

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap daerah di Indonesia pasti memiliki cerita dan mitos sendiri. Sebagai seseorang yang lahir dan tinggal di Indonesia, pastilah sering mendengar berbagai legenda dan cerita-cerita mistis dari lingkungan sekitar baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Data *Google Trends* (Juli 2024–Juli 2025) menunjukkan rata-rata pencarian tentang mitologi Indonesia hanya mencapai 15,33 %, jauh tertinggal dibandingkan mitologi Yunani yang mencapai 71,86 %. Selain itu, pencarian tentang mitologi Jepang dan mitologi Nordik sebesar 11,16 % dan 11,44 %. Data di atas menunjukkan minat generasi muda terhadap mitos lokal semakin menurun.

Fenomena ini menandakan pergeseran minat masyarakat terhadap budaya, terutama mitos lokal, khususnya pada generasi muda terhadap budaya asing yang mendominasi di media sosial, televisi, dan internet (Lestari & Utami, 2024). Mitos memiliki peran yang penting dalam kehidupan sosial dan budaya sebagai identitas bangsa.

Mitos tidak hanya sekedar cerita, tetapi juga sarana untuk menjelaskan fenomena alam, asal-usul tradisi, memperkuat nilai moral dan sosial, serta membentuk identitas dan solidaritas kelompok (Arahman dkk., 2024). Makhluk mitos sebagai entitas yang sering hadir dalam cerita rakyat dan mitos berdasarkan suatu budaya, seringkali mencerminkan sebuah keyakinan, nilai dan tradisi masyarakat setempat sehingga kehadirannya dapat menjadi pintu masuk untuk memperkenalkan budaya lokal (Kumala Sari & Murtiyoso, 2024).

Melalui pengenalan mitos, masyarakat dapat memahami akar budaya serta menjadikannya bagian dari identitas yang relevan dengan kehidupan masa kini. Identitas menjadi salah satu sumber utama dalam proses perancangan karakter. Identitas memiliki keterkaitan erat dengan nilai-nilai budaya, sehingga budaya dapat menjadi sebuah ketertarikan dalam perancangan suatu produk seperti desain karakter (Sihotang & Diningrat, 2025).

Karakter dongeng mitos yang populer di masyarakat seperti Pocong, Kuntilanak hingga Buto Ijo selama ini dikenal melalui kisah turun-temurun atau media hiburan. Untuk menjangkau khalayak luas, khususnya generasi muda, karakter tersebut dapat diperkenalkan kembali dengan media yang menarik. Karakter dongeng mitos Nusantara memiliki keterhubungan dengan budaya setempat.

Seperti hadirnya Hantu Longga yang menjadi pertanda buruk atau akibat dari pelanggaran norma setempat. Hubungan antara mitos dan budaya menunjukkan bahwa karakter mitos tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial-budaya masyarakatnya. Oleh karena itu, karakter-karakter mitos tersebut berpotensi menjadi media edukasi dan apresiasi budaya Nusantara.

Perancangan desain karakter ditujukan sebagai salah satu alternatif solusi untuk memperkenalkan budaya lokal kepada masyarakat terutama generasi muda. *Art Book* menjadi salah satu media yang tepat sebagai pendekatan baru karena menggabungkan elemen-elemen seperti teks, ilustrasi, tipografi, bahan hingga tata letak sebagai satu kesatuan karya unik (Adisasmito, 2002).

Karya desain karakter yang akan dirancang bertujuan untuk memperkenalkan karakter dongeng mitos Nusantara dengan menggunakan gaya kartun. Penciptaan karya

desain karakter makhluk mitologi Nusantara menggunakan gaya kartun dalam *Art Book* memiliki tujuan untuk merespons dominasi hiburan global yang mengesampingkan budaya lokal. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian seni rupa dan desain karakter berbasis budaya, serta menjadi media kreatif untuk memperkenalkan mitos lokal yang relevan dan sesuai dengan generasi muda. Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada perancangan karakter dongeng mitos Nusantara bergaya kartun, sebagai alternatif media edukasi dan apresiasi budaya lokal.

1.2 Perkembangan Ide Penciptaan

Perkembangan ide penciptaan karya ini bermula dari pameran yang diselenggarakan atas hasil KKL yang diselenggarakan di Galeri Cipta 1 dan 2, Taman Ismail Marzuki pada tanggal 13 hingga 15 Januari 2025. Pada saat itu, perupa mengadopsi makhluk halus dari Thailand dan merancanginya dengan ciri khas karakter yang telah dikembangkan oleh perupa.

Perupa menyadari bahwa mitos semakin terpinggirkan akibat dominasi budaya asing dari internet. Topik makhluk halus diambil karena perupa merupakan penggemar hal berbau horor, selain itu perupa juga menyukai makhluk mitos baik itu mitos lokal maupun mitos asing. Oleh karena itu, muncul kesadaran bahwa tema karakter mitos memiliki potensi besar untuk digarap sebagai desain karakter.

