

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Raden Saleh adalah tokoh seni sejarah Indonesia yang unik dan sangat bernilai sejarah yang perlu dikenalkan kepada generasi muda khususnya anak-anak. Dia disebut sebagai "seniman modern pertama Indonesia" dan sosok yang mengekspresikan semangat nasionalis melalui lukisan-lukisannya (Kraus, 2018). Dalam salah satu karyanya, Penangkapan Pangeran Diponegoro (1830), menjadi bukti bahwa lukisan dapat berfungsi sebagai media perjuangan dan simbol perlawanan rakyat Indonesia terhadap kolonialisme (Hamzah, 2019; Amalia, 2023; Kusuma, 2023). Sejak masa mudanya, Raden Saleh telah menunjukkan semangat eksploratif dan tekad yang kuat untuk mengembangkan kemampuan artistiknya. Ia tidak hanya meniru, tetapi berani mengembangkan gaya lukisannya sendiri dengan memadukan teknik Romantisme Eropa dan identitas budaya Jawa. Meskipun Raden Saleh memiliki nilai sejarah yang penting di Indonesia, pengenalan Raden Saleh kepada anak-anak masih terbatas. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya pengetahuan anak-anak mengenai tokoh-tokoh sejarah di Indonesia (Widodo & Anar, 2020).

Di tengah tantangan global dan pesatnya perkembangan media visual, anak-anak cenderung lebih tertarik pada konten modern dibandingkan cerita sejarah nasional, sehingga minat terhadap tokoh dan nilai budaya Indonesia semakin menurun (Widodo, 2020; Kartika, 2023). Pembelajaran sejarah tokoh seni yang masih bersifat pasif dan informatif menyebabkan anak kurang memahami proses, konteks, serta makna di balik karya seorang seniman. Akibatnya, apresiasi terhadap tokoh sejarah, khususnya pelukis Indonesia, belum tersampaikan secara optimal, termasuk nilai dan semangat berkarya yang melekat pada tokoh tersebut. Raden Saleh sebagai pelukis modern pertama Indonesia memiliki peran penting dalam sejarah seni rupa dan kebangsaan. Namun, pengenalan Raden Saleh hingga saat ini masih didominasi oleh media formal seperti buku teks akademis dan pameran

museum yang kurang ramah anak, sehingga anak-anak cenderung lebih mengenal tokoh seni luar negeri dibandingkan tokoh bangsanya sendiri (Widodo & Anar, 2020). Padahal, menurut Efland (2002), pemahaman terhadap karya seni perlu diawali dengan pemahaman konteks sejarah, budaya, dan pengalaman yang melatarbelakangi penciptaannya. Dalam konteks ini, pengenalan Raden Saleh kepada anak-anak tidak hanya bertujuan untuk mengenalkan sosok dan karya, tetapi juga membantu anak memahami bagaimana pengalaman sejarah, pemikiran, dan nilai yang dimiliki Raden Saleh diwujudkan melalui karya visual.

Dengan memahami latar belakang dan proses berkarya Raden Saleh, anak-anak dapat melihat bahwa karya seni tidak hadir secara terpisah, melainkan menjadi media untuk menyampaikan gagasan, sikap, dan makna. Oleh karena itu, buku ilustrasi interaktif dirancang sebagai solusi pembelajaran yang fokus pada pengenalan sosok Raden Saleh sebagai pelukis modern pertama Indonesia kepada anak-anak usia 8–10 tahun. Melalui pendekatan *storytelling* dalam buku, anak-anak dimulai dengan perjalanan, karya, dan proses berkarya Raden Saleh secara bertahap dan mudah dipahami, sehingga pengenalan tokoh tidak hanya berhenti pada nama dan karya dari Raden Saleh, tetapi juga pada nilai serta semangat berkarya dari sosok Raden Saleh yang terkandung di dalamnya. Aktivitas seni interaktif yang disertakan dalam buku dirancang sebagai sarana bagi anak untuk mengeksplorasi ide, mengekspresikan perasaan, dan menuangkan pengalaman sederhana di sekitar mereka dengan meneladani teknik melukis dan cara Raden Saleh menyampaikan ide dan gagasan melalui karya seni yang menghasilkan karya. Dengan demikian, aktivitas seni berfungsi sebagai jembatan antara pengenalan tokoh dan pengalaman belajar anak, sehingga anak dapat memahami bahwa seni merupakan proses eksploratif dan bermakna.

1.2 Rumusan Masalah

Melalui latar belakang yang telah dirangkai sebelumnya, diperoleh beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1.) Raden Saleh belum banyak dikenal sehingga masih jarang ditemukan dalam bacaan untuk anak-anak, dan karyanya hanya bisa ditemukan diteks akademis atau museum.
- 2.) Kurangnya media buku ilustrasi yang menggabungkan cerita dengan interaktif yang menarik untuk membuat anak-anak usia 8-10 tahun dapat memahami partisipasi Raden Saleh dalam sejarah seni Indonesia.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka pertanyaan dalam perancangan ini adalah:

Bagaimana perancangan buku interaktif sebagai pengenalan untuk pemahaman anak-anak usia 8–10 tahun terhadap karya seni Raden Saleh?

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan Sasaran perancangan adalah anak-anak berusia 8–10 tahun dengan SES A–B yang tinggal di Jabodetabek, serta orang tua berusia 22–45 tahun. Anak-anak pada usia ini mulai memahami ilustrasi, alur cerita, dan pesan moral melalui media visual, dan orang tua sangat penting untuk mengajarkan nilai budaya dan sejarah sejak dulu. Oleh karena itu, kelompok usia ini dipilih. Perancangan ini terbatas pada media informasi seperti buku ilustrasi interaktif tentang tokoh Raden Saleh yang memadukan visual, narasi sederhana, dan cerita interaktif untuk memenuhi kebutuhan anak.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk merancang buku interaktif sebagai sarana edukasi seni dan budaya mengenai tokoh Raden Saleh bagi anak-anak usia 8–10 tahun.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Penelitian ini memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis, Penulisan praktis ini memiliki manfaat bagi penulis, bagi orang lain, dan bagi universitas. Manfaat tersebut antara lain:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV), khususnya dalam merancang buku ilustrasi sebagai media edukasi seni dan budaya bagi anak-anak.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV), khususnya dalam merancang buku ilustrasi sebagai media edukasi seni dan budaya bagi anak-anak. Melalui tugas akhir ini, penulis berkesempatan untuk menerapkan ilmu desain ilustrasi, visual bercerita, dan edukasi anak yang telah dipelajari selama masa perkuliahan. Selain itu, penelitian ini membantu penulis untuk lebih memahami tentang seni dan budaya Raden Saleh, sekaligus mempelajari cara menggambar lukisan-lukisan karya Raden Saleh dalam bentuk ilustrasi yang ramah anak.

Secara praktis, laporan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Bagi universitas, laporan ini dapat menjadi referensi tambahan bagi mahasiswa yang ingin memahami tentang desain buku ilustrasi edukatif serta menjadi acuan dalam penelitian sejenis di masa mendatang. Sementara itu, bagi masyarakat, khususnya anak-anak, buku ilustrasi yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, meningkatkan minat terhadap seni dan sejarah Indonesia, serta memperkenalkan sosok Raden Saleh dengan cara yang sederhana, menyenangkan, dan mudah dipahami sesuai usia mereka.