

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sastra merupakan ungkapan seseorang berupa karya tulisan atau lisan berdasarkan pemikiran, pendapat, pengalaman, hingga perasaan dalam bentuk yang imajinatif. Menurut Lukens (1999:10), sastra menawarkan dua hal utama, yaitu kesenangan dan pemahaman. Sastra menampilkan cerita yang menarik, mengajak pembaca untuk masuk ke suatu alur kehidupan, menarik hati para pembaca sehingga menimbulkan keingintahuan dan terikat ke dalam cerita sehingga mempermainkan emosi membaca yang kemudian larut ke dalam arus cerita. Dapat dikatakan bahwa unsur ekstrinsik sebagai unsur-unsur yang mempengaruhi bangun cerita sebuah karya sastra namun tidak ikut menjadi bagian didalamnya. Unsur-unsur ekstrinsik tersebut adalah kebudayaan, sosial, psikologis, ekonomi, politik, agama dan lain-lain yang mempengaruhi pengarang dalam karya yang ditulisnya.

Sastra dekat dengan cerita tentang kehidupan, dan sekaligus memberikan pemahaman yang lebih baik untuk kehidupan tersebut. Pemahaman yang biasanya datang dari pengalaman dan eksplorasi terhadap berbagai bentuk, pencarian dan penemuan berbagai macam karakter manusia, dan berbagai informasi yang dapat memperkaya pengetahuan dan pemahaman pembaca. Informasi merupakan sekumpulan pesan yang berupa ucapan atau ekspresi yang didapatkan dari pembelajaran atau pengalaman yang tidak hanya membahas kehidupan manusia

saja, namun juga binatang dan tumbuhan, kultur dan kebiasaan dari bangsa lain, karakter manusia, bermacam cerita dari tempat lain, dan segala yang ada di dunia ini. Era *society* 5.0 seperti saat ini memberi kemudahan untuk mendapatkan informasi, tak hanya untuk manusia dewasa tetapi juga anak-anak. Menurut Saxby (1991:4) sastra pada hakikatnya adalah citra kehidupan (*image of life*) yang dipahami sebagai penggambaran secara detail mengenai model kehidupan nyata yang diharapkan dapat secara mudah tersampaikan sewaktu dibaca. Dalam arti lain, sastra merupakan gambaran kehidupan yang bersifat universal tetapi dalam bentuk yang relatif singkat. Bahwa tergambar peristiwa kehidupan lewat karakter tokoh dalam menjalani kehidupan yang dikisahkan melalui alur cerita, melalui pengurutan, penilaian, dan penghayatan dari berbagai pengalaman yang dialami dan dirasakan oleh penulis. Namun apabila menilai sastra anak hanya berpegang pada karakteristik di atas maka akan sulit untuk membedakan dengan sastra dewasa (*adult literature*). Hal yang kemudian dapat dengan mudah digunakan untuk membedakan antara sastra dewasa dan sastra anak yaitu jika citraan atau metafora kehidupan yang dikisahkan berada dalam lingkup anak-anak, baik yang melibatkan aspek emosi, pikiran, perasaan, hingga pengalaman moral yang diekspresikan menggunakan kebahasaan yang mudah dijangkau anak sesuai dengan tingkat perkembangan jiwanya, buku atau teks tersebut dapat diklasifikasikan sebagai sastra anak.

Sastra anak dapat berkisah tentang apa saja yang bahkan untuk ukuran orang dewasa tampak tidak realistis. Misalnya tentang kisah binatang maupun

tumbuhan yang dapat berbicara, bertingkah laku layaknya manusia, dan celotehan yang terdengar tidak masuk akal tetapi memiliki arti yang berarti apabila ditelaah. Cerita semacam itu secara wajar dapat diterima oleh imajinasi dan emosi anak. Namun yang perlu digarisbawahi ialah, isi cerita anak tidak harus berisi tentang hal-hal yang menyenangkan dan baik-baik saja, seperti kisah anak yang gemar menolong, suka membantu Ibu, dan lain-lain. Cerita anak pun dekat dengan perasaan tidak nyaman yang apabila dibaca oleh orang dewasa pun menimbulkan reaksi yang sama, bukan berarti cerita tersebut tidak memiliki moral, namun hal tersebut menunjukkan bahwa cerita anak dapat berkisah tentang apa saja yang menyangkut masalah kehidupan sehingga mampu memberikan informasi dan pemahaman yang lebih baik tentang kehidupan itu sendiri. Terlebih, cerita anak tidak selalu berakhir menyenangkan, tetapi dapat juga sebaliknya.

Buku anak yang baik adalah buku yang berangkat dari kacamata anak, yang menempatkan sudut pandang anak sebagai pusat penceritaan. Anak berhak untuk memperoleh cerita yang mengandung berbagai informasi tentang pengalaman kehidupan untuk mengembangkan daya fantasinya. Sebagaimana halnya dalam sastra dewasa, sastra anak pun terbagi menjadi beberapa genre. Genre merupakan suatu tipe kesastraan yang memiliki karakteristik dalam ceritanya (Lukens: 13). Atau, menurut Mitchell (2003:5-6), pengertian genre merujuk pada pengelompokan karya sastra berdasarkan *style*, bentuk, atau isi, dalam arti lain bahwa sebuah genre dalam sastra

memiliki elemen yang menunjukkan perbedaan sehingga terciptanya karakteristik.

Dalam genre yang dikenal dengan sebutan “fiksi” memiliki elemen struktural seperti alur cerita, penokohan, latar, sudut pandang, dan lain-lain yang merupakan karangan penulis, atau dengan kata lain bukan cerita asli, walaupun banyak cerita fiksi yang terinspirasi dari kisah seseorang, namun tetap saja seluruh nama tokoh, alur, tempat berasal dari kreativitas penulis. Sedangkan dalam genre puisi terdapat elemen struktural penting seperti rima, irama, diksi, imaji, dan lain-lain, yang pada prinsipnya elemen-elemen tersebut yang menunjukkan perbedaan dan eksistensi masing-masing genre. Salah satu produk dari karya seseorang pengarang adalah novel. Novel merupakan cerita menarik yang mempunyai alur yang koheren dan tetap mempunyai suatu tujuan estetik. Dengan adanya unsur-unsur yang membangun estetika, baik unsur bahasa, makna, hingga desain cover novel itu sendiri, dunia fiksi banyak memuat berbagai kemungkinan dan disukai banyak orang dari berbagai kalangan usia, tak terkecuali anak-anak.

