

BAB I.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan Karya

Peran sejarah Indonesia tidak lepas dari para pelaku sejarah itu sendiri, yaitu pahlawan yang berjuang melawan para penjajah. Begitu banyak pengorbanan yang telah mereka korbankan dengan gagah berani demi memperjuangkan kemerdekaan dari penjajahan pada masa itu dan sampai sekarang masih begitu terasa jasa-jasa para pahlawan Indonesia. Pentingnya mempelajari sejarah para pahlawan adalah untuk menumbuhkan rasa nasionalisme dan kebanggaan di dalam diri, terutama bagi anak-anak. Di sisi lain, pentingnya mempelajari sejarah Indonesia terutama tentang pahlawan yang berjuang memperebutkan kemerdekaan, yaitu kita bisa tahu kejadian peristiwa dari para pahlawan dan untuk mengenang jasanya. Pahlawan Indonesia merupakan gelar yang diberikan oleh pemerintah-RI kepada seseorang warga negara RI yang semasa hidupnya melakukan tindakan kepahlawanan dan berjasa sangat luar biasa bagi kepentingan bangsa dan negara.

Seiring waktu berjalan kita dapat mempelajari sejarah para pahlawan Indonesia dengan banyak cara, terutama dengan menggunakan buku sebagai media, untuk mengenalkan kepada anak-anak supaya membudidayakan membaca, selain itu semakin berkembangnya produk yang lebih canggih seperti *handphone android* membuat anak-anak menjadi malas untuk membaca buku. Selain itu di dalam dunia pendidikan diperkenalkan tokoh pahlawan yang sesuai kurikulum. Secara umum, menurut penelitian dari perkembangan seni ilustrasi di Indonesia sangat lambat

dibandingkan dengan perkembangan di luar negeri atau perkembangan kreativitas di bidang seni lukis dan desain grafis di Indonesia. Maka dari itu, perupa ingin menciptakan produk buku yang bisa menarik perhatian anak-anak untuk membaca tentang pahlawan nasional Indonesia dan menjadi kebutuhan anak-anak dalam masa perkembangannya. Karena membaca sangat penting untuk pengetahuan nantinya. Dengan tambahan gambar ilustrasi berwarna dengan gaya buatan sendiri sehingga membantu anak-anak lebih mengenali pahlawan mereka melalui gambar ilustrasi yang dibuat oleh perupa. (Wagiono, Ir. PM.: XI, Buku dalam Indonesia Baru, 1999).

Judul Tugas Akhir yang perupa buat sebelumnya memiliki kemiripan dengan judul lain, hanya saja kemiripannya terletak pada mengambil tentang kepahlawanan dan media yang dipilih yaitu buku edukatif dan judul ini mendapatkan koreksi dari penguji I yaitu dari karakter pahlawannya, pemilihan warna yang dipakai dan ada perubahan di pahlawan Indonesia yang sebelumnya ada 2 (dua) jenis karakter saja wanita dan laki-laki akhirnya dipecah lagi menjadi beberapa pahlawan menjadi 4 (empat) jenis karakter lebih mengelompokkan bukan dari jenis kelamin melainkan dari gelar para pahlawannya : kemerdekaan, nasional, revolusi. Lalu penambahan karakter baru yaitu seniman Indonesia. Perupa memilih desain dalam bentuk buku tetapi yang membedakannya adalah lebih memfokuskan riwayat hidup para pahlawan Sebelum dipilihnya bidang desain dalam memvisualisasikan pahlawan Indonesia ke dalam bentuk buku, yaitu pertama membuat beberapa rancangan para pahlawannya. Untuk menampilkan karakter para pahlawan tersebut, perupa harus menunjukkan karakter unik dan berbeda dari pahlawan-pahlawan lain agar tidak ada yang menyamai.

Dalam desain buku ini perupa mengutamakan unsur-unsur desain ilustrasinya. Di dalam desain ilustrasi terdapat beberapa aspek yaitu: rancangan awal bertujuan untuk menentukan desain, rancangan alternatif bertujuan desain pertama dan kedua kurang menarik maka harus mempunyai desain alternatif, media yang digunakan dalam desain, dan proses pembuatan karya, dan terakhir uji coba karya kepada responden/pembaca dan konsumen.

