

SKRIPSI
SKEMA ARTIS *CONTENT CREATOR*

**Analisis Karya Photo Story Perajin Wayang Kulit di
Puppet Handicraft Sagio Bantul Yogyakarta**

Diajukan sebagai syarat Salah Satu Syarat dalam Mencapai Gelar
Sarjana Strata Satu (S1) pada program Studi Ilmu Komunikasi

Universitas Amikom Yogyakarta



Oleh :

Tiar Didan Pradana

Dosen Pembimbing :

Rr. Pramesthi Ratnaningtyas, S.Sos., M.A.

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

2022

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI SKEMA ARTIS *CONTENT*
CREATOR**

**Analisis Karya Photo Story Perajin Wayang Kulit di
Puppet Handicraft Sagio Bantul Yogyakarta**

Diajukan sebagai syarat Salah Satu Syarat dalam Mencapai Gelar
Sarjana Strata Satu (S1) pada program Studi Ilmu Komunikasi

Universitas Amikom Yogyakarta

Diajukan oleh:

Tiar Didan Pradana

18.96.0802

**Menyetujui,
Dosen Pembimbing**



Rr. Pramesth Ratnaningtyas, S.Sos., M.A.

(NIK. 190302476)

**Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial
Komunikasi**

Ketua Program Studi Ilmu

Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom

**Erik Hadi Saputra, S.Kom.,
M.Eng**

NIK. 190302125

NIK. 190302107

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Tiar Didan Pradana
NIM : 18.96.0802
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ekonomi dan Sosial
Universitas : Amikom Yogyakarta

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya ilmiah asli, bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila pernyataan ini tidak benar dan ditemukan plagiasi pada karya lain maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditentukan oleh Universitas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

Yogyakarta, 4 Juli 2022

Yang Memberikan Pernyataan



METERAI
TEMPEL
088BA.0351302570

Tiar Didan Pradana

NIM. 18.96.0802

KATA PENGANTAR

Puji syukur, Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu (S1) di program studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Adapun penyusunan skripsi ini digunakan sebagai bukti bahwa penyusun telah melaksanakan dan menyelesaikan penelitian Skripsi. Dalam proses penyusunan laporan ini penyusun mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu kami mengucapkan terima kasih kepada:

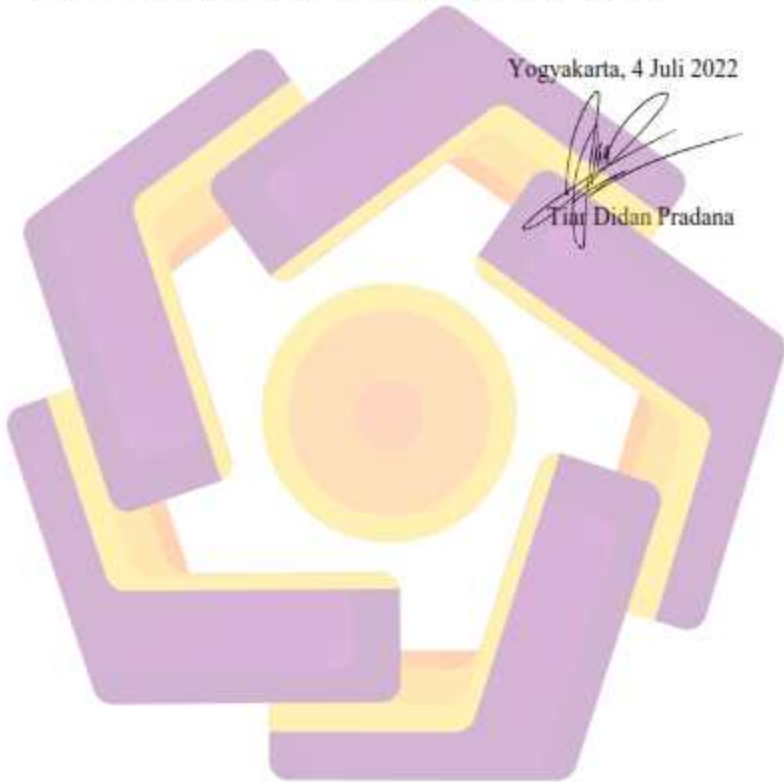
1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. (Rektor Universitas Amikom Yogyakarta).
2. Emha Taufiq Luthfi, S.T.,M.Kom. (Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta)
3. (Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng, Universitas Amikom Yogyakarta)
4. Rivga Agusta, S.IP, M.A (Dosen Wali dan Sekprodi, Universitas Amikom Yogyakarta)
5. Rr. Pramesthi Ratnaningtyas, S.Sos., M.A. (Pembimbing Skripsi)
6. Sagio selaku pemilik dan seluruh perajin yang berada di *Puppet Handicraft Sagio*
7. Seluruh pegawai dan staff DISKOMINFO DIY (Dinas Komunikasi dan Informatika Daerah Istimewa Yogyakarta).
8. Ardian Aryasena S.IKom, Ignatius Damario, M. Ihsan Albakir, M. Rezza Ilham K., Priyoko Wicaksono, Ikhfan Yusuf Kuniawan, dan teman-teman yang tak sempat disebut namanya.
9. Kepada keluarga dan kedua orang tua serta adik penulis, yang selalu mendoakan untuk dimudahkan segala urusan.
10. Teman-teman Ilmu Komunikasi angkatan 2018 semoga diberi kelancaran dan kekuatan dalam menjalankan dan menyelesaikan pendidikannya.
11. Semua pihak yang telah membantu namun tak dapat atau tak sempat disebut namanya satu-persatu.

Besar harapan penulis agar laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca terutama mahasiswa yang membutuhkan contoh sebagai acuan penulisan.

