



PERANCANGAN GAMBAR ILUSTRASI PERSONIFIKATIF TEKNIK DIGITAL DAN PENERAPANYA PADA *MERCHANDISE*

Miko Guntara[✉] Syakir Mujiyono

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Januari 2020
Disetujui Maret 2020
Dipublikasikan Mei 2020

Keywords:
Gambar Ilustrasi,
Personifikatif,
Merchandise

Abstrak

Indonesia memiliki kekayaan alam yang luar biasa, termasuk jenis flora dan faunanya. Bahkan, beberapa spesies hewan yang hampir punah dan langka hanya ada di hutan-hutan di Indonesia. Kurangnya kesadaran masyarakat untuk melestarikan alam dan melindungi apa yang harus dilindungi di Indonesia, jika dibiarkan begitu saja maka anak-anak pada masa yang akan datang tidak akan melihat dan tidak tahu serta kurangnya akan ilmu pengetahuan alam karena populasi dan ekosistem tidak seimbang. Perlu adanya suatu media yang dapat mengabadikan dan menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam pelestarian hewan sehingga dibuatlah sebuah ilustrasi personifikatif dan penerapannya pada beberapa merchandise. Secara teknis, pembuatan pada ilustrasi ini menggunakan perpaduan antara teknik manual dan digital yang dibawakan dengan pendekatan kartun dan pewarnaan plakat. Software yang digunakan adalah CorelDraw X4 dan Adobe Photoshop CS6. Diawali dari pembuatan sketsa kasar pada kertas dan beberapa langsung dengan Adobe Photoshop kemudian memasuki tahap pewarnaan. Melalui perancangan ini diharapkan dapat menjadi sebuah sumber edukasi, dan mampu menarik khususnya generasi muda untuk menanamkan nilai-nilai kepekaan terhadap sesama mahluk hidup.

Abstract

Indonesia has extraordinary natural wealth, including flora and fauna types. In fact, some endangered and rare animal species only exist in the forests of Indonesia. Lack of public awareness to preserve nature and protect what must be protected in Indonesia, if left unchecked, children in the future will not see and do not know and the lack of natural science because the population and ecosystem are not balanced. There needs to be a media that can perpetuate and convey the messages contained in animal preservation so that a personified illustration and its application are made on some merchandise. Technically, the making of this illustration uses a combination of manual and digital techniques that are presented with a cartoon approach and placard coloring. The software used is CorelDraw X4 and Adobe Photoshop CS6. Starting from making rough sketches on paper and some directly with Adobe Photoshop then entered the coloring stage. Through this design it is hoped that it can become a source of education, and is able to attract especially young people to instill the values of sensitivity to fellow living creatures.

© 2020 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-6625

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: nawang@unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Pada masa modern ini banyak sekali hal yang berkembang dan maju dalam hal apapun. Begitu juga dengan seni ilustrasi dalam digital, beberapa orang menganggap seni yang berkaitan dengan digital itu biasa atau kurang menarik jika tidak membuatnya dengan manual. Sebenarnya hal tersebut ada benarnya tetapi tidak sepenuhnya. Ilustrasi personifikatif atau yang bisa disebut antropomorfisme adalah atribusi karakteristik manusia ke makhluk bukan manusia. Subjek antropomorfisme seperti binatang yang digambarkan sebagai makhluk dengan motivasi manusia, dapat berpikir dan berbicara, atau benda alam seperti angin atau matahari. Menurut Ching (dalam Syakir dan Mujiono, 2007) menggambar adalah suatu usaha untuk menghasilkan kemiripan bentuk suatu objek, yakni memanfaatkan garis-garis di atas permukaan medium apa saja.

Gambar personifikatif ini mempersonifikasikan tentang binatang yang terancam punah dan yang telah punah di Indonesia, spesies terancam adalah populasi makhluk hidup (spesies atau subspesies terpisahkan evolusi) yang berada dalam risiko kepunahan karena jumlahnya sedikit, maupun terancam punah akibat perubahan kondisi alam atau hewan pemangsa. Hilangnya satu spesies dari muka bumi berarti berkurangnya kekayaan alam, sekaligus menjadi isu moral bagi pihak yang berpendapat manusia sebagai penanggung jawab kelestarian lingkungan, sekaligus pihak yang mendukung hak hidup untuk semua spesies hewan. Kepunahan suatu spesies yang menjadi mangsa atau pemangsa dalam suatu ekosistem berdampak pada peningkatan atau penurunan jumlah populasi spesies lain. Kurangnya kesadaran manusia secara keseluruhan untuk melestarikan alam dan melindungi apa yang harus dilindungi di Indonesia. Jika hal ini dibiarkan maka lama-kelamaan ekosistem menjadi rusak dan binatang pun terancam punah bahkan anak-anak pada masa yang akan datang tidak akan mengenali binatang-binatang jenis tersebut.

Perlu adanya suatu media yang dapat mengabadikan dan menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam pelestarian hewan yang terancam punah melalui visualisasi yang lebih menarik, modern dan bersifat imajinatif sehingga mereka tertarik untuk ikut serta menjaga

kelestarian alam di dunia. Karena sejalan dengan tren ilustrasi kontemporer, teknologi digital yang melahirkan ilustrasi digital memberikan peluang yang seluas-luasnya kepada illustrator untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam mewujudkan kekreatifannya melalui komputer. Pemanfaatan teknologi komputer dalam penggarapan seni ilustrasi berasal dari upaya eksploratif para insinyur dan ilmuwan yang memiliki akses ke fasilitas komputer yang tersedia pada laboratorium pusat penelitian universitas terkemuka di penghujung dekade 1950-an (Salam 2017: 155).

