

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penciptaan

Ramayana merupakan salah satu epik tertua dan paling berpengaruh di Asia yang menceritakan perjuangan Rama dalam menegakkan dharma atau kebenaran. Kisah ini tidak hanya dikenal di India, tetapi juga berkembang di berbagai negara Asia, termasuk Indonesia, Thailand, dan Kamboja, dengan adaptasi dan penafsiran yang beragam (Yulianti, 2020). Di Indonesia, kisah Ramayana mengalami proses akulturasi budaya sejak masa Jawa Kuna dan kemudian diwujudkan melalui berbagai media seperti kakawin, pertunjukan wayang purwa, hingga relief Candi Prambanan yang menjadi bukti integrasi kisah ini dengan nilai-nilai lokal.

Tokoh-tokoh dalam Ramayana seperti Rama, Sinta, Rahwana, Hanoman, dan Kumbakarna merepresentasikan nilai moral dan spiritual masyarakat. Menurut Setyawan dan Fijriani (2024), karakter-karakter ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan ke dalam media visual modern karena mengandung nilai heroisme, kesetiaan, dan pengorbanan yang universal. Perbedaan Ramayana versi Indonesia dengan versi India atau Thailand terletak pada interpretasi visual dan naratifnya. Dalam tradisi Indonesia, visualisasi karakter lebih dipengaruhi oleh estetika wayang kulit dengan simbolisme warna, bentuk tubuh, dan atribut yang merepresentasikan status serta watak tokoh (Hidajat et al., 2024).

Seiring perkembangan zaman, visualisasi Ramayana di Indonesia umumnya masih mempertahankan bentuk klasik yang terinspirasi dari wayang dan karya R.A. Kosasih. Meski kaya nilai budaya, gaya visual tersebut kini cenderung dianggap kaku dan kurang dekat dengan selera generasi muda yang lebih akrab dengan visual digital, semi-realistis, dan dinamis. Berdasarkan data Google Trends (2024–2025), tingkat pencarian mengenai mitologi Indonesia hanya sekitar 18%, jauh tertinggal dibanding mitologi asing seperti Yunani dan Jepang yang mencapai lebih dari 60%. Data ini memperlihatkan rendahnya eksposur budaya lokal di ruang digital.

Selain itu, laporan Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf, 2023) menunjukkan peningkatan minat terhadap ilustrasi digital sebesar 64% pada kelompok usia 18–25 tahun. Kelompok ini termasuk dalam kategori young adults, yaitu generasi yang sedang berada pada masa transisi menuju kedewasaan dan memiliki tingkat konsumsi visual yang tinggi melalui media sosial dan platform digital (Chandra & Candrasari, 2024). Oleh karena itu, penciptaan karya visual yang relevan dengan selera dan gaya komunikasi visual kelompok ini menjadi penting dalam upaya pelestarian budaya melalui media yang lebih adaptif.

Pemilihan gaya ilustrasi kontemporer dalam penelitian ini didasari oleh kebutuhan untuk menjembatani kesenjangan antara visual tradisional dan preferensi estetika modern. Gaya klasik yang kaku sering dianggap “kuno” oleh audiens muda karena kurang komunikatif dalam konteks media digital masa kini (Wibowo et al., 2024). Dengan pendekatan kontemporer, karya ini tidak bermaksud menggantikan nilai tradisi, melainkan mereinterpretasikan kisah Ramayana agar tetap relevan dengan bahasa visual masa kini.

Melalui visualisasi ulang dalam bentuk artbook, penciptaan ini bertujuan menghadirkan karya yang tidak hanya melestarikan nilai budaya klasik, tetapi juga mereinterpretasikannya dalam konteks seni rupa kontemporer. *Artbook* dipilih sebagai media karena mampu memadukan ilustrasi, teks, dan eksplorasi desain dalam format terkurasi yang komunikatif dan edukatif (Moenib & Sondara, 2022; McCloud, 1994). Selain menjadi sarana dokumentasi visual, media ini juga berperan sebagai jembatan antara budaya tradisional dan masyarakat modern, khususnya generasi muda, agar kisah Ramayana tetap hidup, dikenali, dan diapresiasi lintas generasi..

1.2 Perkembangan Ide Penciptaan

Dalam proses penciptaan karya seni berbasis desain visual, pemilihan tema dan judul tidak bersifat statis. Ia mengalami berbagai dinamika pemikiran, eksplorasi, serta masukan dari pembimbing yang kemudian membentuk arah yang lebih terfokus dan tepat sasaran.

