

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Hikayat merupakan karya sastra Melayu klasik yang berbentuk narasi panjang. Menurut Aulia et al. (2023), hikayat adalah sastra lama yang ditulis dalam bahasa Melayu dengan bentuk prosa panjang yang didominasi oleh unsur rekaan. Hikayat umumnya berfokus pada kehidupan istana, namun juga memuat beragam isi seperti ajaran keagamaan, peristiwa historis, biografi tokoh, silsilah, hingga aturan atau undang-undang tertentu. Salah satu hikayat yang dikenal di Aceh adalah *Hikayat Perang Aceh*, yang dikaji oleh Harun (1982) sebagai representasi perlawanan masyarakat Aceh terhadap kolonialisme Belanda. Hikayat ini tersusun dalam naskah sepanjang 96 halaman dan memuat kisah perjuangan rakyat Aceh dalam menghadapi agresi Belanda pada masa pemerintahan Sultan Muhammad (Harun, 1982).

Dalam ringkasan ceritanya, digambarkan bagaimana masyarakat Aceh mempersiapkan diri menghadapi serangan Belanda serta penguatan semangat jihad yang didorong oleh pembacaan ayat-ayat Al-Qur'an. Tokoh-tokoh seperti Panglima Polim, Teuku Lueng Bata, hingga Teungku Syik di Tiro ditampilkan sebagai figur kepemimpinan yang tidak hanya kuat secara strategi, tetapi juga memiliki landasan spiritual yang kuat dalam perjuangan (Harun, 1982).

Narasi dalam *Hikayat Perang Aceh* menggambarkan dinamika perjuangan yang kompleks, mulai dari momentum kemenangan hingga gugurnya para tokoh pejuang. Alvian (1987) menegaskan bahwa motivasi spiritual merupakan kekuatan utama masyarakat Aceh, di mana perang dipahami bukan sekadar konflik militer,

melainkan kewajiban moral yang mendalam. Sejalan dengan hal tersebut, Yusuf et al. (2023) menjelaskan bahwa kaum ulama memegang peranan krusial dalam mengobarkan semangat *jihad fisabilillah*. Di bawah kepemimpinan ulama, rakyat Aceh menunjukkan keberanian serta keikhlasan untuk berkorban jiwa dan raga demi mempertahankan tanah air. Integrasi konsep jihad dan syahid ini membuktikan adanya keterkaitan erat antara nilai spiritual, identitas, dan mobilisasi perlawanan terhadap kolonialisme.

Namun, keteguhan identitas yang berbasis pada nilai-nilai lokal dan spiritual tersebut kini menghadapi tantangan besar seiring dengan perubahan zaman. Di era globalisasi saat ini, nilai nasionalisme dan identitas budaya generasi muda cenderung mengalami penurunan. Rachmawati (2022) menyatakan bahwa arus teknologi dan informasi global mendorong masuknya budaya asing yang berpotensi menggeser nilai-nilai lokal, seperti mulai lunturnya penggunaan bahasa daerah dan tata krama tradisional dalam pergaulan sehari-hari. Fenomena westernisasi serta perubahan gaya hidup ini perlahan menjauhkan generasi muda dari identitas kebangsaan, yang ditandai dengan kemerosotan moral dan melemahnya rasa kebersamaan.

Di sisi lain, akses serta minat terhadap sastra klasik masih relatif terbatas, baik dari segi ketersediaan fisik, penggunaan bahasa yang cenderung sulit dipahami dan keterbatasan fasilitas pembelajaran yang mendukung (Huda, 2025). Kondisi ini diperkuat oleh temuan bahwa generasi muda, khususnya mahasiswa yang tumbuh di era digital, cenderung memandang sastra klasik sebagai materi yang kuno, ketinggalan zaman, dan tidak lagi relevan dengan dinamika kehidupan mereka (Nuranjani & Miladiyati, 2026).

Keterbatasan akses dan persepsi tersebut berdampak pada minimnya pemahaman generasi muda terhadap karya sastra klasik, termasuk *Hikayat Perang Aceh*. Akibatnya, kajian mengenai Perang Aceh selama ini lebih banyak berfokus pada aspek historis, sementara pembahasan mengenai nilai spiritual dan identitas yang terkandung di dalamnya masih relatif terbatas. Padahal, nilai-nilai tersebut memiliki relevansi dalam membentuk pemahaman tentang keberanian, pengorbanan, dan jati diri budaya pada masa kini.