Proyek studi ini bertujuan untuk menghasilkan karya seni gambar berupa ilustrasi gambar personifikatif yang diterapkan pada *merchandise* seperti kaos, *tote bag*, *tumbler*, dan poster yang berfungsi sebagai media penyampaian pesan moral bagi generasi muda. Hal tersebut ditunjang dengan bentuknya yang relatif mudah untuk dibawa ke mana-mana sehingga informasi yang terdapat pada barang tersebut dapat dinikmati di berbagai tempat. Selain sebagai media komunikasi, dapat juga berfungsi sebagai benda koleksi. Dengan menggunakannya, masyarakat mungkin dapat terpengaruh dan menimbulkan rasa empati terhadap lingkungan sekitar dan ekosistem alam.

METODE BERKARYA

Digital painting merupakan proses melukis dengan menggunakan alat digital yaitu berupa komputer dan pen tablet. Penulis memilih teknik digital painting dalam teknik berkarya karena, teknik tersebut mempunyai beberapa kelebihan, antara lain teknik digital painting tidak memerlukan alat dan bahan yang banyak, dan dapat dengan mudah menggunakan berbagai pilihan warna dan efek yang sudah tersedia untuk membantu dalam proses pewarnaan. Setiap *merchandise* buku nantinya akan memvisualisasikan ilustrasi personifikatif yang menjelaskan arti atau makna yang terkandung di dalam ilustrasi tersebut. Pencarian ide adalah tahap awal dalam setiap pembuatan karya. Sebuah ide akan direalisasikan melalui sebuah karya. Proses pencarian ide merupakan proses yang pertama kali kita lakukan sebelum melakukan pembuatan karya dengancara menghimpun gagasan dan pengalaman

yang berkaitan dengan karya. Melalui proses ini beberapa kemungkinan digali sehingga memperoleh sebuah pemahaman mendalam, luas dan terperinci sebelum proses perencanaan. Pembuatan karya bertujuan untuk menghasilkan benda atau barang yang dapat mengabadikan dan menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam ilustrasi personifikatif tersebut.

Pengumpulan gambar ilustrasi dilakukan dengan membuat ilustrasi melalui media komputer, data yang digunakan sebagai informasi untuk membuat gambar diperoleh dari buku, internet, televisi dan pihak yang berkompeten dan mengerti pembuatan karya ilustrasi untuk ilustrasi personifikatif. Kemudian memvisualisasikan tokoh hewan yang akan diangkat dari status hewan terebut dengan mengacu pada ciri-ciri khusus yang dimiliki hewan tersebut. Ciri yang melekat contohnya bentuk, warna, tekstur pada kulit hewan tersebut yang dibuat ke dalam bentuk yang sesuai dengan interpretasi penulis. selanjutnya diterapkan dalam ilustrasi personifikatif

HASIL KARYA

Ilustrasi Personifikatif Orangutan



Gambar 1. Ilustrasi Personifikatif Orangutan

Spesifikasi Karya

Judul	: Kingle
Ukuran	: 59,4 cm x 84,1 cm
Media	: <i>Digital print</i> , kertas <i>Luster</i>
Tahun	: 2019

Deskripsi Karya

Orangutan merupakan hewan yang dilindungi di Indonesia dengan ciri fisik hewan tersebut ialah berbulu cokelat di tubuhnya dan bantalan pipi yang lebih besar, dan lengan dan kaki seperti manusia. Gambar orangutan pada karya

tersebut berwarna jingga hingga cokelat pada bulunya, berwarna abu-abu pada kulitnya. Gambar tangan pada subjek utama seperti sedang memegang tumbuhan, dan perlengkapan lainnya terlihat seperti sedang memakai baju tempur untuk berperang. Subjek utama digambarkan seperti sedang bergelantungan dengan suasana tidak senang atau sedang marah. *Background* pada karya ini terdapat beberapa gambar raut-raut dan tumbuhan yang disusun secara acak untuk terlihat lebih alami. Warna pada *background* menggunakan warna-warna *soft* seperti merah muda, kemudian terdapat warna merah di tanaman pada *background*.

Analisis Karya

Pada karya jenis ilustrasi terdapat beberapa unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur dan warna. Unsur garis pada karya ada di seluruh gambar karena beberapa objek pada gambar diawali dengan garis, lalu diisi dengan warna. Subjek utama pada karya tersebut merupakan orangutan. Orangutan yang berasal asli dari Indonesia, mereka dapat ditemukan di daerah Kalimantan dan sekitarnya yang sudah terancam kepunahan. Subjek digambarkan sedang berpose seperti bergelantungan dengan salah satu tangannya, menggunakan pakaian seperti tempur dengan ekspresi marah seperti ingin bertempur. Selanjutnya yaitu unsur raut, pada karya ini terdapat unsur raut tak beraturan terdapat pada penggambaran *background* lalu dikombinasikan dengan warna *soft* dan warna gelap. Penerapan unsur gelap terang terdapat di subjek utama pada karya seperti pada gambar rambut orangutan dan di seluruh pakaian yang digunakan orangutan. Berikutnya yaitu unsur ruang, beberapa pendekatan yang bisa dilakukan untuk mencapai unsur ruang di antaranya melalui pendekatan tumpang tindih, pendekatan intensitas warna, pemberian efek bayangan, serta pemberian efek gelap terang. Pendekatan tumpang tindih pada karya terdapat pada subjek utama yaitu gambar orangutan, yang kemudian gambar tanaman-tanam, dan diakhiri dengan *background* yang berbentuk raut tak beraturan, untuk menambahkan kesan.

