

PEMBUATAN BUKU REFERENSI KEMONO SEBAGAI UPAYA PENGENALAN ALIRAN SENI ANTHROPOMORFIS DENGAN MENGGUNAKAN KARAKTER TOKOH DALAM CERITA FABEL

Rasyuqa Asyira Hafiidh¹⁾ Muhammad Bahruddin²⁾ Abdul Aziz³⁾

S1 Desain Komunikasi Visual

STMIK STIKOM Surabaya

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email: 1) qampidh@hotmail.com, 2) bahruddin@stikom.edu, 3) aziz@stikom.edu

Abstract: From this rapid evolutions of cyber world appears many new cultures in art styles, one of them is an anthropomorphic art style. This art style is already widely recognizable in the rest of the world. But in Indonesia, it is not that well-known; most of them are only recognize this kind of art just as a fable or mascot. The goal of this project is to make a book that is specified about anthropomorphic arts that can give the target citizens knowledge in anthropomorphic arts using kemono. The design was done with a qualitative approach, namely observations, interviews, and focus group discussions in order to formulate a concept in the design process. From the analysis, it was found that the majority of anthropomorphic art fans around the world are mainly teenager to adulthood, and it was proven that kemono is a distinct anthropomorphic style from Japan. Also, it was decided to use Si Kancil as a chosen famous fable as an example. After going through the process of data analysis, found the keyword as a design concept which is "Energic and Friendly" that means the anthropomorphic arts is filled with energy and active, while keep friendly toward others.

Keywords: Design, Book, Anthropomorphism, Art, Introduction

Pesatnya perkembangan media komunikasi saat ini membuat perkembangan cyber atau internet semakin pesat pula. Dari perkembangan cyberworld inilah muncul berbagai macam kultur baru dalam aliran seni, salah satunya adalah aliran seni anthropomorfis. Hanya saja, seni ini kurang dikenal oleh masyarakat Indonesia. Masyarakat cenderung mengenal gaya seni ini sebagai kartun fabel dan maskot belaka Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat suatu media pengenalan, yaitu buku referensi Kemono sebagai upaya pengenalan aliran seni anthropomorfis melalui cerita fabel.

Kurangnya pengetahuan tentang seni anthropomorfis dalam masyarakat Indonesia dikarenakan kurangnya referensi tentang seni ini

dalam bahasa Indonesia. Seni anthropomorfis hanya diperkenalkan secara masif melalui media cerita seperti fabel, kartun, buku dongeng dan lain sebagainya, tanpa ada literatur / referensi yang dikhususkan untuk seni anthropomorfis.

Seni Anthropomorfis adalah seni yang berusaha menggambarkan sebuah karakter selain manusia namun digambarkan dengan karakteristik manusia kepada karakter tersebut (misalnya berdiri dengan dua kaki / bipedal, dapat berinteraksi dan berbicara layaknya manusia) (Hedgepeth dkk, 2004:183).

Faktanya, dengan adanya perkembangan cyberworld seperti saat ini, perkembangan minat masyarakat terhadap seni Anthro makin berkembang, meskipun masih

tergolong sedikit. Penampakan komunitas seni Anthro hanya terbatas di beberapa website seni tertentu dan grup dalam beberapa media jejaring sosial.

Salah satu fakta ini didukung dari pernyataan Anthrocon dalam brosur webnya, yaitu: *“Only within the last two decades has an enthusiasm for anthropomorphic animals, or more commonly ‘Furry’ fandom, coalesced into its own distinct entity. Fans are found in all corners of the world, and come from all races, ages, and creeds.”* (Anthrocon.org, 2010) Terjemahan: “Hanya dalam dua dekade terakhir antusiasme terhadap hewan antropomorfis, atau yang lebih dikenal dengan ‘Furry’ fandom, bersatu menjadi satu kesatuan yang berbeda dari yang lain. Para peminat dapat ditemukan diseluruh belahan dunia, dan berasal dari berbagai ras, umur, dan kepercayaan.”