Legenda putri duyung merupakan makhluk mitologis yang termasuk golongan makhluk separuh manusia dan separuh hewan. Kisah putri duyung muncul dalam cerita rakyat dari berbagai budaya di seluruh dunia, meliputi Bagian Timur, Eropa, Afrika, hingga Asia dan cerita ini sangat populer dikalangan anak-anak dan menjadi salah satu subjek populer dalam bidang seni dan sastra pada abad modern ini, contohnya dalam karya *Hans Christian Andersen* yang terkenal, "*The Little Mermaid*" (1836). Karya sastra tersebut telah berang kali diadaptasi sebagai opera, lukisan, buku, film, dan komik. Dilihat dari segi pendidikan Legenda putri duyung tidak memiliki sumber-sumber yang relevan karena keberadaanya masih diragukan dan memiliki versi cerita yang berbeda-beda di setiap belahan dunia. Jadi, mengenai sumber mengenai Legenda putri duyung masih sangat minim terutama di Indonesia dan kurangnya sumber penelitian para ahli. Perupa memutuskan tidak melanjutkan ke tahap selanjutnya.

Terlepas dari judul perupa sebelumnya, perupa akhirnya mengangkat tentang pahlawan Indonesia dengan bantuan dosen pembimbing perupa dapat diarahkan dan dari segi sumber relevan tentang pahlawan Indonesia bisa ditemukan di tempat toko buku serta mengangkat tentang pahlawan Indonesia bisa bermanfaat di dalam dunia pendidikan.

Karya yang akan dibuat adalah desain buku anak-anak dengan biografi pahlawan Indonesia. Karya yang dibuat berbentuk dua dimensi dan teknik yang digunakan dalam pembuatan karya menggunakan teknik digital dan manual. Media yang digunakan yaitu *software Adobe Photoshop* dan *Illustrator*. Dalam proses pembuatan karya tidak terlalu menyulitkan karena menggunakan teknik digital ini. Materi dalam mendukung untuk penciptaan karya dengan menggunakan mata pelajaran kelas SD kelas lima yang menggunakan sistem KTSP.

B. Perkembangan Ide Penciptaan Karya

Ide penciptaan satu adalah menciptakan karya seni lukis dengan teknik disulam menggunakan benang sulam akan tetapi dalam pelaksanaannya perupa menemui kesulitan dalam membuat karya salah satu mata kuliah ada yang mendapatkan nilai kurang memuaskan akhirnya saya disarankan untuk berpindah ke bidang desain karena nilai seni murni saya ada yang kurang bagus. Hingga akhirnya perupa mengganti semua topik yang akan diajukan dari judul sampai ke penulisannya diganti semua. Rencana perupa selanjutnya akan membuat desain ilustrasi buku untuk anak-anak yang judulnya *Visualisasi Legenda Putri Duyung dalam Media Buku Biografi Anak Usia 6-12 Tahun*. Pada perkembangannya, penciptaan kedua ini mengalami perubahan lagi mulai dari sisi penulisan judul dan fokus utama penulisan pengantar karya tugas akhir ini. Dimana sebelumnya judul yang perupa angkat adalah *Visualisasi Legenda Putri Duyung dalam Media Buku Mewarnai Anak Usia 6-12 Tahun*, berubah menjadi "*Visualisasi Legenda Putri Duyung dalam Media Buku Biografi Anak Usia 6-12 Tahun*".

Sebelumnya masih jarang orang mengangkat tema ini karena banyaknya mitos tentang legenda ini, tapi perupa disini menjelaskan tentang putri duyung yang dianggap cantik tapi sebenarnya tidak yang melainkan seekor ikan manatee dan ikan dugong yang hidup diperairan pasifik, namun karena banyak kendala dalam pembuatan untuk maju ke seminar nanti akhirnya saya disarankan berganti judul lagi karena bahan tentang putri duyung sangat minim dan sumber-sumber untuk menjadi referensi terutama buku-buku tentang kisah legenda putri duyung dan contoh karya yang berhubungan dengan legenda putri duyung yang sangat jarang ditemukan di Indonesia dan adanya perubahan dosen pembimbing juga menjadi faktor kendala dalam berjalannya pembuatan karya ini.