Hal ini menjadi penting terutama bagi Gen Z sebagai kelompok yang akan memegang peran strategis di masa depan, baik sebagai pemimpin maupun sebagai bagian dari masyarakat yang menentukan arah perkembangan bangsa. Balai Bahasa Maluku Utara (2023) menegaskan sastra tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan pengasahan budi pekerti.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu pendekatan yang mampu menjembatani antara *Hikayat Perang Aceh* dengan Gen Z. *Artbook* menjadi salah satu pendekatan yang dapat digunakan karena sifatnya yang *fleksibel* dalam menyajikan teks panjang seperti hikayat, sehingga dapat menampilkan kutipan-kutipan representatif dalam bentuk visual. Hal ini didukung oleh temuan empiris mengenai preferensi visual generasi muda. Dalam konteks ini, penelitian oleh Yoga (2024) menunjukkan bahwa visualisasi modern mampu meningkatkan minat Gen Z terhadap budaya lokal, dengan mayoritas responden lebih memilih visual yang dinamis dan sesuai dengan preferensi mereka.

Artbook dipilih karena memiliki relevansi yang kuat di tengah dominasi media digital karena mampu menawarkan pengalaman fisik dan visual yang tidak sepenuhnya

dapat digantikan oleh media digital. Grima (2017) menyatakan bahwa daya tarik utama *artbook* terletak pada aspek materialitas dan pengalaman sensorik yang membuatnya tetap menonjol di era digital. Selain itu, perkembangan digital marketing memungkinkan *artbook* menjangkau audiens yang lebih luas serta membangun interaksi yang lebih aktif dengan generasi muda.

Dengan demikian, perancangan *artbook* ini bertujuan untuk memvisualisasikan kutipan-kutipan yang mengandung nilai spiritual dan identitas dalam *Hikayat Perang Aceh* sebagai upaya menghadirkan kembali relevansi sastra klasik kepada generasi muda. *Artbook* ini diharapkan dapat menjadi jembatan antara warisan sastra klasik dengan cara penyampaian yang lebih sesuai dengan karakteristik audiens masa kini.

1.2 Perkembangan Ide Penciptaan

Ide penciptaan *artbook* ini berangkat dari ketertarikan peneliti terhadap praktik ilustrasi, khususnya ilustrasi digital sebagai media visualisasi. Ketertarikan tersebut kemudian memunculkan kesadaran akan potensi ilustrasi sebagai sarana untuk membaca ulang dan memvisualisasikan teks secara visual. Dalam proses ini, peneliti memandang ilustrasi tidak semata-mata sebagai elemen pelengkap melainkan sebagai medium yang memiliki kemampuan naratif dan interpretatif.

Ketertarikan tersebut kemudian berkembang menjadi perhatian yang lebih spesifik terhadap karya sastra klasik Nusantara, yang selama ini cenderung diposisikan sebagai teks historis dan akademis. Dalam konteks ini, *Hikayat Perang Aceh* dipilih karena memuat nilai spiritualitas, identitas budaya, serta narasi perjuangan yang kuat, sehingga menyediakan landasan konseptual yang kaya untuk dikembangkan secara

visual. Selain itu, teks ini memiliki kedekatan yang kuat dengan konteks religius dan kultural Indonesia, namun pada saat yang sama semakin jarang diakses oleh generasi muda akibat rendahnya minat terhadap literatur tradisional dan dominasi media visual kontemporer.

Pengembangan visual dalam *artbook* ini didasarkan pada pemilihan kutipan-kutipan *Hikayat Perang Aceh* yang dianggap memiliki kekuatan imajinatif, simbolis, dan emosional untuk divisualisasikan ke dalam bentuk ilustrasi. Proses penciptaan dilakukan melalui pendekatan *practice-based research*. Dalam pendekatan *practice-based research*, proses penciptaan ilustrasi diposisikan sebagai proses eksplorasi pengetahuan. Setiap keputusan visual, mulai dari pemilihan simbol, komposisi, warna, hingga teknik ilustrasi, menjadi bagian dari proses refleksi yang menghasilkan pemahaman baru mengenai cara merepresentasikan nilai spiritual dan identitas budaya dalam medium visual.

Melalui medium *artbook*, penyajian visual dan teks tidak terikat pada urutan tertentu maupun alur cerita yang linear. Struktur yang lebih lepas ini membuka kesempatan bagi pembaca untuk menjalin hubungan personal dengan karya, di mana makna tidak sepenuhnya ditentukan oleh teks, tetapi tumbuh dari pertemuan antara visual dan kutipan.

Dengan demikian, penciptaan *artbook* ini dikembangkan sebagai upaya menghadirkan kembali *Hikayat Perang Aceh* melalui medium visual yang lebih modern dan sekaligus menjembatani tradisi sastra klasik Nusantara dengan pendekatan seni kontemporer.

