



PERANCANGAN ILUSTRASI PENDEKATAN TRANSFORMASI BINATANG LANGKA DENGAN TEKNIK DIGITAL

Hasan Septia Putra✉, Gunadi

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Oktober 2022

Disetujui Desember 2022

Dipublikasikan Januari 2023

Keywords:

Illustration picture, transformation, rare animals

Abstrak

Proyek studi ini mengambil tema “Perancangan gambar ilustrasi pendekatan transformatif binatang langka dengan teknik digital” bermula dari keresahan penulis di era modern ini dimana banyak hewan yang dilindungi semakin turun populasinya yang disebabkan oleh banyak faktor seperti perubahan ekosistem dan perubahan lingkungan. Melihat dari hal ini menginspirasi penulis untuk menciptakan sebuah karya seni. Menggambar hewan yang dilindungi sebagai objek yang kemudian akan dipadukan dengan teknologi elemen-elemen mesin sebagai hewan bionic. Proyek studi ini dibuat dengan tujuan untuk mengekspresikan ide dan gagasan penulis tentang hewan-hewan bionic kedalam sebuah karya seni ilustrasi pendekatan transformatif. Pembuatan “Perancangan Ilustrasi Pendekatan Transformatif Binatang Langka Dengan Teknik Digital” bertujuan (1) menuangkan ide dan kreativitas penulis tentang transformasi binatang langka dengan teknologi, (2) menghasilkan sebuah karya seni digital mengenai gambar ilustrasi pendekatan transformatif secara visualisasi estetis maupun secara filosofis. Karya seni dalam “Perancangan Ilustrasi Pendekatan Transformatif Binatang Langka Dengan Teknik Digital” dibuat menggunakan media Ipad dengan program *Procreate* dengan beberapa tahapan, diawali dengan pembuatan sketsa kasar langsung pada program *procreate* yang kemudian memasuki tahapan *lining* atau mempertegas garis dari sketsa awal, kemudian pewarnaan secara digital dan finishing karya. Karya-karya yang dihadirkan dalam proyek studi ini terdiri dari 8 karya yang berukuran 42 cm x 29,7 cm. Dengan adanya proyek studi ini diharapkan dari karya-karya yang ditampilkan dapat memberikan kesadaran dan rasa kepedulian dalam menyikapi kemajuan zaman yang terjadi pada saat ini, agar masyarakat luas juga ikut berpartisipasi dan berkontribusi dan tidak menjadi manusia yang ‘punah’ atau ketinggalan zaman pada era digital ini, untuk para pelaku seni proyek studi ini diharap mampu menjadi inspirasi dan sebagai bentuk kontribusi bahwa dalam berkarya seni dapat mengambil tema apapun dan menggunakan berbagai teknik dan media.

Abstract

This study project took the theme "Illustrative design of a transformative approach to rare animals using digital techniques". It stems from the author's anxiety in this modern era where many protected animals were decreasing in population caused by many factors such as changes in ecosystems and environmental changes. Seeing this inspired the writer to create a work of art. Depicting protected animals as objects which will then be combined with machine elements technology as bionic animals. This study project was made to express the author's ideas and ideas about bionic animals in a work of illustration with a transformative approach. The creation of "Illustration Design of a Transformative Approach to Rare Animals Using Digital Techniques" aimed to (1) convey the author's ideas and creativity about the transformation of endangered animals with technology, (2) produce a digital work of art regarding illustrative images of a transformative approach visually aesthetically and philosophically. The work of art in "Illustration Design for a Transformative Approach to Rare Animals Using Digital Techniques" was made using Ipad media with the Procreate program with several stages, starting with making a rough sketch directly on the Procreate program, which then enter the lining stage or emphasizes the lines from the initial sketch, then digital colouring and finishing work. The works presented in this study project consist of 8 works measuring 42 cm x 29.7 cm. With this study project, it hoped that the works displayed could provide awareness and a sense of concern in responding to the progress of the times that were happening at this time so that the wider community could also participate and contribute and not become 'extinct' or outdated human beings in the digital era. In this regard, it was hoped that art actors in this study project could be an inspiration and a form of contribution that in creating art, they could take any theme and use various techniques and media.

