

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilustrasi merupakan suatu karya yang dibuat untuk dapat dipahami, ilustrasi juga disebut dengan teks namun dibuat dengan menggunakan teknik-teknik tertentu seperti gambar, lukisan, seni rupa, fotografi, dan lain sebagainya, sehingga dapat dilihat dari berbagai sisi. Sedangkan, menurut Arnold (2019) yang berpendapat bahwa ilustrasi merupakan sebuah seni visual yang memiliki sebuah narasi untuk berkomunikasi, menjelaskan, membangun sebuah persepsi visual, dan merupakan sebuah bahasa melalui gambar. Ilustrasi juga sebuah kontekstual komunikasi visual, umumnya digunakan untuk industri komunikasi, sebuah media penyampaian informasi, dan penerbitan.

Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan andil yang penting bagi perkembangan dunia kreatif, di dalam proses kreatif ada istilahnya dengan *Digital Imaging*. *Digital Imaging* atau pencitraan digital merupakan sebuah proses pengolahan gambar yang melibatkan teknologi digital dalam penciptaan hasilnya. Proses pencitraan digital sebenarnya tidak hanya berfokus pada proses penyuntingan saja, tetapi dimulai dari tahap pengambilan gambar sampai tahap publikasi hasil. Dalam proses pengolahan gambar, proses *Digital Imaging* menggunakan beberapa *graphic software* untuk menyempurnakan gambar. Dalam proses pengolahan gambar digital, kamu bisa memperbaiki banyak hal dari gambar asli yang dirasa tidak sesuai dengan hasil yang diinginkan. (Listiawati, 2022).

Ilustrasi *Digital Imaging* banyak sekali mengangkat cerita tentang Mitos atau Fiksi. Termasuk Cerita Rakyat sebagai cara untuk memvisualkan sebuah cerita tersebut. Cerita rakyat ialah sebuah cerita yang menjelaskan kebudayaan rakyat secara turun-temurun dalam bentuk lisan dengan tujuan memberikan pesan moral. Barone (Novia, 2023: 33) mengemukakan bahwa cerita rakyat merupakan bagian dari sastra tradisional. Cerita rakyat merupakan sebuah sejarah yang dimiliki rakyat Indonesia. Biasanya cerita rakyat mempunyai latar cerita yang menjelaskan

asalmuasal suatu tempat. Menurut Semi dalam (Gusnetti dkk, 2015: 184) cerita rakyat ialah sesuatu hal yang kehadirannya memiliki nilai antara hubungan sosial sesama makhluk hidup. Cerita rakyat biasanya berisi hal-hal yang berhubungan dengan bahasa daerah, kebudayaan, tingkah laku yang menunjukkan nilai-nilai daerah dalam kehidupan bermasyarakat.

Dari banyaknya cerita rakyat yang masih diceritakan dikalangan Masyarakat karena cerita rakyat memberikan manfaat di Masyarakat karena dari setiap alur dari cerita rakyat mengandung sebagai hiburan dan pesan moral yang dijadikan pembelajaran dalam kehidupan bermasyarakat, cerita rakyat sering dijadikan sebagai media dalam pembelajaran karena memberikan nilai-nilai pendidikan yang secara tidak langsung memperkenalkan sebuah cerita rakyat ke semua kalangan Masyarakat.

Menurut William R. Bascom (dalam Nursa'ah, 2014: 52) berpendapat bahwa cerita rakyat dikelompokkan menjadi tiga golongan jenis-jenis cerita rakyat yaitu, legenda, dongeng, dan yang terakhir mitos (mite). Dan dari ketiga jenis cerita rakyat tersebut kembali lagi dibagi menjadi macam-macam dari cerita rakyat yaitu Epos, Cerita Jenaka, Pararel, Parabel, Fabel, Legenda, Mite (mitos), dan yang terakhir adalah Sage.

Salah satu cerita rakyat dari Bali yang memiliki pesan dan moral yang sangat kental yaitu cerita rakyat yang memiliki judul "I Lubdaka". Pesan Moral yang dikandung dalam Cerita ini adalah Percayanya Dengan Hukum Karma, Pentingnya Ketulusan dan Penyesalan, dan jangan mengabaikan hari Raya *Siwaratri* sebagai hari Dimana pemujaan kepada Dewa Siwa sebagai Manifestasi Ida Sang Hyang Widhi, dan dalam Cerita ini mengisahkan seseorang yang selalu berburu untuk memenuhi kebutuhan hidup serta keluarganya, dalam suatu hari, I Lubdaka pergi berburu ke hutan, namun sampai malam Lubdaka tidak sama sekali mendapatkan hasil buruan apapun di hari itu. Hari semakin malam Lubdaka memutuskan untuk bermalam di dalam hutan, agar dia merasa aman dengan hewan buas yang memangsanya ia pun memutuskan untuk naik dan tidur diatas pohon. Sepanjang malam Lubdaka mengucapkan Japa Mantara, yaitu mantra pemujaan terhadap Dewa Siwa, dan tanpa disadari japa mantra yang diucapkan oleh Lubdaka dengan tulus hati membuat Dewa Siwa senang. Seiring berjalanya waktu Lubdaka bertemu