Karya ini dikategorikan *Freestyle Drawing* yaitu menggambar bebas dengan menggunakan

unsur dan teknik apapun, tidak terpacu dengan suatu unsur dan teknik tertentu, tetapi masih sesuai dengan konsep atau brief yang diberikan. Jika karya dilihat dari keseluruhan, mengungkapkan bahwa orangutan yang dengan ekspresi marahnya adalah karena habitatnya terganggu oleh beberapa kelompok orang yang tidak bertanggung jawab atas apa yang telah mereka perbuat. Terdapat beberapa simbol pada karya tersebut seperti simbol pakaian yang subjek utama gunakan. Lalu pakaian tempur, dan perlengkapannya mengungkapkan bahwa hewan pada dunia nyata habitat mereka sedikit demi sedikit telah tergusur oleh manusia, mereka ingin bertempur mengungkapkan bahwa mereka juga butuh lingkungan mereka untuk hidup tidak hanya menuruti kegoisan manusia saja, akibatnya orangutan lah yang jadi sasarannya, mereka terusir dari habitat mereka.

Sumber gagasan pada karya ini berasal dari gambaran menurut beberapa ahli dan aktivis ada sekitar 1.000 orangutan diburu dari hutan-hutan di Kalimantan pada tahun 2002, sementara 9.000 orangutan diperjualbelikan hanya dalam waktu empat bulan pada tahun 2001 (Jatna Supriatna, dalam Sinar Harapan). Fakta lain menunjukkan bahwa setiap tahun ada sekitar 1.000 orangutan Kalimantan dibantai untuk diambil bayinya dan diperdagangkan di Indonesia maupun diselundupkan ke luar negeri. Padahal untuk menangkap bayi orangutan pemburu akan membunuh induknya terlebih dahulu untuk mendapatkan bayinya.

Dapat disimpulkan karya dengan judul “Kingle” merupakan karya seni ilustrasi personifikatif yang mempresentasikan bahwa, populasi mereka yang semakin kritis dan sangat terancam akibat perburuan,pembunuhan, dan perjualbelian secara ilegal yang meluas. Faktor tersebut mungkin akan membuat kita lebih peka dalam menjaga suatu ekosistem alam yang juga merupakan makhluk hidup yang berdampingan dengan manusia.

Ilustrasi Personifikatif Gajah Sumatera



Gambar 2. Ilustrasi Personifikatif Gajah Sumatera

Spesifikasi Karya

Judul	: Elephas
Ukuran	: 59,4 cm x 84,1 cm
Media	: Digital print, kertas Luster
Tahun	: 2019

Deskripsi Karya

Gajah merupakan hewan yang dilundungi di Indonesia. Gambar gajah pada karya tersebut berwarna abu-abu, lalu kakinya memakai sepatu berbentuk meruncing ke atas dan mengenakan topi, tangannya menggenggam, dan perlengkapan lainnya layaknya seorang bos. Subjek utama digambarkan sedang duduk di kursi dan mengenakan jas dengan suasana tenang. *Background* pada karya ini terdapat beberapa gambar *property* berupa barang-barang, barang disusun sedemikian rupa agar terlihat lebih alami. Warna pada karya lebih banyak berwarna merah dan biru.

Analisis Karya

Pada karya jenis ilustrasi terdapat beberapa unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur dan warna. Unsur garis pada karya ada di diseluruh gambar karena beberapa objek pada gambar diawali dengan garis, lalu diisi dengan warna. Subjek utama merupakan gajah yang sedang duduk di sebuah kursi berbentuk lingkaran dengan menggenggam tangannya, dan mengenakan pakaian rapi serta berjas. Gambar pada karya bagian bawah terlihat sedang memakai sepatu berbentuk kerucut, pada bagian atas mengenakan sebuah topi. Pada *background* gambar terdapat beberapa properti berupa barang-barang yang tersusun di belakang subjek utama.

Selanjutnya yaitu unsur raut, pada karya ini terdapat unsur raut tak beraturan terdapat pada penggambaran *background*, lalu dikombinasikan dengan warna yang cerah atau warna *pop*. Penerapan unsur gelap terang terdapat pada karya berdasarkan banyaknya subjek seperti *property*, yang bertujuan untuk mengungkapkan volum pada benda.