Anthrocon adalah salah satu organisasi seni Anthro non-profit terbesar yang menyelenggarakan berbagai konvensi dimana seluruh peminat seni Anthro dapat berkumpul bersama. Interval konvensi yang diselenggarakan oleh Anthrocon yaitu satu konvensi setiap satu tahun, dengan berbagai tema yang berbeda-beda setiap tahunnya. (Anthrocon.org)

Penggunaan seni Anthro sendiri sudah tergolong sangat luas di masyarakat. Tak hanya animasi kartun anthro yang sudah semakin banyak jenisnya, namun juga digunakan dalam berbagai macam jenis industri. Sebagai contohnya maskot perusahaan dan visualisasi iklan suatu produk. Contohnya dalam iklan suatu produk, seni Anthro digunakan untuk mendeskripsikan suatu produk tertentu, misalnya sebuah karakter Anthro sapi yang digunakan untuk mempromosikan produk susu dan keju.

Seni antropomorfis juga pernah terlihat dalam beberapa media massa di Indonesia, namun sama sekali tidak ada yang menyebutkan bahwa itu adalah seni antropomorfis. Hanya dijelaskan sebagai fabel ataupun kostum / maskot hewan semata (Jawa Pos, 16 Juni 2012).

Dengan demikian, perlu ada suatu cara untuk memperkenalkan seni Anthro yang seharusnya sudah dikenal masyarakat luas. Pemilihan media buku referensi adalah salah satu cara dimana seni Anthro dapat diperkenalkan kembali kepada masyarakat menggunakan metode edukatif. Dengan tujuan para pembaca dapat lebih mudah memahami sekaligus mempraktekannya.

Media buku juga dipilih sebagai pengenalan melalui dunia nyata disamping melalui dunia cyber yang telah dilakukan sebelumnya hingga saat ini, sebagai contohnya melalui galeri seni online misal, deviantart.com.

Pemilihan Kemono sebagai point of interest-nya merupakan pengerucutan dari berbagai macam gaya seni Anthro yang cukup luas. Ditambah lagi dengan animo masyarakat Indonesia yang masih cenderung makin menggemari aliran seni Jepang (misal Anime dan Manga), maka pemilihan Kemono dapat menjadi pilihan yang tepat.

Secara harfiah, Kemono berasal dari bahasa Jepang (獣, ケモノ, atau けもの) yang berarti “hewan buas” (Tim Kashiko, 1999). Kemono berfokus pada penggambaran karakter hewan antropomorfis dengan gaya anime / manga (seni kartun dan komik Jepang).

Diharapkan dengan adanya buku referensi Kemono ini, masyarakat dapat lebih memahami dan menambah wawasan mereka tentang apa itu seni Anthro yang sebenarnya, memahami bahwa seni ini semakin berkembang dengan luas, dan memahami sebagai salah satu aliran seni pop yang baru. Selain itu juga diharapkan agar masyarakat dapat mengetahui bahwa di Indonesia juga terdapat komunitas seni Anthro yang masih tidak tampak di permukaan.

Secara bahasa, buku berarti lembar kertas yang berjilid, baik itu berisi tulisan/gambar maupun kosong (Depdiknas, 2005). Buku dapat berarti sekumpulan tulisan/ gambar yang dikumpulkan dan disusun sedemikian rupa hingga membentuk sebuah lembaran yang dijilid.

Selain itu juga dikarenakan hingga saat ini belum ada buku referensi ataupun tutorial

dalam media cetak yang mengkhususkan tentang aliran seni anthropomorfis dalam bahasa Indonesia. Padahal hingga saat ini sangat mudah kita jumpai berbagai macam buku tutorial menggambar anime, manga, monster, dan lain sebagainya dalam bahasa Indonesia di berbagai macam toko buku.

Terdapat beberapa contoh buku yang khusus membahas tentang seni anthropomorfis, namun dalam bahasa asing (Inggris). Seperti contohnya adalah "Drawing Fantastic Furrries" karya Christopher Hart. Dalam buku ini menjelaskan tentang berbagai macam cara menggambar (tutorial) berbagai jenis seni anthropomorfis.