Seperti yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu novel berjudul “Totto-chan: Gadis Cilik di Jendela” karya Tetsuko Kuroyanagi. Totto-chan adalah novel biografi yang mengisahkan tentang seorang anak perempuan bernama Totto-chan yang dikeluarkan dari sekolahnya karena dianggap nakal. Namun, ibu Totto merupakan orang yang peduli terhadap pendidikan anaknya, bukan hanya dalam bidang akademik tetapi juga sosial. Ibu Totto meyakini bahwa anaknya tidaklah nakal, hanya saja “bertingkah anak-anak”,

sehingga Totto dipindahkan ke Sekolah Dasar Tomoe yang dianggap lebih baik sistem pendidikannya, yang kemudian mengubah pandangan hidup kedepannya. Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa keluarga merupakan sebaik-baiknya untuk melakukan pendidikan individu dan sosial, untuk melangsungkan pendidikan kecerdasan budi pekerti, dan sebagai bekal hidup kemasyarakatan (Amaliyah, 2021: 1767). Hal tersebut selaras dengan visi yang dimiliki ibu Totto, karena sejatinya pendidikan berlangsung atas dasar hak asasi manusia, kebebasan berfikir, hati nurani, kebebasan akademik, dan hak mendapatkan pendidikan sesuai dengan kemampuan seseorang. Tujuannya adalah untuk mengembangkan kepribadian secara utuh, menyadari nilai-nilai individu, dan menanamkan jiwa yang bebas. Pendidikan Jepang menerapkan nilai-nilai holistik, sehingga bukan hanya keterampilan kognitif yang dibutuhkan di sekolah, melainkan juga keterampilan nonkognitif seperti pembelajaran sosial dan emosional (Tsuneyoshi, 2019: 3-5). Nilai-nilai ini pun dapat ditemukan dalam Novel Biografi “Totto-chan: Gadis Cilik di Jendela”.

Buku ini ditulis oleh Tetsuko Kuroyanagi berdasarkan pengalamannya belajar di Sekolah Dasar Tomoe, dengan “Totto-chan” adalah nama kecil Tetsuko. Buku ini pertama kali diterbitkan pada tahun 1981 dan telah diterjemahkan ke berbagai bahasa. Melalui pandangan seorang anak kecil bernama Totto, pembaca disuguhkan kisah yang mengandung nilai-nilai moral seperti rasa toleransi terhadap sesama manusia, memiliki kebebasan dalam memilih, serta saling menghormati dan menghargai satu sama lain.

Desain karakter merupakan topik yang menarik untuk diulas sebagai bagian dari desain komunikasi visual. Karakter yang mudah melekat atau mudah diingat bagi para pembaca ialah yang memiliki ciri tersendiri, sehingga seorang pencipta karakter harus memahami prinsip-prinsip desain karakter untuk mendesain suatu karakter cerita bergambar untuk anak-anak. Penerapan bahasa visual yang tepat dengan menggunakan unsur-unsur visual perlu diperhatikan dalam desain karakter agar penyampaian nilai yang terkandung dapat menjadi wadah untuk berkomunikasi namun tetap memiliki nilai estetika yang baik.

Estetika adalah cabang ilmu yang mendalami tentang nilai, terutama perihal keindahan. Estetika kerap dijadikan alasan sebagai cara mengalami atau menghadapi sebuah karya seni. “Estetis” merupakan istilah lain dari proses estetis. Istilah ini berkolerasi dengan istilah “semiosis” dalam terminologi semiotika atau studi tentang tanda. Semiosis merupakan proses penandaan atau proses penerimaan suatu tanda oleh objek interpreter. Adapun definisi estetika yang menyinggung bidang kajian filsafat dan selainnya ada di *Webster’s New World Encyclopedia*. Dalam ensiklopedi yang diterbitkan tahun 1992 itu dinyatakan “estetika meliputi pembahasan secara umum maupun teoritis tentang seni dan hubungannya dengan pengalaman, dibahas dalam kajian filsafat seni, kritik seni, psikologi seni, dan sosiologi seni”. Pada perkembangannya, estetika lebih memperhatikan karya seni ketimbang alam. Hal ini menunjukkan hubungan erat antara estetika dengan seni. The Liang Gie (1997:18) keindahan dalam arti estetis murni menyangkut

pengalaman estetis dari seorang dalam hubungannya dengan segala sesuatu yang dicerapnya. Pencerapan itu bisa dilihat secara visual menurut penglihatan, secara audial menurut pendengaran, dan secara intelektual menurut kecerdasan, yaitu misalnya dalam menikmati sajak yang indah. Pencerapan ini tidak semata-mata terjadi dengan melihat (membaca) kata-kata indah dan mendengar irama yang laras dari sajak itu, melainkan dengan memahami kecerdasan makna yang terkandung didalamnya. Sedangkan keindahan dalam arti terbatas lebih disempitkan ruang lingkupnya sehingga hanya menyangkut benda-benda yang dicerap dengan penglihatan, yakni berupa keindahan dari bentuk dan warna.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk mengkaji estetika suatu desain karakter yaitu karakter utama dari buku sastra novel anak yang bernama Totto dengan pendekatan teori estetika menurut The Liang Gie. Kajian ini akan membahas unsur-unsur visual dan nilai-nilai visual dari desain karakter dalam novel anak sehingga membentuk karakter.

B. RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa rumusan masalah, diantaranya:

1. Bagaimana Unsur-unsur visual desain karakter Totto pada buku sastra anak Totto-Chan: Gadis Cilik di Jendela?
2. Bagaimana Nilai-nilai visual pembentuk desain karakter Totto-Chan pada buku sastra anak Totto-Chan: Gadis Cilik di Jendela?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka adapun tujuan yang ingin dipenuhi dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan unsur-unsur visual desain Karakter Totto pada buku sastra anak Totto-chan: Gadis Cilik di Jendela.
2. Untuk menjelaskan nilai-nilai visual pembentuk desain Karakter Totto pada buku sastra anak Totto-chan: Gadis Cilik di Jendela berdasarkan pendekatan The Liang Gie.