Berikutnya yaitu unsur ruang, beberapa pendekatan yang bisa dilakukan untuk mencapai unsur ruang di antaranya melalui pendekatan tumpang tindih, pendekatan intensitas warna, pemberian efek bayangan, serta pemberian efek gelap terang. Pendekatan tumpang tindih pada karya terdapat pada subjek utama yaitu gambar gajah yang kemudian di belakangnya terdapat gambar tempat duduk, kemudian gambar barang-barang, dan diakhiri dengan *background* yang berbentuk raut tak beraturan, untuk menambahkan kesan dinamis. Keseluruhan warna pada karya lebih mendominasi warna komplementer seperti warna merah dan biru pada *background*. Karya ini dikategorikan *Freestyle Drawing* yaitu menggambar bebas dengan menggunakan unsur dan teknik apapun, tidak terpacu dengan suatu unsur dan teknik tertentu, tetapi masih sesuai dengan konsep atau *brief* yang diberikan.

Jika karya dilihat dari keseluruhan, mengungkapkan bahwa gajah yang seolah-olah adalah seperti manusia yang layaknya seorang bos yang sedang duduk santai dan tenang. Orang itu sedang menikmati hasil usahanya tanpa memperhatikan dampak setelah perbuatannya. Terdapat beberapa simbol pada karya tersebut seperti simbol topi pada gambar merupakan topi yang biasa digunakan untuk memandu sirkus. Ikon pada karya ini adalah seekor gajah yang menggambarkan di suatu dunia paralel adalah dunia kebalikan dari dunia asli. Seolah olah hewan pada karya ini menjadi sesosok manusia, lalu hewan yang menjadi manusia tersebut memiliki sebuah kekuasaan dan dengan kekuasaan tersebut mereka memperdaya mahluk hidup lainnya untuk sesuatu yang bersifat komersial, tanpa memikirkan dampak dari perbuatannya kepada mahluk lainnya, yang hidup berdampingan dengannya. Bahkan mereka yang diperdaya merasa tersiksa dan

terhina. Hal ini mungkin sama seperti beberapa manusia di dunia nyata.

Sumber gagasan ini adalah dari seekor gajah betina bernama Tyke di Afrika berusia 20 tahun. Ia ditangkap sewaktu masih bayi di hutan dan berada di Honolulu dalam rangkaian acara *Circus International*. Tiba saat pertunjukan dimulai, Tyke memasuki *Blaisdell Arena* dan seketika menendang barang-barang yang ada termasuk salah satu pelatih atau instruktur. Penonton yang berada di sana berpikir bahwa itu adalah bagian dari pertunjukan. Tyke ternyata benar-benar mengamuk sehingga membuat penonton segera berhamburan lari dan keluar dari arena pertunjukan. Hampir 30 menit Tyke berlari di jalanan kota pelariannya pun terhenti setelah kakinya tidak mampu menahan lagi berat badannya. Tyke pun roboh ke jalan setelah 87 peluru menghujam tubuhnya sedangkan orang-orang hanya bisa menyaksikan kejadian itu dari kejauhan tanpa bisa berbuat apa-apap.

Dapat disimpulkan karya dengan judul “Elephas” merupakan karya seni ilustrasi personifikatif yang mempresentasikan bahwa, sesama mahluk hidup seharusnya saling menjaga satu sama dari ekosistem, maupun yang lainnya. Tidak memperdaya suatu mahluk hidup lalu merawat dengan alakadarnya sehingga mereka pun merasa tersiksa dan akhirnya memberontak.

Ilustrasi Personifikatif Harimau Bali



Gambar 3. Ilustrasi Personifikatif Harimau Bali

Spesifikasi Karya

Judul	: Balica
Ukuran	: 59,4 cm x 84,1 cm
Media	: <i>Digital print</i> , kertas <i>Luster</i>
Tahun	: 2019

Deskripsi Karya

Harimu merupakan hewan yang dilundungi di Indonesia, ciri fisik dari hewan tersebut ialah berloreng hitam di tubuhnya, memiliki taring dan kuku yang kuat, berbentuk seperti kucing. Gambar harimau pada karya tersebut berwarna kuning, lalu kakinya memakai sepatu dan mengenakan topi, tangannya memegang kertas berwarna merah muda yang bertuliskan *I like the forest and my striped*, dan pakaian lainnya. Subjek utama digambarkan sedang duduk di kursi dan mengenakan kemeja dengan suasana tenang. *Background* pada karya ini terdapat beberapa gambar tumbuhan dan sebuah pohon yang telah dipangkas. Warna pada *background* adalah warna-warna cerah seperti hijau dan biru, dan terdapat beberapa raut pada *background*.

Analisis Karya

Pada karya jenis ilustrasi terdapat beberapa unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur dan warna. Unsur garis pada karya ada di seluruh gambar karena beberapa objek pada gambar diawali dengan garis, lalu diisi dengan warna. Subjek utama pada karya tersebut merupakan harimau asal Bali yang sudah punah. Subjek digambarkan sedang duduk di atas sebuah pohon bekas tebangan, tangannya memegang sebuah kertas berwarna merah muda yang bertuliskan *i like the forest and my striped*, dan mengenakan pakaian serta bertopi. Gambar pada karya bagian bawah subjek sedang memakai sepatu, pada bagian atas mengenakan sebuah topi yang pada salah satu sisinya rusak, sehingga telinga dari subjek utama terlihat. Pada *background* berupa gambar tumbuhan. Selanjutnya yaitu unsur raut, pada karya ini terdapat unsur raut tak beraturan terdapat pada penggambaran *background*, lalu dikombinasi dengan warna yang *monocrom* dari warna cerah ke warna gelap. Penerapan unsur gelap terang terdapat pada karya terdapat *background* yang bertujuan untuk mengungkapkan volum pada benda.

