

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perancangan Buku Ilustrasi Karakter Superhero dengan Pola Suku Jawa dan Dayak ini mencakup cerita, representasi budaya dan esensi dari pengalaman manusia. Desain karakter adalah proses menciptakan sebuah tampilan visual dan atribut unik yang membangun identitas karakter. Perancangan karakter ini melibatkan integrasi elemen-elemen seperti penampilan fisik karakter, pakaian, ekspresi, dan atribut lainnya yang dapat menyampaikan kepribadian dan asal-usul karakter secara efektif. Pahlawan super adalah karakter dalam budaya populer yang memiliki kekuatan dan kemampuan luar biasa melebihi manusia pada umumnya, kemampuannya ini biasa digunakan untuk melawan kejahatan dan melindungi masyarakat. Karakter superhero biasanya digambarkan memiliki kekuatan fisik, kecepatan, ketangkasan, dan daya tahan yang luar biasa, serta kemampuan khusus seperti terbang, proyeksi energi, dan kemampuan untuk mengontrol elemen atau membaca pikiran. Pahlawan super sering dikaitkan dengan buku komik dan novel grafis, tetapi mereka juga dapat muncul dalam bentuk media lain seperti film, acara televisi, dan video game. Berdasarkan "*Superhero the secret origin of a genre*" oleh Peter Coogan, *Superhero. A heroic character with a selfless, pro-social-mission; with superpowers – extraordinary abilities, advanced technology, or highly developed physical, mental, or mystical skills; who has a superhero identity embodied in a codename and iconic costume, which typically express his biography, character, and powers. (Coogan, 2006).* Pada pemahaman menurut Peter Coogan karakter superhero dapat diartikan sebagai karakter heroik dengan misi khusus yang dilakukan dengan kekuatan super berkemampuan luar biasa dan teknologi canggih, karakter superhero biasa diwujudkan dalam nama kode dan kostum ikonik, yang biasa mengungkapkan biografi karakter, kekuatan, dan asal-usul superhero tersebut.

Genre superhero dimulai di Amerika dan menyebar ke seluruh dunia, termasuk Indonesia. Hal ini terlihat dari kemunculan Sri Asih, pahlawan super Indonesia karya R.A. Kosasih pada tahun 1954, disusul munculnya tokoh-tokoh superhero lainnya seperti Godam dan Aquanus karya Widodo Noor Slamet (Wid NS), Gundala dan Maza karya Harya Suraminata (Hasmi). Pahlawan super Indonesia memiliki masa kejayaannya dalam bentuk komik dengan berbagai cerita dari tahun 1960 hingga 1990. Pahlawan super di Indonesia unik karena sering terinspirasi oleh mitos, legenda, dan cerita rakyat setempat. Para superhero ini

diciptakan tidak hanya untuk menghibur tetapi juga untuk mendidik, mempromosikan kekayaan budaya dan sejarah Indonesia.

Seni konseptual, yang juga dikenal sebagai konseptualisme, adalah bentuk ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan atau memberikan gambaran suatu ide dan digunakan dalam pembuatan buku, film, video game, animasi, dan berbagai media lainnya. Peran seorang seniman konseptual adalah merancang visualisasi karakter, lingkungan, dan elemen lainnya agar dapat menghidupkan alur cerita. James Picktkall menjelaskan bahwa seni konseptual adalah penyajian visual yang mencerminkan desain, ide, dan suasana yang digunakan dalam produksi produk terkait film, animasi, atau game sebelum mencapai tahap produk final. Lucy R. Lippard berpendapat, *conceptual art, for me, means work in which the idea is paramount and the material form is secondary, lightweight, ephemeral, cheap, unpretentious and/or 'dematerialized*. Secara keseluruhan, konsep seni dalam desain karakter melibatkan penggabungan elemen-elemen ini secara cerdas dan harmonis untuk menciptakan karakter yang menarik, meyakinkan, dan berkesan. Pendekatan ini memerlukan pemahaman mendalam tentang tujuan karakter dan pesan cerita yang ingin disampaikan. Dengan memahami dan menerapkan konsep seni dengan baik, para konseptual seni dapat menciptakan karakter yang tak terlupakan dan ikonik dalam industri seni dan hiburan.

