BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Proses penginderaan menyadarkan akan adanya suara, warna, bentuk, dan elemen kesadaran lain. Dalam proses penginderaan tersebut tentu akan melalui proses persepsi. Mata merupakan salah satu indera yang sangat diperlukan dalam melakukan sensasi visual yang kemudian akan diteruskan ke dalam otak untuk memperoleh persepsi yang didasari oleh pengalaman subyek selama masa hidupnya. Pengalaman tersebut dapat dibantu dengan adanya indera lainnya selain indera penglihatan (mata), yaitu indera perasa (kulit), indera pengecap (lidah), indera penciuman (hidung) dan indera pendengaran (telinga). Kelima indera tersebut secara bekerja sama dapat mengakibatkan proses penginderaan tadi, yang kemudian akan menyimpulkan suatu obyek dengan tepat. Namun dari kelima indera tadi mata adalah alat indera utama yang menyebabkan manusia dapat mengenal suatu obyek berdasarkan warna dan obyek yang terlihat dari jauh tanpa tersentuh dan tercium sekalipun. Banyaknya warna yang dapat dilihat oleh manusia pun kerap kali menjadi perbincangan di bidang ilmu pengetahuan alam maupun bidang kesenian. Selama 300 tahun lebih para ilmuwan telah mencoba menjelaskan alasan macam-macam warna dapat terlihat.

Pada tahun 1666 Sir Isaac Newton menguji tentang fenomena warna dengan sebuah prisma. Ia meletakkan sebuah prisma di depan sebuah lubang jendela pada ruang yang gelap dan membiarkan sorotan sinar matahari menembus prisma, yang kemudian membentuk suatu spektrum pada selembar kertas putih. Namun faktanya penglihatan akan warna disebabkan oleh proses penginderaan yang beragam. Teori yang sudah dikenal dalam menganalisis persepsi warna adalah teori trikromatik. Teori trikomatik dideskripsikan oleh George Palmer pada makalah ilmiahnya yang berjudul *Theory of Light and Colour*, dan dipublikasikan pada tahun 1777. Palmer menyatakan bahwa retina mata mengandung tiga unsur yang memungkinkan terjadinya kelelahan selektif untuk menghasilkan efek dari warna. Palmer menduga bila satu atau dua dari ketiga unsur tadi tidak bekerja

maka akan menghasilkan kebutaan dalam warna. Teori trikromatik yang mendukung teori Palmer adalah teori Young-Helmholtz. Mereka menyatakan bahwa retina memiliki tiga jenis dasar sel kerucut (Birch, 2001, h. 10-11). Salah satu sel kerucut memiliki respon yang maksimal terhadap warna biru, jenis lain terhadap warna hijau dan yang terakhir terhadap warna merah. Ribuan warna yang dilihat merupakan kombinasi aktivitas dari ketiga jenis sel kerucut tersebut. Namun teori-teori mengenai trikomatik tersebut ditentang oleh teori Hering pada tahun 1870 yang menyatakan bahwa mata memiliki empat warna utama, yaitu merah, hijau, kuning dan biru (Atkinson; dkk, 1987, h. 241).

Kontroversi mengenai teori-teori ini akhirnya dipecahkan oleh Donder pada tahun 1881 yang menyatakan bahwa penglihatan akan warna diproses dalam rangkaian daerah pada mata, trikromasi dapat terjadi pada tingkat penerimaan, sinyal elektrik dari tiga tipe sel kerucut diproses pada sel syaraf pusat dan menghasilkan warna yang bertentangan dengan cahaya tergantung panjang gelombangnya. Konsep ini yang kemudian menjadi dasar teori penglihatan warna modern (Birch, 2001, h. 11). Namun dari sekian banyak kasus buta warna, yang sering ditemukan adalah buta warna merah-hijau. Juan (2006) berpendapat bahwa:

> Buta warna total hanya terjadi bila seseorang melihat segala sesuatu dengan nuansa abu-abu. Lebih seringnya, seseorang yang mengalami penglihatan warna buruk merasa kesulitan melihat sebagian besar warna-warna merah dan hijau. Orang yang terkena buta warna melihat warna sebagai biru dan kuning. Namun, orang ini dapat belajar melihat warna merah dan hijau dengan mengenali beragam jumlah kecerahan yang berbeda. (h. 106)

Desain Komunikasi Visual merupakan ilmu yang mempelajari tentang cara untuk menciptakan suatu rancangan berdasarkan akar-akar ilmu desain dengan tujuan dapat mengkomunikasikan pesan melalui berbagai media yang bisa dilihat oleh mata. Akar-akar ilmu desain tersebut diantaranya adalah ilmu psikologi, sosial budaya, filsafat, seni, komunikasi, maupun ilmu ekonomi. Berdasarkan akar-akar ilmu desain tersebut akan dihasilkan cabang-cabang atau media ilmu desain komunikasi visual diantaranya adalah fotografi, ilustrasi, tipografi, videografi, animasi dan lain sebagainya (Kusrianto, 2009, h. 12). Dalam cabang-cabang ilmu desain komunikasi visual tersebut dipelajari pula unsur-unsur visual penting yang

mendukung, seperti titik, garis, bidang, ruang, warna dan tekstur (Kusrianto, 2009, h. 30-32). Unsur-unsur visual tersebut kemudian akan membentuk suatu komposisi yang kemudian memiliki nilai estetika.

Hal tersebut menjadikan warna sebagai salah satu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan terutama dalam bidang desain. Warna merupakan bentuk ekspresi dari jiwa, warna akan menghasilkan sensasi yang berbeda-beda dari orang yang melihatnya, karena itu warna adalah bagian dari proses komunikasi. Warna merupakan salah satu unsur yang tidak bisa berdiri sendiri yang menjadi nilai estetika tersendiri. Penampilan suatu warna selalu dipengaruhi dan ditentukan oleh warna lain yang ada di sekitarnya. Warna merupakan tampilan fisik pertama yang sampai ke mata kita yang membedakan sesuatu dengan sesuatu yang lain, baik itu benda mati atau benda hidup. Warna merupakan unsur pelengkap dari suatu obyek yang dapat mewakili suatu keadaan atau peristiwa. Warna dapat merangsang munculnya rasa ceria, sedih, gembira, dan lain-lain. Hal ini mengingatkan akan para penyandang buta warna, yang tidak peka dalam melihat suatu warna namun masih bisa mengenal warna. Walaupun warna yang dilihatnya belum tentu benar dan sama dengan yang dilihat oleh mata normal. Hal ini menjadikan persepsi akan suatu obyek atau keadaan yang sama menjadi berbeda.

Meskipun ada yang berhenti berkarya dikarenakan keterbatasannya dalam mengenal warna yang dilihatnya, pada kenyataannya masih ada penyandang buta warna yang tetap memiliki semangat dan tetap mengasah kemampuannya dalam hal berkarya. Seperti yang sudah diungkap di atas terdapat dua jenis buta warna yang sering ditemui. Buta warna merah-hijau atau yang biasa disebut buta warna parsial, yaitu jenis buta warna yang lebih sering ditemukan dibandingkan dengan buta warna total. Namun, buta warna total lebih menghadapi tantangan dalam memilih warna dibandingkan dengan buta warna parsial, karena perbendaharaan warna yang dilihatnya lebih sedikit. Hal tersebut menjadi menarik untuk diteliti lebih lanjut, untuk mengetahui hal apa saja yang dipertimbangkan oleh penyandang buta warna total saat memilih warna atau media dalam suatu karya visual. Banyak penyandang buta warna yang akhirnya beralih untuk tidak

menggunakan warna-warna yang dapat menyesatkan mereka, bahkan dapat menghabiskan waktu mereka. Mereka berfikir warna hitam dan putih saja sudah cukup untuk mewakili ekspresi mereka dalam suatu karya visual. Namun karya visual yang memiliki warna diluar warna hitam dan putih tentu menarik untuk dibahas. Seperti yang sudah dibahas di atas bahwa persepsi berdasarkan dari pengalaman dan pengalaman berasal dari proses indera. Pengalaman akan suatu warna selama masa hidupnya tentu akan mempengaruhi proses yang dilakukan oleh penyandang buta warna dalam berkarya.