Sebagai medium karya, untuk penelitian ini dipilih *art book*. Namun tidak menutup kemungkinan untuk pengembangan karya selanjutnya dapat menggunakan media lainnya seperti *merchandise* atau *art toys* dengan *art book* sebagai media utama. Untuk memperkuat daya tarik pengguna, perupa menggunakan gaya kartun untuk memberikan ruang ekspresi yang luas dan bersahabat bagi para audiens.

Melalui ide penciptaan ini, perupa berupaya menggali preferensi calon pengguna berusia 12-15 tahun, mengeksplorasi ide desain karakter, melaksanakan uji coba, hingga melahirkan karya berupa *Art Book* berisi desain karakter mitos Nusantara yang diharapkan mampu menjadi media alternatif untuk memperkenalkan kembali kekayaan budaya lokal.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan ide penciptaan yang ada, perupa merumuskan masalah penciptaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan konsep pengenalan karakter dongeng mitos Nusantara ke dalam desain karakter melalui *Art Book*?
2. Bagaimana perwujudan karakteristik visual desain karakter makhluk dongeng mitos Nusantara melalui *Art Book*?
3. Bagaimana pengelolaan media dan teknik dalam perancangan *Art Book* karakter dongeng mitos Nusantara?

1.4 Tujuan Penciptaan

Berdasarkan masalah penciptaan yang ada, perupa merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengembangkan konsep pengenalan karakter dongeng mitos Nusantara ke dalam desain karakter melalui *Art Book*.
2. Mewujudkan karakteristik visual desain karakter makhluk dongeng mitos Nusantara melalui *Art Book*.

3. Mengelola media dan teknik dalam perancangan *Art Book* karakter dongeng mitos Nusantara.

1.5 Batasan Masalah

Penelitian dibatasi pada perancangan desain karakter makhluk dongeng mitos Nusantara dalam bentuk *Art Book* sebagai media utama. *Art Book* dipilih karena mampu menggabungkan unsur ilustrasi, teks, dan tipografi secara harmonis sehingga efektif untuk memperkenalkan nilai budaya lokal.

Objek penelitian difokuskan pada makhluk mitos dari berbagai daerah di Nusantara. Gaya visual yang digunakan adalah gaya kartun yang disesuaikan dengan karakteristik audiens berusia 12 – 15 tahun agar tampilan karya lebih ramah dan menarik bagi generasi muda.

Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara dengan narasumber ahli, penyebaran kuesioner, dan *Focus Group Discussion* (FGD) bersama remaja usia 14–15 tahun sebagai calon pengguna karya. Studi literatur juga dilakukan untuk mendukung landasan teoritis mengenai desain karakter, mitologi Nusantara, dan media *Art Book*. Batas akhir dari penelitian ini adalah terciptanya *Art Book* berisi 28 desain karakter mitos Nusantara yang berfungsi sebagai media edukasi dan apresiasi budaya lokal.

1.6 Manfaat Penciptaan

Perancangan desain karakter makhluk dongeng mitos Nusantara ini tentunya memiliki hasil kontribusi untuk pihak-pihak tertentu, antara lain : Bagi Perupa, Bagi Pengguna, dan Bagi Ilmu Pendidikan Seni Rupa. Uraian manfaat untuk masing-masing pihak tersebut dijelaskan sebagai berikut :

1.6.1 Bagi Perupa

- a. Memberikan pengalaman langsung kepada perupa dalam mengembangkan konsep, melatih kemampuan eksplorasi visual, hingga mengelola media dan teknik ke dalam *Art Book*.
- b. Memperluas wawasan perupa terhadap makna dan nilai budaya dan meningkatkan rasa cinta kepada tanah air.

1.6.2 Bagi Pengguna

- a. Menjadi sebuah sarana untuk mengenal dan mengapresiasi budaya Nusantara tentang dongeng mitos dengan pendekatan yang menarik bidang seni rupa.
- b. Meningkatkan rasa cinta dan kesadaran untuk melestarikan budaya Nusantara tentang dongeng mitos serta sebagai sumber pengetahuan kekayaan budaya lokal.

1.6.3 Bagi Ilmu Pendidikan Seni Rupa

- a. Memberikan referensi tambahan atau rujukan dalam melakukan penggabungan antara budaya Nusantara tentang dongeng mitos Nusantara ke dalam penciptaan karya seni desain karakter.
- b. Memberikan contoh penerapan prinsip desain karakter dalam konteks budaya Nusantara dari dongeng mitos sehingga bisa dijadikan rujukan dalam pengembangan kurikulum atau penelitian.