PENDAHULUAN

Di Era modern saat ini banyak perkembangan dan kemudahan dalam bidang ekonomi, sosial bahkan seni. Pada jaman dahulu pelukis merespon realitas di masyarakat dan diungkapkan pada sebuah lukisan yang kemudian dipamerkan dalam sebuah galeri tempat yang layak dan representatif. Berbeda dengan seniman digital di era sekarang ini dimana seniman menggunakan perangkat komputer dengan perangkat lunak untuk menggambarkan realitas yang sedang terjadi dan dipamerkan dalam sebuah kanal yang jauh lebih banyak diakses oleh masyarakat dibanding sebuah pameran secara langsung dan kanal tersebut kita sebut *social media* yang mana tidak ada batas ruang dan waktu untuk mengaksessnya (Murti 2009).

Gambar ilustrasi transformatif ini merespon tentang binatang yang dilindungi dan keberadaannya terancam punah di Indonesia. Spesies ini adalah populasi makhluk hidup yang berada dalam risiko kepunahan karena jumlahnya semakin sedikit. Penyebab kepunahan tersebut karena perubahan alam, bencana alam, dan banyaknya perburuan terhadap binatang tersebut. Hilangnya satu spesies dari muka bumi maka akan berpengaruh terhadap putusnya mata rantai makhluk hidup (binatang) di muka bumi ini

Masyarakat umum dalam pelestarian hewan yang dilindungi ini juga telah melakukan upaya upaya seperti pembuatan penangkaran hewan langka dan memberikan sanksi atau hukuman bagi pemburu liar yang tertangkap sedang melakukan perburuan saatwa-satwa yang dilindungi ini. Namus sayangnya upaya-upaya ini belum dapat dilakukan secara maksimal karena belum tumbuhnya kesadaran dari masyarakat luas untuk melestarikannya. Bagi penulis sendiri sangat perlu memiliki kesadaran dalam melakukan pelestarian itu sendiri jadi penulis ikut berupaya dalam pelestarian satwa-satwa ini dengan melakukan *campaign* melalui pameran karya-karya proyek studi ini untuk menanamkan kesadaran pada oranglain akan pentingnya pelestarian satwa-satwa liar yang dilindungi ini, dengan menampilkan satwa-satwa yang dilindungi ini telah bertransformasi yang menunjukkan bagaimana upaya mereka dalam bertahan hidup dengan beradaptasi pada lingkungan yang saat ini telah sangat dominan dengan mesin dan kecanggihan saat ini.

Pemilihan objek binatang langka sebagai inspirasi berkarya karena banyak jenis aneka satwa yang dapat bertahan dan tidak mampu bertahan. Hal

ini secara filosofis secara filosofis dapat diibaratkan sebagai manusia yang secara seleksi alam akan mampu bertahan apabila dapat beradaptasi dan akan tersingkir jika tidak dapat beradaptasi pada perubahan yang terjadi pada lingkungan sekitarnya

METODE BERKARYA

Media Berkarya

Peralatan dan bahan yang digunakan saat pembuatan karya berupa *iPad air 3, apple pencil gen 1, program procreate, laptop Acer E5-475G – 5115*.

Proses Berkarya

Proses berkarya mulai dari tahap konseptual berupa:

1. Pencarian Ide
2. Penentuan Tujuan
3. Analisis Khalayak Sasaran
4. Pengumpulan Data
5. Pra Produksi
6. Produksi
7. Pasca Produksi
8. Pra Pameran
9. Strategi Media

Selanjutnya dilakukan tahap visualisasi berupa:

1. Membuat rancangan (*sket*) secara digital
2. Membuat sket pada kertas
3. Pembuatan objek utama pada Ipad
4. Pewarnaan karya
5. *Finishing*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi dan Analisis Karya

