

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia, sebuah negara yang telah diperjuangkan oleh para pahlawan seperti Ir. Soekarno, Mohammad Toha, Bung Tomo dan masih banyak lagi. Proklamasi kemerdekaan sebagai pertanda merdekanya negara Indonesia ini, belum membebaskan sepenuhnya dari serangan militer dan penjajahan dari pihak Belanda, Jepang dan negara-negara lainnya. Sebagaimana yang tercatat dalam peristiwa sejarah setelah diumumkannya proklamasi kemerdekaan, selang beberapa tahun kemudian terjadi beberapa pertempuran seperti peristiwa Bandung Lautan Api pada tanggal 23 maret 1946, dimana kota Bandung dibumi hanguskan oleh tentara dan pejuang Indonesia agar tidak dikuasai oleh penjajah sebagaimana yang dikemukakan oleh Drs. Nugroho Notosusanto dalam bukunya yang berjudul “ 30 Tahun Indonesia Merdeka “ mengatakan :

Kota Bandung sebelah selatan dibakar oleh Tentara Republik Indonesia pada tanggal 23 Maret 1946 setelah dengan berat hati harus mematuhi perintah Pemerintah Republik Indonesia untuk mengosongkan kota tersebut (Notosusanto , 1981: 89).

Berdasarkan pada peristiwa sejarah tersebut timbul rasa keprihatinan dari penulis dan akhirnya pada karya ini penulis menggambarkan cerita perjuangan bangsa Indonesia zaman penjajahan yang penuh perjuangan dan petualangan. Kondisi Indonesia yang mana telah kita ketahui terjadi banyak perkembangan dalam berbagai bidang, mulai dari bidang teknologi, komunikasi, sumber daya alam dan lain sebagainya. Namun dibalik perkembangan itu, Indonesia banyak mengalami kemunduran yang sangat berperan penting bagi kemajuan negeri ini, misalnya seperti gaya berpakaian yang banyak digemari, *trend* dan *fashion* mayoritas datangnya dari luar. *Trend* dan *fashion* khas dari negeri ini tergeser dan hanya segelintir orang yang masih melestarikannya. Terjadinya kemelut politik, kurang menghargai kebudayaan sendiri dan maraknya korupsi yang mencoreng nama baik Indonesia.

Menurut pendapat Yesmil Anwar dalam sebuah artikel dari Fatimah (2013) redaksi media online www.okezone.com, Rabu 2 Januari 2013, seorang pengamat hukum dari Universitas Padjadjaran mengatakan :

di Indonesia hukum bisa dibeli, terbukti dalam salah satu contoh kasus kecelakaan yang menimpa anak seorang pejabat negara dan menyebabkan korban tewas. Proses peradilan dan hukuman yang dibebankan tidak sesuai dengan kasus seorang wanita yang terlibat dalam kecelakaan yang hampir serupa menggunakan mobil dan menimbulkan beberapa korban jiwa.

Berbagai kasus tersebut sangatlah berbeda apabila dibandingkan dengan kondisi Indonesia yang dahulu diketahui sebagai sebuah negara yang telah diperjuangkan oleh para pahlawan dan kini mereka telah terbujur kaku berada di dalam pemakaman dan dikenang sebagai pahlawan bangsa. Para pahlawan rela jantungnya tertembus timah panas, tersayat senjata oleh penjajah yang mencoba menduduki negeri yang indah ini. Fakta tersebut yang menjadikan landasan dan pendorong penulis dalam membuat skripsi mengenai tugas akhir tentang cerita bergambar.

Cerita bergambar ini menggambarkan ilustrasi dengan mengambil tema petualangan fantasi dan kepahlawanan dimana tema cerita ini sesuai dengan pendapat dari Umi Kulsum (2013) pada artikelnya di sebuah website resmi www.bapusipdajabar.co.id, Rabu 2 Januari 2013 , yaitu:

Dalam memperkenalkan bahan bacaan kepada anak, tentunya harus disesuaikan dengan usianya. Beberapa kelompok usia berdasarkan bahan bacaan yang disukai adalah jenis fantasi, usia 2-4 tahun, jenis dongeng, usia 4-8 tahun, jenis petualangan, usia 8-12 tahun, jenis kepahlawanan, usia 12-15 tahun jenis lirik dan romantis, usia 15-20 tahun.

Pada karya skripsi ini, tercakup ilustrasi yang menceritakan petualangan dua orang remaja Sekolah Menengah Pertama masa kini yang tidak menghargai apapun dalam hidupnya. Mereka terhisap dimensi waktu dan merasakan betapa besarnya perjuangan pahlawan pembela negeri pada zaman penjajahan Belanda.