Rukmunal Hakim adalah salah satu penyandang buta warna total yang masih mengasah kemampuannya dalam hal membuat suatu karya visual. Meskipun mayoritas karya ilustrasi yang dihasilkannya merupakan karya ilustrasi hitam putih, namun diantara karya-karyanya tersebut terdapat beberapa karya ilustrasi yang berwarna. Karya ilustrasinya yang berwarna tersebut menjadi menarik untuk diteliti mengingat kekurangannya dalam melakukan persepi akan warna, serta melihat keunikan dalam penggunaan warna dalam setiap karya ilustrasi berwarnanya. Karya visual merupakan salah satu media yang digunakan dalam komunikasi. Dalam proses komunikasi tentu mengandung arti dan tujuan. Ilustrasi yang merupakan suatu media pun memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam memvisualkan atau mengkomunikasikan sesuatu.

Untuk mengkomunikasikan fungsi dari karya visual tersebut tentu membutuhkan suatu proses kreatif atau konsep yang berawal dari ide atau imajinasi, yang kemudian disusun sedemikian rupa sehingga menciptakan karya yang dapat diterima. Proses kreatif tersebutlah yang membedakan suatu karya dengan karya yang lainnya. Karya visual mengandung informasi yang dapat dilihat oleh setiap orang, seperti berbicara dan berkata-kata dalam bahasa tulisan. Proses dalam pembuatan karya visual tersebut menjadi penting untuk diketahui, sehingga dapat diapresiasikan dan diterima oleh masyarakat pada umumnya. Dengan mengenal proses tentu informasi yang diharapkan oleh pembuat karya menjadi lebih pasti. Kualitas karya visual yang dihasilkan oleh penyandang buta warna pun menjadi layak untuk diketahui. Kualitas dalam karya visual tidak selalu berbicara

mengenai bagus atau buruknya suatu karya tetapi juga dapat membicarakan suatu keunikan unsur atau prinsip yang terbentuk dari karya visual tersebut.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, sebagai penyandang buta warna total ditemukan masalah-masalah yang dapat dialami oleh Rukmunal Hakim dalam proses berkarya, yaitu :

- Penyandang buta warna memiliki kelemahan atau kebutaan akan suatu unsur atau kombinasi warna tertentu, yang menyebabkan persepsi Rukmunal Hakim akan suatu warna pada obyek tertentu menjadi berbeda.
- Media ilustrasi yang dihasilkan oleh Rukmunal Hakim tentu memiliki kegunaan atau fungsi.
- Warna merupakan salah satu unsur visual yang tidak dapat dipisahkan dalam dunia desain, begitu pula dengan karya yang dihasilkan oleh Rukmunal Hakim.
- Dalam proses pembuatan karya visual tentu pemilihan warna menjadi hal yang diperhatikan oleh Rukmunal Hakim.

I.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas, diantaranya adalah sebagai berikut :

- Bagaimana kualitas karya visual Rukmunal Hakim sebagai penyandang buta warna total.
- Apa aspek yang mendasari pemilihan warna dalam proses berkarya Rukmunal Hakim.

I.4 Pembatasan Masalah

Batasan masalah akan lebih difokuskan pada obyek berupa karya ilustrasi seorang penyandang buta warna total yang akan dikaji menurut ilmu desain komunikasi visual, untuk mengetahui unsur-unsur yang digunakannya dalam

proses menghasilkan karya. Rukmunal Hakim adalah seorang penyandang buta warna total yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini. Sampel merupakan salah satu contoh yang dianggap dapat menunjukkan karakteristik tertentu dari suatu kelompok. Sampel dipilih berdasarkan pengalamannya dalam menghasilkan karya pada kegiatan-kegiatan yang telah diikuti, maupun keunikan yang menjadi khas pada karyanya. Khas yang dipilih difokuskan pada karya ilustrasinya yang berwarna, terlihat dari pemilihan warna dan bentuk sapuan pada setiap karya ilustrasinya. Ilustrasi yang berwarna dibatasi dengan ilustrasi yang tidak hanya menggunakan warna hitam dan putih saja.