Tetapi dalam buku karya Christopher Hart tersebut hanya membahas tentang teknis penggambaran, dan hanya sedikit informasi pengetahuan tentang seni anthropomorfis itu sendiri. Disini, buku referensi yang akan dibuat adalah selain berisi tentang hal teknis, juga berisi tentang informasi seperti sejarah, deskripsi, dan lain sebagainya, serta akan memiliki beberapa contoh penerapan seni anthropomorfis yang menggunakan karakter-karakter lokal Indonesia.

Dalam contoh penerapan, digunakan karakter dari cerita lokal Indonesia. Cerita lokal yang digunakan adalah cerita fabel. Fabel dipilih karena dianggap memiliki kesamaan karakteristik dengan anthropomorfis, yaitu hewan yang dapat berbicara layaknya manusia. Yang pada akhirnya karakter-karakter dari fabel ini akan digambar ulang dengan menggunakan gaya kemono.

Serta media buku adalah salah satu media yang paling dapat dibilang "abadi". Selain memiliki ISBN sebagai dokumentasi yang jelas, ditengah ramainya media saat ini, buku tetap menjadi salah satu rujukan untuk sumber informasi bagi masyarakat baik konsumen biasa maupun peneliti.

Dalam metode pembelajaran atau edukasi, terutama dalam belajar menggambar, media buku masih merupakan salah satu media terbaik. Pertama, membaca buku lebih nyaman daripada membaca di monitor (TV atau komputer), sehingga lebih mudah dalam

mengikuti langkah-langkah didalamnya. Kedua, penyimpanannya jauh lebih mudah dan praktis ketika hendak dibaca tanpa perlu memakan banyak waktu.

Di sisi lain, buku ini diharapkan dapat menambah referensi bagi masyarakat yang membutuhkan sumber penjelasan tentang seni Anthropomorfis dalam bahasa Indonesia yang digunakan untuk penelitian selanjutnya.

METODE PERANCANGAN

Metode yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk mengurai variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk menemukan pola hubungan yang bersifat interaktif, menggambarkan realitas yang kompleks, memperoleh pemahaman makna, dan menemukan teori. Dalam kasus seni anthropomorfis ini sendiri merupakan salah satu contoh dari realitas yang kompleks. Menurut Marshal dalam Sarwono (2006:193), kualitatif didefinisikan sebagai suatu proses yang mencoba untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai kompleksitas yang ada dalam interaksi manusia.

Teknik Pengumpulan Data

Karena menggunakan pendekatan kualitatif maka teknik pengumpulannya dengan observasi, wawancara kepada pihak-pihak terkait, dan focus group discussion.

Teknik Analisis Data

Pada perancangan ini menggunakan teknik analisis interaktif Miles dan Huberman (Pawito, 2007: 104). Teknik ini menggunakan tiga komponen yaitu; reduksi data, penyajian data, dan penarikan serta pengujian kesimpulan (Punch, 1998:202-204).

Reduksi data dimana peneliti mengelompokkan dan meringkas data-data yang didapat. Kemudian penyajian data dimana peneliti mengorganisasikan data (menjalin data atau

kelompok data yang satu dengan yang lain). Dan terakhir penarikan dan pengujian kesimpulan yaitu implementasi dari prinsip induktif dengan mempertimbangkan pola-pola data yang adadan kecenderungan dari penyajian data yang telah dibuat.

Analisis Kompetitor

Sebagai kompetitor dalam perancangan ini diambil salah satu buku yang memiliki kesamaan dalam hal tema dan isi, yaitu buku “Drawing Fantastic Furrries: The Ultimate Guide to Drawing Anthropomorphic Characters” yang dibuat oleh Cristopher Hart pada tahun 2010.

Ditulis dengan bahasa Inggris, buku ini menjelaskan tentang cara menggambar seni anthropomorfis, mulai dari elemen kunci hingga beberapa contoh penerapannya. Dalam buku ini seni anthropomorfis banyak disebut dengan sebutan gaulnya, yaitu “Furry/Furrries”. Hal ini juga merupakan penyempitan dari seni anthropomorfis yang luas kepada anthropomorfis hewan saja.

Dapat dilihat dari segi cover, penggunaan karakter anthropomorfis perempuan dengan kostum minim ditambah pose yang sedikit atraktif menegaskan bahwa buku ini ditujukan untuk kalangan remaja hingga dewasa.