1.7 Keaslian Penelitian (*State of The Art*)

Perancangan desain karakter makhluk dongeng mitos Nusantara dalam *Art Book* terbagi menjadi tiga aspek ide penciptaan dalam pembuatan karya ini, yaitu konseptual, visual dan operasional. Tiga aspek tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1.7.1 Aspek Konseptual

Pemilihan topik karakter dongeng mitos Nusantara dalam *Art Book* karena semakin terpinggirnnya budaya lokal dari aspek internal dan eksternal. Hal tersebut karena dominasi budaya asing melalui internet, sehingga mereka lebih paham mengenai budaya asing ketimbang budaya sendiri. Berdasarkan keresahan diri tersebut, perupa merancang sebuah karya berfungsi memperkenalkan kembali budaya Nusantara, khususnya karakter dongeng mitos Nusantara kepada masyarakat.

Art Book sebagai media berkarya untuk menyediakan informasi mengenai kekayaan budaya lokal sehingga dapat memberikan referensi dan pemahaman kepada masyarakat, khususnya mengenai mitos Nusantara. Perancangan karya diposisikan bukan sekadar sebagai katalog ilustrasi, melainkan juga media edukasi dan apresiasi terhadap warisan budaya Nusantara. Oleh karena itu, media yang digunakan bersifat fleksibel dan dapat berkembang. Hasil karya ini diharapkan dapat mewujudkan tujuannya sebagai media untuk melestarikan budaya mitos Nusantara, terutama kepada generasi muda.

1.7.2 Aspek Visual

Perancangan karakter makhluk dongeng mitos Nusantara diolah dengan gaya kartun yang sederhana namun ekspresif. Pemilihan gaya ini diambil untuk menciptakan desain yang ramah dan fleksibel dalam menampilkan ekspresi sesuai ciri khas tokoh dongeng mitos Nusantara. Sebagian besar dari desain karakter dilengkapi dengan identitas budaya dari daerah asalnya sendiri, melalui atribut khas daerah asal masing-masing karakter mitos Nusantara seperti pakaian, warna atau ornamen pendukung. Hal tersebut upaya perupa untuk tetap menjaga identitas budaya Nusantara dan mempermudah pengguna untuk mendapatkan informasi mengenai masing-masing karakter.

Desain karakter makhluk dongeng mitos Nusantara ini menggunakan warna yang mewakili karakteristik dan budaya daerah asal muasalnya tersendiri, sehingga tetap mewakilkan identitas budaya. Perupa menggunakan pewarnaan yang kontras dan terang. Selain itu, penggambaran bentuk dan pose juga melewati berbagai eksplorasi supaya tiap karakter hadir sebagai ilustrasi yang menarik dan mudah diingat. Dengan demikian, aspek visual dari perancangan karya ini dapat menegaskan identitas budaya dan meningkatkan daya tarik kepada calon pengguna.

1.7.3 Aspek Operasional

Pada aspek operasional dalam proses penciptaan karakter dongeng mitos Nusantara dalam *Art Book* ini berkaitan dengan penggunaan teknik hingga proses penciptaan karya. Pada proses ini akan dilakukan tiga tahapan,

yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Tahap persiapan dimulai dari mengumpulkan beberapa referensi artikel jurnal dan buku mengenai mitos Nusantara dan perancangan karakter. Selain itu data dikumpulkan data dari kuisioner terhadap calon pengguna untuk mengetahui pemahaman masyarakat mengenai karakter dongeng mitos Nusantara.

Pada tahap pelaksanaan, perupa melaksanakan *FGD* di daerah Jagakarsa pada tanggal 12 September 2025 ke calon pengguna dan wawancara narasumber ahli materi di Kelapa Gading pada tanggal 21 September 2025 untuk mengetahui kebutuhan pengguna dan mendapatkan umpan balik mengenai makhluk mitos Nusantara agar informasi dan karakteristik visual dapat tersampaikan dengan baik.

Setelah itu, dibuat rancangan sketsa kasar sebagai visualisasi dan eksplorasi awal masing-masing karakter. Kemudian setelah melakukan eksplorasi sketsa, dilanjutkan ke tahapan pewarnaan dan penambahan detail pada masing-masing karakter. Pada tahap ini perupa menggunakan perangkat *iPad* dengan aplikasi *Procreate* untuk menggambar dan menyusun elemen visual pada desain karakter dan juga *Art Book*.

Pada tahap akhir, dilakukan *finishing* dari semua aspek desain dengan melihat kembali dari karya yang telah dibuat dan memastikan tidak ada yang tertinggal atau salah informasi pada beberapa komponen. Setelah itu dilanjutkan ke tahap pencetakan serta memastikan kualitas karya sudah optimal. Dengan demikian, aspek operasional dari perancangan karya ini

menitikberatkan pada bagaimana karakter dongeng mitos Nusantara disajikan dalam bentuk *Art Book* yang menarik.



Intelligentia - Dignitas