Proses pengerjaan ilustrasi manual untuk penyandang buta warna tentu akan menghadapi tantangan dalam hal pemilihan warna, dikarenakan keterbatasannya dalam mengenal spektrum warna. Dengan keterbatasannya tersebut tentu subyek akan menentukan proses pemilihan warna yang sesuai dengannya dengan mempertimbangkan aspek tertentu. Hal tersebut tentu akan mempengaruhi subyek dalam proses berkarya, dari konsep hingga proses eksekusi karya. Sampel objek yang akan dianalisis berdasarkan teknik yang digunakan, yaitu bentuk dari sapuannya. Seperti pada gambar di bawah ini, sampel pertama yang berjudul *Untitled-1* menggunakan sapuan garis yang melengkung sedangkan sampel kedua yang berjudul *Untitled Woman 01* menggunakan sapuan lurus dan besar.



Gambar I.1 Sampel Objek
Sumber : Dokumentasi Rukmunal Hakim

Selain itu ilustrasi *Untitled-1* dipilih untuk dijadikan sampel pada kelompok ilustrasi yang memiliki pola yang terbentuk dari bentuk garisnya serta menghasilkan tekstur tertentu, dan ilustrasi *Untitled Woman 01* dipilih untuk dijadikan sampel pada kelompok ilustrasi yang terdapat campuran warna hitam dan putih. Kedua ilustrasi tersebut mewakili mayoritas tema ilustrasi yang ada, yaitu binatang dan wanita.

Sedangkan kualitas dalam karya visual yang akan diteliti adalah berdasarkan kesatuan, keselarasan, keseimbangan dan perlawanan. Definisi mengenai kualitas yang digunakan dalam penelitian ini mendukung definisi yang diungkapkan oleh Dharsono. Dharsono (2007) mengatakan bahwa "keindahan pada dasarnya adalah sejumlah kualitas pokok tertentu yang terdapat pada sesuatu hal. Kualitas yang paling sering disebut adalah kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmony*), kesetangkupan (*symmetry*), keseimbangan (*balance*) dan perlawanan (*contrast*)" (h. 2). Dari pembahasan prinsip komposisi, keseimbangan dapat dibagi menjadi berbagai kriteria, yaitu keseimbangan formal (simetris) dan keseimbangan informal (asimetris), oleh karena itu kesetangkupan akan dimasukkan ke dalam keseimbangan. Dengan penggunaan prinsip-prinsip tersebut, kualitas pada suatu karya dapat diteliti hingga pada bagian yang detail, mencakup semua hal yang ada pada suatu karya berupa penggunaan unsur-unsur pada karya ilustrasinya, bukan berdasarkan baik atau buruknya karya yang dihasilkan. Namun dari kualitas tersebut, kemudian akan dikaitkan dengan keadaannya sebagai penyandang buta warna total hingga menghasilkan suatu nilai. Pemilihan warna dalam penelitian ini dibatasi oleh alasan subyek dalam penggunaan warna-warna tertentu pada karya-karyanya yang kemudian dilihat kebenarannya melalui data yang sudah ada sebelumnya.

I.5 Metode Penelitian

Sebelum data dapat dianalisis dan mendapatkan kesimpulan yang sesuai berdasarkan data-data tersebut, tentu terdapat tahapan yang harus dilakukan sebelumnya. Tahapan utama yang harus dilakukan adalah penelitian. Satori (2012) menjelaskan "penelitian adalah kegiatan menelusuri data/ fakta sebenarnya