D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat antara lain:

1. Bagi penulis

Penulis dapat memperluas pengetahuan dan memperdalam tentang unsur-unsur pembentuk nilai keindahan suatu karya seni.

2. Bagi lembaga

Dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lain dalam mempelajari kajian tentang ilmu estetika.

3. Bagi masyarakat

Memberikan pengetahuan dalam menilai desain suatu karakter dalam sebuah ilustrasi pada buku cerita anak.

E. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Irene Hasian dengan judul “Analisis Desain Sampul Novel Karangan Ayu Utami Ditinjau dari Perpektif Desain Komunikasi Visual”, yang diterbitkan oleh Jurnal Magenta, STMK Trisakti – Vol. 1, No. 02, tahun 2017. Penelitian ini mengkaji tentang visualisasi desain sampul yang terkandung dalam novel karya Ayu Utami. Manfaat bagi penulis dari jurnal ini adalah memberikan pemahaman tentang analisis ilustrasi cover buku yang dilukis sendiri oleh Ayu Utami, dan elemen-elemen didalamnya yang mengandung makna hubungan asosiatif. Perbedaannya yaitu objek yang diteliti oleh penulis lebih dekat pada sastra anak, sedangkan dalam jurnal tersebut tertuju pada novel yang bercerita tentang sejarah, kebudayaan, dan mitos.

Jurnal Estetika Seni oleh Agung Kurniawan dan Riyan Hidayatullah (2016, Vol. 1). Jurnal ini membahas tentang estetika seni mulai dari sejarah estetika suatu seni, lingkup, pertumbuhan estetika, hingga persebaran estetika di nusantara. Jurnal ini memberikan manfaat kepada penulis terkait pemahaman estetika tetapi tanpa studi kasus didalamnya.

Jurnal berjudul “Estetika Monroe Bardsley, Sebuah Pendekatan Analisis Interpretasi Terhadap Lukisan Yunis Muler” yang ditulis oleh Mukhsin Patriansah dan Didiek Prasetya, Vol. XV, No. 2, tahun 2021 (<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi>). Jurnal ini membahas mengenai konsep estetika dalam seni, yang bermanfaat menambah

pemahaman penulis tentang nilai estetika yang dilihat dari faktor budaya (*culture*), selera, dan historis. Perbedaan penelitian ini dengan milik penulis ada pada objek yang diteliti, dalam jurnal meneliti mengenai karya seni lukisan kaligrafi Yunis Muler yang merupakan representasi terhadap suatu persoalan yang tengah terjadi.

Skripsi berjudul “Analisis Visual Ilustrasi Cover Novel *Harry Potter and the Deathly Hallows*” yang ditulis oleh Khalis Atmaja Supono. Penelitian ini menganalisis tentang unsur-unsur visual yang terkandung pada ilustrasi cover novel *Harry Potter and The Deathly Hallows* dan mendeskripsikan setiap unsur yang terkandung seperti bentuk, warna, dan tipografi. Manfaat dari penelitian ini adalah menambah literasi tentang analisis unsur visual cover novel, dengan objek yang berbeda.

F. LANDASAN TEORI

1. Estetika

a. Asal-Usul Estetika

Estetika merupakan bagian dari seni, seni berhubungan dengan keindahan, maka estetika merupakan sebuah pengukuran keindahan akan sebuah seni (Kurniawan & Hidayatullah, 2021: 1-4). Istilah estetika sebagai ”ilmu tentang seni dan keindahan” pertama kali diperkenalkan oleh Alexander Gottlieb Baumgarten, seorang filsuf Jerman yang hidup pada tahun 1714-1762. Walaupun pembahasan estetika sebagai ilmu baru dimulai pada abad ke XVII namun

pemikiran tentang keindahan dan seni sudah ada sejak zaman Yunani Kuno, yang disebut dengan istilah "beauty" yang diterjemahkan dengan istilah "Filsafat Keindahan". Keindahan, menurut luasnya lingkupannya dapat dibedakan menjadi 3 macam, yaitu :

- 1) Keindahan dalam arti yang terluas, meliputi keindahan alam, keindahan seni, keindahan moral, keindahan intelektual dan keindahan mutlak (absolut)
- 2) Keindahan dalam arti estetis murni : menyangkut pengalaman estetis dari seseorang dalam hubungannya dengan segala sesuatu yang dicerapnya.
- 3) Keindahan dalam arti terbatas hanya menyangkut benda-benda yang dicerap dengan penglihatan, yakni berupa keindahan bentuk dan warna (The Liang Gie, 1996:17-18). Dalam kenyataannya, pencerapan indra penglihatan hanya bersifat terbatas yang menyangkut cahaya, warna dan bentuk. Keindahan dalam arti pengertian inderawi sebenarnya lebih luas daripada yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan, sebab beberapa karya seni dapat pula dicerap oleh indera pendengaran, misalnya seni suara.

b. Estetika Menurut Beberapa Ahli

- 1) Socrates (468-399 SM)

Socrates dikenal sebagai seorang perintis yang mencetuskan batu pertama bagi fundamen estetika, bahkan sebelum ilmu itu diberi nama (LPPMP UNS, 2021). Socrates

adalah anak dari seorang pemahat yang bernama Sophromiscos dan ibunya bernama Phainarete adalah seorang bidan. Atas latar belakangnya itulah Socrates mencetuskan pikiran dalam mencari hakekat keindahan yang diberi nama “*maeutika tehnic*” atau “seni kebidanan” yang berusaha menolong untuk melahirkan kebenaran. Dalam dialognya Socrates membuka persoalan dengan mempertanyakan apa saja yang dikelompokkan dalam sesuatu yang disebut indah dan sesuatu yang disebut buruk. Menurut Socrates, keindahan yang sejati ada di dalam jiwa atau roh, sedangkan raga hanya pembungkus keindahan. Keindahan bukan merupakan sifat tertentu dari suatu benda, tetapi suatu yang ada dibalik bendanya itu yang bersifat kejiwaan.

