

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia dengan ragam budayanya memiliki banyak sekali cerita rakyat. Cerita rakyat ini diwariskan secara turun-temurun dengan berbagai cara, salah satunya dengan dongeng. Dongeng merupakan bentuk dari karya sastra lama yang tidak sungguh terjadi atau diragukan kebenarannya. Dongeng bisa menjadi salah satu media yang dapat digunakan dalam upaya melestarikan budaya pada generasi selanjutnya.

Dongeng bersifat menghibur dan mengandung nilai moral maupun budaya. (Dudung dalam Habsari, 2017:23). Nilai moral atau moralitas merupakan nilai yang mengatur kehidupan manusia, baik dalam rangka mengatur keharmonisan hidup manusia maupun sebagai pribadi yang bermartabat. (Nurchasanah & Lestari, 2008:10).

Akan tetapi kondisi dongeng dengan masyarakat saat ini tidak begitu dekat. Hal ini dapat diperhatikan dari minimnya perhatian pada media penyebaran dongeng tersebut. Di masa lalu dongeng biasa diceritakan dari mulut ke mulut. Mengenalkan dongeng menjadi salah satu cara dalam mengajarkan nilai-nilai moral maupun kepercayaan yang ada di masyarakat sekitar.

Saat ini buku ilustrasi menjadi salah satu pilihan media dalam mewariskan dongeng, namun tidak semua kalangan cocok dengan media tersebut.

Tidak banyak media penyebaran dongeng selain buku anak yang dikhususkan untuk usia tertentu. Dongeng tersebar di seluruh wilayah Indonesia, dengan cerita tersendiri pada tiap daerah.

Begitu juga di Jawa Barat, terdapat beragam dongeng yang menceritakan asal-usul suatu daerah, salah satunya adalah asal usul Desa Watubelah, berlokasi di kabupaten Cirebon. Untuk mengetahui lebih lanjut tentang hal ini, perupa mencoba menggali informasi dengan bertanya pada penduduk sekitar mengenai asal usul nama desa Watubelah. Namun dari beberapa narasumber tidak satupun mengetahuinya.

Melihat hal ini perupa memahami bahwa perlu adanya tindakan guna meningkatkan wawasan dongeng pada masyarakat khususnya di era teknologi dan informasi saat ini. Manusia dianugerahi kemampuan berfikir dan berkreaitivitas lebih dari makhluk lainnya. Kemampuan ini melahirkan karya seni yang dapat dinikmati dalam berbagai media mulai dari buku, lukisan, patung, film, dan lainnya.

Karya seni merupakan simbol dari ekspresi sang seniman (Langer, 1957:25). Karya seni juga bisa menjadi solusi atau gagasan dalam suatu permasalahan tertentu. Menciptakan suatu karya dengan mengutamakan fungsi praktis merupakan ciri dari seni terapan. Kesenian merupakan kompleks dari ide, gagasan, yang berwujud dalam bentuk benda hasil manusia. (Koenjaraningrat, 2002:115).

Dengan berkembangnya teknologi dan informatika, perancangan karya seni dapat melibatkan perpaduan dari berbagai media. Salah satunya adalah penggunaan berbagai media yang dapat dilihat dalam teknik pembuatan film. Pada proses pembuatan film banyak kita temukan latar tempat yang tidak nyata atau tidak benar-benar ada di dunia ini.

Kemampuan manusia untuk berkreasi turut membantu penciptaan latar tempat tersebut. Para seniman terdahulu berupaya dengan berbagai cara agar pemandangan imajinatif dapat disaksikan melalui layar dalam sebuah film melalui sebuah teknik, teknik yang digunakan tersebut disebut dengan *mattepainting*.

Pada awal penerapan teknik *mattepainting* dilakukan dengan melukiskan latar imajinasi pada lempengan kaca. Kemudian dipadukan dengan teknik pengambilan gambar. Hingga akhirnya menciptakan suatu adegan yang menggabungkan latar tempat imajinatif dengan latar keadaan saat ini, didukung akting dari aktor sungguhan.

