

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam budaya dunia, seni sastra memiliki kedudukan tertinggi. Namun di Indonesia, tingkat apresiasi terhadap sastra sangatlah rendah. Anak-anak di sekolah menengah pertama di sejumlah negara maju sudah dikenalkan dengan karya-karya sastra dan mereka bahkan berlatih mementaskannya sementara di Indonesia, mahasiswa yang seharusnya memiliki pengetahuan yang lebih mengenai sastra, memiliki apresiasi sastra yang sangat rendah terhadap sastra. Karena rendahnya apresiasi terhadap karya sastra di Indonesia, maka terpikirkan sebuah solusi dimana sebuah karya sastra, kemas dengan visualisasi yang menarik, yaitu dengan teknik fotografi, *Digital Imaging* dan ilustrasi. Karya yang akan digunakan adalah karya dari sastrawan William Shakespeare (1564-1616), yang berjudul "Othello". Karya ini merupakan karya tragedi Shakespeare yang terkenal setelah Romeo & Juliet, Hamlet dan Macbeth. Karya ini syarat dengan pesan moral dan permasalahan sosial.

Setiap karya sastra, dapat dipastikan mengandung nilai-nilai untuk dijadikan modal dasar suatu bangsa. Sastra juga memberikan informasi tentang masa lalu yang berkaitan dengan sejarah suatu bangsa yang bisa dijadikan *spirit* hidup yang bisa dikembangkan oleh generasi-generasi berikutnya. Jadi, darimana karya sastra tersebut berasal tidak penting sebab setiap karya sastra memiliki sesuatu yang berarti untuk dipelajari dengan seksama.

Pada jaman globalisasi dan seiring dengan perkembangan teknologi dan komunikasi menyebabkan antara satu kebudayaan dengan kebudayaan mengalami Lintas Budaya/*culture cross*. Dimana hal tersebut nantinya akan memperagam kebudayaan dunia yang *universal*. Selain itu, diharapkan kita sebagai bangsa Indonesia serta bangsa dunia dapat mengenal kebudayaan lain tanpa menghilangkan ciri khas kebudayaan asli, sehingga kita tidak kehilangan jati diri sebagai bangsa Indonesia.

## 1.2. Rumusan Masalah

Perumusan masalah yang akan dikaji, antara lain:

- Bagaimana cara memadukan dua aspek kebudayaan ( Sastra Inggris dan *Local Content* Bali ) yang berbeda melalui visualisasi yang berupa fotografi ?
- Bagaimana cara membuat desain sebuah buku cerita bergambar yang sesuai dengan mood dari cerita ?
- Bagaimana cara menyajikan suatu ilustrasi, layout sebuah buku yang menarik dan dapat membuat target market tertarik ?
- Bagaimana membuat buku sebuah buku cerita bergambar yang melalui visual maupun verbal bermanfaat bagi masyarakat ?

## 1.3. Pembatasan Masalah

Pada karya perancangan permasalahan yang akan dibahas akan dibatasi agar tidak keluar dari topik, pembatasan masalah dalam perancangan ini antara lain;

- Cerita karya diadaptasi dari "Othello" karya William Shakespeare.
- Buku cergam ini tidak menggunakan bahasa sastra.
- Perancangan buku ini hanya dibuat dua buku dengan bahasa yang berbeda.
- Gaya Desain buku diambil dari elemen-elemen kebudayaan Bali yang kontemporer.
- Target market terutama adalah orang dewasa menengah ke atas dengan umur umur 18- 45 tahun.
- Waktu Perancangan dilakukan Bulan Maret – Mei 2008.

## 1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini antara lain :

- Memadukan dua aspek kebudayaan / cross cultural ( Sastra Inggris dan *Local Content* Bali ) yang berbeda melalui visualisasi yang berupa fotografi.
- Mendesain sebuah buku cerita bergambar yang sesuai dengan mood dari cerita.
- Menyajikan suatu ilustrasi, layout sebuah buku yang menarik, unik, komunikatif dan efektif .

- Membuat sebuah buku cerita bergambar yang melalui visual maupun verbal bermanfaat bagi masyarakat

### **1.5. Manfaat Perancangan**

Manfaat yang akan diperoleh, antara lain:

#### 1.5.1 Bagi Mahasiswa

Mengetahui bagaimana merancang karya dengan mengabungkan dua kebudayaan yang berbeda, menyusun sebuah cerita, Mengolah visual melalui fotografi dan ilustrasi serta Digital Imaging agar mood dari cerita dapat ditangkap

#### 1.5.2 Bagi Dunia Fotografi, Sastra dan Ilustrasi

Memberi nuansa baru dalam penyajian visual dari sebuah cerita , sekaligus menambah referensi mengenai fotografi dan ilustrasi.