2) Plato (427-347 SM)

Menurut Plato, keindahan merupakan tingkatan yang dicapai melalui fase-fase tertentu. Fase pertama, kesenangan pada bentuk keindahan keragaan (indrawi) tidak dapat memberikan kepuasan pada jiwa kita. Setelah manusia sadar bahwa keindahan dalam benda/tubuh hanyalah pembungkus yang bersifat lahiriah, maka manusia akan meningkatkan perhatiannya pada tingkah laku atau norma-norma kesusilaan. Fase kedua, kecintaan terhadap norma berkembang secara absolut yang berupa ajaran tentang kesusilaan atau kaidah

bertingkah laku. Dalam fase ketiga, manusia akan mengetahui pemisah antara moral dan pengetahuan, dan berusaha mencari keindahan dalam berbagai pengetahuan. Fase keempat yaitu keindahan mutlak/*absolut*. Disinilah orang berhasil melihat keindahan mutlak yang maha tinggi. Bahwa segala sesuatu yang tercipta akan kembali ke tempat semula.

3) Aristoteles (384-322 SM)

Keindahan dianggap sebagai suatu kekuatan yang memiliki berbagai unsur yang membuat sesuatu hal yang indah. Dalam bukunya *Poetics*, Aristoteles mengatakan "untuk menjadi indah, suatu makhluk hidup dan setiap kebulatan yang terdiri atas bagian-bagian harus tidak hanya menyajikan suatu ketertiban tertentu dalam pengaturannya dari bagian-bagian, melainkan juga merupakan suatu besaran tertentu yang pasti. Menurut Aristoteles unsur-unsur keindahan dalam alam maupun pada karya manusia adalah suatu ketertiban dan suatu besaran/ukuran tertentu (The Liang Gie, 1996:41).

4) Georg Wilhelm Friedrich Hegel (1770-1831)

Hegel adalah salah satu pemikir paling terkenal dari Jerman. Menurut Hegel, seluruh bidang keindahan merupakan suatu moment (unsur dialektis) dalam perkembangan roh (*Geist, spirit*) menuju kesempurnaan. Hal itu dapat ditemukan dalam pengalaman manusia. Kebenaran dan keindahan

menurut Hegel adalah satu dan dari hal yang sama. Bedanya hanya terletak pada kebenaran adalah idea itu sendiri dan adanya ada dan pada idea itu sendiri dan dapat difikirkan. Manifestasinya keluar, tidak hanya kebenaran saja, tetapi juga keindahan.

5) Edward Bullough

Bullough menerapkan psikologi introspeksi dan teori sikap dengan melakukan penyelidikan terhadap apa yang dinamakan kesadaran estetis (*aesthetic consciousness*) (The Liang Gie, 1976). Psikoanalisa dengan teori-teorinya memberikan penjelasan bahwa karya seni sebagai mana halnya dengan impian dan mitologi merupakan perwujudan dari keinginan manusia yang paling dalam. Keinginan ini memperoleh kepuasan lebih besar dalam bentuk seni dari pada dalam realitas kehidupan biasa. Penggunaan hasil-hasil dari ilmu jiwa anak (*child psychology*) dianggap dapat memberikan keteranganketerangan yang memadai mengenai pertumbuhan dorongan batin dalam mencipta seni.

6) Monroe Curtis Beardsley

Monroe Beardsley lahir dan tumbuh besar di Brifgeport, Connecticut dan belajar di Akademi Yale (B.A. 1936, Ph.D. 1939). Karyanya dalam estetika yang terbaik dikenal untuk lebih mendukung atas teori instrumentalis seni

dan konsep pengalaman estetis. Terdapat tiga ciri yang menjadi sifat-sifat keindahan dari benda-benda estetis pada umumnya, yaitu:

- a) Kesatuan (*Unity*), berarti bahwa benda estetis tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.
- b) Kerumitan (*Complexity*), yaitu benda estetis atau karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.
- c) Kesungguhan (*Intensity*), yaitu bahwa suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Tidak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar), asalkan merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh (Narayanasandhy, 2017: 64-65).

7) De Witt H. Parker

Menurut De Witt H. Parker, kesatuan dalam kesenian dianggap sama dengan keindahan. Kesatuan atau harmoni merupakan prinsip dasar dan cerminan bentuk estetis. Kajian tentang bentuk estetis dibagi menjadi enam asas (Dharsono Sony, 2007:81):

- a) Asas Kesatuan/Utuh

Asas Kesatuan berarti bahwa setiap unsur dalam suatu karya seni sebaiknya tidak memuat unsur-unsur yang tidak perlu bagi karya tersebut. Hal yang mempengaruhi nilai dari suatu karya tergantung dalam hubungan timbal balik dari unsur-unsurnya, yaitu tiap unsur memerlukan, menanggapi, dan membentuk setiap unsur lainnya.

b) Asas Tema

Terdapat ide induk atau peranan yang unggul berupa bentuk, warna, pola, irama, tokoh, atau makna, yang menjadi titik pemusatan dari nilai keseluruhan karya tersebut.

c) Asas Variasi Menurut Tema

Tema atau suatu karya seni harus diperbaiki dan disempurnakan terus menerus, sehingga tidak menimbulkan kebosanan.

d) Asas Keseimbangan

Keseimbangan adalah kesamaan dari unsur-unsur yang berlawanan atau bertentangan. Namun, unsur-unsur yang bertentangan tersebut memiliki kaitannya satu sama lain dalam karya seni, sehingga memiliki kesamaan dalam nilai. Dengan kesamaan dari nilai-nilai yang saling bertentangan lahirlah keseimbangan secara estetis.

e) Asas Perkembangan

Asas perkembangan merupakan proses yang bagian awalnya menentukan bagian selanjutnya yang kemudian menciptakan suatu makna yang menyeluruh. Misalnya dalam sebuah cerita terdapat hubungan sebab dan akibat atau rantai yang memerlukan ciri pokoknya berupa pertumbuhan dari makna keseluruhan.

f) Asas Hirarki

Asas hirarki merupakan penyusunan khusus dari unsur-unsur dalam asas tersebut. Dalam karya seni yang rumit biasanya terdapat satu unsur yang memegang kedudukan penting, yang mendukung tema bersangkutan dan mempunyai kepentingan yang jauh lebih besar daripada unsur lainnya.