Gambar 1. Cover buku “Drawing Fantastic Furrries: The Ultimate Guide to Drawing Anthropomorphic Characters” (Hart, 2010)

Analisis Keyword/Konsep

Penentuan keyword diambil berdasarkan data yang sudah terkumpul dari hasil observasi, wawancara, focus group

discussion dan dari hasil analisis data beserta analisis SWOT dan STP. Dari analisa hasil data tersebut maka ditemukan *keyword* “Energik nan Bersahabat”. “Energik dan Bersahabat” merupakan kombinasi dari sesuatu yang berenergi / aktif dengan keramahan serta persahabatan. Dengan kata lain, konsep yang digunakan adalah tentang menggambarkan sifat aktif dan energik yang terkesan bebas namun tetap memperlihatkan kesopanan dan keramahan yang sesuai dengan budaya moral Indonesia. Dalam hal ini perlu diperhatikan dalam perancangan buku untuk penggunaan karakter dan kostumnya agar terlihat sopan dan memberikan unsur karakter lokal Indonesia kedalam perancangan.

Konsep Kreatif

Tujuan kreatif dari pembuatan buku ini adalah untuk membuat sebuah media pengenalan bagi seni anthropomorfis dan kemono kepada masyarakat Indonesia yang sesuai dengan hasil analisis data dan keyword sehingga diharapkan akan didapatkan visualisasi yang sesuai dengan konsep perancangan. Dengan keyword “Energik dan Bersahabat”, diharapkan visualisasi dapat menggambarkan sifat energik dari karakter anthropomorfis serta keramahan dan kesopanan agar dapat diterima masyarakat Indonesia.

Sedangkan strategi kreatif yang digunakan adalah Dalam penggunaan verbal, gaya bahasa yang digunakan adalah formal dengan sedikit gaya non-formal agar terlihat santai, luwes, dan tidak kaku, serta menggambarkan gaya bahasa seorang remaja yang energik. Untuk judul media akan menggunakan judul “*Kemono: Sisi Kreatif Anthropomorfis Jepang*” yang akan secara langsung tertuju pada seni kemono dan anthropomorfis tersebut.

Pada visualisasi, akan dibentuk desain, elemen visual dan warna yang mengarah kepada kesan energik dan ramah. Font menggunakan jenis sans serif untuk mengesankan energi dan modern. Pada cover depan media akan menggunakan judul dan visual lukis digital karakter-karakter anthropomorfis yang disusun

agar terlihat energik dan menambahkan kesan Indonesia. Sedangkan pada kover belakang akan diletakkan rangkuman singkat serta visualisasi karakter.

Untuk *Headline* (judul buku) menggunakan font "*Berlin Sans FB Demi Bold*" yang menunjukkan kesan berenergi (tebal) dan fleksibel (ada sedikit kurva). Untuk judul bab dan subbab dalam buku, menggunakan font "*Impact*" untuk menunjukkan kesan energi, sedangkan *bodycopy* untuk isi buku menggunakan font "*Optimal*" untuk menunjukkan kesan fleksibel dan bersahabat.

Untuk kombinasi warna dalam desain menggunakan teori warna dari John T. Drew dalam bukunya "*Colour Management*" (2008). Dipilihlah kombinasi warna kelompok warna oranye menengah dipadu dengan kelompok warna kuning dengan kromatisitas tinggi. Menurut Drew, kelompok warna oranye menengah memiliki asosiasi dengan sifat ramah, sopan, dan ceria. Sedangkan kelompok warna kuning kromatisitas tinggi memiliki asosiasi dengan sifat berenergi, penuh semangat, menyenangkan, dan kehangatan.

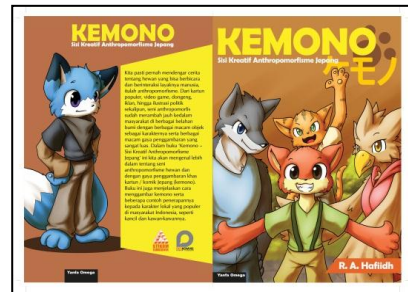
Sedangkan untuk visualisasi isi media, akan ditambahkan penggunaan karakter "*Author Avatar*" (avatar penulis) sebagai asisten yang akan menjelaskan isi buku agar susunan isi buku terlihat dinamis dan energik. Serta dalam isi media akan diberikan berbagai macam contoh penerapan seni kemono dengan menggunakan karakter dari cerita fabel Indonesia yang direproduksi kedalam gaya seni kemono.