untuk memenuhi keingintahuan manusia tentang sesuatu yang dilihat atau didengar dengan mempergunakan ukuran kebenaran yang dianutnya" (h. 20). Untuk mengetahui kebenaran dari data-data maupun fakta tersebut diperlukan sebuah metode atau teknik penelitian yang sesuai dengan masalah yang dihadapi dan tujuan yang ingin dicapai.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan kualitatif. Satori (2012) menjelaskan "penelitian kualitatif adalah penelitian yang menekankan pada quality atau hal yang terpenting dari sifat suatu barang/ jasa" (h. 22). Metode penelitian kualitatif digunakan karena penelitiannya memiliki latar alamiah dengan sumber data yang langsung dan kuncinya adalah peneliti itu sendiri. Bersifat deskriptif, yaitu menggambarkan apa, mengapa, dan bagaimana suatu kejadian terjadi. Berfokus pada proses dan hasil adalah ketentuannya. Analisis data dilakukan secara induktif, yaitu proses penalaran dari khusus ke umum. Mementingkan makna, yaitu peneliti menjelajahi data-datanya secara mendalam untuk mengetahui maksud dari sesuatu. Serta menjadikan fokus studi sebagai batas penelitian. Creswell (seperti dikutip Satori, 2012) berpendapat bahwa :

> *Qualitative research is an inquiry proses of understanding based on distinct methological tradisions of inquiry that explore social or human problem. The researcher builds a complex, holistic picture, analyzes words, reports detailed views of informants, and conducts the study in natural setting.* (h. 24)

Metode penelitian kualitatif merupakan proses penelitian yang menyelidiki masalah sosial maupun masalah manusia dengan bantuan data berupa foto, kata-kata, maupun bertemu langsung serta merasakan keadaan yang dirasakan oleh narasumber. Dengan pendekatan ini akan lebih dipahami interaksi yang dilakukan oleh subyek dengan keadaan di sekitar. Sehingga hal-hal detail tentang subyek dan hubungannya dengan obyek dapat terekam dengan baik dan sesuai dengan fakta yang ada di lapangan. Hal-hal detail yang diperlukan yaitu detail proses pembuatan karya ilustrasi tersebut dari konsep hingga eksekusinya sesuai dengan batasan masalah yang telah diuraikan tadi.

Data-data kualitatif dapat diperoleh dari tinjauan pustaka atau studi literatur, observasi, dan wawancara. Dalam penelitian ini observasi dan wawancara merupakan data utama atau data primer. Penelitian ini diambil berdasarkan satu sampel yang dapat mewakili penyandang buta warna total, yaitu Rukmunal Hakim. Sampel bertempat tinggal di Jalan Neptunus Timur III Blok K2 No.66-67 Margahayu Raya, Bandung. Data sekunder dalam penelitian ini adalah studi literatur, yang berfungsi untuk menganalisa fakta yang sudah ada dengan data yang diperoleh di lapangan. Sehingga dapat dilanjutkan dengan analisa data yang sesuai.

- Observasi.

  Observasi merupakan penelitian yang dilakukan langsung di lapangan, meneliti aktivitas subyek dan interaksinya dalam kelompok maupun dengan orang lain. Dalam observasi penelitian tidak hanya dilakukan pada subyek manusia saja, benda maupun suasana pun dapat dijadikan bahan dalam pengumpulan data. Oleh karena itu observasi merupakan teknik pengumpulan data yang paling utama (Satori, 2012, h. 104). Observasi yang dilakukan berupa pengamatan terhadap subyek yaitu Rukmunal Hakim dengan obyek yaitu karya ilustrasi manual, barang-barang serta keadaan yang ada disekitarnya saat dilakukannya observasi. Kamera video dibutuhkan dalam melaksanakan observasi agar aktivitas subyek dengan obyeknya dapat terekam dengan baik dan sesuai dengan fakta yang sedang terjadi.

- Wawancara.