1.3 Masalah Penciptaan

1. Apa saja nilai spiritualitas dan identitas budaya yang terkandung dalam *Hikayat Perang Aceh* berdasarkan hasil pembacaan dan pemilihan kutipan?
2. Bagaimana nilai spiritualitas dan identitas budaya tersebut dapat direkonstruksi menjadi konsep visual ilustrasi dalam *artbook*?
3. Bagaimana proses penyusunan tata letak hingga produksi akhir agar menjadi *artbook*?

1.4 Tujuan Penciptaan

1. Mengidentifikasi nilai spiritual dan identitas budaya dalam *Hikayat Perang Aceh* melalui proses pembacaan, analisis, dan pemilihan kutipan sebagai dasar perancangan visual.
2. Menggunakan nilai-nilai spiritualitas dan identitas budaya sebagai acuan dalam membuat ilustrasi dan menyusun kutipan ke dalam format *artbook*.
3. Menentukan dan menerapkan langkah-langkah operasional mulai dari gaya ilustrasi, warna, tipografi, hingga tata letak untuk menghasilkan *artbook* yang sesuai dengan tujuan penciptaan.

1.5 Fokus Penciptaan (*state of the art*)

1.5.1 Fokus Konseptual

Perancangan *artbook* ini menggunakan analisis tekstual terhadap *Hikayat Perang Aceh* versi Ramli Harun sebagai dasar visualisasi. Teks ini dipilih karena menyajikan narasi perjuangan masyarakat Aceh secara kronologis dan utuh, berbeda dengan versi lain yang cenderung fragmentaris. Selain itu, karya ini secara mendalam

memuat nilai-nilai spiritual serta identitas budaya yang merepresentasikan perlawanan terhadap kolonialisme.

Proses ini diawali dengan pembacaan keseluruhan teks untuk mengidentifikasi struktur narasi, konteks historis, serta unsur-unsur intrinsik yang membangun cerita, seperti tokoh, latar waktu, dan situasi. Melalui pembacaan tersebut, ditemukan bahwa narasi dalam *Hikayat Perang Aceh* tidak hanya berfokus pada peristiwa perang, tetapi juga mengandung dimensi spiritualitas, religiusitas, keberanian, serta nilai martabat yang membentuk identitas kolektif masyarakat Aceh. Berdasarkan pemahaman tersebut, dilakukan proses dekonstruksi teks untuk mengurai bagian-bagian narasi yang mengandung nilai spiritual dan identitas budaya. Dekonstruksi ini bertujuan untuk memisahkan elemen-elemen makna dari konteks naratif yang panjang, sehingga dapat diidentifikasi secara lebih spesifik dan mendalam.

Hasil dekonstruksi kemudian dianalisis untuk mengumpulkan nilai-nilai yang muncul, seperti nilai keimanan, pengabdian, keteguhan, serta sikap pasrah terhadap ketentuan Tuhan. Proses analisis ini juga mempertimbangkan keterkaitan antara unsur intrinsik teks dengan nilai yang dihasilkan, sehingga makna tidak hanya dipahami secara konseptual, tetapi juga kontekstual dalam struktur cerita.

Pemilihan kutipan dalam perancangan ini tidak dilakukan secara langsung atau acak, melainkan melalui proses seleksi yang terstruktur berdasarkan beberapa pertimbangan, yaitu kekuatan makna, relevansi terhadap nilai yang diangkat, serta potensi visual yang dapat dikembangkan. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap visual yang dihasilkan memiliki dasar konseptual yang jelas dan terhubung dengan isi hikayat secara utuh.

Nilai-nilai yang telah dianalisis kemudian menjadi dasar dalam proses rekonstruksi visual, di mana ilustrasi tidak difokuskan pada penggambaran adegan perang secara literal, melainkan pada representasi suasana batin, keyakinan, serta pengalaman spiritual yang menyertai narasi. Dengan demikian, visual yang dihasilkan bersifat interpretatif dan simbolik, bukan sekadar ilustratif.

Hasil analisis dan dekonstruksi tersebut selanjutnya direkonstruksi ke dalam bentuk visual melalui media *artbook*. Pemilihan media *artbook* dipilih karena fleksibilitasnya dalam menyajikan hubungan antara teks dan visual tanpa harus mengikuti alur narasi secara linear.

