

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejarah awal mula kesenian Ludruk berasal dari daerah Jawa Timur tepatnya di Kota Jombang. Kesenian ludruk lahir dan tumbuh pada tahun 1910an di salah satu desa di kota Jombang yang di prakasai oleh 4 tokoh yang bernama Besut, Mangondo, Sujamino dan Sutina (Meimura, 2017). Awal mula mereka memperkenalkan kesenian Ludruk dengan cara mengamen dan diringi musik lisan dan beberapa kidungan. Sampai pada akhirnya kesenian ludruk menyebar ke seluruh daerah Jawa Timur.

Di kota Surabaya kesenian ludruk sudah mulai menyebar dan menjadi salah satu hiburan masyarakat pada jaman penjajahan. Salah satu tokoh Seni Ludruk dikota Surabaya adalah Cak Gondo Durasim atau yang sering dikenal dengan sebutan Cak Durasim. Beliau menggunakan kesenian Ludruk bukan hanya untuk menghibur masyarakat Surabaya tetapi juga sebagai penyaluran kritik sosial terhadap pemerintahan Jepang yang pada saat itu telah menduduki kota Surabaya.

Namun pada era moderen saat ini sosok tokoh pahlawan seni Cak Durasim tak banyak dikenal oleh masyarakat Surabaya, terutama pada generasi mudanya (Joko Prakoso, 2017). Daya minat akan ketertarikan mengenal sosok pahlawan dibidang seni semakin kurang diminati karena opini masyarakat yang terlalu lampau untuk digunakan pada masa kini.

Padahal masyarakat berperan penting dalam memajukan budaya lokal, terlebih pada generasi muda. Dapat dikatakan bahwa generasi muda adalah generasi penerus budaya yang dimana para generasi muda berperan mempertahankan dan melanjutkan segala hal yang telah diwariskan oleh generasi pendahulunya dan meneruskannya kepada generasi selanjutnya yang ada dibawahnya. Menurut Meimura (2017) tidak begitu banyak masyarakat yang tahu tentang sosok pahlawan seni seperti Cak Durasim dan kebanyakan hanya sekedar ingin tahu tanpa meneruskan dan mempertahankan seni yang beliau wariskan.

Namun di sisi lain dalam pemilihan buku bacaan pada anak anak memiliki kecenderungan memilih – milih buku bacaan. Pada anak anak dan remaja mereka lebih menyukai buku fiksi seperti novel, majalah ataupun komik daripada buku non fiksi. Hal ini dikarenakan informasi dan gambar yang terdapat pada buku non fiksi lebih menarik dan lebih mudah dipahami.

Buku ilustrasi adalah buku yang menjajarkan tentang cerita dengan gambar, kedua elemen ini bekerjasama untuk menghasilkan cerita dengan ilustrasi gambar. Biasanya buku ilustrasi dimaksudkan untuk mendorong kearah apresiasi dan kecintaan terhadap buku. Selain ceritanya secara verbal harus menarik, buku harus mengandung gambar sehingga mempengaruhi minat untuk membaca (Stwing, 1980:57). Dan jika dilihat dalam kerucut pengalaman Edgar Dale, dengan metode bercerita yang tidak bergambar, penerima pesan memiliki lebih kecil untuk menangkap cerita dibandingkan dengan melalui cerita yang bervisualisasi. Maka dari itu buku ilustrasi dapat

dijadikan sebagai media komunikasi, terdapat sebuah cerita yang disampaikan pada pembaca agar memperoleh pemahaman terhadap suatu hal. Dibandingkan dengan media lain buku ilustrasi memiliki kelebihan yaitu, gambar yang ditampilkan akan membuat pembaca meningkatkan daya imajinasi dan daya ingat. Pada umumnya visualisasi pada buku ilustrasi menggunakan teknik bermacam – macam, baik yang secara manual dan langsung secara digital.