1. Badak Jawa



Deskripsi karya

Judul: Badak Jawa

Ukuran: 42 cm x 29,7 cm

Media: *iPad (program procreate)*

Tahun: 2021

Analisis karya

Karya ilustrasi pertama yang berukuran 42cm x 29,7 cm ini dibuat pada tahun 2021, dibuat secara digital menggunakan Ipad dan program procreate menampilkan obyek utama badak jawa hewan yang terkenal dengan ukurannya yang besar dan ciri khas cula yang dimilikinya divisualkan telah bertransformasi dengan mesin pada hampir seluruh tubuhnya, pada bagian kaki dan badanya dilapisi baja berfungsi sebagai tameng atau *armor*, mengadaptasi dari kulit badak yang tebal seperti pada aslinya, dan cula baja yang menyambung dan menutupi kepala bagian atas dan rahang bawah badak sebagai senjata untuk mempertahankan diri. Pada lutut kaki belakang terdapat pegas hidrolik yang bertujuan untuk membantu menopang berat tubuh badak dan membantu untuk berjalan, Beberapa aksen kristal menyala berwarna merah muda.

Subjek pendukung pada karya ini seperti unsur garis pada *background* yang menampilkan *simple* dan *lineart* di *background* yang menampilkan subjek utama bermaksud menampilkan bentuk prototype dari objek utama itu sendiri. Beberapa bentuk gear sebagai unsur teknologi yang tampak pada *background*.

Warna lebih mendominasi warna cerah seperti pada *background* dan warna merah muda. Dan dominasi warna perak pada objek utama, pewarnaan pada karya proyek studi ini dibuat dengan teknik *digital*.

Bentuk menampilkan figure hewan badak yang sudah bertransformasi dengan teknologi, ditampilkan pada bagian-bagian tubuh tertentu diganti oleh mesin atau kerap kali disebut dengan tubuh *bionic*.

Unsur raut pada karya ini terlihat dari persilangan garis-garis yang membentuk objek utama dan shading warna yang menutup persilangan garis yang dilakukan secara digital sehingga membentuk suatu objek hewan Badak jawa bionic dengan pendekatan semi realistic, pada *background* unsur raut terlihat pada 2 garis diagonal dan garis yang membentuk persegi panjang sebagai pengisi ruang kosong yang memiliki kesan estetis.

Unsur gelap terang pada karya ini hampir terdapat pada seluruh objek gambar, penerapan unsur gelap terang pada karya ini berdasarkan pada tinggi rendahnya intensitas cahaya yang memantul mengenai objek gambar. Penerapan unsur gelap terang ini dimaksudkan untuk menambah kesan volume pada objek gambar.

2. Komodo



Deskripsi Karya

Judul: *Komodo*

Ukuran: 42 cm x 29,7 cm

Media: *iPad (program procreate)*

Tahun: 2021

Analisis Karya

Karya ilustrasi kedua yang berukuran 42cm x 29,7 cm ini dibuat pada tahun 2021, dibuat secara digital menggunakan Ipad dan program procreate menampilkan obyek utama komodo hewan yang terkenal dengan liurnya yang berbisa dan bentuknya yang seperti kadal raksasa divisualkan telah bertransformasi dengan teknologi pada bagian tubuhnya seperti rahang bawah baja yang terhubung dengan *hidrolic spring* yang berada dibawah leher mengarah ke bagian dada yang ditutupi dengan lapisan baja, 3 kaki komodo divisualkan sebagai kaki mekanis, rangkaian komponen elektronik yang menyambung ke bagian badan yang di lindungi dengan rangka baja untuk melindungi komponen elektronik. Pada bagian ekor divisualkan dengan rangkaian baja yang berlapis-lapis yang berguna untuk melindungi ekor komodo dan berfungsi sebagai senjata. Subjek pendukung pada karya ini seperti unsur garis senada dengan warna objek utama pada *background* yang menampilkan *simplicity* terkesan ringkas dan *simple*. *lineart* pada *background* yang menampilkan bentuk prototype dari subjek utama dan beberapa unsur garis dan titik tampak pada latar belakang untuk mengisi ruang yang kosong dengan kesan yang estetik.

Warna lebih mendominasi warna biru tua dengan beberapa kombinasi warna coklat muda pada objek dan *background*. Bentuk seekor Komodo sebagai objek utama yang bertransformasi dengan mesin pada beberapa bagian tubuhnya seperti pada rahang bawah, kaki dan ekornya.

