

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Candi Borobudur Candi Borobudur adalah kuil Buddha terbesar di dunia yang terletak di Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Dibangun pada akhir abad ke-8 atau awal abad ke-9 oleh raja Dinasti Sailendra yaitu Samatungga (Soekmono, 1976). Candi Borobudur termasuk kedalam salah satu list dari lima Destinasi Super Prioritas (DSP) oleh Kemenparekraf pada 2021 lalu. Sandiaga Uno dalam podcast Youtube Kemenparekraf (2021) menjelaskan bahwa *“5 Destinasi Super Prioritas (DSP) ini merupakan salah satu instruksi langsung dari Presiden Joko Widodo untuk meningkatkan pariwisata, infrastruktur, dan ekonomi kreatif di Indonesia”*. Karenanya sebagai masyarakat Indonesia kita harus mendukung gagasan dan rencana Kemenparekraf untuk membantu Indonesia maju dalam hal ekonomi kreatif dan pariwisatanya.

Candi Borobudur terdiri dari 10 tingkatan dengan stupa induk pada tingkat atas, memiliki 72 stupa, 505 patung Buddha, dan 1460 relief. Relief-relief pada Candi Borobudur selain menggambarkan tentang ajaran hidup sang Buddha, juga mengisahkan kehidupan zaman Mataram kuno. Untuk membaca cerita pada relief sebuah candi ini pengunjung harus berjalan searah jarum jam, yang dikenal dengan istilah Pradaksina, yang berasal dari bahasa Sansekerta Daksina yang berarti timur (cerita dimulai dari sisi sebelah timur dan berakhir di sisi sebelah timur).

Relief yang terdapat pada Candi Borobudur mempunyai kisah yang berbeda di setiap panilnya dan pahatan pada relief candi ini terbagi menjadi dua yaitu relief hiasan dan relief yang mengandung cerita (Zakaria 2022). Menurut Soekmono (1976) mencatat ada sejumlah 2.672 panil relief di candi Buddha Mahayana terbesar di dunia tersebut, yaitu terdiri dari 1.212 relief hias dan 1.460 relief naratif. Dalam relief naratif sendiri selain menceritakan perjalanan sang Buddha, juga terdapat beberapa pahatan hewan sebagai figuran pendukung dalam cerita relief tersebut dan juga berbagai relief hiasan yang sangat cantik.

Hewan endemik yang terdapat pada relief Candi Borobudur dan juga terdapat di Nusantara pada waktu itu sangatlah banyak macamnya menurut Pranowo (2001) terdapat 25 jenis hewan wakil dari empat kelas dalam *Vertebrata*. Dan menurut Mujiono (2021) terdapat satu jenis hewan dari *Invertebrata*. Setiap hewan yang terpahat pada relief tersebut memiliki kisah dan peranan yang berbeda dalam setiap cerita di dalamnya. Pengenalan hewan endemik sangatlah penting kepada masyarakat luas, seperti yang dijelaskan oleh IUCN (2013) menjelaskan bahwa Meskipun persebarannya luas dan banyak namun saat ini jumlah hewan endemik Indonesia yang terancam punah adalah 184 jenis mamalia, 119 jenis burung, 32 jenis reptil, 32 jenis amfibi. Oleh karena itu pentingnya memberikan pengetahuan keanekaragaman hewan endemik yang ada untuk langkah dasar melindungi hewan sebelum terjadi kelangkaan, yaitu berupa edukasi pengetahuan.

Relief hias yang terdapat pada Candi Borobudur juga sangat beragam jenisnya, banyak dari masyarakat luas yang tidak terlalu banyak mengetahui tentang hiasan dekoratif yang terdapat pada relief. Dari keanekaragaman motif yang terdapat di relief tersebut dapat menjadikan sebuah inspirasi pengembangan motif untuk dijadikan Hak Kekayaan Intelektual, Karena Pada 2021 lalu, *Miss World Malaysia*, Lavanya Sivaji, menyebutkan bahwa batik berasal dari negaranya, perkataan itu diungkapkan ketika malam *final Miss World Malaysia 2021* melalui akun Instagram pribadinya (Iswara 2021). Oleh karena itu pentingnya arif dan bijaksana terdapat keanekaragaman motif yang ada.