HASIL DAN PEMBAHASAN (IMPLEMENTASI KARYA)

1. Buku

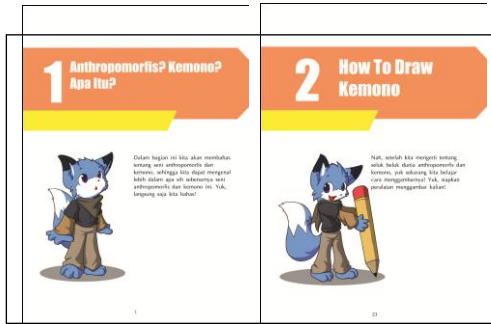
Buku dibuat sesuai konsep perancangan sebelumnya dan diimplementasikan dalam bentuk potrait A4 (297mm x 210mm). Isi buku terdiri dari 3 bagian, yaitu pada bagian pertama membahas tentang apa itu anthropomorfis dan kemono, bagian kedua tentang tutorial menggambar kemono dengan menggunakan beberapa hewan

populer dalam kemono (serigala, rubah, kucing, beruang, burung, naga), bagian ketiga tentang contoh aplikasi kemono kepada karakter dari cerita lokal (Si Kancil, Harimau, dan Buaya). Layout buku meliputi desain kover, desain halaman pembukaan bab dan desain isi bab. Untuk desain kover depan buku menggunakan ilustrasi digital penuh dengan rincian karakter lokal, yaitu si Kancil berada didepan, dikelilingi dengan 3 karakter umum dalam kemono yang terdapat dalam isi buku, yaitu serigala, kucing, dan burung, ditambahkan dengan judul dan subjudul dari buku, yaitu "Kemono: Sisi Kreatif Anthropomorfisme Jepang". Penggunaan ilustrasi karakter ini ditujukan untuk membuat kesan energik. Sedangkan untuk kover belakang buku menggunakan karakter tunggal yang menjadi avatar penulis, yaitu Pidhy si rubah, dengan sinopsis isi buku di sampingnya.



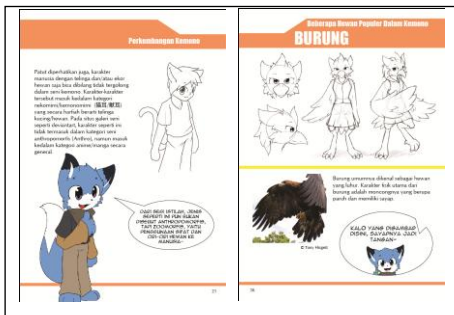
Gambar 2. Desain Cover Media Buku Referensi (Hafidh, 2013)

Untuk desain pembukaan bab, menggunakan layout Rebus dengan penggunaan teks dan ilustrasi karakter yang disusun hingga membentuk suatu ilustrasi yang bercerita. Disini karakter yang digunakan adalah karakter avatar penulis.



Gambar 3. Desain Pembukaan Bab Media Buku (Hafiidh, 2013)

Sedangkan untuk layout isi juga menggunakan layout Rebus. Teks, gambar dan ilustrasi pendukung diikuti dengan ilustrasi avatar penulis yang ikut menjelaskan bagian-bagian penting dari isi buku dan memberikan tambahan tips serta sedikit humor agar terlihat lebih energik dan bersahabat.



Gambar 4. Desain Isi Media Buku (Hafiidh, 2013)

2. Leaflet

Sesuai dengan sketsa dan konsep, leaflet untuk pendukung promosi buku akan dicetak pada ukuran A5 (210mm x 150mm). Unsur layout yang terdapat pada leaflet adalah headline, ilustrasi produk, ilustrasi karakter pendukung, serta bodycopy. Untuk headline diletakkan didalam balon kata yang menuju kepada ilustrasi karakter (Si Kancil) yang sedang menunjukkan ilustrasi produk utama yaitu buku. Karakter pendukung lainnya yaitu serigala memberikan informasi tentang cara mendapatkan produk buku

tersebut juga melalui teks didalam balon kata. Sedangkan untuk bodycopy diletakkan dibawah balon kata utama dan berisi kalimat persuatif dan sedikit sinopsis tentang isi buku.