Di era revolusi industri 4.0 saat ini, teknik *mattepainting* dapat dilakukan secara digital dengan dukungan berbagai macam program komputer. Penerapan *mattepainting* dalam industri perfilman Indonesia bukan lagi hal baru. Beberapa judul film Indonesia telah menggunakan metode ini, antara lain: *The Raid 2*, *Dosa*, *Raden Pamanah Rasa*, dan lainnya.

Penggunaan teknik *mattepainting* pada film membantu menciptakan latar tempat yang sulit ditemukan atau bahkan sudah tidak ada lagi di dunia. Seperti

perfilman yang menggunakan tema masa lampau dengan keadaan alam dan suasananya. Teknik *mattepainting* merupakan metode yang bisa digunakan untuk menciptakan latar tempat yang sesuai dengan gambaran tema film tersebut.

Melihat hal ini perupa berupaya menggabungkan teknik *mattepainting* dengan cerita dongeng yang ada di masyarakat hingga menciptakan alternatif media penyebaran dongeng di Indonesia. Mengangkat dongeng asal-usul desa watubelah, perupa membagi cerita tersebut dalam tiga babak, yang kemudian disajikan dalam tiga *photobook* dirancang dengan *mattepainting*

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Pada proses penciptaan karya, ide berasal dari fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar serta pengalaman pribadi perupa. Perupa tergabung ke dalam kelompok P2M (Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) Program Studi Pendidikan Seni Rupa yang membahas mengenai dongeng di Indonesia.

Melalui kegiatan tersebut perupa melihat bahwa adanya kedekatan masyarakat dengan dongeng di Indonesia mulai menjauh. Diketahui dari minimnya pengetahuan mereka terhadap dongeng di Indonesia. Meski pada kenyataannya jumlah dongeng di Indonesia terbilang cukup banyak pada tiap daerah.

Perupa memiliki ketertarikan pada manipulasi foto maupun gambar. Ketertarikan perupa pada kegiatan ini menuntun perupa pada satu teknik dalam pembuatan latar belakang dalam industri perfilman yang disebut *mattepainting*.

Ketertarikan perupa pada teknik *mattepainting* dan *digital imaging* memberikan inspirasi untuk dapat memanfaatkan teknik tersebut dalam pengembangan dongeng yang ada di Indonesia. Umumnya dongeng tersebar dalam bentuk *picture book* dan dikhususkan untuk kalangan usia tertentu.

Picture book merupakan sebuah buku yang mengandung teks disertai ilustrasi dalam satu harmoni, dan bekerja saling terkait untuk menciptakan sebuah makna. (Anstey dan Bull dalam Hunt, 2004:329). Berdasarkan pemahaman ini *picture book* menggunakan gabungan antara teks dengan ilustrasi untuk menyampaikan suatu pesan.

Perupa memilih *Photobook* sebagai media penyebaran dongeng, berbeda dengan *picture book*, *photobook* menitik beratkan pada foto, dimana teks hanya menjadi elemen pendukung. Dengan penerapan teknik *mattepainting* yang berfokus pada lanskap imajinatif, perupa berupaya memberikan alternatif Teknik dan media bagi dongeng di Indonesia agar lebih menarik dan sesuai dengan era teknologi saat ini.

C. Fokus Penciptaan

Skripsi penciptaan karya seni rupa difokuskan dalam tiga aspek penciptaan yaitu: aspek konseptual, aspek visual, dan aspek operasional.

Konseptual

Berawal dari sumber inspirasi perupa dalam menciptakan karya ini berasal dari pengamatan yang ada di masyarakat. Bahwa saat ini dongeng tidak lagi

memiliki kedekatan yang baik di masyarakat. Bahkan cenderung terlupakan dengan banyaknya media hiburan yang saat ini dirasa kurang cocok untuk menambah atau memperkuat wawasan masyarakat mengenai dongeng di Indonesia.