Unsur raut pada karya ini terlihat dari persilangan garis-garis yang membentuk objek utama dan *shading*

warna yang menutup persilangan garis yang dilakukan secara digital sehingga membentuk objek hewan Komodo *bionic* dengan pendekatan semi realistic, pada *background* unsur raut terlihat pada 2 garis simetris yang menyilang sebagai pengisi ruang kosong yang memiliki kesan estetis.

Unsur gelap terang pada karya ini terlihat pada objek utama dimana tampak jelas bagian dimana objek terkena sinar secara langsung dan bagian objek yang tidak terkena sinar secara langsung. Penerapan unsur gelap terang pada karya ini berdasarkan tinggi rendahnya intensitas cahaya yang mengenai objek gambar. Penerapan unsur gelap terang dimaksudkan untuk menambah kesan volume pada objek gambar.

3. Jalak Bali



Deskripsi karya

Judul: *Jalak Bali*

Ukuran: 42 cm x 29,7 cm

Media: *iPad (program procreate)*

Tahun: 2021

Analisis Karya

Karya ilustrasi ketiga yang berukuran 42cm x 29,7 cm ini dibuat pada tahun 2021, dibuat secara digital menggunakan Ipad dan program procreate menampilkan objek utama burung jalak bali, salah satu hewan yang termasuk dalam *aves family* ini memiliki keunikan dan ciri khas pada fisiknya, terdapat warna biru pada sekitar matanya dan bulu berwarna putih bersih menyelimuti seluruh tubuhnya, burung jalak ini menjadi hewan yang dilindungi karena kepunahan yang mengancam di habitat aslinya. Burung jalak bali pada karya ini divisualkan dengan bagian badan, sayap, ekor, dan kakinya merupakan tubuh bionic atau bagian tubuh yang sudah digantikan dengan alat mekanis. Tampak pada sayapnya merupakan lempengan beberapa besi Panjang yang membentuk sayap pada bagian pangkal sayap terdapat crystal menyala berwarna merah muda yang difungsikan sebagai baterai untuk menyuplai tenaga

yang digunakan saat terbang. Ekor besi digunakan untuk membelokkan arah dan sebagai penyeimbang saat terbang, pada bagian samping kepala jalak bali terdapat antena kecil dan kristal berwarna merah muda yang juga berfungsi sebagai penyuplai energi, antena ini digunakan untuk menangkap gelombang radio dan membantu eco lokasi untuk burung jalak. Pada bagian dada burung jalak terdapat beberapa lapisan baja yang berfungsi untuk armor atau pelindung rangkaian elektronik yang terdapat pada bagian tubuh burung jalak, kemudian cakar pada burung jalak juga digantikan dengan teknologi yang membantu burung jalak untuk mencekeram lebih kuat.

Subjek pendukung pada karya ini seperti unsur garis senada dengan warna objek utama pada *background* yang menampilkan unsur garis dan titik yang terkesan *simple*, linear di *background* yang menampilkan bentuk prototype dari objek utama dan beberapa unsur garis dan titik tampak pada *background* untuk mengisi ruang yang kosong dengan kesan yang estetis.

Warna yang lebih mendominasi pada objek utama adalah putih dan silver dengan beberapa aksesoris warna emas pada detail-detail tertentu, warna biru terdapat pada bagian mata objek utama dan di beberapa bagian tubuh bioniknya. Bentuk burung jalak bali dengan bagian badan, sayap, ekor, dan kakinya merupakan tubuh bionic atau bagian tubuh yang sudah digantikan dengan mesin mekanis.

Unsur raut pada karya ini terlihat dari persilangan garis-garis yang membentuk objek utama dan *shading* warna yang menutup persilangan garis yang dilakukan secara digital sehingga membentuk suatu objek burung jalak bali bionic dengan pendekatan semi realistic, pada *background* unsur raut terlihat dari garis dan bentuk-bentuk mesin gear yang mengisi ruang kosong dengan kesan estetis.