dengan kematiannya, roh dari Lubdaka diharuskan masuk neraka tetapi mengingat semasa hidupnya ia sering berburu membunuh banyak hewan, akan tetapi pada kenyataannya Lubdaka masuk surga karena Dewa Siwa beralasan Lubdaka dapat masuk surga karena berkat Lubdaka membaca Japa Mantra di malam hari. Hari itu bertepatan dengan Hari Siwaratri, hari di mana Dewa siwa merasa senang dengan apa yang telah Lubdaka lakukan pada malam itu. Cerita ini juga mengemas dalam kejadian fiksi yang menceritakan bahwa hari Siwaratri bukan lah sebuah malam penebusan dosa melainkan sebuah hari dimana kita sebagai umat manusia merenungkan dosa-dosa yang pernah kita perbuat sebelumnya sama halnya dengan I Lubdaka yang sama sekali mengenal yang namanya hari suci tapi dapat masuk surga berkat pengampunan oleh Dewa Siwa karena telah begadang semalam suntuk untuk merenungi dosa-dosanya pada saat malam perenungan dosa Siwaratri. Cerita I Lubdaka juga adalah cerita fiksi/imajinatif, Oleh karena itu, cerita ini dapat dikemas dengan penggunaan ilustrasi dengan gaya *Digital Imaging* yang cocok sebagai landasan untuk mengenalkan sebuah cerita rakyat ke dalam khalayak umum atau masyarakat umum. Hal ini membuat penulis melihat sebuah potensi dan tertarik untuk membuat karya sebuah cerita ilustrasi dengan menggunakan gaya *Digital Imaging* dengan beberapa adegan, kejadian, dan dialog yang terdapat pada Cerita I Lubdaka itu sendiri dengan mengambil latar Cerita Rakyat Bali I Lubdaka pada Malam Siwaratri dari Website (Kompas.com, 2023).

Perancangan ilustrasi cerita I Lubdaka dalam bentuk gambar digital yang dibuat dalam tugas akhir ini akan menekankan dalam aspek cerita tersebut yang memiliki tujuan untuk memperkenalkan cerita rakyat ini lebih luas lagi kepada masyarakat. Perancangan cerita ilustrasi dengan gaya *Digital Imaging* ini terinspirasi dari Artis *digital imaging* luar negeri yaitu *Learning Screen*. *Learning Screen* merupakan artis *Digital Art* yang berasal dari Amerika Serikat. Berdasarkan berbagai pertimbangan di atas, maka dalam karya tugas akhir ini penulis mengangkat judul yaitu “Perancangan Ilustrasi Poster dengan Gaya *Digital Imaging* Bertema Cerita Rakyat Bali “I Lubdaka”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan permasalahan yang muncul, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang visualisasi rancangan poster cerita bertemakan Cerita Rakyat Bali “I Lubdaka” dengan gaya *Digital Imaging* yang menarik hingga imajinatif agar bisa menarik perhatian audiens untuk lebih jauh mengenal Cerita Rakyat Bali “I Lubdaka”?
2. Bagaimana mewujudkan visualisasi rancangan *T-shirt*, Stiker, *Tote Bag*, *Tumbler*, Gantungan Kunci, Pin/Bross, Video Loop. yang informatif dan menarik untuk mendukung promosi Cerita Rakyat Bali “I Lubdaka” melalui ilustrasi yang berbasikan *Digital Imaging*.

1.3 Batasan Masalah

1. Dalam proyek pembuatan Tugas Akhir ini yang dibatasi pembuatan poster cerita sebagai media utama karena poster adalah suatu seni dalam Desain Grafis yang di dalamnya mengandung untuk memberikan sebuah informasi dan pesan kepada masyarakat yang diwujudkan dalam bentuk seni visual. Sehingga hasil dari karya tugas akhir ini lebih menarik inovatif dan informatif sehingga memperlihatkan seni visual yang maksimal.
2. Cerita Rakyat yang diangkat dalam pembuatan Tugas Akhir ini, yaitu: Cerita Rakyat Bali “I Lubdaka”

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari perancangan Tugas Akhir ini adalah:

1. Untuk mewujudkan rancangan visualiasi Poster Cerita yang bertema Cerita Rakyat Bali “I Lubdaka” dengan menggunakan gaya *Digital Imaging* yang Informatif, imajinatif, hingga bisa menarik minat audiens untuk lebih jauh mengenal tentang Cerita Rakyat Bali I Lubdaka.
2. Untuk merancang media pendukung yang berupa *T-shirt*, Stiker, *Totebag*, *Tumbler*, Gantungan Kunci, Pin/Bross, dan Video Loop.

1.5 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan Poster Cerita bertema Cerita Rakyat Bali “I Lubdaka” dengan menggunakan gaya *Digital Imaging*, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Perancang

Perancang dapat pengalaman dalam merancang sebuah Ilustrasi Poster Cerita Bergaya *Digital Imaging* bertemakan Cerita Rakyat Bali “I Lubdaka”.

2. Manfaat Bagi Lembaga

Tugas Akhir ini dapat menjadi arsip yang mampu menambah wawasan bagi Civitas akademika Universitas Pendidikan Ganesha sebagai bahan pembelajaran untuk mengenal Cerita Rakyat Bali dengan gaya *Digital Imaging*.

3. Manfaat Bagi Masyarakat

Masyarakat dapat menikmati hasil karya Ilustrasi Poster cerita dan sebagai bahan pengenalan Cerita Rakyat Bali lebih luas lagi khususnya di Cerita Bali I Lubdaka, sehingga cerita ini lebih dikenal lagi oleh banyak orang.

1.6 Sasaran/Target Perancangan

Dalam perancangan ilustrasi Poster Cerita dengan gaya *Digital Imaging* bertemakan Cerita Rakyat Bali “I Lubdaka” ini menargetkan kepada audiens atau masyarakat umum baik itu dari anak-anak hingga dewasa dan juga sasaran yang ingin dituju oleh Perancangan ini sekolah-sekolah sebagai media edukasi untuk siswa-siswa agar lebih mengenal lagi cerita rakyat Bali karena Cerita Rakyat Bali I Lubdaka memiliki pesan moral yang sangat penting bagi anak-anak hingga orang dewasa.