Pada masa kini, ilustrasi semakin berkembang dengan penggunaan banyak *software Adobe Illustrator, Photoshop, CorelDraw*, dan lain

sebagainya. Namun, ilustrasi tradisional yang dibuat dengan tangan tetap memiliki nilai yang tinggi. Seperti di Indonesia, sejarah tradisi ilustrasi dapat merujuk kepada lukisan gua yang terdapat di Kabupaten Maros, provinsi Sulawesi Selatan.

Menurut Marcell Bonneff dalam bukunya yang berjudul “Komik Indonesia”, terdapat asal muasal sejarah yang berhubungan dengan ilustrasi dan cerita bergambar di Indonesia, sebagaimana yang dikemukakannya bahwa :

Pada daerah Surakarta bagian selatan lebih tepatnya di dekat Pacitan, terdapat sebuah desa yang bernama Gedropol, dimana masyarakatnya masih menyimpan dan melestarikan beberapa gulungan wayang beber yang menceritakan tentang legenda “Djaka Kembang Kuning”. Gambar-gambar yang terlihat pada gulungan kain itu adalah kisah yang dinarasikan dan dipandu oleh dalang. Bentuk penceritaan ini lebih tua daripada wayang kulit, akan tetapi saat ini hampir punah karena hanya segelintir orang yang mengetahui adanya pertunjukan wayang Gedropol, pertunjukan wayang yang tertera di atas enam gulungan kain dan masing-masing gulungan berisi empat gambar (Bonneff, 1998 :16).

Pada pertunjukan wayang beber ini, dalang duduk menghadap penonton yang menyaksikan pertunjukan dan kemudian membuka gulungan satu demi satu sesuai dengan jalan cerita. Iringan musik gamelan mengiringi penceritaan dalang dan membuat suasana yang khas sesuai cerita yang dinarasikan oleh dalang. Ilustrasi yang ditampilkan hampir sama seperti bas-relief Prambanan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ilustrasi selalu memiliki ciri khas tersendiri dan bersifat dinamis, mengikuti apa yang terjadi di dunia dari masa ke masa, sehingga dapat menginspirasi seniman dalam membuat ilustrasi tersebut.

Konsep yang melandasi dibuatnya karya cerita bergambar ini berdasarkan pada hasil stimulasi dan kontemplasi penulis, yaitu hal-hal yang mencakup pesan moral. Cerita bergambar “ Terjebak Waktu” ini dibuat dengan konsep kehidupan anak-anak muda zaman sekarang yang tergiur dengan budaya asing dan kurangnya rasa menghargai jasa para pahlawan, sehingga dalam cerita bergambar ini dibuatlah dua tokoh anak remaja Sekolah Menengah Pertama bernama Husein dan Dabon. Penulis mengambil konsep ini karena timbulnya

rasa keprihatinan dari penulis akan jasa para pahlawan yang pada akhirnya memunculkan ide untuk menjadikan latar tempat, suasana dan waktu pada masa penjajahan Belanda. Penulis mencoba untuk membuat sesuatu yang baru tentang mengemas dan menciptakan suatu bentuk peristiwa dalam cerita bergambar yang dapat mengingatkan kita akan jasa para pahlawan. Penulis mencoba untuk membuat sesuatu yang kreatif dalam pembuatan cerita hal ini berlandaskan pada teori kreativitas menurut Irma Damajanti dalam bukunya yang berjudul “ Psikologi Seni” yang mengatakan :

kreativitas mampu dijelaskan sebagai media utama untuk mengembangkan inovasi atau penemuan atau sesuatu yang baru. Meskipun bagi sebagian besar orang kata “Kreativitas” seringkali dihubungkan dengan kegiatan artistik dan penulisan (Damajanti, 2006 : 12)

Pada segi konsep gaya gambar ilustrasi yang digunakan, penulis menggunakan konsep gaya orisinal dari penulis sendiri untuk memunculkan ciri khas dan karakter yang unik dan berbeda dari gaya ilustrasi yang sudah ada dipadukan dengan gaya *Manga* Jepang yang mana sangat diminati dan sederhana. Pengambilan konsep ini berlandaskan pada pendapat dari Hikmat Darmawan dalam bukunya yang berjudul “ *How to Make Comics*” yang mana mengatakan “Cerita yang memiliki karakter yang kuat berarti rancangan karakternya bermakna kuat bagi cerita”(Darmawan, 2012:105).

Pada segi konsep tema yang digunakan dalam cerita bergambar ini menggambarkan ilustrasi dengan mengambil tema petualangan fantasi dan kepahlawanan dimana tema cerita ini sesuai dengan pendapat dari Umi Kulsum (2013) pada artikelnya di sebuah website resmi www.bapusipdajabar.co.id, Rabu 2 Januari 2013 , yaitu:

Dalam memperkenalkan bahan bacaan kepada anak, tentunya harus disesuaikan dengan usianya. Beberapa kelompok usia berdasarkan bahan bacaan yang disukai adalah jenis fantasi, usia 2-4 tahun, jenis dongeng, usia 4-8 tahun, jenis petualangan, usia 8-12 tahun, jenis kepahlawanan, usia 12-15 tahun jenis lirik dan romantis, usia 15-20 tahun.