Gagasan awal penciptaan karya ini berawal dari kegiatan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) ke Thailand yang dilaksanakan pada tanggal 12–18 Mei 2024. Dalam kegiatan tersebut, penulis melakukan observasi terhadap visualisasi budaya dan mitologi Thailand, khususnya kisah Ramakien—adaptasi lokal dari epos Ramayana. Melalui pengalaman langsung tersebut, penulis mulai tertarik untuk menelusuri bagaimana kisah epos yang sama dapat berkembang dengan interpretasi visual yang berbeda di berbagai negara Asia Tenggara. Hal ini kemudian menumbuhkan kesadaran bahwa Ramayana versi Indonesia memiliki potensi yang sangat besar untuk dieksplorasi secara visual dengan kekhasan budaya lokal.

Proposal penciptaan ini awalnya berangkat dari fokus pada karakter antagonis

Rahwana dan ide penebusan dosa dalam narasi alternatif. Namun dalam perjalanannya, fokus karya berkembang secara signifikan hingga akhirnya memilih untuk menyusun artbook ilustrasi karakter-karakter utama dalam kisah Ramayana. Berikut adalah kronologi perkembangan ide dan pergantian judul:

1.1. Judul Awal: “Perjalanan Penebusan Dosa Rahwana dalam Perancangan Karya Komik”

Judul ini dari berawal dari fokus pada terhadap kompleksitas karakter Rahwana dalam epos Ramayana, yang selama ini sering direduksi hanya sebagai tokoh antagonis. Penulis berupaya mengeksplorasi kemungkinan narasi alternatif: bagaimana jika Rahwana tidak mati dalam peperangan, melainkan menjalani perjalanan spiritual untuk menebus dosanya. Medium yang dipilih adalah komik naratif, dengan gaya visual kontemplatif dan simbolik, terinspirasi oleh karya seperti *Vagabond* (Takehiko Inoue) dan *Vinland Saga* (Makoto Yukimura).

Alasan Perubahan:

- Fokusnya terlalu sempit hanya pada satu karakter (Rahwana).
- Masukan dari pembimbing menyarankan agar cakupan karya diperluas, terutama agar relevan secara kultural dan edukatif.
- Medium komik dinilai terlalu kompleks dan berat untuk dituntaskan dalam skala karya penciptaan skripsi.

1.2. Judul Kedua: “Perancangan *Artbook* Ilustrasi Karakter dalam Kisah Ramayana sebagai Eksplorasi Visual Mitologi”

Judul ini merupakan hasil pengembangan dari ide awal, di mana fokus tidak

lagi hanya pada Rahwana, tetapi diperluas ke seluruh tokoh utama Ramayana. Format karya pun berubah dari komik menjadi *artbook* ilustrasi, agar ruang visualisasi dan simbolisme tiap tokoh bisa lebih bebas dan terstruktur. Penambahan istilah “eksplorasi visual mitologi” dimaksudkan untuk menekankan pendekatan konseptual yang lebih luas terhadap tokoh-tokoh mitologis.

Alasan Perubahan:

Judul ini sudah mencerminkan perluasan fokus dari satu tokoh menjadi keseluruhan karakter utama Ramayana, serta pergeseran media dari komik ke *artbook*. Namun demikian, struktur judul dianggap terlalu panjang dan abstrak, terutama dalam konteks pengajuan proposal tugas akhir. Istilah “eksplorasi visual mitologi” dinilai terlalu luas dan berpotensi bias jika tidak dibatasi ruang lingkupnya secara jelas. Karena itu, disarankan untuk menyusun ulang judul agar lebih ringkas, padat, dan langsung menyentuh aspek media dan isi karya.

1.3. Judul Akhir: "Visualisasi Karakter Kisah Ramayana dalam *Artbook*"

Judul ini dipilih karena langsung mencerminkan isi karya: visualisasi karakter-karakter utama dalam kisah Ramayana melalui media *artbook*. Pemilihan kata “visualisasi” menegaskan bahwa karya ini adalah bentuk representasi visual karakter secara individual, lengkap dengan atribut, simbol, dan narasi ikonik yang menyertainya. Sementara penggunaan istilah “*artbook*” menunjukkan bahwa hasil akhir berbentuk media ilustrasi terstruktur, bukan komik naratif atau buku cerita konvensional.

