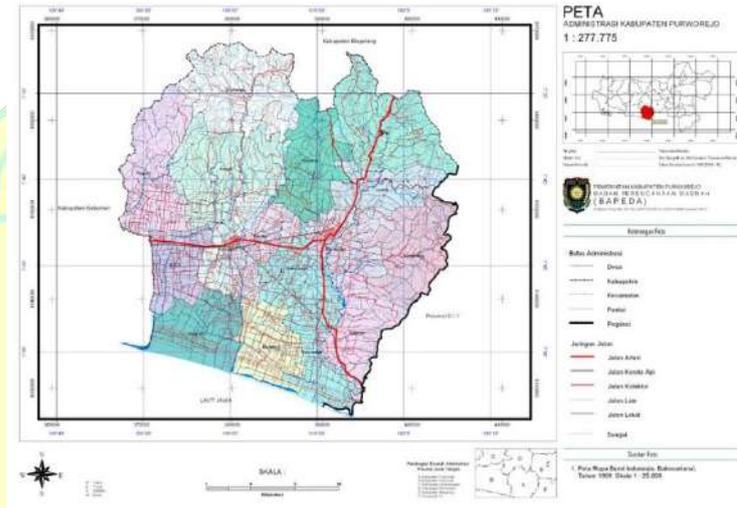


BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan



Gambar 1. Peta Kabupaten Purworejo
Sumber: *Website* Pemkab Purworejo
(<https://www.purworejokab.go.id/web/peta-purworejo.html>)

Kabupaten Purworejo merupakan salah satu kabupaten yang berada di Jawa Tengah. Bagian selatan wilayah Kabupaten Purworejo merupakan dataran rendah sedangkan bagian utaranya berupa pegunungan yang menjadi bagian dari Pegunungan Serayu dan berbatasan dengan Daerah Istimewa Yogyakarta. Purworejo berada di jalur utama lintas selatan Pulau Jawa. Kabupaten ini juga dilintasi jalur kereta api, dengan stasiun terbesarnya yang berada di Kutoarjo. Kabupaten ini memiliki motto “Berirama” yang merupakan singkatan dari Bersih, Indah. Rapi. Aman dan Makmur.

Purworejo hingga saat ini masih menyimpan banyak tradisi dan budaya warisan kerajaan Mataram kuno pada abad ke-11, termasuk budaya batik. Meskipun begitu, perkembangan batik tulis di daerah tersebut sempat berhenti

hingga akhirnya di tahun 2006 mulai dikembangkan kembali oleh kelompok pengrajin batik bernama Laras Ndriyo yang terdiri dari Desa Sumber Agung, Desa Grabag, Rejo Sari, Baku Rejo, dan Kudu Kulon. Adapun jumlah anggota kelompok pengrajin batik tersebut kurang lebih sepuluh orang. Hingga kini, sentra batik yang terdapat di Kabupaten Purworejo tersebar di beberapa Kecamatan yaitu di Kecamatan Banyuurip, Bruno, Purworejo, dan Bagelen.

Topik yang perupa jadikan sebagai kajian dan ide penciptaan karya Seni Rupa ini adalah batik Adipurwo. Batik ini merupakan batik kontemporer yang menampilkan kondisi dan potensi yang ada di Purworejo. Motif-motif yang terkandung dalam batik Adipurwo sangat beragam, seperti: motif Tari Dolalak, Bedug Pendowo, Manggis, Durian, Kambing Etawa hingga makanan tradisional seperti Kue Clorot dan Klanting.

Perupa mengangkat batik ini menjadi kajian karena dalam kehidupan sehari-hari, perupa melihat bahwa kebanyakan masyarakat hanya mengetahui motif-motif batik dari daerah yang sudah terkenal saja. Data digital mengenai batik Purworejo, terlebih batik Adipurwo juga terbilang masih sedikit yang mengulasnya. Berdasarkan penjelasan tadi, perupa mencoba untuk membuat suatu karya animasi visual novel yang dapat mengenalkan atau mempromosikan batik Adipurwo ini kepada masyarakat luas.

