

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Peningkatan kasus kenakalan remaja yang menimpa para remaja meluas. Contoh nyatanya seperti; penggunaan narkoba secara ilegal, minuman keras, tawuran antar pelajar, pergaulan bebas, pernikahan dini dan lain-lain. Hal ini ditunjukkan oleh data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2019 jumlah anak berhadapan dengan hukum mencapai 1.251 kasus dan penggunaan narkoba, psikotropika, dan zat adiktif (napza) pada anak-anak mencapai 344 kasus. Dikhawatirkan, perubahan perilaku ke arah negatif akan mengarah pada hal tersebut yang merupakan perilaku tidak baik.

Sulton (dalam Kurniawan dan Sudrajat, 2008:149) mengatakan bahwa beragam perubahan perilaku tersebut akan mengakibatkan maraknya berbagai tindakan amoral dalam masyarakat yang sering disebut demoralisasi. Fenomena tersebut melanda bangsa Indonesia dan memicu terjadinya krisis karakter.

Dumas (dalam Kurniawan dan Sudrajat, 2012:922) masa remaja, remaja menghabiskan banyak waktu berinteraksi dalam kelompok remaja seumuran atau generasi. Hal itu menjelaskan bahwa keberadaan teman sebaya sangat penting baginya. Sehingga dapat berinteraksi dalam membentuk kehidupan sosial.

Bertambahnya usia membuat anak semakin ingin mencoba hal-hal baru untuk mendapatkan suatu pengalaman baru sehingga sulit untuk berinteraksi dengan teman sebayanya. Kehilangan kabar dapat menyebabkan masalah dan pertengkaran antara satu sama lain.

Pendidikan karakter yang ditanamkan di sekolah maupun di rumah dapat dilihat ketika hendak bertindak untuk menentukan ataupun menilai baik dan buruk, meyakini hal yang mereka yakini bahwa apa yang dilakukannya merupakan hal yang merujuk kepada kebenaran, kebaikan dan bukan merujuk terhadap sesuatu yang buruk atau salah.

Semua jenjang pendidikan di Indonesia memasukkan unsur pendidikan karakter dalam proses pendidikan sejak tahun 2011 (Risna dan Siti, 2011:1). Menurut pendidikan nasional tahun 2013 terdapat delapan belas nilai pendidikan karakter, yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab.

Melalui ilustrasi, perupa ingin menyampaikan ide dan pesan-pesan yang berlangsung antara dua orang manusia atau lebih yang menjalin pertemanan melalui pendidikan karakter di dalamnya. Beranjak dari pernyataan tersebut, perupa menjadikan masalah tersebut menjadi ide baru untuk diulas di dalam karya yang akan dibuat ke dalam buku komik. Komik yang dibuat berisi tentang pendidikan karakter yang dapat digunakan menjadi referensi berbuat baik untuk anak usia 12-14 tahun yang mudah

dimengerti. Dilanjutkan dengan mengumpulkan contoh nyata perilaku baik untuk diterapkan pada usia tersebut dengan tokoh utama yang dapat membantu mengamalkan perilaku baik.

Alasan perupa ingin membuat karya tersebut karena banyak anak yang masih tidak menyadari dan menanggapi perbedaan diantara satu sama lainnya di masa ini, maka dari itu perupa ingin memodifikasinya dengan cara menggunakan pembawaan ilustrasi dan cerita dari perupa itu sendiri agar memberi kesan otentik dari perupa.

Hubungan ilustrasi dengan teks tertulis dapat memberikan hasil yang menarik ketika dijadikan suatu buku ditambah dengan alur yang memiliki keterkaitan dengan kisah di kehidupan sehari-hari. Topik yang perupa ambil berkaitan dengan kehidupan manusia yang terfokus pada pendidikan karakter tentang persahabatan sebaya, dimana terinspirasi dari fenomena sosial.

