

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini Desain Komunikasi Visual (DKV) di Indonesia merupakan ilmu desain yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif teknik juga media dengan memanfaatkan elemen-elemen visual atau rupa untuk menyampaikan pesan dengan tujuan tertentu. Banyak hal mendasar yang dipelajari pada DKV antara lain ilmu mengolah pesan yang ditujukan kepada individu atau kelompok, visual berwujud kreatif, inovatif, juga komunikatif. DKV kini sudah sangat berkembang sehingga kreativitasnya sudah dapat dieksplorasi menggunakan komputer.

Harus diakui bahwa komputer merupakan alat yang diandalkan desainer komunikasi visual masa kini, namun itu tidak berarti desain identik dengan komputer. Kini para desainer telah meninggalkan peralatan meja gambar, penggaris, lem dan menggantikannya dengan peralatan digital, karena peralatan digital dianggap mempunyai kemampuan merancang dan memanipulasi gambar juga huruf sekaligus kendali penuh atas hasil akhir desain.

Desain Poster menggunakan komputer saat ini sebagai salah satu alat bantu desain. Poster di Indonesia sangat bervariasi, dan poster seringkali dijadikan sebagai sarana pendidikan yang berisi himbauan yang bersifat mendidik, sarana iklan, propaganda, sosialisasi juga dekorasi. Poster itu sendiri merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan, pemberitahuan tertentu kepada masyarakat yang biasa dipasang di tempat umum berupa pengumuman, iklan atau kegiatan, selain itu poster harus dikemas secara bervariasi dan mudah dipahami sehingga dapat menarik perhatian juga memotivasi.

Berdasarkan pemaparan di atas diketahui bahwa desain poster merupakan suatu proses mengatur atau menata sesuatu menuju tujuan tertentu, desain dapat dianggap baik jika mencapai tujuan yang kita inginkan dan dianggap buruk jika gagal mencapai tujuan itu. Haswanto (2014, hlm.3) menuliskan dalam jurnalnya tentang desain poster bahwa:

Penggunaan poster sebagai media utama pemecahan masalah adalah karena selain berfungsi sebagai media komunikasi, poster juga dapat menjadi sebuah objek yang bernilai estetika yang dapat memperindah lingkungan. Poster juga memiliki kelebihan lain karena digunakan dalam ruang terbuka sehingga memungkinkan lebih banyak audiens.

Di lain sisi, perkembangan teknologi yang begitu cepat juga telah menciptakan banyak peluang baru yang dapat dimaksimalkan untuk mengkomunikasikan pesan. Seperti yang dikatakan Cahya (2009, hlm.2) dalam skripsinya bahwa

Dilihat dari sisinya, poster khususnya bisa mempunyai tujuan yang beragam, seperti sosial, lingkungan hidup, pariwisata, promosi niaga dan banyak tujuan lainnya yang dapat dituangkan melalui media tersebut. Isi poster itu sendiri harus menarik agar bisa mempengaruhi pembaca. Poster bisa dipampang di ruangan tertutup atau terbuka, seperti di tempat umum yang strategis sehingga bisa dilihat oleh masyarakat luas.

Pada karya skripsi penciptaan ini penulis akan membuat poster dengan tema pewayangan, wayang merupakan salah satu buah usaha akal budi bangsa Indonesia, wayang itu sendiri tampil sebagai seni budaya tradisional. Tidak saja merupakan salah satu sumber pencarian nilai-nilai yang amat diperlukan bagi kelangsungan hidup bangsa. Awalnya wayang juga memang berfungsi sebagai upacara religius pemujaan kepada nenek moyang namun seiring berjalannya waktu wayang kini berkembang hingga digunakan sebagai media komunikasi sosial. Wayang dimanfaatkan pula sebagai wahana atau alat pendidikan watak yang baik karena di dalamnya wayang itu sendiri tercermin sifat-sifat juga karakter manusia secara khas.

