

BAB II

PENGANTAR OBJEK PERANCANGAN

A. Latar Belakang

Karya seni mural adalah sebuah karya seni lukis yang dilakukan pada media permanen, seperti tembok, dinding dan permukaan permanen lainnya yang bisa ditemukan. Salah satu hal yang membuat seni mural menjadi sangat unik adalah bisa dipadukan dengan berbagai desain arsitektur yang berbeda sekalipun. Istilah mural berasal dari bahasa Latin “murus” yang memiliki arti tembok.

ilustrasi digital adalah teknik menggambar yang memanfaatkan perangkat lunak komputer (software) untuk menghasilkan sebuah karya dalam bentuk gambar. Teknik ini berbeda dengan cara konvensional yang memanfaatkan media fisik seperti kertas dan cat kuas untuk menghasilkan sebuah ilustrasi.

Metode pembuatan ilustrasi berpengaruh terhadap pengaplikasian ilustrasi untuk media yang dapat digunakan. Mural dan digital memiliki kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan ilustrasi mural:

- a. Gambar yang dibuat bersifat khas sesuai dengan sifat dan emosional.
- b. Sentuhan lebih manusiawi.
- c. Memberi warna dan suasana baru untuk tembok

Kekurangan ilustrasi mural:

- a. Waktu pengerjaan relatif lama.
- b. Perlu kecermatan dan kehati-hatian yang ekstra dalam pengerjaan.
- c. Sulit untuk di duplikasi.



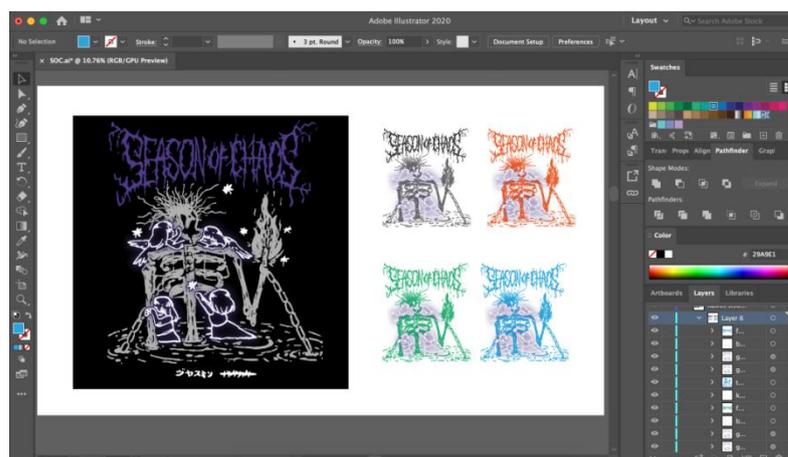
Gambar 2 Karya Mural penulis di Jl.Lowanu Yogyakarta, Januari 2021 (sumber:foto pribadi)

Kelebihan ilustrasi digital:

- a. Waktu pengerjaan lebih cepat.
- b. Mudah diperbaiki jika terdapat kesalahan.
- c. Mudah diduplikasi.

Kekurangan ilustrasi digital:

- a. Mengurangi sentuhan kemanusiawiannya
- b. Perlu mempelajari secara khusus software yang digunakan.
- c. Ketergantungan terhadap teknologi.



Gambar 2.1 Digitalisasi karya mural penulis, Januari 2021 (sumber:foto pribadi)

Dengan segala kelebihan dan kekurangan teknik mural dan digital, penulis membuat ilustrasi dengan gabungan teknik mural dan digital agar supaya 2 media tersebut dapat saling melengkapi kekurangan. Serta menciptakan ilustrasi yang memiliki kelebihan dari teknik mural dan digital.

Penulis memilih tokoh abimanyu berdasarkan pengalaman pribadi pada saat kelas 3 SD. Penulis menonton pagelaran wayang kulit di Sasana Hinggil Dwi Abad, pada saat itu pertunjukan berkisah tentang gugurnya Abimnayu. Memori tentang tokoh abimanyu dengan gagahnya tetap bertahan menerjang pasukan kurawa tertancap oleh ribuan panah dari kurawa masih tertanam di ingatan penulis. Seiring berjalanya waktu penulis mencari lebih dalam tentang tokoh abimanyu dan ternyata penyebab kematian Abimanyu adalah karma dari mengkhianati istrinya.