Bentuk karya yang perupa buat merupakan buku komik dengan model buku bersampul *soft cover*. Teknik yang digunakan adalah ilustrasi digital, dibuat menggunakan aplikasi *Paint Tool Sai*, *Adobe Photosop* laptop dan *pen tablet* kemudian *layouting* di aplikasi *Adobe Illustrator*. Dicitak menggunakan *digital print* di atas kertas *art paper* berukuran A5 dengan sampul *hard cover*.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Bermula dari memilih keluarga sebagai subjek ide penciptaan namun beralih ke pertemanan diantara lingkup sosial karena lebih menarik untuk diulas dan dibahas lebih lanjut mengenai masalah di dalamnya. Kehidupan bersosialisasi dengan sekitar juga dinilai sangat penting dengan menerapkan pendidikan karakter di dalamnya.

Perupa mendapatkan ide memilih orang sekitar atau teman menjadi subjek yang berhubungan dengan penerapan pendidikan karakter sebagai materi yang diulas di dalam karya penciptaan. Pada mata kuliah studio desain, perupa telah membuat buku cerita tentang persahabatan di antara anak remaja.

Perencanaan karya pada penciptaan ini yang ingin dicapai perupa dengan rentang usia target pembaca dari 12-14 tahun karena dirasa lebih menikmati proses pembuatan karya komik strip yang menggunakan gaya pribadi lebih bebas dan eksploratif dan penuh warna serta mengubah buku cerita menjadi buku komik agar anak-anak menyukainya ketika membaca karya perupa. Komik perupa membahas tentang delapan belas nilai pendidikan.

Visual karya akan berupa buku dengan sampul *hard cover* dengan lembaran isi menggunakan kertas *art paper 300 gsm* dengan *digital print*. Proses pembuatan karya akan menggunakan kertas HVS untuk membuat *storyboard*, kemudian akan dibuat sketsa terlebih dahulu sebelum mulai menggambar digital di perangkat keras berupa laptop dan perangkat lunak .

Memulai pemindahan sketsa ke gambar digital menggunakan aplikasi *Paint Tool Sai* dan setelahnya akan masuk ke proses *layouting* teks menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*, dilanjutkan dengan *layouting* tata letak menggunakan *Adobe Illustrator*.

C. Masalah Penciptaan

Berdasarkan latar belakang dan pengembangan ide penciptaan karya, maka perupa menyusun masalah penciptaan karya sebagai berikut.

1. Bagaimana memvisualisasikan persahabatan pada buku komik berperan dalam membentuk pendidikan karakter anak di masyarakat?
2. Bagaimana menjadikan konsep persahabatan sebagai inspirasi penciptaan buku komik menggambarkan pendidikan karakter dalam pergaulan anak di masyarakat?
3. Apa langkah-langkah yang dilakukan untuk pembuatan buku komik bertemakan Pendidikan karakter untuk anak usia 12-14 tahun?

D. Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan yang akan dicapai dalam membuat buku komik sebagai berikut.

1. Sebagai media untuk memahami lingkungan pergaulan di sekitar anak yang dapat mempengaruhi kepribadian anak pada usia 12-14 tahun melalui pesan moral yang terkandung di dalamnya.

2. Memperkenalkan nilai pendidikan karakter dalam pergaulan sehari-hari melalui cerita yang disertai ilustrasi dalam bentuk buku komik.
3. Menciptakan buku komik bertemakan Pendidikan karakter dengan teknik *digital drawing* dan dicetak menjadi *output hardcopy* buku fisik dengan *digital print*.

E. Fokus Penciptaan

Fokus penciptaan merupakan deskripsi kekhasan atau keunikan sumber inspirasi perupa berdasarkan ketiga aspek penciptaan, yaitu aspek konseptual, aspek visual, dan aspek operasional.

1. Aspek Konseptual

a. Sumber Inspirasi

Sumber inspirasi berasal dari maraknya peningkatan kasus kenakalan anak. Dikhawatirkan, perubahan perilaku ke arah negatif akan mengarah pada hal tersebut yang merupakan perilaku tidak baik. penciptaan karya yang dibuat perupa cenderung berasal dari eksternal atau berasal dari luar diri, yaitu manusia atau figuratif sebagai subjek dari penciptaan buku komik yang perupa buat.