8) The Liang Gie

The Liang Gie merupakan lulusan dari Fakultas Sosial dan Politik, Universitas Gadjah Mada. Ia menyatakan, estetika meliputi pembahasan secara umum maupun teoritis tentang seni dan hubungannya dengan pengalaman, dibahas dalam kajian filsafat seni, kritik seni, psikologi seni, dan sosiologi seni. Menurut The Liang Gie dalam bukunya *Dari Administrasi ke Filsafat*, nilai-nilai estetika dapat diklasifikasikan menjadi:

a) Nilai Instrumental, yaitu nilai yang berfungsi sebagai suasana atau alat untuk mencapai sesuatu hal lain, termasuk

sesuatu nilai apapun yang lain. Ragam nilai ini pada umumnya terdapat pada benda.

- b) Nilai Inheren, yaitu nilai yang umumnya hanya melekat pada benda yang mampu secara langsung dan sekaligus menimbulkan sesuatu pengalaman yang berharga atau baik, seperti kepuasan.
- c) Nilai Kontributif, yaitu nilai dari sesuatu hal atau pengalaman sebagai bagian dari keseluruhan menyumbang pada keberhargaan dari keseluruhan itu.
- d) Nilai Intrinsik, yaitu nilai dari suatu pengalaman yang bersifat baik atau patut dimiliki sebagai tujuan tersendiri dan untuk pengalaman itu sendiri (The Liang gie, 1978:170).

2. Estetika Jepang

Konsep estetika Jepang merupakan perpaduan antara tradisi, kepercayaan dan alam. Ketiga hal ini hidup, tumbuh dan berkembang sejak zaman dahulu sampai sekarang. Acuan estetika Jepang adalah alam, sehingga mereka meyakini bahwa fenomena-fenomena alam sehari-hari seperti matahari, bulan, gunung, air terjun, serta pepohonan diyakini mempunyai roh atau “kami”. Agama/kepercayaan di Jepang adalah Shinto dan Buddha yang mengajarkan manusia dekat dengan alam. Hal ini dibuktikan dengan kecintaan yang dalam pada alam dan pemahaman akan perubahan musim yang selalu berganti. Kebudayaan

menikmati alam tersebut dikenal dengan nama “furyu”. Mereka yang tidak mempunyai naluri *furyu* digolongkan sebagai orang yang sangat tidak berbudaya. Naluri ini tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga mengandung makna religius.

Kepercayaan Buddha berkembang di Jepang dengan ciri yang khusus, dikenal dengan kepercayaan Zen Buddha. Zen Buddha ini menghasilkan suatu adat istiadat (tradisi) Jepang yang khusus yaitu "upacara minum teh" dan dianggap sakral, sejajar dengan upacara keagamaan. Pengaruh Buddhisme yang lain adalah ketidaksimetrisan yang menjadi unsur yang memberi guratan dalam estetika Jepang. Seniman Jepang secara naluri tidak menyukai simetris yang itu-itu saja dan sedapat mungkin menghindari keteraturan. Simetri dipandang menimbulkan kejenuhan dan kekakuan. Oleh karena itu seniman Jepang menembusnya dengan gaya konvensional yang dapat menerobos kekakuan dengan sentuhan warna yang lembut dan halus. Berdasarkan Sintese ini berkembanglah estetika Jepang yang sampai dengan masa industrialisasi modern masih sangat menonjolkan ciri khasnya, yaitu:

a. Kesederhanaan (Pengaruh Buddha)

Perwujudan agar sepolos mungkin, tidak banyak perhiasan.

Kepribadian Jepang mencari kesungguhan dan kebenaran dengan kehidupan dalam kesederhanaan.

Disiplin **yang keras pada dirinya sendiri** (Pengaruh Shinto). Disiplin yang sangat menonjol dalam kehidupan sehari-hari, menyerap dalam perwujudan kesenian, hingga merupakan unsur estetik yang khas Jepang yaitu disiplin dalam goresan dan disiplin dalam kesederhanaan.

b. Logika

Semua perwujudan seni harus memenuhi syarat penggunaan yang praktis. Sebagai akibat dari unsur logika ini, Jepang menjadi unggul dalam *industrial design* modern dalam masa kini. Mereka berhasil mewujudkan seni, juga dalam bentuk-bentuk mesin, mobil, kereta api, pesawat terbang, televisi, telepon, radio, dan komputer.

c. Hemat Ruang

Keterbatasan ruang dalam kehidupan sehari-hari memaksa mereka menggunakan sedikit mungkin ruang. Kebiasaan ini menjadi unsur kebudayaan tersendiri yang meresap kedalam konsep estetika mereka (Djelantik, 1999: 199-200).

3. Karakter

a. Pengertian Karakter

Karakter adalah istilah yang memiliki dua arti yang berbeda yaitu tokoh dan perwatakan. Tokoh merujuk kepada seseorang individu, sehingga tokoh adalah penggambaran wujud seseorang yang dihadirkan dalam cerita. Sedangkan perwatakan

merupakan sifat, kepribadian dan tingkah laku yang ditunjukkan oleh seorang tokoh. Istilah karakter memiliki dua arti yang berbeda, yaitu tokoh sebagai individu yang dihadirkan atau diwujudkan dalam cerita dan sebagai sikap (watak) tokoh tersebut seperti emosi dan keinginan (Rizki Pratama, 2019: 9-10). Secara visual karakter desain sering disebut dengan istilah “kartun”. Biasanya hadir dengan visual yang sederhana. Bentuk terdiri dari garis-garis *outline*, penggunaan warna-warna *solid* dan aplikasi bentuk yang cenderung berlebihan *exaggeration* yang ditujukan untuk mengkomunikasikan konsep karakter yang dimiliki. Hal ini tidak terikat bahkan *relative* tergantung gaya apa yang dianut oleh perancang.