#### 1.5.3 Bagi Target Audience

Penambahan wawasan terhadap kebudayaan, dan wawasan mengenai keuniversalan kebudayaan serta menghargai kebudayaan satu dengan yang lain.

#### 1.5.4 Bagi Universitas

Penerapan teori-teori desain yang dipraktikkan kepada masyarakat sehingga ilmu tersebut dapat berguna untuk pengenalan kebudayaan.

#### 1.5.5 Bagi Masyarakat

Memberikan pengetahuan mengenai sastra asing serta kebudayaan Bali melalui *Local Content* yang digunakan.

### **1.6. Metodologi Perancangan**

#### 1.6.1. Metode Pengumpulan Data

##### 1.6.1.1. Data Primer

Data Primer diperoleh secara langsung dari objek penelitian perorangan, kelompok, dan organisasi (Ruslan 29)

### Observasi

Observasi atau penelitian dalam ilmu ilmu sosial dan kemanusiaan adalah segala aktivitas yang berdasarkan disiplin ilmiah untuk mengumpulkan, mengklaskan, menganalisa dan menafsirkan fakta-fakta serta hubungan-hubungan antara fakta-fakta alam, masyarakat, kelakuan dan rohani manusia guna menemukan prinsip-prinsip pengetahuan dan metode- metode baru dalam usaha menanggapi hal-hal tersebut (Koentjaraningat 6).

### Wawancara

Wawancara termasuk salah satu metode pengumpulan data dengan cara bertanya langsung kepada reponden. Wawancara merupakan suatu proses interaksi dan komunikasi secara langsung (Singarimbun & Effendi 131-2).

#### 1.6.1.2. Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang diperoleh dalam bentuk yang tersedia melalui publikasi dan informasi yang dikeluarkan berbagai organisasi atau perusahaan termasuk majalah jurnal.(Ruslan 30). Selain itu data data juga di peroleh melalui Kepustakaan, Internet dan Dokumentasi Data.

#### 1.6.2 Metode Analisa Data

##### Analisis Kualitatif

Untuk menganalisis data digunakan Penelitian deskriptif kualitatif, dengan kata lain meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa dengan tujuan untuk deskripsi, gambaran mengenai fakta fakta sifat-sifat hubungan antar fenomena yang diselidiki (Nazir 63).

## 1.7. Konsep Perancangan

### - Perancangan Kreatif

Karya buku cerita bergambar ini dibuat dengan teknik fotografi, ilustrasi dan *Digital Imaging*. Buku cerita ini berusaha memadukan dua budaya cerita sastra Inggris dengan *Local Content* Bali. *Local Content* Bali dalam buku cerita bergambar ini dikemas secara lebih moderen dan Kontemporer, entah itu berupa kebudayaan abstrak maupun konkret dari Bali. Jalan cerita "*Othello*" juga diadaptasikan lagi sesuai dengan kebudayaan Bali.