Emosi dan tingkah laku manusia khususnya anak-anak yang lucu dan seru membuat perupa merasa peduli dengan anak-anak dan pergaulannya dalam kehidupan sehari-hari. Pergaulan atau disebut

juga sebagai persahabatan juga banyak mendapat perhatian. Baik dari anak-anak itu sendiri maupun orang tua.

Ditinjau dari itu, perupa ingin memvisualisasikan konsep persahabatan teman sebaya diantara anak-anak berdasarkan perlakuan, ekspresi ataupun tingkah laku dari kacamata pendidikan karakter anak 12-14 tahun ke dalam buku komik untuk kalangan anak usia tersebut.

b. Interes Seni

Menurut buku Desain Grafis Kemarin, Kini, dan Nanti oleh Namuri Migotuwio (2020: 27), interes seni merupakan poin utama yang terkandung dalam aspek konseptual. Interes seni adalah daya tarik atau pesona dari karya seni rupa murni tersebut.

Penentuan interes seni yang dipilih adalah interes seni pragmatis dengan menciptakan karya untuk mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan kepada target pembaca. Penciptaan karya ini menggambarkan kisah keseharian persahabatan anak usia sebaya yang dianggap menarik dan unik sehingga membuat pembaca lebih peduli dengan persahabatan.

c. Interes Bentuk

Berdasarkan buku Seni Budaya SMA Kelas XI Semester 1 oleh Sem Conelyus Bangun dkk (2014: 14), interes bentuk adalah

ketertarikan terhadap bentuk-bentuk karya seni rupa. Penentuan
interes bentuk yang perupa pilih adalah bentuk figuratif atau wujudnya
bisa dirujuk keberadaannya di dunia. Kecenderungan bentuk yang
dipilih merupakan subjek dari karya yang dibuat untuk merujuk ke
tema. Kekhasan perupa dalam karya ini adalah pemilihan
persahabatan teman sebaya 12-14 tahun.

Anak diusia itulah yang dipilih untuk mempresentasikan
persahabatan teman sebaya karena mengingat masa sekolah menengah
pertama yang menyenangkan.

d. Prinsip Estetik

Dirangkum berdasarkan buku Desain Grafis Kemarin, Kini,
dan Nanti oleh Namuri Migotuwio (2020: 30), prinsip estetik terdiri
dari empat poin utama yang menentukan keberhasilan penciptaan
karya seni rupa yang terdiri dari kesatuan, keseimbangan, irama,
proporsi. Penentuan prinsip estetik yang digunakan perupa yaitu
prinsip desain dan menggunakan media *software* digital ilustrasi
sebagai pembuatan komik yang perupa buat. Karya ini
mempresentasikan persahabatan antar teman sebaya dengan
pendidikan karakter di dalamnya ke dalam buku komik yang
memiliki alur kehidupan pertemanan, pendidikan karakter, memiliki
alur maju dan juga dengan memasukkan pengalaman pribadi dari
perupa.

2. Aspek visual

a. *Subject Matter*

Berdasarkan Debra J. DeWritte, Ralph M. Larmann, dan M. Kathryn Shields dalam buku *Gateways to art understanding the visual arts* (2018: 20) *Subject matter* merupakan seseorang, objek atau suatu tempat yang merepresentasikan suatu seni itu bekerja.

Dalam penentuan *subject matter* pada komik yang dibuat oleh perupa berisi tentang tiga orang anak yang bersahabat dan ingin memahami delapan belas poin pendidikan dari satu sama lain dan menerapkannya pada kehidupan sehari-hari.

Persahabatan antar teman sebaya ini akan dipresentasikan melalui buku komik, bertujuan untuk membantu mengetahui kepribadian anak di lingkungan pergaulannya dengan memberikan persepsi dalam plot cerita yang memunculkan berbagai sikap dan karakter dari teman sebayanya.