Keterkaitan mengenai permasalahan pengenalan hewan endemik dan ragam hias yang terdapat pada relief Candi Borobudur ini mempunyai titik terang untuk sarana edukasi, yaitu dengan mengangkat kegiatan *doodling* (mencorat-coret). Kegiatan ini dipilih karena *doodling* selain bisa menggambarkan pikiran, persepsi, dan suasana hati pembuatnya juga baik untuk membantu menjernihkan pikiran serta menjaga kesehatan mental (Adrian 2021). Di lain sisi kegiatan ini juga dapat menjadi media baru untuk meningkatkan konsentrasi, meningkatkan daya ingat, meredakan stress, dan melatih kreativitas.

Kesimpulan penjelasan diatas mengenai kegiatan *doodling*, konsep pengenalan hewan endemik, dan ragam hias. maka tercetuslah suatu luaran produk yang dapat menyatukan ketiga elemen tersebut yaitu berupa *activity book*, yaitu berupa buku kegiatan yang mengharuskan pengguna melakukan

suatu kegiatan aktivitas sesuai dengan instruksi yang ada pada buku tersebut. Kegiatan ini bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu situasi untuk membantu memahami dan menganalisa antara hubungan aktivitas dan pikiran manusia (Engestrom, 1987). Oleh karena itu selain untuk meningkatkan mutu pengetahuan dan kreativitas berkegiatan *doodling*, buku ini dapat menciptakan suatu karya yang indah jika dikerjakan sesuai dengan prosedur yang ada.

Activity book ini dirancang untuk memperkenalkan macam hewan endemik dan motif ragam hias yang terdapat pada relief Candi Borobudur melalui kegiatan *doodling* untuk anak usia 14-25 tahun, yaitu remaja awal hingga remaja akhir. Umur tersebut ditargetkan karena sangat cocok pada masa perodesasi penentuan menurut Victor Lowenfeld yang dimulai pada umur 14-17 tahun. Pada umur tersebut juga sudah memasuki tahapan perkembangan kognitif operasional formal berdasarkan teori Piaget. Tahap ini anak dapat memperoleh pengetahuan secara abstrak, menggunakan logika untuk menyelesaikan masalah, dan belajar merencanakan sesuatu secara sistematis (Marinda 2020).

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Perkembangan ide penciptaan ini dimulai ketika peneliti mengikuti mata kuliah ragam hias, yang diampu oleh Bu Aprina, yaitu ketika membuat stilasi objek hewan dengan ragam hias yang ada di Indonesia, hingga pada tugas Ujian Akhir Semester pada mata kuliah ini, peneliti menggunakan teknik *planned doodle* dalam pembuatan karya akhirnya berupa ilustrasi

burung merak yang berisikan *doodling* ragam hias khas Bali yaitu pepadraan. Hal tersebut masih terus berlanjut pada mata kuliah studio desain yang diampu oleh Bapak Rizki Taufik Rakhman, ketika itu peneliti ingin membuat produk *coloring book* berupa *doodling* hewan endemik dengan ragam hias Nusantara.



Gambar 1. Prototipe coloring book hewan endemik studio desain
Sumber: Badri 2023

Tema yang diambil sebelumnya diantaranya yaitu Ragam Hias Nusantara, *Coloring book* Mengenal Hewan Endemik Nusantara, *Adult Coloring Book: Mengenal Hewan Endemik dan Ragam Hias 38 Provinsi di Indonesia Dengan Penerapan Doodle Art*, hingga hingga saat ini berfokus pada *Activity book: Doodling Hewan Endemik Dengan Motif Ragam Hias Pada Relief Candi Borobudur*. Dan terus berlanjut pada pameran KKL Angkatan 2020 yang dilaksanakan pada Februari 2024 lalu yang memperkenalkan hasil dari *planned doodle*, yang memperkenalkan keanekaragaman ikon yang terdapat di Jogja.

C. Masalah Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas , maka yang menjadi masalah penciptaan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan konsep karya seni *Activity book: Doodling* Hewan Endemik dengan Ragam Hias Pada Relief Candi Borobudur?
2. Bagaimana membuat visualisasi karya seni *Activity book: Doodling* Hewan Endemik dengan Ragam Hias Pada Relief Candi Borobudur?
3. Bagaimana proses pembuatan penciptaan karya seni *Activity book: Doodling* Hewan Endemik dengan Ragam Hias Pada Relief Candi Borobudur?