  Satori (2012) menyatakan "wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang digali dari sumber data langsung melalui percakapan atau tanya jawab" (h. 130). Wawancara dilakukan untuk mengetahui lebih pasti mengenai pemikiran-pemikiran subyek yang diteliti. Mengetahui lebih lanjut mengenai kebiasaan atau perilaku, serta sifat yang menonjol dari subyek. Dalam wawancara akan ditanyakan hal-hal yang berhubungan dengan proses subyek dalam berkarya, pendapat subyek tentang warna, pemahaman subyek tentang karya ilustrasi dan hal yang mempengaruhi subyek dalam berkarya hingga saat ini. Perekam suara atau *sound recorder* dibutuhkan dalam proses wawancara agar jawaban-jawaban dari pertanyaan

yang telah disiapkan dapat diuraikan oleh subyek dan terekam secara detail, jadi data yang diperoleh tidak hanya secara tertulis dan singkat, sehingga tidak ada data yang terbuang. Selain perekam suara, proses wawancara juga dapat direkam menggunakan *video recorder*.

- Studi Literatur.

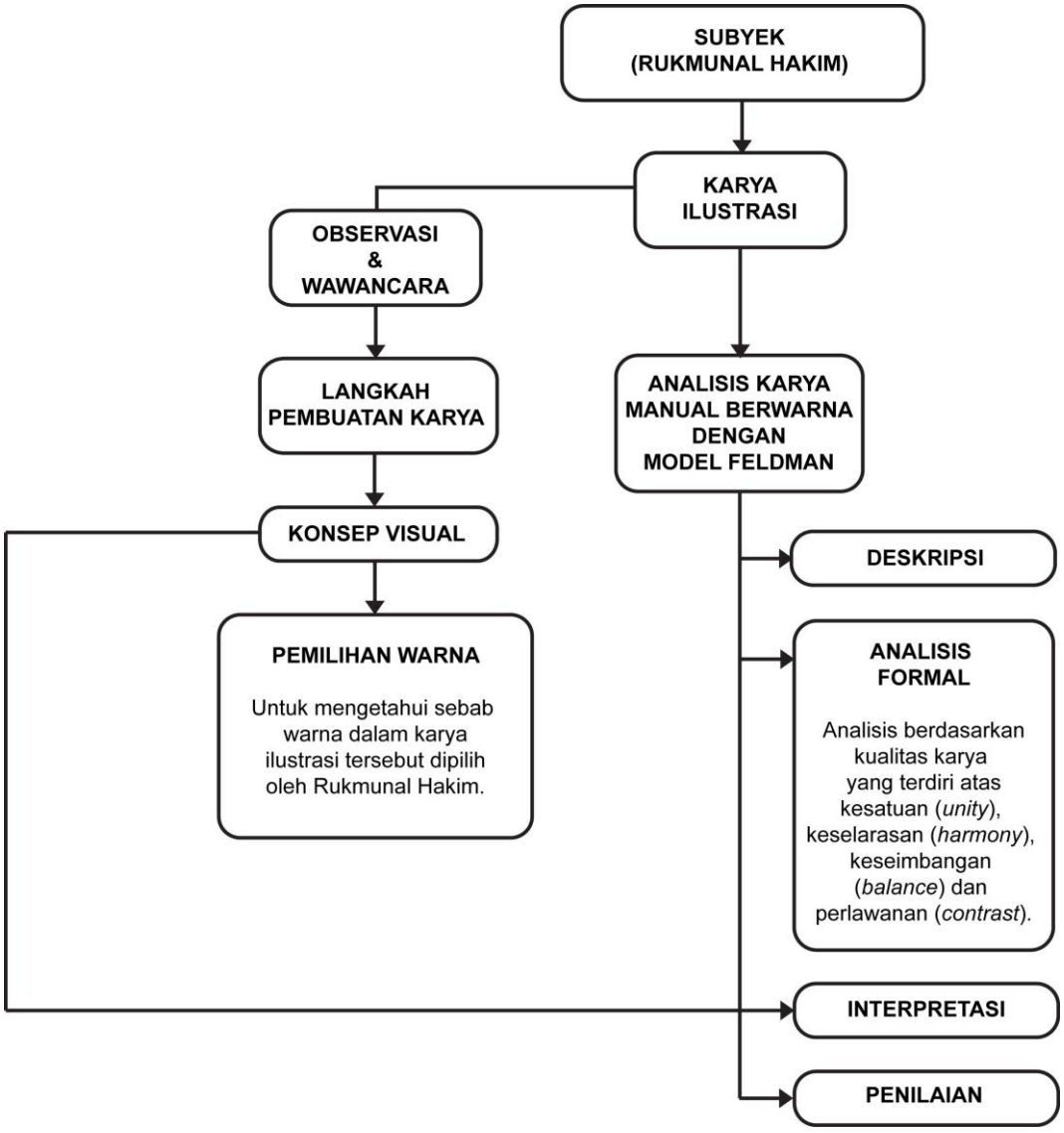
  Dalam studi literatur dipelajari teori ataupun materi-materi yang berhubungan dengan perumusan masalah dan batasan masalah yang telah disebutkan tadi. Diantaranya mengenai karya visual, ilustrasi, penjelasan mengenai penyandang buta warna, warna, teori warna dan psikologi warna, kualitas karya, serta pembahasan tentang model Feldman. Sumber literatur dapat berupa buku, makalah, website, blog, jurnal, modul, maupun *e-book* yang berisi gambar, teks, foto dan sejenisnya.