Aspek visual ditampilkan dengan ilustrasi komik berwarna menggunakan gaya manga dengan teknik pewarnaan *digital painting* sehingga visual komik terlihat berbeda dari komik yang biasanya dicetak secara konvensional.

b. Struktur Visual

1) Seleksi Unsur Rupa

Seleksi unsur rupa juga terdapat di dalam komik, perupa menggunakan unsur rupa mulai dari titik, garis, bidang, bentuk, warna, gelap terang dan tekstur. Perupa memilih beberapa unsur rupa berdasarkan batasan-batasan yang bersumber dari interes seni, interes bentuk dan prinsip estetika yang telah ditentukan.

a) Titik

Menurut Susanto (2011:109) dalam buku Diksi Rupa, Titik bisa diartikan sebagai tanda baca. Titik merupakan tanda baca yang paling pokok, satu tingkatan lebih pokok dari garis. Unsur rupa titik pada karya yang perupa buat terdapat pada detail-detail kecil pada gambar dalam komik.

b) Garis

Menurut Susanto (2011:148) dalam buku Diksi Rupa, Garis adalah perpaduan dari sejumlah kumpulan titik-titik yang sejajar dan sama besar.

Garis memiliki arah dan dimensi yang memanjang. Panjang dari garis juga beragam, ada pendek, panjang, halus, tebal, berombak melengkung, lurus dan lain-lain. Unsur rupa garis yang terdapat pada karya penciptaan yang perupa buat terlihat dari garis *outline* karakter, bentuk, dan objek yang ada di dalam tiap panel komik.

c) Bidang

Menurut Susanto (2011:55) dalam buku Diksi Rupa, bidang diartikan sebagai sebuah area yang dibatasi oleh garis yang bertemu. Bidang terbentuk karena pertemuan antara dua titik dari garis dan menghasilkan sebuah area. Bidang memiliki dimensi panjang dan lebar. Bidang yang serupa digunakan pada penciptaan karya adalah bidang geometris yang terdapat dalam komik tepatnya pada bentuk panel.

d) Bentuk

Menurut Susanto (2011:54) dalam buku Diksi Rupa, bentuk diartikan sebagai bangun, wujud atau susunan yang biasanya dalam karya seni rupa dikaitkan dengan matra seperti dwimatra dan trimatra sebagai *form*. Perupa memilih figuratif sebagai bentuk yang dipilih karena terdapat figur manusia sebagai karakter dalam komik yang dibuat.

e) Warna

Menurut Susanto (2011:433) dalam buku Diksi Rupa, warna diartikan sebagai getaran atau gelombang yang dipancarkan oleh cahaya melalui sebuah benda dan diterima dengan indera penglihatan manusia. Unsur rupa warna

yang perupa gunakan dalam komik merupakan warna-warna primer, sekunder, tersier dan intermediet agar menarik untuk dilihat saat penggunaanya membaca komik. Warna memiliki klasifikasi dan dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu warna primer, warna sekunder, warna tersier, warna intermediet dan warna kuarter.

(1) Warna Primer

Menurut Susanto (2011:433) warna primer adalah warna pokok. Warna primer memiliki tiga warna, yaitu merah, biru, dan kuning. Warna primer perupa gunakan sebagai warna yang akan digabungkan dengan warna lain melalui mencampurkan warna primer satu dengan yang lainnya.

Warna primer yang terdapat pada karya perupa terletak pada warna pakaian dari tiap karakter.

Menandakan karakter memiliki warna khas yang menjadi pembeda antara satu dengan yang lainnya.

Merah diwakili dengan jaket Tata, kuning diwakili dengan aksesoris pada celana Nila, dan biru diwakili dengan baju Kaesang.

(2) Warna Sekunder

Menurut Susanto (2011:433) warna sekunder merupakan warna yang dihasilkan oleh percampuran warna primer. Warna sekunder terdiri dari warna jingga, ungu, dan hijau.

Warna sekunder yang terdapat pada karya penciptaan perupa terdapat pada latar belakang sore hari yang memiliki aksent jingga, hijau sebagai warna tumbuhan dalam komik serta ungu sebagai objek tertentu yang terdapat pada komik seperti tas karakter Kaesang dan juga warna latar.