Berikutnya yaitu unsur ruang, beberapa pendekatan yang bisa dilakukan untuk mencapai unsur ruang di antaranya melalui pendekatan tumpang tindih, pendekatan intensitas warna,

pemberian efek bayangan, serta pemberian efek gelap terang. Pendekatan tumpang tindih pada karya terdapat pada subjek utama yaitu gambar harimau yang kemudian di belakangnya terdapat gambar pohon yang dipangkas untuk tempat duduk, kemudian gambar tanam-tanaman, dan diakhiri dengan *background* yang berbentuk raut tak beraturan, untuk menambahkan kesan dinamis. Karya ini dikategorikan *Freestyle Drawing* yaitu menggambar bebas dengan menggunakan unsur dan teknik apapun, tidak terpacu dengan suatu unsur dan teknik tertentu, tetapi masih sesuai dengan konsep atau *brief* yang diberikan.

Jika karya dilihat dari keseluruhan, mengungkapkan bahwa harimau yang seolah-olah adalah seperti manusia yang sedang duduk santai dan tenang, dengan memegang kertas yang bertuliskan *i like the forest and my striped*, yang jika diartikan menjadi “saya suka hutan dan belang-belangku”. Terdapat beberapa simbol pada karya tersebut seperti simbol topi, pada gambar merupakan topi yang sudah rusak pada salah satu bagiannya, topi yang rusak tersebut dapat terlihat salah satu telinga pada subjek utama yang muncul. Simbol berikutnya terletak pada baju yang digunakan oleh subjek utama, mengungkapkan bahwa loreng yang terletak pada baju tersebut merupakan kulit dari harimau. Ikon pada karya ini adalah seekor harimau yang menggambarkan bahwa, dunia atau habitat mereka sudah tidak seimbang lagi telah terkikis dengan habitat manusia. Secara keseluruhan mengungkapkan bahwa seringnya perburuan liar atau ilegal terhadap harimau mengakibatkan habitat mereka terancam. Manusia memburu harimau biasanya untuk memperjualbelikan kulitnya, tidak hanya habitat mereka yang terkikis oleh manusia namun kegoisan pribadi dari manusia yang mungkin menjadikan harimau tersebut terganggu sehingga mereka bisa masuk hingga ke pemukiman manusia.

Sumber gagasan pada karya ini berasal dari peristiwa pada tanggal 27 September tahun 1937, Harimau Bali dinyatakan punah. Para ilmuwan dan ahli menduga harimau Bali telah punah akibat terus diburu oleh orang yang tak bertanggungjawab, serta hutan diubah menjadi lahan pertanian. Terakhir kali, harimau Bali ditembak mati di Sumber Kima, Bali Barat. Tim pemburu harimau

Bali saat itu dipimpin oleh Oskar Vojnich. Pemburu mencari harimau Bali untuk dijadikan koleksi bagian tubuhnya, misalnya bulu harimau Bali disimpan di museum *Von Leiden*, negeri Belanda.

Dapat disimpulkan karya dengan judul “Balica” merupakan karya seni ilustrasi personifikatif yang mempresentasikan bahwa, populasi mereka yang semakin menurun akibat perburuan ilegal, akan membuat kita lebih peka dalam menjaga suatu ekosistem alam yang juga merupakan mahluk hidup yang berdampingan dengan manusia.

Ilustrasi Personifikatif Komodo



Gambar 4. Ilustrasi Personifikatif Badak Sumatera

Spesifikasi Karya

Judul	: Komodo
Ukuran	: 59,4 cm x 84,1 cm
Media	: Digital print, kertas Luster
Tahun	: 2019

Deskripsi Karya

Subjek utama yang menjadi karya ilustrasi tersebut adalah komodo. Komodo adalah hewan yang dilindungi di Indonesia dan hanya ada di Indonesia. Ciri fisik hewan tersebut memiliki tubuh besar, lidah panjang berwarna kuning pada ujungnya bercabang, dan biasa disebut sebagai kadal terbesar di dunia. Gambar komodo pada karya tersebut berwarna *tosca* muda pada kulitnya, pada pakaian terdiri warna magenta, dan warna putih yang berbentuk kotak. Gambar tangan pada subjek utama seperti sedang berpegangan pada sebuah benda, pada bagian gambar belakang subjek utama terdapat sebuah benda seperti mesin dan terdapat beberapa tumbuhan juga hewan.

Subjek utama digambarkan seperti sedang berdiri atau berjalan dengan suasana lelah. *Background* pada karya ini terdapat beberapa gambar raut-raut dan tumbuhan yang disusun secara acak untuk terlihat lebih alami. Warna pada *background* menggunakan warna-warna *soft* seperti merah muda, biru, jingga, dan ungu, kemudian terdapat warna biru pada tanaman di *background*.