Dengan segala sifat baik dan buruk yang Abimanyu miliki. Penulis ingin mengenalkan tokoh Abimanyu melalui karya mural ditempat umum dan karya tersebut menjadi merchandise yang berupa kaos dan bandana.

B. Data Objek

1. Profil Objek Perancangan



Gambar 2.2 Wayang kulit Abimanyu gugur
(sumber:google image)

Abimanyu gugur dalam perang Bharatayuddha setelah sebelumnya seluruh saudaranya mendahului gugur, pada saat itu kesatria dari Pihak Pandawa yang berada dimedan laga dan menguasai strategi perang hanya tiga orang yakni Bima,

Arjuna dan Abimanyu. Gatotkaca menyingkir karena Karna merentangkan senjata Kuntawijayandanu. Bima dan Arjuna dipancing oleh kesatria dari pihak Korawa untuk keluar dari medan pertempuran, maka tinggalah Abimanyu.

Ketika tahu semua saudaranya gugur Abimanyu menjadi lupa untuk mengatur formasi perang, dia maju sendiri ketengah barisan Korawa dan terperangkap dalam formasi mematikan yang disiapkan pasukan Korawa. Tak menyiakan kesempatan untuk bersiap-siap, Korawa menghujani senjata ke tubuh Abimanyu sampai Abimanyu terjerembab dan jatuh dari kudanya (dalam pewayangan digambarkan lukanya arang kranjang = banyak sekali). Abimanyu terlihat seperti landak karena berbagai senjata di tubuhnya. Konon tragedi itu merupakan risiko pengucapan sumpah ketika melamar Dewi Utari, bahwa dia masih belum punya istri dan apabila telah beristri maka dia siap mati tertusuk berbagai senjata ketika perang Bharatayuddha. Abimanyu berbohong karena ketika itu sudah beristrikan Dewi Siti Sundari.

Dengan senjata yang menancap diseluruh tubuhnya sehingga dia tidak bisa jalan lagi tidak membuat Abimanyu menyerah dia bahkan berhasil membunuh putera mahkota Hastinapura (Laksmanakumara putera Duryodana) dengan melemparkan keris Pulanggeni setelah menembus tubuh empat prajurit lainnya. Pada saat itu pihak Korawa tahu bahwa untuk membunuh Abimanyu, mereka harus memutus langsung yang ada didadanya, kemudian Abimanyu pun gugur oleh gada Kyai Glinggang atau Galih Asem milik Jayadrata, ksatria Banakeling.

2. Profil Singkat Target Audience

Target Audiens dalam perancangan ini ditujukan untuk masyarakat khususnya pecinta wayang kulit semua umur, dan pecinta grafis.

Pembuatan Merchandise yang berupa desain ilustrasi pada media kaos dan bandana bertujuan untuk mengenalkan tokoh Abimanyu agar lebih dikenal oleh masyarakat luas. .

C. Analisis SWOT

1. Strength/kekuatan

Visual tokoh abimanyu gugur yang ikonik dan Penggabungan pembuatan Ilustrasi dengan teknik mural dan teknik digital.

2. Weakness/kelemahan

Proses pembuatan ilustrasi memakan banyak waktu terutama pada saat menggunakan teknik mural.

3. Threats/ancaman

Hasil karya mural di tembok tergantikan oleh karya mural oranglain dikarenakan karya tercpita di ruang publik.

4. Opportunity/peluang

Melestarikan budaya wayang kulit dan Tokoh Abimanyu dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas.

Kesimpulan

Berdasarkan dari analisa SWOT objek perancangan “Abimanyu Gugur” memiliki peluang lebih dikenal masyarakat dengan karya mural di ruang publik dan juga merchandise berupa kaos dan bandana.