Perupa berupaya menciptakan media penyebaran dongeng yang sesuai dengan era teknologi dan informasi saat ini. Karya yang perupa rancang berupa *photobook* yang tersusun dari rangkaian foto yang diolah secara digital, membentuk lanskap imajinatif atau *Mattepainting*. *Photobook* bertema dongeng akan menyampaikan narasi cerita dengan fokus utama pada pemandangan lanskap tiap adegan dalam dongeng tersebut.

Visual

Dari segi visual karya ini menitik beratkan pada latar belakang dalam tiap adegan yang terjadi pada dongeng. Perancangan karya melewati proses pengambilan gambar atau foto yang memperhatikan pencahayaan, komposisi, dan sudut pandang. Dalam prosesnya terdapat tiga eksplorasi sudut pandang yang dilakukan, diantaranya: *eye-level*, *bird-eye*, dan *worm-eye*.

Penggunaan warna dapat mempengaruhi suasana maupun kesan yang didapat pada karya. Perupa mengumpulkan berbagai referensi warna dari berbagai film dengan *genre* yang berbeda. Hal ini dilakukan untuk menentukan warna yang digunakan pada karya perupa.

Oprasional

Pada aspek oprasional penggarapan karya seni dijabarkan secara teknis mulai dari tahap praproduksi, produksi, paska produksi, hingga implementasi karya. Di praproduksi, yang pertama dilakukan ialah riset terkait dongeng, jenis buku dongeng yang tersebar di masyarakat, tingkat ketertarikan dongeng di masyarakat era saat ini.

Jenis dongeng yang akan digunakan dalam karya, serta lokasi yang akan digunakan dalam pengambilan gambar. Setelah proses riset selesai dilanjutkan ke tahap studi literatur, pada tahap ini perupa mempelajari teori mengenai *digital mattepainting*, jenis karya, serta penelitian yang terkait.

Berikutnya tahap produksi diawali dengan perancangan sketsa, pada tahap ini dibuat berbagai macam ide dan gaya yang akan dieksekusi dengan mempertimbangkan adegan pada cerita dongeng yang ingin diangkat. Pada tahap ini, perupa mengumpulkan material berupa gambar maupun foto.

Tahap pascaproduksi foto yang telah diperoleh diolah secara digital oleh perupa, menggunakan perangkat lunak pengolah gambar Adobe Photoshop. Kemudian perupa akan menciptakan eksplorasi desain yang ada. Eksplorasi dilakukan pada aspek sudut pandang, dan warna yang akan digunakan.

Tahap selanjutnya adalah implementasi karya, perupa menerapkan karya pada *photobook* maka diperlukan penyusunan layout, penyusunan layout ini terdiri dari gambar dan tulisan yang juga dilakukan secara digital.

D. Tujuan Penciptaan

Secara konseptual tujuan perupa ialah kembali menarik minat masyarakat terhadap dongeng melalui pendekatan yang lebih sesuai dengan era teknologi saat ini, dengan menyajikan alternatif buku dongeng yang ada di pasaran. Serta turut melestarikan dongeng untuk generasi berikutnya.

Secara visual tujuan perupa ialah menciptakan alternatif dongeng Indonesia dengan menggunakan Teknik *mattepainting* dalam penyajian ilustrasi.

Dari segi oprasional, perupa berupaya menggabungkan latar saat ini dengan latar imajinasi menggunakan teknik *mattepainting*. Dalam pembuatan teknik *mattepainting* melibatkan beberapa teknik lain seperti fotografi, *digital painting*, serta *digital imaging*. Diperkuat kalimat sesuai typografi yang kekinian sesuai tema dogeng yang perupa angkat.

E. Manfaat Karya

Manfaat bagi perupa ialah sebagai sarana meningkatkan kemampuan perupa dalam mengembangkan keterampilan, dan menciptakan karya seni yang solutif.

Bagi pembaca karya ini diharapkan mampu menjadi alternatif usaha untuk melestarikan dan mengenalkan dongeng dengan pendekatan yang sesuai di era teknologi dan informasi.

Untuk Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta, diharapkan karya ini dapat menjadi rujukan dalam penelitian berikutnya, dan menjadi pemicu karya-karya kratif dan solutif lainnya.