Analisis Karya

Pada karya jenis ilustrasi terdapat beberapa unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur dan warna. Unsur garis pada karya tersebut ada di seluruh gambar karena beberapa objek pada gambar diawali dengan garis, lalu diisi dengan warna. Subjek utama pada karya tersebut merupakan komodo yang hanya berasal dari Indonesia, mereka dapat ditemukan di daerah Nusa Tenggara tepatnya di Pulau Komodo. Subjek digambarkan sedang berpose seperti berjalan, dan tangannya berpegangan pada infus yang tersambung pada suatu mesin. Selanjutnya yaitu unsur raut, pada karya ini terdapat unsur raut tak beraturan terdapat pada penggambaran *background* lalu dikombinasi dengan warna *soft* dan warna cerah. Penerapan unsur gelap terang terdapat gambar mesin dan di seluruh gambar tanaman. Berikutnya yaitu unsur ruang, beberapa pendekatan yang bisa dilakukan untuk mencapai unsur ruang di antaranya melalui pendekatan tumpang tindih, pendekatan intensitas warna, pemberian efek bayangan, serta pemberian efek gelap terang. Pendekatan tumpang tindih pada karya terdapat pada subjek utama yaitu gambar komodo, yang kemudian di depannya terdapat gambar tanaman-tanaman, dan diakhiri dengan *background* yang berbentuk raut tak beraturan, untuk menambahkan kesan dinamis. Karya ini dikategorikan *Freestyle Drawing* yaitu menggambar bebas dengan menggunakan unsur dan teknik apapun, tidak terpacu dengan suatu unsur dan teknik tertentu, tetapi masih sesuai dengan konsep atau *brief* yang diberikan.

Jika karya dilihat dari keseluruhan, mengungkapkan komodo yang sedang berjalan seiringan dengan menggunakan infus dan kelelahan karena rentan akan kepunahan dan dengan membawa mesin inkubator yang berisikan komodo yang baru lahir sebagai harapan kedepannya, seekor komodo yang sudah tua yang

di mana mereka juga merupakan hewan purba jaman dahulu hingga saat ini yang rentan terhadap kepuuhan dan dilindungi oleh pemerintah Indonesia. Terdapat beberapa simbol pada karya tersebut seperti simbol infus pada karya adalah sebagai tanda bahwa mereka rentan terhadap kepuuhan dan harus dijaga, karena komodo merupakan salah satu hewan endemik dari daerah asalnya, lalu terdapat robot inkubator yang menggambarkan bahwa untuk menjaga populasi mereka adalah dengan perkembangbiakan yang harus dijaga sebaik-baiknya di jaman yang modern ini. Sumber gagasan pada karya ini berasal dari Seorang pengguna media sosial *Facebook*, Sabtu (21/7/2019) mengunggah seekor komodo (*Varanus komodoensis Ouwens*) yang ditangkap masyarakat desa Bari, Kecamatan Macang Pacar, Kabupaten Manggarai Barat dan hendak dibunuh. Kejadian ini pun membuat gempar masyarakat di pesisir utara pantai laut Flores termasuk juga pihak Balai TN Komodo. Tim terpadu kemudian turun ke lokasi melakukan penyelamatan. Kejadian komodo masuk ke pemukiman warga juga terjadi di Kampung Tanjung, Desa Nanga Baras, Kecamatan Sambi Rampas, Kabupaten Manggarai Timur.

Dapat disimpulkan karya dengan judul “Komodo” merupakan karya seni ilustrasi personifikatif yang mempresentasikan bahwa, habitat mereka yang semakin tergeser oleh manusia sendiri menjadi salah satu faktor komodo bisa masuk ke tempat pemukiman warga. Dengan keadaan tersebut mungkin akan membuat kita menjadi lebih peka dalam menjaga suatu ekosistem alam yang juga merupakan mahluk hidup yang berdampingan dengan manusia.

Ilustrasi Personifikatif Anoa



Gambar 5. Ilustrasi Personifikatif Anoa

Spesifikasi Karya

Judul	: Anhoa
Ukuran	: 59,4 cm x 84,1 cm
Media	: Digital print, kertas Luster
Tahun	: 2019

Deskripsi Karya

Subjek utama yang menjadi karya ilustrasi tersebut adalah seekor anoa. Anoa merupakan hewan yang dilindungi asli dari Indonesia, dengan ciri fisik hewan tersebut seperti kerbau tetapi lebih kecil dan memiliki tanduk berbentuk triangular, pipih dan berkerut. Gambar anoa pada karya tersebut berwarna jingga cokelat pada kulitnya, pada pakaian terdiri warna putih, ungu dan merah cerah. Gambar tangan pada subjek utama seperti sedang memegang sebuah benda, pada bagian bawah gambar sedang menggunakan seperti sandal dengan tali. Subjek utama digambarkan seperti sedang berdiri dengan suasana tenang dan rileks. *Background* pada karya ini terdapat beberapa gambar raut-raut dan tumbuhan yang disusun secara acak untuk terlihat lebih alami. Warna pada *background* menggunakan warna-warna *soft* seperti merah muda, cyan, jingga, dan magenta, kemudian terdapat warna hijau pada tanaman di *background*.