Perubahan dari fokus sempit pada Rahwana menjadi cakupan karakter yang lebih luas membuka kesempatan bagi eksplorasi visual yang lebih kaya dan bervariasi, sekaligus memperluas nilai edukatif dan kebudayaan dari karya ini.

Alasan Pemilihan:

- Merepresentasikan objek material dan formal karya, yaitu *artbook* ilustrasi sebagai media, serta karakter-karakter utama Ramayana sebagai subjek visual utama.
- Menggambarkan pendekatan yang digunakan, yaitu eksplorasi visual terhadap mitologi Ramayana, bukan sekadar reproduksi naratif, tetapi interpretasi ulang melalui desain karakter dan simbolisme.
- Menunjukkan format karya yang terstruktur, dengan penyajian tokoh secara individual disertai panel ilustratif yang menggambarkan momen ikonik dari masing-masing karakter.
- Selaras dengan tujuan akademik dan artistik, yaitu menciptakan karya yang edukatif, komunikatif, dan memiliki nilai pelestarian budaya dalam format visual kontemporer.

Selain perkembangan judul dan fokus karya, proses KKL juga memiliki peran penting dalam membentuk arah penelitian ini. Pada tahap KKL, penulis mengangkat tema mitologi Asia dengan fokus pada kisah Ramakien (versi Thailand dari Ramayana). Karya tersebut bersifat eksploratif dan menyoroti perbandingan estetika lintas budaya, khususnya antara ikonografi Thailand dan Indonesia. Pengalaman ini membuka kesadaran penulis terhadap kekayaan

visual versi Indonesia yang memiliki potensi besar untuk diangkat secara lebih kontekstual.

Dari pengalaman itu, karya skripsi ini dikembangkan dengan fokus pada Ramayana versi Indonesia berdasarkan tafsir visual R.A. Kosasih, lalu direinterpretasi dalam gaya ilustrasi kontemporer. Perbedaan mendasar antara karya KKL dan karya sempro ini terletak pada tujuan dan arah pendekatan visual:

- Karya KKL berorientasi eksplorasi lintas budaya (Ramakien – Thailand).
- Karya sempro ini berorientasi pelestarian budaya lokal (Ramayana – Indonesia) melalui media artbook dengan gaya visual modern yang relevan bagi audiens muda.

Dengan demikian, karya ini bukan kelanjutan langsung dari KKL, melainkan pengembangan ide yang lebih spesifik dan kontekstual — berfokus pada bagaimana Ramayana versi Indonesia dapat dihidupkan kembali melalui visualisasi karakter dengan pendekatan estetika kontemporer.

1.3 Masalah Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat sejumlah permasalahan utama yang menjadi dasar dalam penciptaan karya ini. Permasalahan tersebut dirumuskan sebagai berikut :

1.3.1 Bagaimana merumuskan konsep desain karakter Ramayana yang berakar pada estetika tradisi wayang versi R.A. Kosasih, namun divisualisasikan ulang dengan pendekatan kontemporer yang relevan dengan audiens muda?

1.3.2 Bagaimana mewujudkan karakter-karakter Ramayana melalui eksplorasi bentuk, proporsi, atribut, dan ekspresi visual agar tetap mencerminkan nilai simbolik dan naratif aslinya?

1.3.3 Bagaimana mengolah media artbook sebagai sarana representasi visual yang efektif dalam menyampaikan reinterpretasi karakter Ramayana, baik dari aspek tata letak, komposisi, maupun gaya ilustrasi?

1.4 Tujuan Penciptaan

Sejalan dengan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan dari penciptaan karya ini adalah :

1. Mengembangkan konsep visual karakter Ramayana yang tetap berakar pada estetika tradisi (khususnya versi R.A. Kosasih), namun diolah dengan pendekatan kontemporer agar lebih komunikatif dan relevan dengan audiens muda.
2. Mewujudkan visualisasi karakter yang simbolik dan representatif, dengan memperhatikan proporsi, gestur, dan atribut khas yang mencerminkan

nilai moral serta peran tokoh dalam kisah Ramayana.

3. Menghadirkan *artbook* sebagai media dokumentasi dan apresiasi visual, yang berfungsi tidak hanya sebagai karya artistik, tetapi juga sebagai sarana edukatif dan preservatif bagi narasi budaya klasik dalam konteks seni rupa modern.