D. Tujuan Penciptaan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan penciptaan karya ini diantaranya sebagai berikut.

1. Pengembangan konsep pengenalan hewan endemik dan motif ragam hias pada relief Candi Borobudur
2. Menciptakan karakteristik dan elemen visual pengenalan macam hewan endemik dan berbagai motif ragam hias pada relief Candi Borobudur.
3. Menciptakan *activity book* yang menarik dan menyenangkan tentang pengenalan hewan endemik dan ragam hias yang menarik untuk masyarakat luas melalui kegiatan *doodle*.

E. Fokus Penciptaan (*State of Art*)

1. Konseptual

Buku aktivitas ini merupakan buku kegiatan interaktif yang memperkenalkan hewan endemik dan ragam hias lewat kegiatan *doodling* dengan batasan hewan endemik dan ragam hias yang terdapat pada relief Candi Borobudur. Buku aktivitas dipilih karena kegiatan didalam buku ini mampu merangsang pengguna untuk berpikir tingkat tinggi dan tidak fokus ke cara berpikir fungsional tetapi berpikir kompleks, dan dalam buku ini juga mereka dilatih untuk bisa berpikir lebih kritis dan kreatif. Tujuan pembelajaran ini mengambil konsep dari Taksonomi Bloom yang mengasah keterampilan mental seputar pengetahuan yaitu HOTS (*Higher Order Thinking Skill*), yaitu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang di dalamnya terdapat enam tingkatan yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Banyaknya keanekaragaman hewan endemik dan ragam hias yang menjadi ciri khas suatu daerah di beberapa daerah menjadikan Indonesia mempunyai banyak peluang dalam bidang kreatif dan inovatif, dilain sisi banyak dari masyarakat yang kurang akan pengetahuan terhadap kekayaan ragam hias dan hewan endemik yang ada dengan batasan lingkup di Candi Borobudur, oleh karena itu media edukasi yang menyenangkan pada era modern ini sangatlah dibutuhkan. Fokus penciptaan karya berupa sebuah buku aktivitas yang akan fokus memperkenalkan hewan endemik dan ragam

hias yang ada di Destinasi Super Prioritas Indonesia, tapi pada penelitian kali ini akan berfokus pada Candi Borobudur.

Buku ini dimulai dengan memperkenalkan Candi Borobudur, cerita hewan endemik pada pahatan relief, penjelasan macam motif ragam hias serta cara pembuatannya, dan pada tahap akhir buku ini terdapat lembar kerja aktivitas berupa sketsa hewan endemik. Lembar kerja ini akan terdapat dua sketsa yang berbeda, yang pertama ada beberapa contoh sketsa hewan dan contoh motif ragam hias yang sudah digambar peneliti didalamnya dengan tujuan untuk memberikan contoh dan memantik untuk berkreasi. Kedua yaitu sketsa lembar kerja yang masih kosong tanpa ragam hias, hal ini dibuat agar penikmatnya bisa mengembangkan objek lainnya yang ingin ditambahkan sesuai keinginannya tanpa intervensi peneliti.

Buku ini ditargetkan untuk anak usia 14-25 tahun, yaitu remaja awal hingga remaja akhir. Umur tersebut ditargetkan karena sangat cocok pada masa perodesasi penentuan menurut Victor Lowenfeld yang dimulai pada umur 14-17 tahun. Pada umur tersebut juga sudah memasuki tahapan perkembangan kognitif operasional formal berdasarkan teori Piaget. Tahap ini anak dapat memperoleh pengetahuan secara abstrak, menggunakan logika untuk menyelesaikan masalah, dan belajar merencanakan sesuatu secara sistematis, sehingga sangat cocok untuk melatih mereka meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Marinda 2020).

2. Visual

Subjek utama dalam perencanaan ini yaitu berupa *doodle art*, hewan endemik dan ragam hias yang terdapat pada relief Candi Borobudur. Banyaknya persebaran hewan endemik nusantara dan macam motif ragam hias yang terdapat di Indonesia, peneliti membatasi dan memfokuskan beberapa hewan dan motif untuk dipilih dengan beberapa pertimbangan yang sudah dikaji dan dalam memperkenalkannya yaitu dengan memilih satu dari lima destinasi super prioritas yaitu Candi Borobudur. Dan berikut ini merupakan beberapa struktur visual yang akan disajikan dalam penciptaan buku ini diantaranya yaitu sebagai berikut.