Analisis Karya

Pada karya jenis ilustrasi terdapat beberapa unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur dan warna. Unsur garis pada karya ada di seluruh gambar karena beberapa objek pada gambar diawali dengan garis, lalu diisi dengan warna. Subjek utama pada karya tersebut merupakan anoa yang hanya berasal dari Indonesia, mereka dapat ditemukan di daerah Sulawesi dan sekitarnya yang habitatnya juga terancam. Subjek digambarkan sedang berpose berdiri dengan menggunakan pakaian seperti penggembala zaman dahulu dan membawa sebuah tongkat kayu. Selanjutnya yaitu unsur raut, pada karya ini terdapat unsur raut tak beraturan terdapat pada penggambaran *background* lalu dikombinasikan dengan warna *soft* dan warna cerah. Penerapan unsur gelap terang terdapat di subjek utama pada karya, seperti pada gambar tubuh dan di seluruh pakaian yang digunakan anoa. Berikutnya yaitu unsur ruang, beberapa pendekatan yang bisa dilakukan untuk mencapai unsur ruang di antaranya melalui pendekatan tumpang tindih,

pendekatan intensitas warna, pemberian efek bayangan, serta pemberian efek gelap terang. Pendekatan tumpang tindih pada karya terdapat pada subjek utama yaitu gambar anoa, yang kemudian gambar tanaman-tanaman, dan diakhiri dengan *background* yang berbentuk raut tak beraturan. Karya ini dikategorikan *Freestyle Drawing* yaitu menggambar bebas dengan menggunakan unsur dan teknik apapun, tidak terpacu dengan suatu unsur dan teknik tertentu, tetapi masih sesuai dengan konsep atau brief yang diberikan.

Jika karya dilihat dari keseluruhan, mengungkapkan bahwa anoa adalah binatang yang belum merdeka di habitatnya, mereka menjaga adalah salah satu penjaga, pelindung, dan sekaligus perawat hutan seperti halnya penggembala yang memiliki hewan gembala, tetapi anoa sering juga diburu oleh manusia yang tidak bertanggung jawab untuk diambil tanduk, daging, dan kulitnya. Terdapat beberapa simbol pada karya tersebut seperti simbol pakaian yang subjek utama gunakan. Gambar pakaian yang digunakan memiliki makna bahwa pakaian tersebut merupakan pakaian seorang penggembala pada zaman dahulu, sedangkan tongkat adalah ciri khas dari seorang penggembala yang selalu dibawa ketika mereka bekerja. Warna ungu pada pakaian dapat memiliki makna kemuliaan, kemakmuran, dan kebijaksanaan. Sama seperti penggembala, mereka memiliki kemuliaan dan kebijaksanaan bahkan kemakmuran ketika mereka bekerja menjadi seorang penggembala.

Sumber gagasan pada karya ini berasal dari keadaan habitat anoa yang mulai langka pada saat ini. Dapat disimpulkan karya dengan judul “Anhoa” merupakan karya seni ilustrasi personifikatif yang mempresentasikan bahwa, populasi mereka yang semakin langka dan sangat terancam akibat terlalu banyak perburuan. Dampak dari hal tersebut mungkin akan membuat kita lebih peka dalam menjaga suatu ekosistem alam yang juga merupakan mahluk hidup yang berdampingan dengan manusia.

Ilustrasi Personifikatif Badak Sumatera



Gambar 6. Ilustrasi Personifikatif Badak Sumatera

Spesifikasi Karya

Judul	: Cerorhinus
Ukuran	: 59,4 cm x 84,1 cm
Media	: Digital print, kertas Luster
Tahun	: 2018

Deskripsi Karya

Nama “Cerorhinus” diambil dari bahasa latinnya yaitu *dicerorhinus Sumatrensis*. Badak yang dilundungi di Indonesia, ciri fisik dari hewan tersebut ialah bertubuh besar, suka berkubang lumpur dan merupakan salah satu mamalia terberat. Gambar badak pada karya tersebut berwarna biru, lalu kakinya menyentuh tengkorak, tangannya memegang sebuah tongkat, dan perlengkapan lainnya layaknya seorang bos. Subjek utama digambarkan sedang duduk di kursi dan mengenakan jas dengan suasana tenang dan rileks. *Background* pada karya ini terdapat beberapa gambar tumbuhan yang disusun secara acak untuk terlihat lebih alami.

Analisis Karya

Pada karya jenis ilustrasi terdapat beberapa unsur rupa seperti garis, raut, gelap terang, ruang, tekstur dan warna. Unsur garis pada karya ada di diseluruh gambar karena beberapa objek pada gambar di awali dengan garis, lalu diisi dengan warna. Subjek utama merupakan badak yang sedang duduk rileks di sebuah kursi dengan memegang tongkat, dan mengenakan pakaian rapi serta berjas. Gambar pada karya bagian bawah terlihat sedang menginjak tengkorak, dengan mengenakan sepatu pantofel. Pada *background* gambar terdapat beberapa tumbuhan yang tersusun

di belakang subjek utama. Selanjutnya yaitu unsur raut, pada karya ini terdapat unsur raut tak beraturan terdapat pada penggambaran *background*, lalu dikombinasikan dengan warna yang cerah atau *pop*. Unsur gelap terang pada karya terdapat di subjek utama yaitu bagian tengkorak dan badak, penerapan unsur gelap terang pada karya adalah berdasarkan banyaknya subjek seperti *property*, yang bertujuan untuk mengungkapkan volum pada benda.