Pada konsep warna yang digunakan dalam pembuatan cerita bergambar ini mengacu pada pendapat F.S Breed dan S.E Katz dalam risetnya pada buku karangan Sulasmi Darmaprawira yang berjudul “Warna,

Teori, dan Kreativitas Penggunaannya” yang mengatakan “... kedua warna terakhir (jingga dan kuning) rupanya lebih disukai oleh anak pascaremaja dibandingkan dengan anak praremaja”(Darmaprawira, 2012:32).

Berdasarkan pada teori tersebut, penulis menampilkan kesan warna kuning yang lebih dominan dan menggunakan efek shading pada ilustrasi yang ditampilkan karena disesuaikan dengan pembaca yang mana menginjak masa usia pascaremaja yaitu usia 12-15 tahun. Selain itu penulis juga membubuhkan warna kuning dan kesan yang lebih dominan karena terdapat pengaruh dari seniman pelukis ekspresionis Vincent Van Gogh. Selain itu dari segi perlambangan, warna kuning juga memiliki makna perlambangan kelincahan dan kesenangan, yang mana seperti dikatakan oleh Sulasmi Darmaprawira yang berpendapat “ Warna kuning adalah kumpulan dua fenomena penting dalam kehidupan manusia, yaitu kehidupan yang diberikan oleh matahari di angkasa dan emas sebagai kekayaan bumi.”(Darmaprawira, 2012:47).

B. Masalah Penciptaan

Karya ilustrasi dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai pembelajaran bagi anak-anak yang membacanya. Hasil karya dari ilustrasi ini akan dikemas dalam sebuah buku cerita bergambar bertajuk “Terjebak Waktu”. Berikut adalah beberapa masalah dari skripsi ini yaitu :

1. Bagaimana konsep yang melatarbelakangi pembuatan karya buku cerita bergambar “Terjebak Waktu”?
2. Bagaimana alat, bahan, dan teknik yang digunakan dalam proses pembuatan karya cerita bergambar “Terjebak Waktu”?
3. Bagaimana visualisasi karakter dan ilustrasi dalam karya cerita bergambar “Terjebak Waktu” ?

C. Batasan Masalah Penciptaan

Agar permasalahan yang akan dibahas pada skripsi ini tidak meluas, maka permasalahan dibatasi sebagai berikut :

1. Konsep yang melatarbelakangi dibuatnya karya ini adalah konsep cerita yang bertemakan petualangan dan fantasi dengan usia pembaca 12 tahun sampai 15 tahun dengan menggunakan gaya gambar orisinil penulis yang dipadukan dengan gaya gambar *Manga*. Selain itu warna dominan yang digunakan adalah warna kuning yang telah disesuaikan dengan teori dari para ahli.
2. Alat dan bahan yang digunakan adalah kertas ukuran A4 , *drawing pen*, mesin *scanner* dan komputer. Sedangkan teknik pembuatannya menggunakan gambar manual menggunakan *drawing pen* yang telah di-*scanning* dan dilakukan proses pewarnaan di komputer dengan menggunakan program *Paint Tool SAI*, *Coreldraw X3* dan *Adobe Photoshop CS3*
3. Cerita bergambar ini menggunakan visualisasi karakter dan ilustrasi ciri khas perpaduan gambar orisinil penulis dengan perpaduan khas ilustrasi Jepang (*Manga*)

D. Tujuan Penciptaan

Karya skripsi ini bertujuan:

1. Mengetahui bagaimana konsep yang melatarbelakangi pembuatan, sasaran usia pembaca buku cerita bergambar, gaya gambar dan warna yang digunakan dalam ilustrasi “Terjebak Waktu”
2. Mengetahui alat, bahan yang digunakan, memberikan penjelasan teknik dan proses pembuatan karya serta ciri khas gambar dari buku cerita bergambar “Terjebak Waktu”
3. Memberikan penjelasan dalam visualisasi karakter dan ilustrasi yang digunakan dalam cerita bergambar “Terjebak Waktu”

Selain itu pembuatan skripsi ini dibuat sebagai syarat penyelesaian studi S1 di Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Universitas Pendidikan Indonesia.