1.5 Fokus Penciptaan (state of the art)

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

1. Aspek Konseptual

Karya ini berangkat dari kebutuhan menghadirkan representasi visual Ramayana yang lebih komunikatif bagi generasi muda, karena *artbook* yang sudah ada cenderung hanya menyajikan ilustrasi naratif atau aktivitas edukatif tanpa menggali simbolisme dan kedalaman karakter. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, dipilih delapan karakter utama (Rama, Sinta, Rahwana, Hanoman, Sugriva, Jatayu, Kumbakarna, dan Laksamana) sebagai fokus karya. Pemilihan ini didasarkan pada dominasi peran mereka dalam alur cerita dan representasi nilai moral yang kuat. Versi Ramayana R.A. Kosasih dijadikan rujukan karena berhasil memadukan tradisi wayang dengan media populer, sehingga relevan dijadikan dasar bagi desain kontemporer.

2. Aspek Visual

Visualisasi dilakukan dengan gaya semi-realistis digital yang menekankan garis bersih (*clean line art*) dan pewarnaan simbolik. Setiap karakter ditampilkan dalam ilustrasi *full-body*, disertai dua sketsa eksplorasi untuk memperlihatkan proses ideasi. Selain itu, ditampilkan pula satu ilustrasi naratif ikonik, yaitu adegan penculikan Sinta oleh Rahwana yang diintervensi oleh Jatayu, sebagai representasi dramatik dan moral dalam kisah Ramayana. Dengan pendekatan ini, audiens dapat memahami tidak hanya bentuk akhir karakter, tetapi juga perjalanan desain dari tahap ide hingga finalisasi.

3. Aspek Operasional

Artbook dirancang dalam format digital dengan tata letak halaman yang konsisten, memuat: ilustrasi utama, sketsa eksplorasi, serta deskripsi singkat tentang karakter dan nilai yang direpresentasikan. Prototipe *artbook* kemudian diuji melalui *feedback session* dengan audiens sasaran (mahasiswa, pembaca muda, dan praktisi seni), agar karya dapat divalidasi dari segi keterbacaan, daya tarik, dan relevansi budaya. Hasil validasi menjadi dasar untuk revisi dan penyempurnaan karya.

1.6 Manfaat Penciptaan

Perancangan *Artbook* ini tentunya memiliki hasil kontribusi untuk pihak- pihak tertentu, antara lain : Bagi Penulis, Bagi Pengguna, dan Bagi Ilmu Pendidikan Seni Rupa. Uraian manfaat untuk masing-masing pihak tersebut dijelaskan sebagai berikut

1.7 Bagi Penulis

- Memberikan pemahaman baru mengenai kebutuhan audiens generasi muda dalam mengapresiasi karya visual berbasis budaya, khususnya kisah Ramayana, sehingga dapat menjadi acuan dalam merancang media pelestarian budaya yang lebih komunikatif dan relevan.
- Menjadi contoh penerapan adaptasi karya klasik, khususnya komik Ramayana karya R. A. Kosasih, ke dalam gaya kontemporer yang dapat menjembatani tradisi dan selera visual modern.
- Memberikan kontribusi dalam pengembangan metode eksplorasi desain karakter melalui sketsa, atribut, ekspresi, dan gesture tubuh yang dapat diaplikasikan pada delapan tokoh utama Ramayana, sekaligus memperkaya khazanah karya seni rupa dalam format *artbook*.

1.8 Bagi Pengguna

- Membantu audiens generasi muda memahami kisah Ramayana melalui visualisasi karakter yang komunikatif, simbolik, dan sesuai dengan selera visual masa kini, sehingga cerita klasik lebih mudah diterima.
- Memberikan akses pada desain karakter Ramayana yang mengadaptasi tradisi wayang versi R.A. Kosasih ke gaya kontemporer, sehingga pengguna bisa melihat kesinambungan antara warisan budaya dan

estetika modern.

- Menyediakan *artbook* dengan eksplorasi sketsa, atribut, ekspresi, dan gesture tubuh tokoh utama, sehingga pengguna dapat mengenal identitas visual Ramayana secara lebih mendalam, bukan sekadar cerita naratif.

1.9 Bagi Ilmu Pendidikan Seni Rupa

- Memberikan kontribusi pada kajian seni rupa dan desain melalui penerapan metode Design Thinking dalam perancangan *artbook*.
- Menjadi referensi bagi penelitian seni, desain komunikasi visual, dan pendidikan seni yang menghubungkan antara tradisi dan kontemporer.
- Menunjukkan bagaimana karya berbasis budaya dapat diposisikan sebagai produk desain edukatif dan komunikatif.