Unsur gelap terang pada karya ini terlihat pada objek utama dimana tampak jelas bagian dimana objek terkena sinar secara langsung dan bagian objek yang tidak terkena sinar secara langsung. Penerapan unsur gelap terang pada karya ini berdasarkan tinggi rendahnya intensitas cahaya yang mengenai objek gambar. Penerapan unsur gelap terang dimaksudkan untuk memberikan kesan volume pada objek gambar.

4. Harimau Sumatera



Deskripsi karya

Judul: *Harimau Sumatera*

Ukuran: 42 cm x 29,7 cm

Media: *iPad (program procreate)*

Tahun: 2021

Analisis Karya

Karya ilustrasi keempat yang berukuran 42cm x 29,7 cm ini dibuat pada tahun 2021, dibuat secara digital menggunakan Ipad dan program procreate menampilkan obyek utama seekor harimau Sumatera hewan buas yang terkenal dengan taring dan kukunya yang tajam serta motif yang khas pada tubuhnya dan menempati posisi sebagai predator didalam rantai makanan. Pada karya ini divisualkan seekor harimau sumatera memiliki armor berwarna kuning pada punggungnya dan 4 kaki mekanis dengan cakar berlian berwarna biru dan ekor mekanis. cakar terbuat dari kristal karena batu kristal memiliki tingkat kekerasan 10 mohs yang merupakan tingkat kekerasan tertinggi apabila dibanding dengan material lain maka sangat tepat sebagai pengganti kuku mekanis pada harimau selain sebagai senjata berburu juga dapat menjadi sebuah alat untuk pertahanan. Plat besi berwarna kuning yang membentuk armor pada punggung hingga ekor harimau juga berfungsi sebagai alat pelindung. Sedangkan kristal berwarna merah muda pada bagian-bagian tertentu seperti pangkal lengan dan siku adalah sebagai penyuplai tenaga untuk menggerakkan kaki mekanis harimau bionic ini.

Subjek pendukung pada karya ini seperti unsur garis dan titik pada *background* dan *lineart* yang menampilkan bentuk prototype dari subjek utama. Beberapa unsur garis dan titik tampak pada *background* untuk mengisi ruang yang kosong dengan kesan yang estetis.

Warna kombinasi dari jingga, putih dan hitam yang terdapat pada bulu harimau, warna kuning mendominasi pada bagian tubuh bionic beberapa aksesoris warna biru muda dan merah muda

juga terdapat pada gambar objek utama

Bentuk seekor harimau dengan 4 kaki mekanis dan armor berwarna kuning pada punggung hingga ekor.

Unsur raut pada karya ini terlihat dari persilangan garis-garis yang membentuk objek utama dan *shading* warna yang menutup persilangan garis yang dilakukan secara digital sehingga membentuk suatu objek harimau sumatera bionic dengan pendekatan semi realistic, pada *background* unsur raut terlihat garis berwarna jingga yang bersilangan dan beberapa unsur garis dan titik yang mengisi ruang yang kosong.

Unsur gelap terang pada karya ini terlihat pada objek utama dimana tampak jelas bagian dimana objek terkena sinar secara langsung dan bagian objek yang tidak terkena sinar secara langsung. Penerapan unsur gelap terang pada karya ini berdasarkan tinggi rendahnya intensitas cahaya yang mengenai objek gambar. Penerapan unsur gelap terang dimaksudkan untuk menambah kesan volume pada objek gambar.

5. Tarsius



Deskripsi karya

Judul: *Tarsius*

Ukuran: 42 cm x 29,7 cm

Media: *iPad (program procreate)*

Tahun: 2021

Analisis Karya

Karya ilustrasi ke lima yang berukuran 42 cm x 29,7 cm dibuat pada tahun 2021, dibuat secara digital menggunakan Ipad dengan program procreate menampilkan obyek utama hewan tarsius hewan nocturnal yang memiliki mata bulat lebar dan ekor yang Panjang juga ruas jari kaki dan tangan yang panjang membantu mempermudah hewan ini untuk memanjat dan berpindah tempat dari ranting pohon. Pada karya ini objek utama tarsius divisualkan dengan mata dan telinga kiri merupakan tubuh bionic, mata kirinya berupa kamera *infrared* sekaligus *thermal* kamera dimana dapat digunakan tarsius melihat dalam gelap dan mampu

melihat suhu panas yang berasal dari mangsanya. Dua kaki mekanis berwarna kehijauan membantu tarsius dalam melompat dan berpindah tempat. Tangan kanan dan ekor mekanis berwarna kehijauan sebagai alat saat melakukan mobilitas dan sebagai penyeimbang tubuh tarsius.