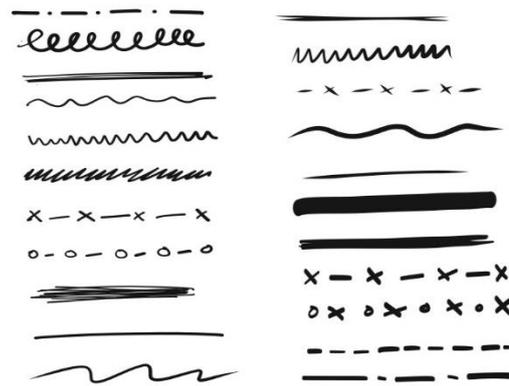
b. Unsur-Unsur Desain

Terdapat beberapa unsur desain grafis yang perlu dipahami antara lain (Anggraini & Nathalia, 2019):

1) Garis (*Line*)

Unsur-unsur desain grafis yang pertama adalah garis, yang merupakan unsur dasar yang menghubungkan satu titik ke titik lainnya. Bentuk yang dihasilkan dapat berupa garis lurus, garis lengkung, garis putus-putus, zig-zag, meliuk-liuk, bahkan goresan alat tulis pun dapat disebut dengan garis. Garis lurus horisontal mempunyai ciri khas yang formal namun tetap profesional. Garis lurus vertikal mempunyai ciri khas stabil,

elegan, serta menggambarkan keseimbangan, Garis digunakan untuk memperjelas dan memudahkan pembaca dalam menangkap pesan.

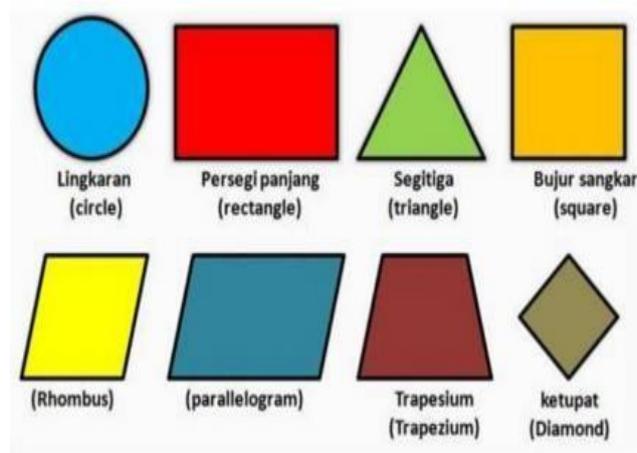


Gambar 1.1 Macam-macam garis
Sumber: *Kreasipresentasi*, 2019

2) Bentuk (*Shape*)

Segala sesuatu yang mempunyai lebar, tinggi, dan diameter dapat disebut dengan bentuk. Secara umum, bentuk yang banyak diketahui antara lain kotak, lingkaran, segitiga, lonjong, dan lain-lain. Sedangkan bentuk yang dibagi dalam kategori sifat antara lain: A) Bentuk geometrik, yakni bentuk yang segala sesuatunya dapat diukur, misalnya kubus berasal dari kotak, kerucut berasal dari segitiga dan lingkaran. B) Bentuk natural, yakni bentuk yang dapat berubah dan bertumbuh ukurannya seperti bunga, daun, pohon, buah, dan masih banyak lagi. C) Bentuk Abstrak, yakni bentuk yang

terkesan tidak jelas dan tidak terdefinisi bentuk apa yang dihasilkan.

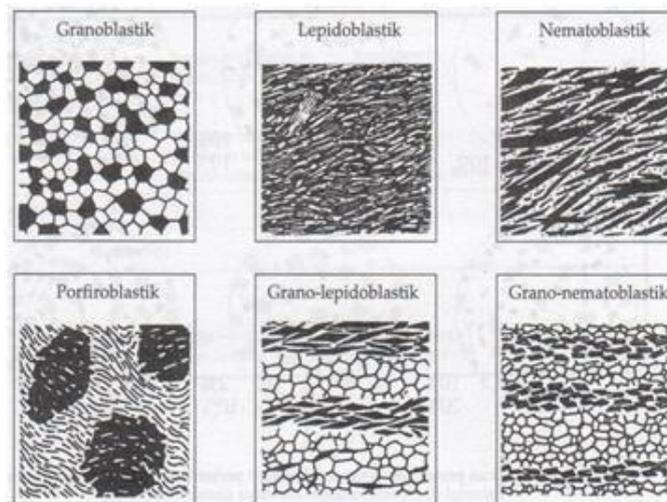


Gambar 1.2 Macam-macam bentuk
Sumber: Zakky, 2021 (Zonareferensi.com)

3) Tekstur (*Texture*)

Tekstur merupakan tampilan permukaan atau corak suatu benda yang dapat dilihat atau diraba. Penggunaan tekstur ini dipercaya dapat menambah pengalaman dan nilai yang lebih dari estetika. Tidak semua tekstur bersifat nyata, namun ada juga yang bersifat semu. Maksud dari tekstur semu yakni tekstur yang ketika dilihat tidak sama dengan ketika diraba. Bisa saja ketika dilihat tampak kasar, namun ketika diraba terasa halus. Dalam sebuah desain komunikasi visual tekstur sering digunakan untuk mengatur keseimbangan dan kontras. Penggunaan tekstur dalam desain grafis juga biasanya sering

diaplikasikan pada latar desain atau sering disebut *background* desain.



Gambar 1.3 Jenis Tekstur
Sumber: Komunikasi Praktis, 2018

4) Warna (*Color*)

Warna dipercaya sebagai unsur-unsur desain grafis yang dapat menarik perhatian dan mempengaruhi emosi seseorang. Ia pun dapat menampilkan identitas dengan menggambarkan citra perusahaan. Setiap warna mempunyai ciri khas dan karakter tersendiri sehingga usahakan tidak salah dalam memilih warna. Perpaduan warna sebuah desain sebaiknya dipadukan pada warna yang bisa menyatu dengan warna latar atupun objek serta teks. Warna merupakan faktor penting dalam desain komunikasi visual, karena dapat memberikan dampak psikologis, sugesti, hingga menciptakan suasana bagi yang melihatnya. Albert H. Munsell

mengemukakan 5 warna yang memiliki kedudukan sama sebagai warna utama, yakni merah, kuning, hijau, biru, dan ungu. Selama ini hitam dan putih belum disebut dalam kajian terhadap warna. Dalam teori warna cahaya, hitam dan putih tidak digolongkan ke dalam warna (akromatik), karena hitam menunjukkan tidak adanya cahaya (gelap), sedangkan putih adalah terang (Award, Deddy, 2021: 10). Dalam teori warna pigmen hitam dan putih serta abu-abu sebagai hasil campurannya, disebut warna netral. Bagaimanapun juga hitam dan putih serta abu-abu sebagai akromatik ataupun warna netral memiliki kaitan dengan warna-warna. menjelaskan warna memiliki 3 dimensi yaitu *Hue, Value, Chroma*.