Pada perkembangannya, penciptaan ketiga adalah akhir dari semua perubahan yang perupa buat mulai dari judul yang diajukan sampai ke penulisan serta penciptaan karyanya serta dosen pembimbing yang bersangkutan. Berikut judul yang perupa angkat adalah "*Perancangan ILustrasi Buku Anak Usia 9-12 Tahun Tentang Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia*". Wajah tokoh pahlawan nasional dan seniman agar sesuai target pasar. Pada saat tugas akhir perupa nanti, yang perupa inginkan adalah berupa desain buku dengan menggunakan karakter pahlawan nasional Indonesia dengan menggunakan ciri khas gambar perupa. Maka setelah mengkonsultasikan kepada dosen pengampuh, akhirnya karya yang akan dibuat adalah rancangan desain buku anak-anak dengan biografi singkat pahlawan Indonesia. Karya yang dibuat berbentuk dua dimensi. Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya menggunakan teknik digital, dan montase.

C. Fokus Penciptaan Karya

Cover buku tokoh pahlawan Indonesia terbagi menjadi tiga aspek ide penciptaan dalam pembuatan karya ini, yaitu: konseptual, visual dan operasional. Tiga aspek tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Aspek Konseptual

- a. Sumber ide inspirasi dari penciptaan karya ini yaitu merupakan pemahaman perupa tentang kepahlawanan nasional Indonesia
- b. Memenuhi kebutuhan pasar, yaitu buku edukatif yang dapat mengoptimalkan multi kecerdasan dan pemahaman anak di usia 9-12 tahun dan menciptakan buku yang edukatif dan menarik untuk anak.
- c. Merancang dan menciptakan produk buku biografi yang mampu membangkitkan pemahaman tentang pahlawan nasional Indonesia.

2. Aspek Visual

- a. Menampilkan karakter ilustrasi tokoh pahlawan dan senimannya.
- b. Menampilkan warna-warna yang *pastel* yang bernuansa ceria.
- c. Menggambarkan tokoh para pahlawan Indonesia.

3. Aspek Operasional

- a. Persiapan penggunaan bahan dasar untuk membuat sketsa rancangan yaitu menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop*.
- b. Pelaksanaan penggunaan bahan dasar untuk pembuatan buku biografi yaitu dengan bahan kertas yang sedikit tebal dan permukaan kertas yang licin.

c. Penyelesaian atau *finishing* menggunakan teknik yaitu adalah teknik digital, membuat sketsa rancangan awal menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop*. Selesai membuat sketsa ilustrasinya di *Adobe Illustrator*, kemudian ke tahap selanjutnya, kembali menggunakan *Adobe Photoshop* untuk pemberian warna pada pahlawan dan seiman Indonesia ditambah teknik montase dan *cover* depan-belakang serta *layout backgroundnya*. Untuk tahap akhirnya dicetak menggunakan *hard cover* bagian *cover* buku.

D. Tujuan Penciptaan Karya

1. Sebagai sarana pencarian jati diri dalam proses berkarya seni desain, memahami lingkungan kehidupan yang dapat memengaruhi kepribadian seseorang dengan pesan moral yang disampaikan para pahlawan dan senimannya.
2. Sebagai referensi visual dalam bentuk karya desain buku.
3. Memperkenalkan ke anak-anak tentang pahlawan Indonesia dan seniman Indonesia melalui buku biografi.
4. Sebagai media untuk memahami lingkungan kehidupan yang dapat memengaruhi kepribadian seseorang dengan pesan moral yang disampaikan para pahlawan dan senimannya.
5. Sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Strata satu (S1) prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

E. Manfaat Penciptaan Karya

1. Meningkatkan pengalaman dalam proses berkarya desain buku.
2. Menjadikan karya desain buku bertema pahlawan Indonesia dan seniman Indoensia sebagai apresiasi bagi di masyarakat.
3. Menjadi media komunikasi antara perupa dan audien penikmat desain ilustrasi.
4. Mempersentasikan tentang informasi pahlawan Indonesia dan seniman dengan cara menyampaikannya lewat desain buku biografi tokoh pahlawan.