Subjek pendukung pada karya ini seperti unsur garis dan titik pada *background* dan *lineart* yang menampilkan bentuk *prototype* dari objek utama itu sendiri. Beberapa unsur garis dan titik tampak pada *background* untuk mengisi ruang yang kosong dengan kesan yang estetis.

Warna yang lebih mendominasi pada karya ini adalah warna coklat hingga hijau dan dengan coretan-coretan warna lainnya. Bentuk seekor tarsius dengan 2 kaki, tangan kanan, dan ekor mekanis, mata kiri lensa *infrared* sekaligus *thermal*.

Unsur raut pada karya ini terlihat dari persilangan garis-garis yang membentuk objek utama dan *shading* warna yang menutup persilangan garis yang dilakukan secara digital sehingga membentuk suatu objek tarsius bionic dengan pendekatan semi realistic, pada *background* unsur raut terlihat garis berwarna hijau yang bersilangan dan beberapa unsur garis dan titik yang mengisi ruang yang kosong.

Unsur gelap terang pada karya ini terlihat pada objek utama dimana tampak jelas bagian dimana objek terkena sinar secara langsung dan bagian objek yang tidak terkena sinar secara langsung. Penerapan unsur gelap terang pada karya ini berdasarkan tinggi rendahnya intensitas cahaya yang mengenai objek gambar. Penerapan unsur gelap terang dimaksudkan untuk menambah kesan volume pada objek gambar ilustrasi.

6. Elang Jawa



Deskripsi karya

Judul: *Elang Jawa*

Ukuran: 42 cm x 29,7 cm

Media: *iPad* (program *procreate*)

Tahun: 2021

Analisis karya

Karya ilustrasi keenam dengan ukuran 42 cm x 29,7 cm ini dibuat dengan *iPad* menggunakan program *procreate*, menampilkan hewan yang dilindungi yang berasal dari Jawa yaitu seekor elang Jawa. Jenis burung elang yang memiliki ciri khusus yaitu jambul pada kepalanya, dalam karya ini burung elang Jawa divisualkan dengan badan yang dilindungi oleh armor besi, pada pangkal sayapnya terdapat mesin jet yang memiliki *turbo fan* dan *pump jet* pada bagian atas mesin jet ditutup *armor* berwarna biru. Kaki elang Jawa digubah menjadi kaki mekanis, pada kepala burung terdapat *armor* berwarna biru. Unsur raut pada karya ini terlihat dari persilangan garis-garis yang membentuk objek utama dan *shading* warna yang menutup persilangan garis yang dilakukan secara digital sehingga membentuk suatu objek elang Jawa bionic dengan pendekatan semi realistic, pada *background* unsur raut terlihat dari 2 lingkaran berwarna kuning dan beberapa unsur garis dan titik yang mengisi ruang yang kosong.

Unsur gelap terang pada karya ini terlihat pada objek utama dimana tampak jelas bagian dimana objek terkena sinar secara langsung dan bagian objek yang tidak terkena sinar secara langsung. Penerapan unsur gelap terang pada karya ini berdasarkan tinggi rendahnya intensitas cahaya yang mengenai objek gambar. Penerapan unsur gelap terang dimaksudkan untuk menambah kesan volume pada objek gambar

7. Orangutan



Deskripsi karya

Judul: *Orangutan*

Ukuran: 42 cm x 29,7 cm

Media: *iPad* (program *procreate*)

Tahun: 2021

Analisis Karya

Karya ilustrasi ke tujuh dengan ukuran 42 cm x 29,7 cm ini dibuat dengan *iPad* menggunakan program *procreate* ini menampilkan hewan yang dilindungi yaitu orangutan. Orangutan bionic ini

divisualkan memakai *armor* berwarna merah pada bagian tubuhnya dan silver pada area perut, pada kedua kakinya merupakan kaki mekanis. Tangan kanan merupakan tangan mekanis dan lengan kiri atas juga bagian dari tangan mekanis.