Tema yang akan diambil ialah poster propaganda berupa tokoh pewayangan di Indonesia, dan cenderung kepada tokoh wayang wanita dalam Mahabrata seperti Srikandi atau Dewi Kunthi. Poster propaganda memiliki tujuan

mengembalikan semangat pembaca atas perjuangan seseorang, seperti halnya tokoh pewayangan wanita yang mempunyai keteguhan, keberanian, dan berwibawa agar wanita Indonesia sekarang ini dapat melihat atau menerapkan sifat-sifat positif yang ada dalam tokoh-tokoh wayang wanita.

Dari uraian diatas, penulis ingin mencoba membuat skripsi penciptaan dengan menciptakan suatu karya poster propaganda dengan tema pewayangan di Indonesia. Penulis berharap karya tugas akhir ini dengan judul “**Poster Tokoh Pewayangan Wanita**” ini dapat menjadi inspirasi, mengenalkan dan mengingatkan akan budaya pewayangan di Indonesia sehingga senantiasa bersama-sama menjaga dan melestarikan budaya Indonesia.

Desain poster propaganda tokoh pewayangan wanita dengan tema propaganda ini penulis menyajikan bervariasi dengan menggunakan warna-warna yang kontras menggunakan ilustrasi juga gaya *cartoon* dengan target anak-anak remaja masa kini di Indonesia dengan tujuan agar mempermudah pemahaman terhadap pesan yang ada dalam poster, selain itu penggunaan warna juga gaya *cartoon* lebih menarik perhatian remaja masa kini di Indonesia sehingga dapat termotivasi dan mengambil sisi positif .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas tugas akhir ini akan memfokuskan pada membuat karya desain poster yang bersifat inovasi, dengan demikian dirumuskan menjadi sebagai berikut:

1. Bagaimana ide/gagasan membuat desain poster tokoh pewayangan wanita?
2. Bagaimana visualisasi estetis desain poster tokoh pewayangan wanita?
3. Pesan propaganda apa yang disampaikan pada desain poster tokoh pewayangan wanita?

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan dari penciptaan karya tugas akhir ini adalah sebagai salah satu upaya memasyarakatkan gagasan baru dalam dunia desain komunikasi visual, khususnya

di Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI dan umumnya pada masyarakat luas. Maka diturunkan dalam tiga tujuan yaitu:

1. Untuk mengetahui ide/gagasan membuat desain poster tokoh pewayangan wanita
2. Untuk menganalisis visualisasi estetis desain poster tokoh pewayangan wanita
3. Untuk mengetahui pesan propaganda yang disampaikan pada desain poster tokoh pewayangan wanita

D. Manfaat Penciptaan

Dalam Penciptaan karya Poster ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara akademik maupun praktis, sehingga dapat digunakan untuk mengembangkan disiplin seni rupa. Sedangkan manfaat praktis penciptaan karya ini dapat digunakan dalam berbagai pihak sebagai berikut:

1. Bagi penulis, skripsi penciptaan ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam pembuatan desain poster serta dapat meningkatkan kreativitas dalam mengaplikasikan gagasan ke dalam karya desain komunikasi visual.
2. Bagi lembaga pendidikan seni rupa, penulis mengharapkan dengan penciptaan karya ini dapat menjadi masukan, referensi, serta pengetahuan tambahan dalam pembelajaran seni rupa khususnya di bidang desain komunikasi visual bagi mahasiswa dan departemen pendidikan seni rupa Universitas Pendidikan Indonesia.
3. Bagi masyarakat umum, penulis mengharapkan penciptaan karya penciptaan ini menjadi motivasi dan referensi dalam berkesenian, serta menjadi suntikan ide bagi seniman lain dalam menciptakan karya poster desain komunikasi visual.
4. Bagi dunia pendidikan seni rupa, karya ini diharapkan menjadi media pembelajaran baru. Pada kenyataannya pembelajaran yang paling baik adalah

5. apabila individu yang menjadi target pembelajaran tersebut menyukai apa yang sedang dipelajarinya.