Namun penulis juga menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, penulis akan dengan senang hati menerima kritik, saran, dan masukan yang membangun dari pembaca demi adanya perbaikan dan peningkatan kualitas penulisan penulis berikutnya.

Yogyakarta, 4 Juli 2022


Tia Didan Pradana



DAFTAR ISI

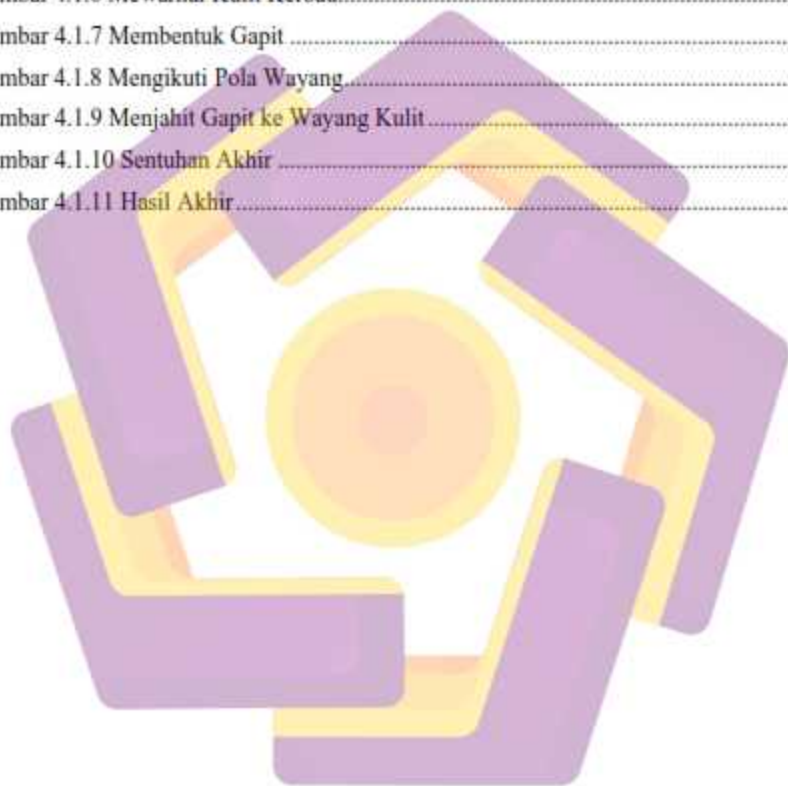
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI SKEMA ARTIS <i>CONTENT CREATOR</i>	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
INTISARI	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II : KERANGKA KONSEP	5
2.1 Referensi Karya.....	5
2.2 Landasan Teori.....	9
2.2.1 Komunikasi Dan Komunikasi Visual.....	9
2.2.2 Fotografi.....	10
2.2.3 Pengertian Budaya, Kesenian Dan Kerajinan.....	17
2.2.4 Wayang Kulit Dan <i>Puppet Handicraft</i> Sagio.....	18
BAB III : RENCANA PERANCANGAN KARYA	19
3.1 Ide Perancangan.....	19
3.1.1 Judul Content Dan Kategori Content Creator.....	19
3.1.2 Format <i>Content</i>	19
3.1.3 Format Media.....	19
3.1.4 Volume <i>Content</i>	20
3.1.5 Target <i>Audience</i>	20
3.1.6 Periode Publikasi <i>Content</i>	20
3.2 Gambaran Isi Pesan Karya.....	20
BAB IV : ULASAN KARYA	22
4.1 Deskripsi Karya.....	22
4.1.1 Karya Berjudul: Mata Tua Perajin.....	22
4.1.2 Karya Berjudul: Membentuk Pola Dengan Paku Corekan.....	24
4.1.3 Karya Berjudul: Gandhen Pemukul Tatah.....	26
4.1.4 Karya Berjudul: Memahat Kulit Kerbau.....	28