(3) Warna Tersier

Menurut Susanto (2011:433) warna tersier merupakan warna ketiga. Warna tersier dihasilkan melalui percampuran dari kedua warna sekunder.

Warna tersier terdiri dari coklat-kuning, coklat-merah, dan coklat-biru.

Warna tersier yang terdapat pada karya penciptaan perupa terdapat pada latar tempat dan pewarnaan bangunan. Seperti warna tembok dan warna atap bangunan dalam komik .

(4) Warna Intermediet

Menurut Susanto (2011:433) warna intermediet merupakan warna yang berada di antara warna primer dan sekunder di lingkaran warna. Warna intermediet meliputi warna kuning-hijau, kuning-jingga, merah-jingga, merah-ungu, biru-violet, biru-hijau.

Warna intermediet yang terdapat pada karya perupa berupa pewarnaan pada latar belakang pada panel yang berbeda untuk menunjukkan waktu di luar ruangan, dalam ruangan dan area tertentu maupun ekspresi tertentu.

(5) Warna Kuarter

Menurut Susanto (2011:433) warna kuarter merupakan warna keempat yang dihasilkan melalui pencampuran kedua warna tersier.

Warna kuarter terdapat pada objek seperti pohon, rerumputan dan menjadi warna gradasi dari sebuah objek yang berfungsi sebagai gelap terang pada gambar dalam komik.

f) Gelap Terang

Menurut Susanto (2011:111) Gelap terang atau *value* diartikan sebagai kesan gelap terangnya warna. Ada banyak

tingkatan dari terang ke gelap dari mulai putih hingga hitam, Semakin tinggi valuenya maka warnanya akan semakin terang.

Adapun macam warna value yaitu hitam (warna tergelap) dan putih (warna terterang). Misal dari *white- high light- light-low light- middle- high dark- low dark- dark- black*. Value yang lebih terang daripada warna normal disebut *Tint*, sedang yang lebih gelap dari warna normal disebut *shade*. Gelap terang yang serupa buat dalam karya terdapat dalam pewarnaan komik.

g) Tekstur

Penggunaan warna cerah ditujukan untuk anak-anak agar dapat menstimulus keinginan untuk melihat kemudian membacanya. Menggunakan brush mode pensil dan krayon serta panel pada tiap halaman dibuat sederhana dan tidak rumit agar mudah untuk dibaca. Prinsip seni rupa juga digunakan di dalam karya serupa.

c. Gaya Pribadi

Menurut A. S Hornby dalam Mat Nor Husin (1988) kartun adalah lukisan tentang peristiwa-peristiwa harian yang digambarkan secara menyenangkan dan menarik. Gaya yang digunakan serupa merupakan gaya kartun. Ciri khas visual yang serupa buat adalah komposisi hasil manifestasi serupa selama melakukan eksplorasi

teknik ilustrasi digital melalui internet, workshop dan hasil dari kegiatan magang yang dilakukan dengan seniman.

Penekanan dari pemilihan struktur visual yang serupa tampilan pada komik melalui bentuk karakter yang diilustrasikan menggunakan gaya pribadi yang menampilkan kesan lucu dari bentuk karakter yang dibuat serta penggunaan warna pada komik yang dibuat.

3. Aspek operasional

Aspek operasional dalam perwujudan buku komik ini, sesuai dengan konsep persahabatan teman sebaya dalam pendidikan karakter, yaitu terbagi menjadi tahap persiapan, tahap pelaksanaan berkarya dan tahap akhir.

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan karya, serupa mempersiapkan referensi praktik untuk meninjau karya terdahulu yang sebelumnya pernah dibuat. Perupa kemudian melakukan observasi dengan menyebarkan angket kepada responden agar mengetahui dan mendapatkan data tentang komik yang disukai oleh audiens yang terdiri dari anak usia 12-14 tahun dan ilustrator.

Material yang dibutuhkan dalam proses persiapan berkarya meliputi pensil, *drawing pen*, kertas dan penghapus, laptop, dan *pen tablet*.