Artbook ini ditujukan bagi generasi muda, khususnya Generasi Z dalam rentang usia 18 hingga 24 tahun yang tengah menempuh pendidikan tinggi sebagai mahasiswa. Dalam segi wilayah, *artbook* ini dikhususkan untuk Generasi Z di wilayah perkotaan terutama di perkotaan Aceh karena generasi tersebut adalah bagian dari masyarakat yang memiliki kedekatan langsung dengan warisan budaya lokal, hal ini diperkuat melalui hasil wawancara bersama Generasi Z di wilayah Aceh dimana mereka cenderung masih belum mengetahui tentang hikayat, terlebih lagi *Hikayat Perang Aceh*.

Pemilihan audiens ini didasarkan pada tingginya keterlibatan kelompok tersebut dalam literasi visual dan eksplorasi budaya. Tren ini terverifikasi melalui data kunjungan Museum Aceh tahun 2025, di mana mahasiswa mendominasi kategori pengunjung dewasa sebanyak 18.613 orang untuk kebutuhan edukasi dan riset (Unit Pelaksana Teknis Daerah Museum Negeri Aceh, 2025).

Dari sisi pendapatan, target audiens berada pada kategori pelajar, mahasiswa, pekerja kreatif, akademisi muda, dengan tingkat pendapatan menengah ke bawah hingga menengah. *Artbook* ini diposisikan sebagai produk kultural-edukatif yang terjangkau namun memiliki nilai artistik dan konseptual yang tinggi. Secara geografis, segmentasi utama mencakup wilayah perkotaan di Aceh.

Dalam konteks pemakaiannya, *artbook* ini dapat digunakan sebagai media apresiasi visual, sumber inspirasi seni, maupun referensi akademis informal. Produk ini dirancang dalam format cetak. Dengan demikian, *artbook* tidak hanya berfungsi sebagai media visualisasi, tetapi juga sebagai sarana pembangkit semangat yang menghadirkan kembali nilai-nilai spiritual, keberanian, dan identitas budaya kepada generasi muda. *Artbook* ini juga berperan sebagai sarana untuk melihat kembali *Hikayat Perang Aceh* melalui cara yang lebih modern.

1.5.2 Fokus Visual

Fokus visual dalam perancangan *artbook* ini bertumpu pada pengembangan karakter visual yang mampu merefleksikan nilai spiritualitas dan identitas budaya Aceh melalui pendekatan ilustrasi. Pendekatan ini dipilih karena *Hikayat Perang Aceh* tidak hanya menyampaikan peristiwa sejarah, tetapi juga menggambarkan kondisi batin, keyakinan, serta sikap hidup masyarakat Aceh.

Teknik pewarnaan dalam *artbook* ini menggunakan palet warna bernuansa lembut dengan komposisi yang harmonis. Nuansa tersebut dipilih karena mampu menciptakan kesan tenang, dalam, dan reflektif, yang sesuai dengan dimensi spiritual dalam hikayat. Kombinasi nuansa hangat dan dingin digunakan untuk membangun

kedalaman suasana, misalnya warna hangat untuk menggambarkan kedekatan emosional, pengorbanan, dan kemanusiaan, serta warna dingin untuk menghadirkan kesan hening, pasrah, dan kontemplatif.

Dari segi ilustrasi, pendekatan yang digunakan bersifat semi-realistis dan interpretatif. Pendekatan semi-realistis dipilih karena mampu mempertahankan keterbacaan bentuk dan karakter tokoh, sekaligus memberikan ruang interpretasi melalui penyederhanaan visual dan penggunaan simbol-simbol tertentu. Ilustrasi tidak diarahkan pada ketepatan historis secara detail, melainkan pada upaya menghadirkan suasana dan makna spiritual yang ingin disampaikan. Representasi figur manusia digunakan sebagai medium simbolik untuk mengekspresikan nilai-nilai seperti keteguhan iman, kesadaran batin, serta sikap pasrah dan keberanian.

Pada aspek tata letak, *artbook* dirancang dengan komposisi halaman yang fleksibel dan tidak terikat pada alur baca yang kaku. Ilustrasi dan kutipan dapat ditempatkan secara bebas, memungkinkan keduanya saling melengkapi tanpa saling mendominasi. Beberapa halaman menonjolkan visual sebagai pusat perhatian, sementara halaman lain memberi ruang lebih luas bagi teks. Strategi ini diterapkan untuk menjaga ritme visual sekaligus memberikan pengalaman membaca yang lebih personal dan imajinatif.