Setelah data-data tersebut diperoleh, penelitian dilanjutkan dengan tahap analisis data. Data yang dianalisis berupa beberapa ilustrasi manual yang berwarna, dengan data primer yang mendukung analisa berupa observasi dan wawancara. Objek dalam penelitian ini akan dikaji dengan menggunakan model dari Edmund Burke Feldman yang terdiri dari deskripsi, analisis formal, interpretasi, dan penilaian atau evaluasi. Deskripsi merupakan uraian berupa kata-kata tentang apa saja yang terlihat secara visual dalam suatu karya mengenai garis, bidang, warna, dan lain-lain tanpa memberikan interpretasi atau penilaian. Analisis formal merupakan cara menganalisa objek dengan menjelaskannya berdasarkan kualitas karya tersebut, disesuaikan dengan teori mengenai kualitas yang telah dipilih. Interpretasi merupakan tafsiran makna atau pesan yang terkandung dalam karya tersebut berdasarkan konsep, teknik, maupun pengalaman subyek dalam berkarya. Penilaian yang dilakukan berdasarkan atas karakteristik karya yang dihubungkan dengan permasalahannya sebagai penyandang buta warna. Model Feldman ini dipilih sebagai acuan tahapan dalam menganalisis karya, karena model ini menerapkan pengembangan pola analisis, dari yang khusus sampai pada sifat yang umum. Sehingga pada akhirnya dapat ditarik kesimpulan berdasarkan fakta-fakta yang telah disebutkan.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, yaitu untuk mengetahui kualitas yang ada pada suatu karya, maka teori estetika tentu dibutuhkan pada tahapan-tahapan analisa, dikarenakan estetika merupakan hal yang mendasari sebuah karya visual. Pandangan maupun pemikiran mengenai estetika pun menjadi sulit untuk ditarik kesimpulannya, karena definisinya yang beragam oleh para filsuf maupun seniman. Namun dalam penelitian ini dibutuhkan teori yang mendukung untuk memastikan apa yang dimaksud dengan estetika, dan apa hubungannya dengan kualitas. Teori Dharsono yang mengungkapkan tentang kualitas dianggap mampu mendefinisikan kualitas secara formal dan sesuai dengan penelitian ini. Beberapa prinsip disesuaikan agar tidak terjadi tumpang-tindih pada proses analisis data.

Dengan penggunaan teori Feldman berupa tahapan-tahapan analisis yaitu deskripsi, analisis formal, interpretasi dan evaluasi, dikombinasikan dengan teori Dharsono mengenai kualitas, yaitu kesatuan, keselarasan, keseimbangan dan perlawanan, maka semua unsur yang membentuk komposisi dalam karya visual tersebut dapat teranalisa dengan baik sesuai dengan tahapan-tahapannya. Tahap akhir yaitu evaluasi dapat mengaitkan makna yang terkandung dalam suatu karya dengan keadaannya sebagai penyandang buta warna total, kemudian dianalisis dengan pemilihan warna yang ada. Walaupun dalam analisis formal akan diungkapkan mengenai kualitas, namun tahapan analisis dengan menggunakan model Feldman ini akan terus dilakukan hingga tahap evaluasi atau penilaian, karena penilaian keseluruhan prinsip dari kualitas tersebut ada pada tahap terakhir.

