongan Jaka Tarub kepada Nawangwulan, Anissa Rezita Anggraeni, 2015
(Sumber: <https://www.cmyk.id/post/detail-personal-gallery/e6f8bb3a-76db-4771-b7c0-d63268983c2f/undefined>)

Karya diatas milik Anissa Rezita Anggraeni. Ilustrasi diatas menceritakan tentang cerita rakyat asli indonesia yang melegenda yaitu Jaka Tarub. Scene ini menceritakan tentang keboghongan Jaka Tarub diketahui oleh Nawangwulan. Style ilustrasi karya ini menggunakan teknik bahasa rupa dan visual karakter yang dipilih terlihat diadaptasi oleh wayang terutama pada bagian wajah. Untuk bentuk bangunan serta pemandangan tidak mempedulikan anatomi secara detail.

Untuk shading karakter menggunakan 1 layer tidak menggunakan beberapa layer agar menjadi gambar yang detail.

Karya diatas yang memiliki pembeda dari apa yang akan penulis buat yaitu Pertama : Karya tersebut merupakan cerita rakyat yang melegenda dan sudah banyak orang tahu tentang legenda tersebut sedangkan karya penulis ini belum seterkenal atau bahkan belum banyak orang mendengar tentang sejarah *Rontek* atau *Thethek* khususnya orang luar Kota Pacitan. Kedua : Masyarakat seluruh indonesia rata – rata sudah mengetahui cerita jaka tarub tersebut jadi masyarakat awampun mudah untuk mengartikan gambar alur cerita karena sudah mendengar dari banyak cerita sejarah dan tidak akan menimbulkan pro dan kontra ketika gambar tersebut direalisasikan ke masyarakat sedangkan cerita tentang sejarah yang dibuat penulis yaitu *Thethek* atau *Rontek* masih baru dan didalam cerita tersebut tedapat adegan kekerasan yang terkadang buruk dimata masyarakat. Hal

negatif yang ada dalam cerita jika tarub hanyalah tentang mencuri selendang dan berbohong sedangkan cerita negatif dari *Thethek* atau *Rontek* mendominasi cerita dalam sejarah tersebut karena masyarakat luar pacitan hanya tahu tentang festival musik *Rontek* yang bisa dilihat di youtube tanpa tahu sejarah asli yang unik.



Gb. 4. Pencuri dikejar kyai dalam cerita banyumas, Rahayuning Tyas Permana Astri, 2013
(Sumber <https://docplayer.info/47278851-Tugas-akhir-perancangan-buku-dongeng-banyumas-dalam-bahasa-rua-ruang-waktu-datar.html>)

Karya milik Rahayuning Tyas Permana Astri mahasiswa Fakultas Sastra dan Seni rupa UMS 2003 sebagai karya tugas akhir. Prinsip gambar diatas juga menggunakan sistem Ruang – Waktu – Datar bahasa rupa. Style ilustrasi di atas menggunakan gaya kartunal yang disukai anak – anak umur 3 sampai 5 tahun. Scene ini menceritakan tentang seorang pencuri yang dikejar oleh kyai dalam cerita banyumas. Model posisi rumah yang mengelilingi adegan karakter tersebut mempresntasikan adegan ini ada di sekitar rumah penduduk. Shading yang digunakan pada karya ini halus layaknya coretan anak yang pandai menggambar menggunakan alat gambar pewarna crayon. Karya diatas yang memiliki pembeda dari apa yang akan penulis buat yaitu Pertama : Target dari ilustrasi tersebut adalah anak – anak umur 0 sampai 5 tahun yang bertujuan untuk meningkatkan daya imajinasi anak tersebut sedangkan karya yang dibuat penulis memiliki target remaja umur 17 sampai dewasa umur 45 tahun. Kedua: Karya ini dibuat menjadi sebuah buku cerita sedangkan karya penulis karya ini akan dibuat seperti gulungan yang mirip dalam karya pewayangan.