Dengan latar belakang tersebut penulis berharap dengan adanya perancangan buku ilustrasi karakter superhero dengan pola Jawa dan Dayak ini dapat menambah wawasan mengenai budaya lokal Indonesia khususnya mengenai suku Jawa dan Dayak. Perancangan buku ilustrasi karakter superhero dengan pola suku Jawa dan Dayak ini untuk menampilkan identitas kedua suku, maka terciptalah karakter yang memperkuat nilai budaya dan identitas bangsa. Perancangan ini juga muncul sebagai respon terhadap perubahan sosial dan kebutuhan untuk merangkul keberagaman. Menghadirkan karakter superhero dengan identitas yang kuat dan unik serta menggabungkan pola suku Jawa dan Dayak adalah cara yang efektif untuk menambah wawasan dan mempromosikan kekayaan budaya Indonesia kepada generasi muda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan dapat diidentifikasi permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses perancangan buku ilustrasi karakter superhero dengan pola suku Jawa dan Dayak agar menarik dan informatif?
2. Bagaimana proses membuat event launching perancangan buku ilustrasi pada karakter superhero dengan pola suku Jawa dan Dayak yang menarik dan informatif?

3. Bagaimana proses pengaplikasian dan perancangan buku ilustrasi karakter superhero dengan pola suku Jawa dan Dayak pada media promosi yang menarik dan informatif?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penulis membatasi masalah penelitian ini dengan memfokuskan pada perancangan buku ilustrasi karakter superhero dan pola suku Jawa dan Dayak.

1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan

1. Mengetahui proses perancangan buku ilustrasi karakter superhero pada suku Jawa dan Dayak yang menarik dan informatif.
2. Mengetahui proses membuat event launching buku ilustrasi karakter superhero pada suku Jawa dan Dayak yang menarik dan informatif.
3. Mengetahui proses pengaplikasian perancangan buku ilustrasi karakter superhero pada suku Jawa dan Dayak untuk menjadikan media promosi yang menarik dan informatif.
4. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana strata 1 Program Studi Desain Komunikasi Visual di universitas Esa Unggul.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Studi literatur adalah penggunaan bahan bacaan atau cara yang dipakai untuk menghimpun data-data atau sumber-sumber yang dapat dijadikan sebagai rujukan dalam sebuah penulisan karya ilmiah. Studi literatur bisa didapat dari berbagai sumber, seperti jurnal, buku dokumentasi, internet, pustaka, dan sumber informasi lainnya.



Gambar 1.1 Batik Pesisir Pusaka



Gambar 1.2 Perpustakaan Esa Unggul

2. Wawancara

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan kunjungan menuju Taman Mini Indonesia Indah. Proses wawancara dilakukan dengan narasumber Kak Anya dan kak Asri selaku kurator dan pemandu di Museum Batik Indonesia dan kak Yumi Shiwa sebagai penduduk asli suku Dayak, yang turut membantu untuk mengumpulkan data mengenai suku Jawa dan Dayak.



Gambar 1.3 Wawancara Kak Yumi Shiwa Penduduk Asli Suku Dayak

Sumber: Anthony Fernando, 2023



Gambar 1.4 Wawancara Kak Anya dan Kak Asri selaku Kurator dan Pemandu Museum Batik

Sumber: Anthony Fernando, 2023

3. Observasi

Metode pengumpulan data yang akurat mengenai perancangan karakter suku Jawa dan Dayak dengan melakukan kegiatan pengamatan secara langsung ke lokasi yang berada di Taman Mini Indonesia Indah.