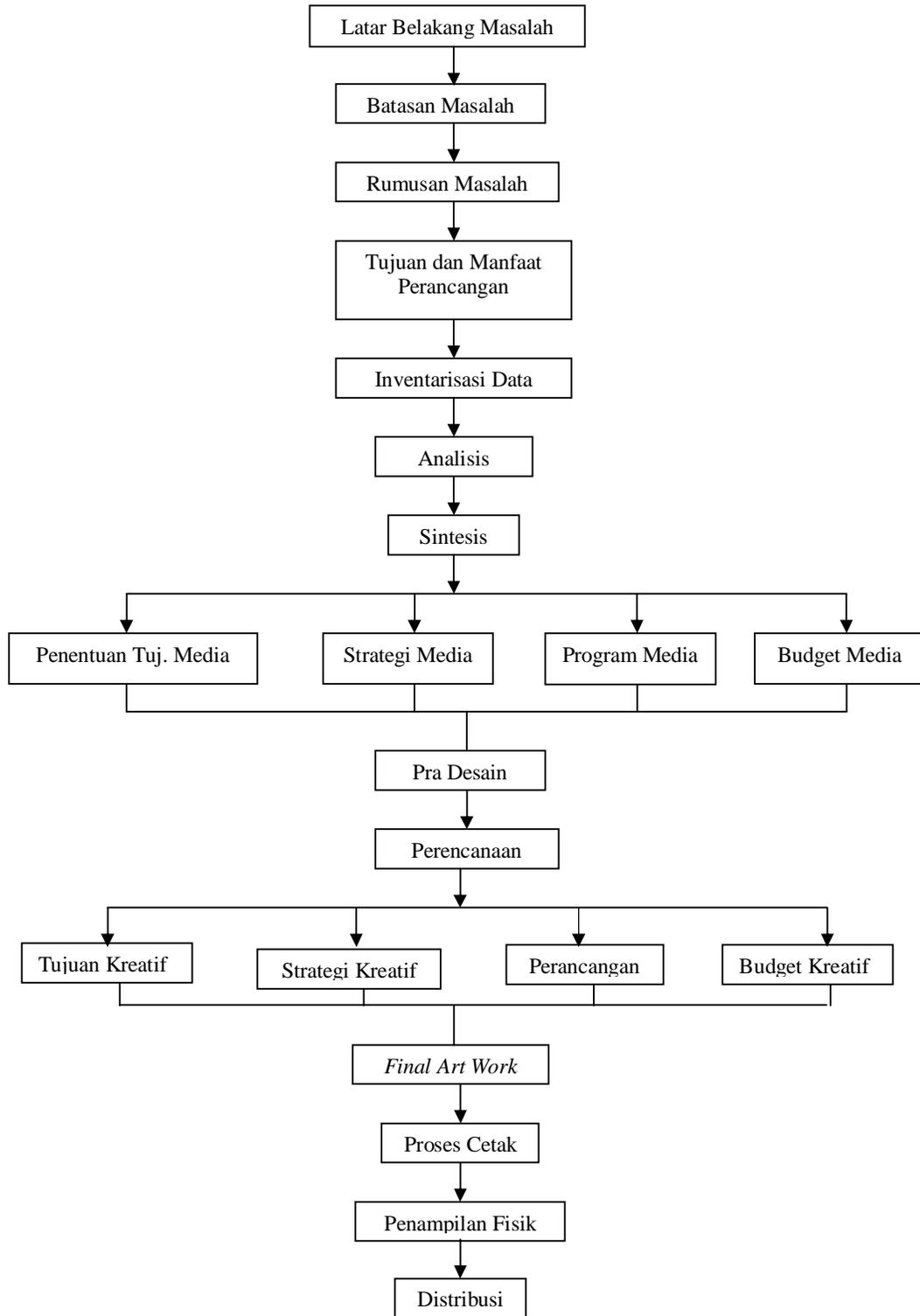
Buku ini merupakan buku *Bilingual* yaitu buku berbahasa Indonesia dan Inggris, dibuat demikian agar buku ini dapat dinikmati secara *internasional*. Tata bahasa yang digunakan bukan bahasa sastra, sebab setiap karya Shakespeare menggunakan tata bahasa sastra Inggris lama dan berupa naskah teater, hal tersebut membuat orang awam mengalami kesusahan dalam pemahaman karya tersebut karena perbedaan kebudayaan.

Pada Perancangan visualisasi karya "*Othello*" ini dibuat dengan teknik fotografi dengan gaya yang unik dan setting yang simple namun elegan. Jenis fotografi yang digunakan adalah fashion fotografi, dengan pencahayaan sinar matahari dan bantuan lampu namun setting tidak *outdoor* melainkan menggunakan setting seperti permainan teater dengan dekor kain-kain putih. Sementara model mengenakan baju adat bali yang telah dimodifikasi. Untuk *layout* pada buku dibuat dengan tradisional namun moderen dan enak dilihat dengan sedikit ilustrasi tambahan dengan sentuhan Bali.

### - Perancangan Tata Visual/ Desain

Tata Visual akan menggunakan fashion fotografi dengan konsep simple namun tampak glamour dan elegan, visualisasi fashion fotografi ini tidak mengesampingkan *Local Content* Bali. Untuk sentuhan terakhir ditambahkan ilustrasi grafis yang berupa ukiran-ukiran Bali dan *Digital Imaging* untuk memperindah visualisasi dan membuat setiap adegan terkesan tidak realis namun nyata.

## 1.8 Skematika Perancangan



Gambar 1.1