Gambar 5. Desain Leaflet Promosi Buku (Hafiidh, 2013)

Untuk leaflet masih mengusung konsep energik dan bersahabat. Penggunaan ilustrasi karakter dengan balon kata menunjukkan kesan energik dimana seolah-olah karakter tersebut berinteraksi langsung dengan audiens dan mengajak untuk membaca buku tersebut.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan buku referensi kemono ini adalah:

1. Gagasan pembuatan buku referensi kemono adalah untuk memperkenalkan seni anthropomorfis dengan gaya kemono kepada khalayak Indonesia di tingkat kota-kota besar, dimana seni anthropomorfis ini tidak begitu dikenal dengan tepat.
2. Tema desain dalam perancangan ini adalah *Enerjik nan Bersahabat* yang memiliki makna bahwa seni kemono dan anthropomorfis adalah seni yang penuh energi dan juga bersahabat, yang kemudian diimplementasikan dalam bentuk konsep kreatif, strategi komunikasi dan strategi media.

3. Implementasi perancangan mengacu pada buku dan media pendukungnya, dimana hasil perancangan diharapkan mampu memperkenalkan seni anthropomorfis kepada masyarakat dan memberikan pengetahuan tentang seni anthropomorfis dan kemono agar dapat lebih dikembangkan dalam berbagai keperluan.
4. Media yang digunakan adalah buku sebagai media utama. Untuk media pendukung promosi buku menggunakan media leaflet.
5. Media buku dan pendukungnya dirancang sesuai dengan tema rumusan desain, yakni *Energik nan Bersahabat*. Menggunakan warna-warna yang sesuai dengan karakter objek dan sesuai konsep yang kemudian digunakan dalam desain layout. Pilihan warna oranye menengah merupakan gambaran dari sifat bersahabat, dan kuning kromatisitas tinggi merupakan gambaran dari sifat energik.

RUJUKAN

- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Danesi, Marcel. 2012. *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Drew, John T. & Sarah A. Meyer. 2008. *Color Management: A comprehensive Guide for Graphic Designers*. Switzerland: RotoVision.
- Forbeck, Matt & Tomoko Taniguchi. 2007. *The Complete Idiot's Guide to Manga Fantasy Creatures Illustrated*. USA: IDW Publishing.
- Hart, Christopher. 2010. *The Ultimate Guide to Drawing Anthropomorphic Characters: Drawing Fantastic Furrries*. New York: Watson-Guption Publications.
- Hedgpeth, Kevin & Stephen Missal. 2004. *Exploring Drawing for Animation*. USA: Delmar Learning.
- Hedgpeth, Kevin & Stephen Missal. 2006. *Exploring Character Design*. USA: Delmar Learning.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Latief, H. M. Abdul. 2012. *The Miracle of Story Telling: Mencerdaskan Anak Dengan Dongeng dan Cerita*. Jakarta: Zikrul Hakim.
- Pawito. 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: PT LkiS Pelangi Aksara Yogyakarta.
- Whitaker, Steve. 2002. *The Encyclopedia of Cartooning Techniques*. Singapore: Page One.
- Yatim, Riyanto. 2001. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC.

Internet

- <http://www.anthrocon.org/> (diakses 3 Oktober 2012)
- <http://www.anthrocon.org/history> (diakses 3 Oktober 2012)
- Anthrocon (2010). "What is Furry? – Brochure v3" (<http://www.anthrocon.org/files/anthrocon/WIF-brochure2010%20v3.pdf>, diakses 3 Oktober 2012)
- <http://d42nkd.wordpress.com/> (diakses 17 April 2013)
- http://en.wikipedia.org/wiki/Miga,_Quatchi,_Sumi_and_Mukmuk (diakses 3 Oktober 2012)
- <http://en.wikifur.com/wiki/Kemono> (diakses 3 Oktober 2012)