Gambar 1.5 Observasi Museum Batik Indonesia

Sumber: Anthony Fernando, 2023

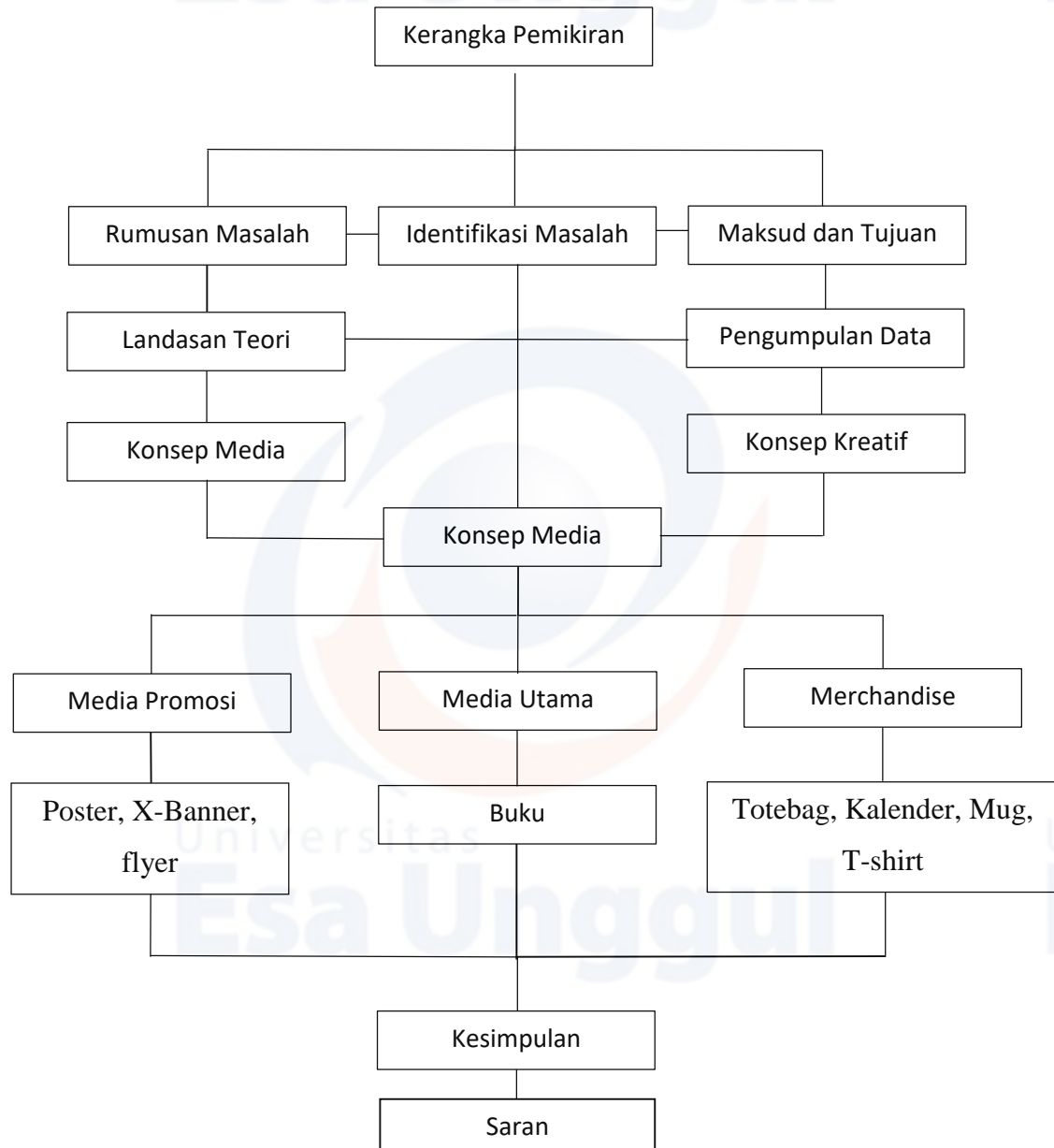


Gambar 1.6 Observasi mengenai suku Dayak di Taman Mini Indonesia

Sumber: Anthony Fernando, 2023

1.6 Kerangka Pemikiran

Berikut Kerangka pemikiran Perancangan Buku Ilustrasi Karakter dengan Pola Suku Jawa dan Dayak:



Gambar 1.7 Kerangka Pemikiran

Sumber: Anthony Fernando, 2023

1.7 Skematika Perancangan

Berikut Skematika Perancangan Buku Ilustrasi Karakter Superhero dengan Pola Suku Jawa dan Dayak:

BAB I PENDAHULUAN

Isinya meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, metode pengumpulan data, kerangka pemikiran, dan skematika perancangan. Tujuan bab ini adalah untuk menguraikan latar belakang perancangan dan tujuan yang ingin dicapai.

BAB II LANDASAN TEORI DAN ANALISIS DATA

Bab ini mencakup landasan teori mengenai desain buku ilustrasi karakter superhero dengan pola suku Jawa dan Dayak. Analisis data juga dilakukan untuk mendukung konsep perancangan. Isi bab ini mencakup pemahaman mendalam tentang unsur-unsur desain yang berkaitan dengan tema yang diusung.

BAB III KONSEP PERANCANGAN

Pada bab ini, dibahas bagaimana konsep perancangan buku ilustrasi karakter superhero dengan pola suku Jawa dan Dayak direalisasikan. Tahap pra-produksi hingga pasca-produksi diberikan gambaran lengkap dalam menciptakan media komunikasi visual yang kuat.

BAB IV DESAIN DAN APLIKASI

Bab ini menguraikan tentang desain visual dari buku ilustrasi karakter superhero dengan pola suku Jawa dan Dayak. Media utama seperti buku cetak dan media lain seperti cetakan lainnya, media promosi, dan merchandise yang melengkapi perancangan juga dijabarkan dalam bab ini.

BAB V PENUTUP

Bab penutup memberikan rangkuman keseluruhan perancangan buku ilustrasi karakter superhero dengan pola suku Jawa dan Dayak. Tujuan, proses, dan hasil perancangan disimpulkan dalam bab ini, serta memberikan ruang untuk mengemukakan potensi pengembangan lebih lanjut.