Pemilihan warna yang ada dianalisis dari data primer dan sekunder. Data primer menyatakan keadaan saat menghasilkan karya, serta psikologis subyek. Kalimat-kalimat yang diutarakan oleh subyek menjadi kunci dalam hal pemilihan warna yang kemudian dicocokkan dengan data sekunder berupa karya ilustrasinya. Berdasarkan data-data tersebut, maka akan dapat diketahui hal yang mempengaruhi subyek dalam pemilihan warna selama proses pembuatan suatu karya. Dari uraian di atas, maka bagan analisisnya adalah sebagai berikut :



Gambar I.1 Bagan Analisis Ilustrasi Karya Rukmunal Hakim

I.6 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan, yaitu :

- Untuk mengetahui kualitas karya visual Rukmunal Hakim sebagai penyandang buta warna total.
- Untuk mengetahui aspek yang mendasari pemilihan warna dalam proses berkarya Rukmunal Hakim.

I.7 Manfaat Penelitian

Dengan penelitian terhadap penyandang buta warna yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat secara akademis maupun praktis, yaitu :

I.7.1 Manfaat Akademis

Mengembangkan pemahaman mengenai unsur-unsur visual yang dipelajari dalam ilmu desain komunikasi visual. Memberikan wawasan mengenai karya orang lain, khususnya penyandang buta warna yang tidak mempelajari bidang desain komunikasi visual secara akademis, namun dapat menghasilkan karya yang dapat diterima oleh masyarakat. Menjadi paham akan makna dari unsur visual yang kasat mata, khususnya warna. Juga memahami prinsip-prinsip komposisi yang baik dan mengetahui hal-hal yang dibutuhkan untuk menentukan kualitas yang ada dalam sebuah karya.

I.7.2 Manfaat Praktis

Memberikan kontribusi kepada para pembaca mengenai cara pandang penyandang buta warna akan suatu karya, juga membantu mengapresiasi karya seseorang yang dianggap tidak mampu bersaing dengan karya lain karena keterbatasannya. Penelitian ini diharapkan pula dapat memberikan masukan dalam mendukung materi-materi perkuliahan bagi universitas, khususnya program studi desain komunikasi visual.

I.8 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini terbagi ke dalam lima bab dan disusun dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, identifikasi, perumusan dan pembatasan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II PENYANDANG BUTA WARNA DAN KARYA VISUAL

Bab ini berisi uraian dari beberapa sumber literatur yang berkaitan dengan masalah yang akan dikaji, yaitu mengenai penyandang buta warna, klasifikasinya, karya visual dan proses berkarya, serta unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip komposisi yang merupakan acuan dari kualitas karya.

BAB III ILUSTRASI KARYA RUKMUNAL HAKIM

Mencakup tentang biografi singkat penyandang buta warna total tersebut, tanggapannya dalam memandang suatu karya khususnya mengenai warna, tahapan dalam pembuatan karya, beberapa karya ilustrasi manualnya, media yang digunakan, dan pemilihan warna pada karya yang dihasilkannya.

BAB IV KAJIAN ILUSTRASI MANUAL BERWARNA KARYA RUKMUNAL HAKIM

Bab ini berisi pembahasan hasil penelitian atas karya penyandang buta warna, dengan menggunakan model Feldman terhadap beberapa sampel. Sampel-sampel tersebut akan dikaji kualitas karyanya yang pada akhirnya mengacu kepada proses pemilihan warna yang dilakukan oleh Rukmunal Hakim, seorang penyandang buta warna total.

BAB V KESIMPULAN

Berisi jawaban atas permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya pada rumusan masalah yang berdasarkan atas hasil analisa yang telah dikaji dengan teori yang ada.