- a) *Hue*: Rona yakni jenis dan nama warna dasar yang terdiri dari merah, kuning, hijau, jingga, ungu, dan lain-lain.
- b) *Value*: Menunjuk pada nilai gelap terangnya warna dan akibat hubungan warna dengan hitam dan putih. Warna-warna yang menjadi terang dan memucat karena campuran putih, misalnya merah dadu, kuning gading yang disebut *tint*, kemudian warna-warna redup dan gelap dari campuran suatu warna hitam disebut *shade*, sedangkan campuran rona warna dengan abu-abu yang menjadi warna-warna kusam dan redup disebut *tone*.

c) *Chroma*: Intensitas warna yang menyatakan kekuatan, kelemahan, daya pancar dan kemurnian warna karena adanya pencampuran antar warna.

c. Pembuatan Desain Karakter

1) Menentukan Tema

Menentukan tema yang akan diambil, Apa yang ingin orang lihat, rasakan, dan pahami saat mereka melihat karakter yang diciptakan. Setelah itu, mulailah menyederhanakan tema, maka susunlah tema kamu menjadi satu kalimat deskriptif, contohnya kata-kata barat, retro, dan futuristik yang mewakili waktu yang berbeda.

2) Menentukan Jenis Karakter

Menentukan jenis karakter adalah hal yang menyenangkan, karena imajinasi creator menjadi pioner. Tidak semua karakter harus berupa manusia dan berasal dari planet bumi, tergantung alur cerita didalamnya. Seperti sosok robot pintar yang dapat membaca pikiran manusia, sekuntum bunga yang merasa kesepian dan lain-lain.

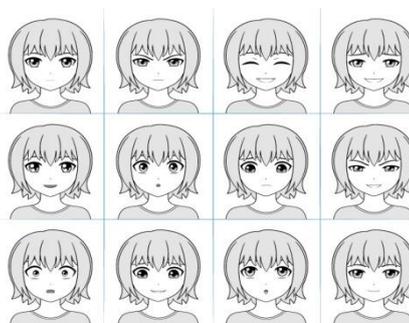


Gambar 1.4 Gambar karakter disney
Sumber: Yogie Fadila, 2015 (hipwee.com)

3) Menentukan Warna

Tiap warna memiliki arti, sehingga menentukan warna pada desain karakter dapat mempengaruhi suasana hati seseorang saat melihatnya. Biasanya penggunaan warna cerah menggambarkan kesenangan dan semangat, warna gelap menggambarkan misteri, merah menggambarkan keberanian, hijau menggambarkan sesuatu yang berhubungan dengan alam, putih menggambarkan kesucian.

4) Menciptakan Style dan Ekspresi Karakter



Gambar 1.5 Ekspresi Karakter
Sumber: Anidraw.net, 2021

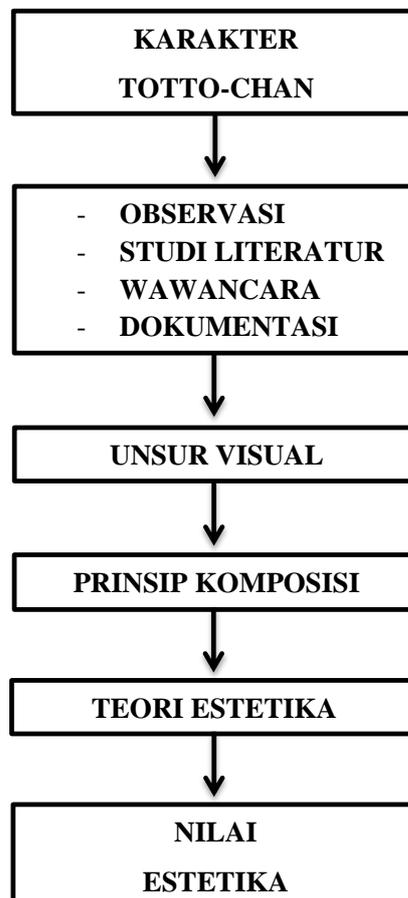
Baju dan aksesoris pendukung yang dikenakan karakter tentunya selaras dengan kepribadian yang telah dibuat. Begitupun dengan ekspresi, yang menjadi alat komunikasi utama dalam desain karakter. Cara paling mudah membuat ekspresi karakter yaitu dengan mengamati wajah sendiri melalui cermin atau ekspresi orang-orang di sekitar saat tersenyum, senang, marah, sedih, dan lain-lain.

G. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menyediakan pembuktian hipotesis berupa data deskriptif dan diharapkan mampu menjelaskan dengan uraian secara komprehensif dan utuh. Riset kualitatif ini lebih menekankan pada masalah akan persepsi dan proses, dalam kata lain tidak menggunakan statistik dan angka. Menurut Sarwono dan Lubis (2007: 110) “Analisis Kualitatif merupakan analisis yang didasarkan pada adanya hubungan semantis antar variabel yang sedang diteliti. Tujuannya ialah agar peneliti mendapatkan makna hubungan variabel-variabel sehingga dapat digunakan untuk menjawab masalah yang dirumuskan dalam penelitian”. Selain itu dijelaskan juga prinsip pokok analisis kualitatif ialah mengolah dan menganalisis data-data yang terkumpul menjadi data yang sistematis, teratur, terstruktur dan mempunyai makna.

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian yang bersifat interpretative (menggunakan penafsiran) maka penulis akan meneliti subjek yang diteliti melalui sudut pandang penulis dalam menggambarkan subjek penelitian. Subjek yang diteliti merupakan Karakter Tokoh Totto pada Buku Sastra Anak Totto-chan: Gadis Cilik di Jendela.