Tipografi yang digunakan memiliki karakter ekspresif dan organik, dengan bentuk huruf yang menyerupai goresan tangan sehingga menghadirkan kesan personal dan artistik. Pemilihan jenis huruf ini tidak menekankan pada keteraturan yang kaku, melainkan pada nuansa alami dan dinamis yang mampu menyatu dengan keseluruhan visual. Tipografi tetap dirancang agar tidak terlalu dekoratif sehingga tidak

mengganggu fokus utama pada ilustrasi. Pendekatan ini memberikan keseimbangan antara estetika dan fungsi, sekaligus memperkuat suasana naratif, emosional, dan kontekstual yang ingin disampaikan dalam karya.

1.5.3 Fokus Operasional

Aspek operasional dalam perancangan *artbook* ini mencakup keseluruhan proses teknis yang mendukung terciptanya karya, mulai dari pemilihan alat, teknik, hingga prosedur produksi yang sistematis. Produksi ilustrasi dilakukan sepenuhnya melalui media digital dengan menggunakan Procreate sebagai perangkat lunak utama untuk digital *painting*. Perangkat lunak ini dipilih karena menawarkan fleksibilitas tinggi dalam eksplorasi tekstur, warna, dan *brush* yang mendukung penciptaan visual atmosferik serta puitis sesuai konsep *artbook*. Sementara itu, penyusunan tata letak, pengolahan tipografi, dan pengaturan struktur halaman dilakukan menggunakan Adobe Illustrator, yang memberikan kontrol presisi terhadap komposisi tata letak dan integrasi gambar teks secara konsisten.

Dalam aspek teknik, proses ilustrasi menggunakan metode digital *painting* dengan memanfaatkan kertas dengan tekstur lembut untuk menciptakan efek semi-tradisional dan kesan organik. Semua aset visual disiapkan dalam mode warna CMYK agar sesuai standar cetak dan menghasilkan konsistensi warna pada produk akhir.

Prosedur produksi dilaksanakan melalui tahapan beberapa tahapan, mulai dari mencari kutipan dan penafsiran makna dari *Hikayat Perang Aceh*, pembuatan sketsa awal, produksi ilustrasi final, penyusunan tata letak, revisi visual dan penataan ulang komposisi halaman, dan terakhir finalisasi desain dan *proofing* warna untuk cetak.

Spesifikasi produk akhir berupa *artbook* berukuran standar (A4 atau 17×24 cm), dicetak menggunakan kertas art paper yang mampu menampilkan warna ilustrasi secara maksimal.

Estimasi biaya produksi *artbook* ini mencakup proses cetak *full color*, jenis kertas, *finishing*, penjilidan, dan pengemasan. Dengan jumlah 30–40 halaman, biaya cetak per lembar A4 berkisar antara Rp 2.000–Rp 4.000, sehingga total biaya cetak isi berada pada kisaran Rp 60.000–Rp 160.000 per eksemplar. Biaya tambahan meliputi sampul *art carton* berlaminasi doff sekitar Rp 6.000–Rp 10.000 dan penjilidan lem panas sekitar Rp 8.000–Rp 15.000. Untuk meningkatkan kualitas dan keamanan produk, *artbook* dikemas dalam *box* berbahan *board* tebal, dengan estimasi biaya produksi Rp 25.000–Rp 40.000 per unit. Dengan seluruh komponen tersebut, total biaya produksi *artbook* diperkirakan berada pada kisaran Rp 100.000–Rp 210.000 per buku.

1.6 Manfaat Perencanaan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan kajian seni berbasis praktik dengan menunjukkan bagaimana proses penciptaan visual dapat berfungsi sebagai metode penelitian untuk memahami nilai spiritualitas dan identitas budaya dalam teks sastra klasik seperti *Hikayat Perang Aceh*. Proyek ini juga memperkaya teori mengenai hubungan antara refleksi visual, narasi budaya, dan interpretasi estetis dalam konteks seni kontemporer.

1.6.2 Manfaat Akademis

Perancangan ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa dan peneliti bidang desain komunikasi visual, seni rupa, dan sastra yang ingin mengkaji karya sastra melalui pendekatan visual. *Artbook* yang dihasilkan dapat berfungsi sebagai contoh penerapan metode *practice-based research* dalam konteks penciptaan karya.

1.6.3 Manfaat Praktis / Realistis

Karya *artbook* yang dihasilkan dapat menjadi media alternatif untuk memperkenalkan nilai spiritual dan identitas budaya Aceh kepada masyarakat umum melalui pendekatan visual yang lebih mudah diterima dan beresonansi secara emosional. Selain itu, *artbook* ini berpotensi menjadi sarana edukatif dan inspiratif bagi komunitas kreatif, seniman, serta pembaca yang ingin memahami *Hikayat Perang Aceh* melalui pengalaman visual yang puitis, kontemporer, dan bermakna.