Warna coklat dan jingga pada ojek utama dan kombinasi warna merah dan silver pada tubuh mekanis.

Bentuk seekor orangutan tampak marah, dan satu tangan mekanisnya tampak siap untuk menerkam. Unsur raut pada karya ini terlihat dari persilangan garis-garis yang membentuk objek utama dan *shading* warna yang menutup persilangan garis yang dilakukan secara digital sehingga membentuk suatu objek orangutan bionic dengan pendekatan semi realistic, pada *background* unsur raut terlihat 2 garis yang saling menyilang berwarna merah dan beberapa unsur garis dan titik yang mengisi ruang yang kosong.

Unsur gelap terang pada karya ini terlihat pada objek utama dimana tampak jelas bagian dimana objek terkena sinar secara langsung dan bagian objek yang tidak terkena sinar secara langsung. Penerapan unsur gelap terang pada karya ini berdasarkan tinggi rendahnya intensitas cahaya yang mengenai objek gambar. Penerapan unsur gelap terang dimaksudkan untuk menambah kesan volume pada objek gambar.

8. Penyu Hijau



Deskripsi karya

Judul: *Penyu Hijau*

Ukuran: 42 cm x 29,7 cm

Media: *iPad (program procreate)*

Tahun: 2021

Analisis Karya

Karya ilustrasi ke delapan dengan ukuran 42 cm x 29,7 cm ini dibuat dengan Ipad menggunakan program procreate ini menampilkan hewan yang dilindungi yaitu penyu hijau. Hewan amphibi ini divisualkan dengan 2 tungkai depannya merupakan tungkai mekanis dengan *fan jet* yang

membantu penyu hijau saat berenang, pada tempurung belakangnya memiliki sensor kamera dan turbin untuk mengisi daya untuk tungkai mekanisnya, tungkai belakang dilengkapi dengan *fan jet* yang berfungsi untuk membantu penyu hijau berenang lebih cepat.

Warna coklat hingga hijau mendominasi gambar, beberapa warna biru muda, silver, kuning keemasan dan merah muda tampak pada beberapa bagian mekanis penyu hijau. Bentuk seekor penyu hijau berenang dan tampak beberapa bagian tubuh mekanisnya.

Unsur raut pada karya ini terlihat dari persilangan garis-garis yang membentuk objek utama dan shading warna yang menutup persilangan garis yang dilakukan secara digital sehingga membentuk suatu objek penyu hijau bionic dengan pendekatan semi realistic, pada *background* unsur raut terlihat pada garis berwarna biru muda membentuk persegi dan garis lengkung, beberapa unsur titik juga tampak dalam mengisi ruang yang kosong

PENUTUP

Proyek studi ini menjadi sebuah sarana bagi penulis dalam merealisasikan ide dan gagasan yang penulis miliki melalui sebuah karya ilustrasi dengan tema “Perancangan Gambar Ilustrasi Pendekatan Transformatif Binatang Langka dengan Teknik Digital”, dalam proyek studi ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran pada masyarakat akan peranan penting mereka dalam kemajuan zaman yang terjadi pada saat ini berkaca dari karya-karya yang disajikan dalam proyek studi ini.

Visualisasi yang ditampilkan dari karya karya merupakan penggambaran dari hewan-hewan endemik di Indonesia yang dilindungi karena statusnya yang hampir mendekati kepunahan, hewan-hewan yang berstatus dilindungi ini divisualkan bertransformasi dengan teknologi berdasarkan keunikan dari karakteristik dan pola bertahan hidup dari masing-masing hewan yang ditampilkan dalam karya proyek studi ini. Dalam penggambarannya hewan-hewan ini sebagai objek utama yang dipadukan dengan beberapa objek pendukung seperti bagian tubuh mekanis, bentuk bentuk mesin gear yang kemudian dikomposisikan dengan unsur-unsur dan prinsip-prinsip senirupa hingga tersaji sebagai sebuah karya ilustrasi.