Berikutnya yaitu unsur ruang, beberapa pendekatan yang bisa dilakukan untuk mencapai unsur ruang di antaranya melalui pendekatan tumpang tindih, pendekatan intensitas warna, pemberian efek bayangan, serta pemberian efek gelap terang. Pendekatan tumpang tindih pada karya terdapat pada subjek utama yaitu gambar badak yang kemudian di belakangnya terdapat gambar tempat duduk, kemudian gambar tumbuhan, dan diakhiri dengan *background* yang berbentuk raut tak beraturan. Keseluruhan warna pada karya lebih mendominasi warna cerah seperti pada *background*, berwarna *fullcolor* dari merah hingga ungu. Warna gelap pada karya terdapat pada gambar jas, sepatu dan tongkat. Karya ini dikategorikan *Freestyle Drawing* yaitu menggambar bebas dengan menggunakan unsur dan teknik apapun, tidak terpacu dengan suatu unsur dan teknik tertentu, tetapi masih sesuai dengan konsep atau *brief* yang diberikan.

Jika karya dilihat dari keseluruhan, mengungkapkan bahwa badak yang seolah-olah adalah seperti manusia yang layaknya seorang bos yang sedang duduk santai dengan tenang. Orang itu sedang menikmati hasil suatu usahanya tanpa memperhatikan dampak setelahnya. Terdapat beberapa simbol pada karya tersebut seperti simbol tongkat pada gambar merupakan alat pribadi seseorang yang sangat berharga. Ikon pada karya ini adalah seekor badak yang menggambarkan di suatu dunia paralel adalah dunia kebalikan dari dunia asli. Seolah olah hewan pada karya ini menjadi sesosok manusia, lalu hewan yang menjadi manusia tersebut memiliki sebuah kekuasaan sehingga bertindak seenaknya, tanpa memikirkan dampak dari perbuatannya kepada makhluk lainnya yang hidup berdampingan dengannya. Hal ini mungkin sama seperti beberapa manusia di dunia nyata.

Sumber gagasan pada karya ini berasal dari berita dan sesuai kondisi alam yang menyatakan bahwa pada hari senin 19 Maret 2018 badak putih jantan yang menghembuskan napas terakhirnya begitu juga badak Sumatera yang terancam punah. Populasinya yang kurang dari 200 ekor di Indonesia berdasarkan catatan pada awal Strategi Konservasi Badak Indonesia pada tahun 1994, di Pulau Sumatera terdapat 17 lokasi kantong badak. Kini, jumlah kantong Badak Sumatera hanya tersisa tiga kantong utama yakni di Taman Nasional Bukit Barisan Selatan, Taman Nasional Way Kambar, dan Taman Nasional Leuseur.

Dapat disimpulkan karya dengan judul “Cerorhinus” merupakan karya seni ilustrasi personifikatif yang mempresentasikan bahwa, populasi mereka yang semakin menurun akan membuat kita lebih peka dalam menjaga suatu ekosistem alam yang juga merupakan makhluk hidup yang berdampingan dengan manusia. Dan menjadikan karya ini menarik sekaligus menjadi ilmu pengetahuan tentang binatang karena kondisi populasi mereka.

PENUTUP

Proyek studi ini menghasilkan menghasilkan karya seni gambar berupa ilustrasi gambar personifikatif yang diterapkan pada *merchandise* yang berfungsi sebagai media penyampai pesan moral bagi generasi muda Indonesia. Untuk menghasilkan suatu produk yang artistik dan informatif sebagai sumber edukasi tentang beberapa hewan yang sudah punah dan terancam punah di Indonesia, untuk itu gambar ilustrasi dengan pendekatan personifikatif merupakan salah satu cara yang tepat untuk menyampaikannya. Gambar ilustrasi personifikatif adalah atribusi karakteristik manusia ke makhluk bukan manusia seperti binatang yang digambarkan sebagai makhluk dengan motivasi manusia, dapat berpikir dan berbicara. Dengan ilustrasi personifikatif akan lebih mudah dalam menyampaikan makna dan meningkatkan kreativitas dalam menggambarkan seperti fauna dan sejenisnya, seperti gambar pada fabel yang terdapat gambar ilustrasi personifikatif di dalamnya. Secara keseluruhan dalam pembuatan karya ini wajib memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain, antara lain elemen visual yang dominan berupa ilustrasi yang merupakan salah satu elemen yang penting. Sebagai elemen

visual, gambar ilustrasi menjadi fokus utama dalam pembuatan produk. Selain gambar ilustrasi juga didampingi produk yang diaplikasikan pada merchandise seperti kaos, *tote bag*, *mug*, dan poster. Dalam pembuatan karya ini menggunakan bantuan *software Adobe Photoshop CS6*.

Diharapkan nantinya maksud dari pembuatan karya ini bisa tersampaikan dan dapat dikenal secara luas dan khususnya di kalangan remaja. Sehingga para generasi muda nantinya dapat lebih tertarik untuk menambah pengetahuan tentang perkembangan satwa yang dilindungi Indonesia dari yang sudah punah hingga yang terancam punah dan dapat bersama-sama menjaga kelestarian hewan agar tidak terjadi lagi sebuah egoisme yang disebut pemburuan liar.

DAFTAR PUSTAKA

- Faizah, Shafa. 2018. *Ensiklopedia Fauna Dunia*. Yogyakarta: Laksana.
- Mujiono dan Syakir. 2003. *Gambar 1 (Paparan Bahan Ajar)*. Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang.
- Salam, Salam. 2017. *Seni Ilustrasi*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. *Nirmana: Dasar-Dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Nirmana I*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Unnes.
- , 2015. *Anatomi Plastis*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.