Dalam dunia grafika komputer dikenal ada dua jenis grafis, salah satunya *Vector*. *Vector* adalah titik dan garis yang membentuk line drawing yang dibuat menggunakan perhitungan matematis. *Vector* mampu membuat gambar dengan ukuran yang lebih besar, tetapi dalam ukuran file yang lebih kecil (Kusrianto, 2007:119). Karena itulah ilustrasi berperan sangat penting untuk mengantarkan pembaca masuk ke cerita yang disampaikan. Teknik ilustrasi yang peneliti gunakan adalah ilustrasi dengan teknik *Vector*, menurut Jessica Helfand, dalam situs aiga.com mendefinisikan *Vector* sebagai kombinasi kompleks kata – kata dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen – elemen ini, sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna dan sesuatu yang mudah diingat. Dan dimana dalam teknik ini mulai dari tracing, pewarnaan hingga layouting dikerjakan secara digital menggunakan media komputer. Buku ilustrasi sangat mudah ditemui di toko - toko buku di Indonesia, dan saat ini buku ilustrasi yang beredar dipasaran sangat beragam. Dari mulai

cerita dalam negeri hingga cerita luar negeri, dan dikemas dengan cover yang menarik dan berwarna warni.

Maka dari itu diperlukan sebuah media yang dapat memberikan informasi tentang biografi Cak Durasim, guna untuk memperkenalkan kembali kepada anak-anak kota Surabaya dan menciptakan generasi muda penerus kesenian ludruk tersebut. Buku merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi. Menurut Muktiono dalam Ja'far (2014:3) buku merupakan sarana informasi yang efektif karena memuat informasi yang lebih lengkap jika dibanding media lainnya. Hal ini karena buku dapat berisi gambar (visual) dan tulisan-tulisan (verbal), yang dapat membantu masyarakat untuk menerima informasi dan mengingat informasi yang ada dalam buku tersebut.

Dari pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan, bahwa anak-anak masih belum mengenal betul tentang sosok pahlawan kesenian seperti Cak Durasim. Sehingga perlu untuk mengenalkan kembali dan meneruskan kesenian Ludruk kepada anak-anak. Dengan dibuatnya buku ilustrasi ini pembaca dapat mengambil manfaat dan mengerti biografi tentang seniman Ludruk di Surabaya Cak Durasim dan juga dapat melestarikan kembali apa yang telah beliau wariskan, terutama untuk anak-anak Surabaya. Strategi yang digunakan adalah dengan merancang buku ilustrasi yang menyajikan biografi tentang Cak Durasim dengan teknik *Vector*.

Dalam tugas akhir, penulis mengangkat tema biografi Cak Durasim ini ke dalam sebuah media buku ilustrasi, yang diharapkan dapat menarik minat para

anak-anak untuk ikut serta dalam upaya meneruskan budaya kesenian ludruk dan dapat mempunyai jiwa kepahlawanan untuk terus mempertahankan kesenian Ludruk di Surabaya yang telah diwariskan oleh Cak Durasim.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan bagaimana merancang buku ilustrasi biografi dengan teknik *vector* sebagai upaya mengenalkan sejarah Cak Durasim kepada anak di Surabaya ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah di atas, perlu dibuat batasan dalam topik yang akan dibahas dalam Tugas Akhir ini. Batasan permasalahan tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Buku ilustrasi ini menceritakan garis besar tentang biografi Cak Durasim saat melawan penjajahan Jepang sampai beliau meninggal.
- b. Buku ilustrasi ini menggunakan teknik *Vector*.
- c. Bahasa yang digunakan bahasa Indonesia.
- d. Usia anak – anak yang ditargetkan mulai dari 6 – 12 tahun.
- e. Anak – anak yang dituju adalah wilayah kota Surabaya

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan buku ilustrasi biografi Cak Durasim adalah sebagai berikut :

- a. Merancang buku ilustrasi biografi Cak Durasim untuk mengenalkan sejarah Cak Durasim kepada anak – anak di Surabaya.
- b. Membuat jiwa kepahlawanan untuk terus mempertahankan kesenian Ludruk yang telah diwariskan oleh Cak Durasim.

1.5 Manfaat

Manfaat yang di dapat diperoleh dari pembuatan buku ilustrasi tentang biografi cak durasim, adalah sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoritis

- a. Sebagai referensi ilmu di Desain Komunikasi Visual dalam merancang buku ilustrasi dengan teknik *Vector*.
- b. Sebagai refensi mahasiswa yang ingin meneliti tentang biografi Cak Durasim.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Memberi informasi kepada anak anak tentang sejarah Cak Durasim.
- b. Menambah pengetahuan terhadap sejarah dan kesenian tradisional.