E. Manfaat Penciptaan

Diharapkan karya skripsi ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis, yaitu sebagai media untuk menyampaikan gagasan, ide dan pesan moral mengenai pentingnya menghargai dan mencintai negeri dan memberikan kesadaran nasionalisme dengan cerita dan visualisasi ilustrasi buku cerita bergambar “Terjebak Waktu” yang ditampilkan.
2. Bagi siswa khususnya siswa yang baru menginjak masa remaja, diharapkan dapat memberi pemahaman baru akan pentingnya kesadaran nasional dan pembelajaran moral bagi siswa.
3. Bagi dunia pendidikan secara umum diharapkan dapat memberi gagasan dan pemahaman tentang nilai moral dan kenyataan yang ada pada saat ini, serta dapat menumbuhkembangkan kesadaran perilaku melalui ilustrasi.
4. Bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan Seni Budaya, diharapkan dapat memberikan ide dan gagasan akan ilustrasi sebagai media pembelajaran pendidikan moral dan budaya. Bagi siswa juga dapat memberikan inspirasi dalam berkarya seni rupa untuk lebih mengutamakan nilai sosial budaya dan pesan moral melalui ilustrasi.

F. Metode Penciptaan

Metode dalam pembuatan skripsi buku cerita bergambar “Terjebak Waktu” ini dilakukan dengan cara yang lazim dalam proses pembuatan cergam, diantaranya adalah penyusunan naskah cerita, pembuatan karakter, pembuatan sketsa, proses penintaan (*Inking*), pemindaian (*Scanning*), dan pewarnaan (*Colouring*). Selanjutnya adalah pemberian dialog menggunakan bidang pada halaman yang telah selesai (*Lettering*). Skripsi ini menggunakan teknik manual dengan menggunakan tinta dan dilakukan pewarnaan digital melalui komputer dengan menggunakan program *Paint Tool SAI* , *Adobe Photoshop CS3* dan *Corel Draw X3* . Berikut akan dijelaskan mengenai rincian metode yang digunakan dalam penciptaan cerita bergambar “Terjebak Waktu” secara umum :

1. Karya ini akan dibuat dalam ukuran kertas A4 (21 cm x 29,7 cm) *Hard cover* dengan menggunakan kertas *Art paper* 210 gram
2. Isi cerita satu bahasa (Bahasa Indonesia)

3. Tampilan atau visualisasi yang disajikan dalam karya ini adalah pembuatan gambar ilustrasi yang menampilkan kontur garis gambar yang cukup tebal dan ciri khas gambar ilustrasi *Manga* yang digabungkan dengan ciri khas gambar original penulis. Terdapat sentuhan *shade* dan *shadow* di dalam gambar ilustrasi cerita bergambar “Terjebak Waktu” sehingga terkesan lebih hidup.
4. Segmentasi usia pembaca 12 tahun sampai 15 tahun

G. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan, penulis merancang skripsi ini ke dalam sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, bab ini memuat pokok bahasan yang mendorong proses penciptaan berdasarkan permasalahan pada skripsi Tugas Akhir “Terjebak Waktu”. Bab ini menguraikan latar belakang masalah penciptaan, masalah penciptaan, sumber ide, analisis karya cipta visual, teknik dan medium penciptaan serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN, bab kedua ini menjelaskan landasan yang mendasari proses penciptaan dengan pokok bahasan yang berasal dari kajian kepustakaan dan informasi dari sumber yang lain. Bab ini terbagi dari kajian pustaka (definisi seni, definisi kreativitas, definisi menggambar, warna, sejarah ilustrasi, cerita bergambar, dan teori pengambilan sudut pandang ilustrasi) dan kajian empiris (riwayat seniman komik Indonesia dan karakteristik anak usia 12 tahun sampai 15 tahun)

BAB III METODE PENCIPTAAN, memuat deskripsi karya cipta cerita bergambar “Terjebak Waktu” yang diuraikan dalam tiga bagian yaitu :

- 1) perwujudan karya (ide penciptaan, tema, bidang naskah cerita, sudut pandang, karakter, dan *setting* cerita)
- 2) persiapan (observasi, studi pustaka, alat dan bahan)

BAB IV ANALISIS VISUAL KARYA ILUSTRASI, mendeskripsikan analisis karya cipta cerita bergambar “Terjebak Waktu” secara visual dan konsep yang melatarbelakanginya. Bab ini tercakup ke dalam bagian pembahasan analisis

konseptual (Analisis konsep dan proses pembuatan karakter penokohan, *storyboard* dan sinopsis cerita bergambar “Terjebak Waktu”) dan Analisis visual (warna dan karakter cerita bergambar “Terjebak Waktu”, desain dan warna sampul karya cerita bergambar “Terjebak Waktu”, desain bingkai, sampul (*Cover*) cerita bergambar “Terjebak Waktu”).

BAB V PENUTUP, memuat kesimpulan dari cerita bergambar “Terjebak Waktu” ini dengan rekomendasi karya bagi anak usia 12-15 tahun sebagai buku bacaan yang bertema petualangan dan fantasi yang mengandung pesan moral dan gambar ekspresif yang menarik.