- a. Visual yang diperkenalkan dalam buku ini yaitu diawali dengan sampul buku yang berwarna mencolok yang sengaja dibuat untuk menarik minat calon pemilik buku.
- b. Penjelasan mengenai buku ini secara singkat pada awal lembar buku
- c. Perkenalan Candi Borobudur yang menjelaskan sejarah, tingkatan, dan filosofi arsitekturnya.
- d. Penjelasan hewan endemik dan relief yang terpahat, menjelaskan tentang cerita hewan pada relief dan persebarannya di nusantara.
- e. Pengenalan hiasan untuk mempermudah pemilik buku dalam menghias dan men-*doodling* pola ragam hias
- f. Penjelasan pola dan motif ragam hias yang terdapat pada relief candi.

g. Tutorial pembuatan *doodling* yang sederhana dengan empat tahapan.

h. Lembar kerja *doodling* yang mempunyai dua sketsa untuk satu hewan endemik yang masing-masingnya terdapat pada dua halaman.

Karakteristik visual dalam desain ini menggunakan desain minimalis yang mencakup aspek visual aset, warna, dan teks. Setiap warna pada dua halaman memiliki warna monokrom yang sesuai dengan warna yang terdapat pada *cover* utama, hal ini dilakukan untuk memberikan kesan elegan tapi tidak membosankan yaitu dengan memberikan warna monokrom yang beragam. Pemilihan *font* menggunakan jenis huruf *sans serif* yang memberikan kesan modern dengan *font subsfont regular* dan *note paper regular*, *font* ini dipilih karena mempunyai karakteristik yang serupa dengan tulisan tangan dan nyaman dalam membacanya. Karakteristik aset visual juga menyamakan dengan goresan seperti tulisan tangan yang memberikan kesan estetik.

3. Operasional

Operasional yang dilakukan setelah studi literatur, eksplorasi, dan refleksi, hal selanjutnya yaitu eksekusi pembuatan sketsa aset visual yang membutuhkan alat sebelum memasuki tahap digitalisasi yaitu pensil, penghapus, kertas, dan penggaris. Setelah semua telah selesai, tahap selanjutnya yaitu tahap digitalisasi menggunakan perangkat lunak Procreate dan Amadina di Ipad 9, dan vektorisasi di adobe ilustrator menggunakan Laptop Asus M409DA. Setelah semua aset selesai dilanjutkan pada tahap

layouting aset desain yang telah dibuat dan menata *font* yang telah dikonsep. Tahap ini membutuhkan beberapa waktu untuk merefleksikan desain agar sesuai dengan konsep yang ingin dihadirkan.

Tahap finalisasi pada operasional ini yaitu percetakan buku menjadi bentuk fisik, media utama *activity book* ini dicetak menggunakan kertas kertas BW (*bluish white*) berukuran B5 (17,6 x 25 cm), kertas ini dipilih karena memiliki gramasi yang tebal dan bertekstur, hingga sangat cocok untuk pemilik buku men-*doodling* bagian dari buku ini secara lancar dan nyaman. Sampul utama buku ini berjenis *soft cover* berbahan kertas *art paper* yang memiliki kesan licin dan *glosy* yang memberikan kesan lebih menarik. Ukuran B5 dalam buku ini dipilih karena sangat cocok untuk dibawa kemana-mana tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil, sehingga pemilik buku ini tidak merasa terbebani jika ingin membawanya kemanapun.

F. Manfaat Penciptaan

1. Manfaat penelitian ini untuk peneliti yaitu menambah pengetahuan baru mengenai struktur berpikir kritis, mengembangkan kreativitas, menciptakan suatu produk, dan lebih menghargai keanekaragaman budaya nusantara dan hewan endemik yang beraneka ragam.
2. Manfaat untuk pembaca yaitu sebagai media edukasi dan inspirasi dalam pengenalan hewan endemik dan motif ragam hias yang ada di relief Candi Borobudur sebagai media informatif untuk mengisi waktu luang, menambah kreativitas dan relaksasi dalam aktivitas *doodling*.

3. Manfaat untuk Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta, diharap karya ini dapat menjadi rujukan dalam penelitian berikutnya, dan menjadi pemicu karya-karya kreatif dengan jenis serupa.