Media ini dipilih agar dapat lebih menarik minat penonton, terutama bagi kalangan anak-anak dan remaja. Saat ini jika kita melihat iklan-iklan di televisi maupun di sosial media, banyak sekali brand-brand ataupun perusahaan yang menggunakan animasi sebagai media untuk promosi. Hal ini pun nampaknya

menarik lebih banyak minat audiens untuk menonton iklan tersebut. Media pengenalan menggunakan animasi juga lebih menyenangkan ketimbang hanya berupa tulisan saja. Media ini nantinya juga akan didistribusikan secara *online* melalui *Youtube*, sehingga bisa diakses lebih mudah dan dapat menjangkau banyak penonton.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Awal mula ide penciptaan *output* karya ini adalah sejak mata kuliah Multimedia. Di mata kuliah tersebut, perupa mendapatkan tugas untuk membuat animasi visual novel dari cerita rakyat yang dikembangkan menjadi cerita baru yang lebih modern. Berangkat dari tugas mata kuliah tersebut, ide penciptaan tokoh “Chila” muncul dan perupa termotivasi untuk membuat cerita selanjutnya dengan menggunakan tokoh yang sama namun dengan tema yang berbeda dan lebih matang dibandingkan cerita sebelumnya.

Perupa mencoba mengembangkan cerita dari visual novel terdahulu dengan topik baru yang mengangkat tema budaya. Melalui pengembangan ini, perupa menemui kesimpulan bahwa jika perupa melakukan langkah yang sama di visual novel sebelumnya, objek yang akan perupa angkat tidak akan terlalu berkembang jauh. Maka dari itu perupa mencoba mengubah sedikit latar cerita yang awalnya kebanyakan dari lokasi fiktif menjadi lokasi yang memang ada di dunia nyata. Perupa juga menambahkan penokohan serta latar lokasi baru yang disesuaikan dengan keadaan di lapangan. Setelahnya perupa terus mengembangkan ide dalam

penciptaan karya hingga akhirnya berkembang seperti yang saat ini perupa ajukan untuk karya tugas akhir Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa.

C. Masalah Penciptaan

1. Berdasarkan aspek konseptual, permasalahan yang perupa angkat adalah kurang dikenalnya batik Adipurwo oleh masyarakat.
2. Berdasarkan aspek visual, perupa memikirkan bagaimana cara agar dapat mengenalkan batik Adipurwo dengan menggunakan media berupa animasi berjenis visual novel.
3. Berdasarkan aspek operasional karya, perupa menggunakan animasi *motion graphic* dengan ukuran 1920 x 1080 px. *Software* yang paling sering digunakan selama proses pembuatan adalah *Ibis Paint X*, *Paint Tool Sai* dan *Clip Studio Paint* untuk proses sketsa dan pewarnaan, serta *Adobe After Effects* dan *Adobe Premiere Pro* untuk pembuatan video.

D. Tujuan Penciptaan

1. Mengembangkan motif ragam hias dari daerah Purworejo, Jawa Tengah sebagai ide penciptaan visual novel berbasis video *motion graphic* dengan batik Adipurwo sebagai inspirasi.
2. Merancang sebuah visual novel yang mengandung nilai pendidikan dan muatan budaya lokal.
3. Memperoleh pengalaman melalui eksplorasi bidang multimedia khususnya animasi dengan teknik *motion graphic*.

E. Fokus Penciptaan

1. Konseptual

- a. Inspirasi dari ide penciptaan karya seni ini berasal dari faktor external, yakni muncul perupa mencari-cari keragaman batik dan motif ragam hias nusantara saat mata kuliah Ragam hias. Dari sekian banyaknya batik masih ada yang belum banyak dikenal oleh masyarakat, salah satunya batik Adipurwo yang berasal dari Purworejo, Jawa Tengah. Selain itu batik ini dipilih karena berasal dari daerah kampung halaman perupa.
- b. Publikasi terkait batik Adipurwo masih terbilang sedikit dibandingkan batik populer lainnya.
- c. Interest seni pada karya ini adalah interes pragmatis karena bertujuan untuk memperkenalkan batik Adipurwo kepada masyarakat luas terutama yang berada diluar Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah.
- d. Interest bentuk yang digunakan adalah bentuk-bentuk figuratif. Bentuk figuratif terpilih karena pada prosesnya perupa banyak menampilkan bentuk-bentuk alami seperti gambar manusia, hewan, tumbuhan dan benda sekitarnya.
- e. Prinsip estetik yang terkandung dalam karya ini adalah prinsip estetik kontemporer karena batik yang diambil merupakan batik kontemporer dengan *output* karya berupa video. Berdasarkan artikel dari neliti.com, pada hasil seminar nasional seni dan desain,