Media yang digunakan oleh penulis dalam proses berkarya Ipad menggunakan program procreate karena penulis membuat karya secara digital, dimana procreate adalah program khusus yang digunakan untuk menggambar maupun membuat desain. Dari proses sket,

hingga *finishing* dapat dilakukan dengan program procreate ini secara digital.

Hewan-hewan endemic Indonesia yang dilindungi yang diangkat menjadi karya gambar ilustrasi transformatif ini antara lain adalah : (1) Badak jawa, hewan yang terkenal dengan culanya dan postur tubuhnya yang besar dan kulitnya yang tebal, (2) Komodo, hewan asli yang dijuluki sebagai naga atau fosil hidup dengan ciri khas liurnya yang berbisa, (3) Harimau sumatera, hewan dengan ciri khas tarngya yang tajam dan loreng pada tubuhnya, (4) Jalak bali, burung putih dengan warna biru pada area sekitar matanya. (5) Elang jawa, burung elang asli Indonesia dengan ciri khas jambul kepalanya (6) orangutan, primata dengan IQ yang hampir mendekati IQ manusia. (7) tarsius, hewan dengan mata lebar dan jari kaki dan tangannya yang sangat Panjang. (8) penyu hijau. Binatang amphi dengan ciri khas cangkangnya yang keras.

Dengan adanya proyek studi ini diharapkan dari karya-karya yang ditampilkan dapat memberikan kesadaran dan rasa kepedulian yang lebih dalam menyikapi kemajuan zaman yang terjadi pada saat ini, agar masyarakat luas juga ikut berpartisipasi dan berkontribusi dan tidak menjadi manusia yang 'punah' atau ketinggalan zaman pada era digital ini, untuk para pelaku seni proyek studi ini diharap mampu menjadi inspirasi dan sebagai bentuk kontribusi bahwa dalam berkarya seni dapat mengambil tema apapun dan menggunakan berbagai teknik dan media

DAFTAR PUSTAKA

- Amano, T., M. Katsumata dan S. Suzuki. 1981. Koen Setyawan Joko. 2013. "Seri Binatang Langka Indonesia-Harimau dan Orangutan". Elex Media Komputindo
- Marga, Tri Edy. 2015. *Mastering Pencil: 3 Tahap Praktis Mahir Menggambar dari Nol*. Sidoarjo. Genta Group Production.
- Pratiwinindya, R. A., Alfatah, N., Nugrahani, R., Triyanto, T., Prameswari, N. S., & Widagdo, P. B. (2021, March). The use of interactive multimedia to build awareness against animal exploitation in environmental conservation education for children. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 1098, No. 3, p. 032019). IOP Publishing.
- Rondhi, Mohammad. 2014. *Fungsi Seni bagi Kehidupan Manusia: Kajian Teoretik*. Jurnal Imajinasi. VIII. 2. Juli 2014.
- Salam, Salam. 2017. *Seni Ilustrasi*. Makassar: Badan

- Penerbit UNM.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. *Nirmana Dasar Dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Suyanto, Mohammad. 2004. *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*, Yogyakarta: Andi
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Nirmana I*. Semarang: Unnes.
- Sunaryo, Aryo. 2015. *Anatomi Plastik*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Sunaryo, Aryo. 2009. *Ornamen Nusantara*. Semarang: Dahara Prize.
- Sulistyo, Tri Edy. 2005. *Tinjauan Seni Lukis Indonesia*. Surakarta: Pustaka Rumpun Ilalang
- Susetyo, Robert Ardy. 2015. "Perancangan Buku Cerita Bergambar Ramayana Sebagai Media Penyampai Pesan Moral Bagi Generasi Muda". FBS. Unnes: Semarang
- Supriatna & Ramadhan. 2016. "Pariwisata Primata Indonesia". Ypoi
- Suyanto, Mohammad. 2004. *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*, Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- Thabrani, Suryanto dan Seno Adjie. 2004. *Ilustrasi dengan Illustrator CS*. Bandung: Salemba Infotek
- Vouller, Vouller, Rudy. 2011. "Refleksi Diri Melalui Seni Gambar". FBS. Unnes: Semarang
- Wahyuono. 2013 "Taman Nasional Komodo". Tempo