No	Alat	Keterangan
1	 <p>Gambar 1. Pensil Sumber: Haura Zahiyah</p>	Pensil digunakan untuk membuat sketsa awal komik,
2	 <p>Gambar 2. <i>Drawing Pen</i> Sumber: Haura Zahiyah</p>	<i>Drawing pen</i> digunakan untuk menebalkan gambar setelah pembuatan sketsa.
3	 <p>Gambar 3. Kertas Sumber: Haura Zahiyah</p>	Kertas digunakan untuk menggambar draft, sketsa awal

4	 <p>Gambar 4. Penghapus Sumber: Haura Zahiyah</p>	Penghapus digunakan untuk menghapus kesalahan pada pembuatan sketsa
5	 <p>Gambar 5. Pen Tablet Sumber: Haura Zahiyah</p>	<i>Pen tablet</i> digunakan untuk menggambar secara digital pada <i>SAI Paint tool</i>
6	 <p>Gambar 6. Laptop Sumber: Haura Zahiyah</p>	Laptop digunakan untuk menjalankan aplikasi <i>SAI Paint tool</i> dan <i>Adobe Illustrator</i>

Tabel 1. Alat untuk berkarya

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, perupa menekankan metode kualitatif. Menggunakan jenis riset *research led-practice*, dengan penekanan riset (*research*) kajian penciptaan dalam menentukan perwujudan dari karya. Kemudian, menciptakan karya sebagai solusi permasalahan (Teikmanis (2013), dalam Moerdisuroso & Kherid (2020)).

Tahap pelaksanaan prosedur berkarya, perupa membuat karakter naskah cerita dan *storyboard* dengan menggambarinya secara manual terlebih dahulu agar waktu dapat berjalan secara efisien. *Storyboard* selesai dibuat, kemudian masuk ke tahap selanjutnya yaitu melakukan *scan*.

Perupa melakukan *scan* gambar tersebut untuk diolah dan di modifikasi dengan teknik *digital drawing*. Penggunaan teknik *digital drawing* membuat pengerjaan karya terbilang efektif karena mempermudah akses untuk mencetaknya ke bentuk *output hardcopy* untuk akhirnya dikemas dalam bentuk komik cetak.

c. Tahap Akhir

Tahap akhir dari pengerjaan karya, perupa mencetak komik yang telah disusun dari tahap awal hingga akhir pengerjaan yang menjadi *output hardcopy* sebagai karya yang dibawakan oleh perupa sebagai solusi dari permasalahan yang ada.

F. Manfaat karya

Manfaat dari penciptaan buku komik bertemakan persahabatan teman sebaya tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagi Perupa

- a. Mengekspresikan keresahan perupa akan rendahnya pencapaian pendidikan karakter.
- b. Menambah pengalaman dalam berkarya menciptakan komik dengan tema yang berhubungan dengan pendidikan karakter.
- c. Menjadi media eksplorasi dalam berkarya.

2. Bagi Masyarakat

- a. Meningkatkan pemahaman dalam memahami lingkungan pergaulan di sekitar anak yang dapat mempengaruhi kepribadian anak di usia 12-14 tahun.
- b. Membantu memperkenalkan sifat dan karakter sahabat dalam pergaulan sehari-hari melalui plot dalam buku komik.
- c. Menciptakan buku komik persahabatan teman sebaya dengan teknik ilustrasi.

3. Bagi Peneliti Seni

- a. Menjadi rujukan untuk karya komik dengan tema pendidikan karakter.
- b. Membantu peneliti seni untuk mendapatkan referensi komik anak 12-14 tahun.
- c. Menjadi sumber referensi praktik bagi peneliti seni.

4. Bagi Mahasiswa Seni rupa

- a. Menjadi sumber rujukan untuk berkarya dengan materi ilustrasi komik.
- b. Karya tulis yang menjadi sumber referensi praktek berikutnya.
- c. Sebagai media ilmu pengetahuan tentang komik dan tema yang bersangkutan.