FBS UNESA yang berjudul “Penyadaran Berekspresi dalam Estetika Seni Rupa Kontemporer” dijelaskan bahwa Estetika Kontemporer menurut Benedetto Croce adalah segala sesuatu yang indah adalah ideal, yang merupakan aktivitas pikiran. Aktivitas pikiran dibagi menjadi dua yaitu yang teoritis (logika dan estetika), dan yang praktis (ekonomi dan etika). Menurut artikel tersebut dijelaskan pula bahwa prinsip estetika seni kontemporer juga memiliki ciri sebagai berikut yakni:

- 1) Berbagai disiplin seni melebur satu sama lain,
- 2) Sering kali mengangkat tema sosial, keragaman budaya lokal, *gender*, HAM, lingkungan hidup dan lain-lain,
- 3) Mengutamakan jenis seni media baru seperti instalasi, *performance*, fotografi, video.

2. Visual

a. Subject Matter

Subject matter yang diangkat dalam karya ini adalah kebudayaan lokal Indonesia, dimana objek yang akan digunakan sebagai ide utama dari konten karya visual novel ini adalah Batik Adipurwo dari Kabupaten Purworejo. Kemudian objek ini nantinya akan divisualisasikan melalui cerita-cerita dengan interest bentuk berupa figuratif sedangkan untuk lokasi dan tokoh

disesuaikan berdasarkan hasil riset perupa terkait kondisi di daerah tersebut.

b. Struktur Visual

1) Seleksi unsur rupa

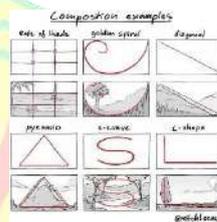
Perupa banyak menggunakan bentuk garis lengkung dalam proses penggambaran ilustrasi tokoh-tokoh dalam karya visual novel “Chila dan Batik Adipurwo” dengan ketebalan garis yang disesuaikan dengan kebutuhan. Warna-warna yang digunakan untuk penggambaran ilustrasi tokoh juga disesuaikan dengan mengambil referensi dari beberapa karya referensi praktik seperti karya dari Hana Augustine dan Mojiken Studio.

Karakter Chila menggunakan warna kulit yang lebih cerah sedangkan warna kulit untuk tokoh Ara dibuat agak sedikit lebih gelap, menyesuaikan tone warna kulit masyarakat Indonesia yang beragam, dari yang berwarna kuning langsung hingga sawo matang. Sementara itu, bidang yang digunakan dalam proses pembuatan karya terutama untuk ilustrasi latar belakang adalah bentuk-bentuk geometris seperti bentuk persegi panjang dan segitiga.

2) Komposisi Rupa

Penataan bentuk objek dalam penggambaran *background* pada karya disusun menggunakan bentuk komposisi rupa *rule of thirds*, *pyramid*, *s-curve*. Komposisi ini dipilih karena latar yang digunakan kebanyakan berada di daerah pedesaan, sehingga akan

banyak menggunakan bentuk komposisi seperti gambar *composition examples* oleh mitchleeuwe, terutama bentuk komposisi “*rule of thirds*” dan selebihnya akan menyesuaikan.