4.1.5	Karya Berjudul: Mewarnai Kulit Kerbau.....	30
4.1.6	Karya Berjudul: Membentuk Gapit Wayang	32
4.1.7	Karya Berjudul: Mengikuti Pola Wayang	34
4.1.8	Karya Berjudul: Menjahit Gapit Ke Wayang Kulit	36
4.1.9	Karya Berjudul: Sentuhan Akhir.....	38
4.1.10	Karya Berjudul: Hasil Akhir	40
4.2	Uraian Proses Produksi.....	42
4.3	Kendala Dan Pemecahan Masalah	42
BAB V : PENUTUP		44
5.1	Kesimpulan	44
5.2	Penutup	44
DAFTAR PUSTAKA		45
LAMPIRAN		47



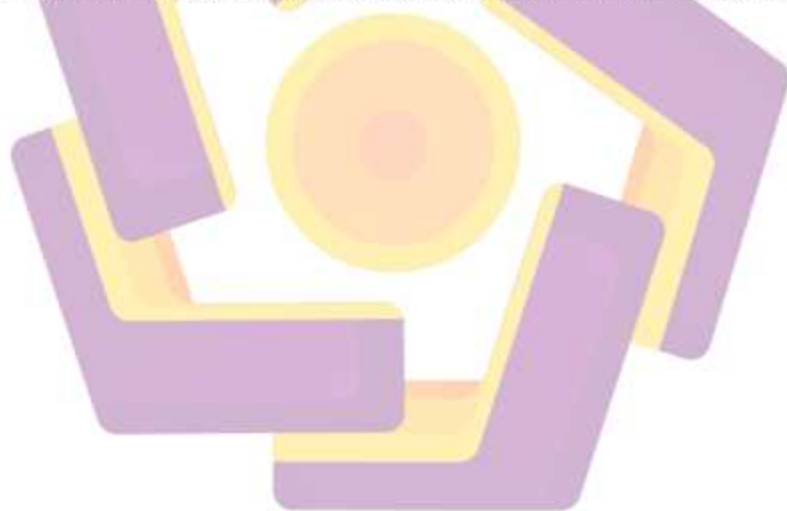
Daftar Gambar

Gambar 2.1 Rule of Third.....	12
Gambar 4.1.2 Mata Tua Perajin.....	22
Gambar 4.1.3 Membentuk Pola dengan Paku Corekan	24
Gambar 4.1.4 Gandhen Pemukul Tatah.....	26
Gambar 4.1.5 Memahat kulit Kerbau.....	28
Gambar 4.1.6 Mewarnai Kulit Kerbau.....	30
Gambar 4.1.7 Membentuk Gapit	32
Gambar 4.1.8 Mengikuti Pola Wayang.....	34
Gambar 4.1.9 Menjahit Gapit ke Wayang Kulit.....	36
Gambar 4.1.10 Sentuhan Akhir	38
Gambar 4.1.11 Hasil Akhir.....	40



Daftar Tabel

Tabel 2. 1 Referensi Karya	5
Tabel 4.1.1 Pembahasan Karya Foto Mata Tua Perajin.....	22
Tabel 4.1.2 Pembahasan Karya Foto Membentuk Pola dengan Paku Corekan.....	24
Tabel 4.1.3 Pembahasan Karya Foto Gandhen Pemukul Tatah.....	26
Tabel 4.1.4 Pembahasan Karya Foto Memahat Kulit Kerbau	28
Tabel 4.1.5 Pembahasan Karya Foto Mewarnai Kulit Kerbau	30
Tabel 4.1.6 Pembahasan Karya Foto Membentuk Gapit Wayang.....	32
Tabel 4.1.7 Pembahasan Karya Foto Mengikuti Pola Wayang	34
Tabel 4.1.8 Pembahasan Karya Foto Menjahit Gapit ke Wayang Kulit.....	36
Tabel 4.1.9 Pembahasan Karya Foto Sentuhan Akhir.....	38
Tabel 4.1.10 Pembahasan Karya Foto Hasil Akhir.....	40
Tabel 4.2.1 Uraian Proses Produksi.....	42



INTISARI

Wayang kulit merupakan salah satu kebudayaan yang menceritakan kisah para tokoh pewayangan, namun saat ini, budaya wayang kulit tidak terlalu diminati khususnya oleh kaum muda dikarenakan kalah bersaing dengan budaya barat dalam hal tersebut wayang akan menjadi budaya bangsa yang mungkin punah. Dalam karya ini, penulis menggunakan teori fotografi dengan metode *photo story* yang merupakan sebuah jenis fotografi jurnalistik menggunakan penyampaian dari gambar dengan tujuan memberikan sebuah informasi dengan cara yang berbeda. Penulis akan mengungkapkan realitas perajin dalam proses pembuatan wayang kulit di *Puppet Handicraft* Sagio Kabupaten Bantul, Yogyakarta. Rangkaian *photo story* dapat menceritakan bagaimana perajin wayang kulit masih dapat bertahan dari zaman dahulu hingga saat ini dan melahirkan sebuah inovasi dari pak Sagio sebagai pemilik sanggar wayang yang sangat mencintai wayang kulit sebagai warisan budaya bangsa Indonesia.

Kata Kunci: fotografi, foto bercerita, budaya, wayang kulit, perajin



ABSTRACT

Wayang kulit is one of the cultures that tells the story of wayang characters. However, currently, the wayang kulit culture is not very popular, especially among young people, because it cannot compete with western culture; in that case, wayang will become a national culture that may become extinct. In this research, the author uses photography theory with the photo story method, which is a type of journalistic photography using the delivery of images to provide information differently. The author will reveal artisans' reality in making wayang kulit at Puppet Handicraft Sagio, Bantul Regency, Yogyakarta. The series of photo stories can tell how wayang kulit artisans have survived from ancient times to the present and gave birth to innovation from Mr. Sagio as the owner of a wayang studio who loves wayang kulit as the cultural heritage of the Indonesian nation.

Keywords: *photography, photo story, culture, shadow play, craftsman*