Gambar 1.6 Bagan Alur Penelitian, Jias Arief Rahman, 2023

2. Metode Pengumpulan Data

Menurut Sarwono dan Lubis (2007) ada beberapa cara atau metode dalam pengumpulan data di antaranya cara mengumpulkan data secara manual dan cara mengumpulkan data secara online. Peneliti menggunakan dua metode yang akan dipakai dalam mengumpulkan data-data untuk penelitian ini yang termasuk kedalam cara mengumpulkan data.

a. Kajian Pustaka

Pengumpulan data dan mencari literatur yang menunjang dalam penelitian, baik melalui buku-buku, tulisan maupun internet yang dijadikan referensi, untuk menjelaskan suatu tulisan dan menjelaskan kajian teori yang digunakan dalam suatu tulisan. Diantaranya adalah buku-buku tentang teori interpretasi, ilustrasi, warna, novel, desain komunikasi visual dan lainnya. Kajian pustaka lainnya adalah informasi berupa berita atau artikel yang dimuat pada media massa seperti koran, majalah, dan sebagainya yang mendukung kajian tentang ilustrasi cover novel.

b. Pencarian *Online*

Pencarian dengan menggunakan komputer yang dilakukan melalui internet dengan alat pencarian tertentu pada server-server yang tersambung dengan internet yang tersebar di berbagai penjuru dunia. Server yang digunakan dalam pencarian secara online diantaranya milik Google (<http://www.google.com>).

Pencarian data seperti Elemen Visual, Ilustrasi, Tipografi, Kajian Estetika. Namun sebelumnya pencarian data dilakukan dengan buku–buku, pencarian data secara browsing internet hanya cara kedua/sekunder/pendukung.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara adalah usaha mengumpulkan informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Wawancara mendalam (*in-depth interview*) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab antara pewawancara dan informan atau orang yang diwawancarai (Sutopo 2006: 72). Untuk menambah data yang akan digunakan untuk melengkapi penelitian, penulis melakukan wawancara kepada narasumber yang ahli di bidang desain grafis. Wawancara dilakukan dengan dua narasumber yang memiliki latar belakang di bidang desain grafis. Narasumber pertama dengan Dosen Ipung Kurniawan Yuniyanto, S.Sn., M.Sn, yang saat ini berprofesi sebagai dosen tetap program studi DKV di Institut Seni Indonesia Surakarta. Narasumber kedua adalah pegiat seni yang saat ini menjadi seorang desainer, Hendra Fortes, yang merupakan lulusan D3 dari program studi DKV Universitas Sebelas Maret.

b. Sumber dan Literatur

Terdapat dua sumber data yang digunakan, yaitu primer dan sekunder:

1) Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian, dalam hal ini peneliti memperoleh data atau informasi langsung dengan menggunakan instrumen-instrumen yang telah ditetapkan. Data primer dikumpulkan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian. Pengumpulan data primer merupakan bagian internal dari proses penelitian dan yang seringkali diperlukan untuk tujuan pengambilan keputusan. Pada penelitian ini jawaban data primer diperoleh dari hasil wawancara dari beberapa informan yang memiliki keahlian dalam bidang desain grafis.

2) Sekunder

Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan. Berbeda sedikit dari pengertian data primer, data sekunder adalah data yang diambil dari sumber lain oleh peneliti. Biasanya data-data ini berupa diagram, grafik, atau tabel sebuah informasi penting. Teknik pengumpulan data sekunder dilakukan melalui berbagai sumber seperti buku,

situs, atau dokumen pemerintah. Dalam mendapatkannya, data sekunder membutuhkan waktu yang lebih singkat jika dibandingkan dengan data primer. Pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur dengan mengumpulkan berbagai referensi yang relevan dengan objek yang diteliti.

3) Observasi

Pengumpulan data juga dilakukan melalui teknik observasi yaitu dengan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti, dalam hal ini yaitu desain karakter pada buku Totto Chan: Gadis Cilik di Jendela.

4) Dokumentasi

Data penelitian kualitatif kebanyakan diperoleh dari sumber manusia melalui observasi dan wawancara, namun data dari sumber non manusia seperti dokumen, foto, dan bahan statistik juga perlu untuk disajikan guna memperkuat hasil temuan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti juga akan memanfaatkan teknik dokumentasi untuk merekam dokumen-dokumen penting maupun foto yang terkait secara langsung dengan fokus penelitian. Data-data yang peneliti kumpulkan adalah sesuai dengan jenis data dokumen pribadi dan dokumen resmi.

5) Teknik Analisis Data

Subjek penelitian adalah desain karakter yang merupakan karya bentuk rupa, maka teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisis bentuk dan isi, atau biasa disebut analisis teori dasar. Analisis teori dasar melibatkan menghubungkan data yang diperoleh dengan kerangka teori yang relevan. Melibatkan identifikasi konsep, asumsi, atau proposisi dalam teori yang dapat diilustrasikan atau diperkuat oleh data. Analisis teori dasar membantu dalam mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena yang diteliti dan mengaitkannya dengan pengetahuan yang ada. Pertama, peneliti akan menganalisis tentang bentuk unsur visual objek penelitian. Kedua, peneliti akan menganalisis isi dari objek penelitian sesuai permasalahan yang diteliti yaitu bentuk estetika yang mengacu dengan teori The Liang Gie.

H. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika skripsi ini dibagi menjadi lima bab, dimana masing-masing bab mempunyai isi dan uraian sendiri-sendiri, namun antara bab yang satu dan bab yang lainnya masih ada hubungannya dan saling mendukung. Adapun gambaran yang jelas mengenai skripsi ini akan diuraikan dalam sistematika berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, metodologi penelitian, teknik pengumpulan data dan sistematika penelitian.

BAB II IDENTIFIKASI DATA

Berisi tentang latar belakang buku “Totto-Chan: Gadis Cilik di Jendela” dan informasi terkait.

BAB III UNSUR-UNSUR VISUAL PEMBENTUK DESAIN KARAKTER

Berisi tentang analisis unsur bentuk visual karakter Totto-chan, dan Komposisi visual desain cover buku Totto-chan.

BAB IV NILAI-NILAI ESTETIKA DESAIN KARAKTER TOTTO-CHAN

Berisi tentang kajian, laporan, hasil-hasil penelitian serta membuat deskripsi, sintesis, analisis (pembahasan) mengenai nilai-nilai estetika desain karakter Totto-chan, termasuk hasil wawancara.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan yang menjawab permasalahan dari penelitian, dan berisi saran atau masukan untuk pengembangan dalam bidang tersebut agar bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR ISTILAH

LAMPIRAN