Gambar 2. Contoh Komposisi

Sumber: https://www.twitter.com/Mitchleeuwe/status/1483515940801335306?t=zYbhphzfzCOMQWmiT_8_2g&s=19

3. Operasional

a. Alat dan bahan

Alat dan bahan yang digunakan selama proses penciptaan karya seni rupa adalah dengan menggunakan peralatan menggambar digital seperti Laptop, *mouse*, ponsel serta *Pen Tablet*. *Software* yang paling banyak digunakan adalah *Ibis Paint X*, *Paint Tool Sai*, dan *Adobe After Effect*. Penggunaan *software* ini didasari oleh ketersediaan aplikasi pada gadget perupa. Selain itu perupa juga lebih terbiasa menggunakan *software* tersebut sehingga ini akan mempermudah proses pembuatan karya.

b. Teknik/media

Teknik atau media yang digunakan adalah animasi 2 dimensi yang dibuat dengan *Motion Graphic*. Teknik ini diawali dengan cara membuat ilustrasi karakter tokoh perbagian tubuh, sehingga nantinya

dapat dianimasikan secara sederhana menggunakan aplikasi atau *software* yang mendukung. Pemilihan teknik ini didasari dengan tingkat keahlian perupa yang mana lebih condong menggunakan teknik ini daripada teknik animasi *frame by frame*.

c. Prosedur/Proses

Langkah awal yang perupa lakukan selama proses pengerjaan adalah melakukan riset data secara daring tentang daerah Purworejo. Setelahnya perupa mencoba mengumpulkan data-data terkait batik Adipurwo juga mencari Jurnal serta penulisan-penulisan dengan topik atau bidang yang mendekati dengan topik penciptaan karya perupa. Selain itu juga, perupa membuat kuesioner penelitian untuk memperkaya data-data penelitian yang akan perupa gunakan.

Setelah dirasa cukup, perupa mencoba mengembangkan ide cerita untuk pembuatan animasi visual novel ini, tahap ini terus perupa lakukan hingga mendapatkan tiga eksplorasi cerita. Setelah mendapatkan eksplorasi cerita yang ketiga, perupa memutuskan untuk memperdalam ceritanya serta membuat aset-aset untuk keperluan dalam penggarapan tugas akhir.

Perupa membuat desain karakter, *background* dan lain sebagainya menggunakan teknik *digital drawing* di ponsel dan laptop. Perupa juga mencoba mencari aset pendukung lainnya seperti *background* di platform gratis seperti *Youtube*. Ditahap terakhir, setelah

dirasa jumlah asetnya sudah mencukupi, perupa melakukan eksplorasi teknis menggunakan *software Adobe After Effect*.

F. Manfaat Karya

1. Bagi Perupa

- a. Sebagai upaya untuk memperdalam pengetahuan seputar batik, khususnya Batik Adipurwo.
- b. Memperdalam pengetahuan terkait bidang animasi, terutama *motion graphic*
- c. Sebagai wadah untuk mengasah ide-ide dalam membuat cerita dan karya

2. Bagi Seniman

- a. Melalui media ini pengetahuan seputar batik Adipurwo dapat menjangkau lebih banyak audiens secara lebih mudah dan praktis karena terbantu dengan sudah majunya perkembangan teknologi
- b. Membantu para seniman di daerah tersebut agar produknya bisa dikenal masyarakat luas.

3. Bagi Masyarakat Umum

Karya ini selain berfungsi sebagai tontonan hiburan juga berisikan edukasi yang bermanfaat untuk upaya memperkenalkan batik Adipurwo dari Purworejo, Jawa Tengah kepada orang-orang yang berada didaerah lainnya. Perupa berharap setelah dibuatnya karya ini

orang-orang akan tertarik untuk mengetahui lebih lanjut terkait batik ini sehingga akan tetap lestari.

4. Bagi Program Studi Pendidikan Seni Rupa

Perupa berharap dengan lahirnya karya dan penulisan ini dapat membawa manfaat untuk berkontribusi pada pengembangan ilmu di bidang seni dan budaya, serta dapat menjadi referensi atau rujukan baru bagi para peneliti ataupun perupa lainnya terutama bagi mereka yang tertarik untuk melakukan penelitian terkait batik Adipurwo di lingkungan akademik Universitas Negeri Jakarta khususnya Program Studi Pendidikan Seni Rupa.