

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Remaja zaman sekarang umumnya lebih banyak menghabiskan waktu untuk *browsing* internet atau menonton televisi dan film-film yang cenderung menampilkan kekerasan serta adegan-adegan yang tidak cocok bagi anak. Remaja sekarang jarang sekali menghabiskan waktu untuk membaca buku.

Kurangnya minat remaja membaca buku, khususnya buku tentang budaya mengurangi pengetahuan anak tentang kebudayaan. Disinilah peran orang tua dan tenaga pendidik dalam menanamkan pemahaman tentang kebudayaan dan membentuk kepribadian anak. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menceritakan dan memberi buku tentang kebudayaan pada anak melalui membaca.

Membaca akan membawa banyak manfaat bagi anak. Kebiasaan membaca membantu menanamkan kebiasaan pada anak. Orang tua juga dapat menanamkan nilai-nilai kehidupan serta moral pada anak dengan cara yang lebih mudah dan mengasyikan bagi anak. Ilustrasi pada buku cerita atau legenda juga dapat menjadi media komunikasi yang efektif. Peran ilustrasi pada buku cerita sangatlah penting. Ilustrasi pada bacaan bukanlah semata-mata memiliki fungsi untuk melengkapi teks, tetapi juga menjadi satu kesatuan dengan cerita. Bahkan gambar ilustrasi dapat merangsang dan berempati dengan legenda yang dibacanya.

Seni ilustrasi secara tradisional telah digunakan untuk menggambarkan benda, suasana, adegan atau ide yang diangkat dari naskah teks buku atau lembaran-

lembaran. Seiring perkembangan zaman ilustrasi memiliki cakupan yang sangat luas, seperti dapat kita temui pada majalah seperti cover, cerpen juga novel dan koran. Adapun fungsi dari karya ilustrasi adalah untuk memperjelas dengan visual sesuai alur cerita karangan manusia sehingga dapat memuaskan pembacanya. Dengan demikian kebutuhan gambar ilustrasi untuk saat ini, masih sangat dibutuhkan sebagai penguat cerita.

Ilustrasi adalah seni yang memvisualisasikan sebuah cerita dengan gambar-gambar, karakternya hidup sesuai dengan masanya. Dari keterangan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa karya ilustrasi merupakan gambar-gambar yang bertujuan menjelaskan cerita dari suatu kejadian yang ada sebelumnya. Itulah sebabnya karya ilustrasi didorong oleh kebutuhan akan penjelasan cerita yang bersifat visual. Luasnya lahan ilustrasi dibidang seni membuat seni ilustrasi masih bertahan saat sekarang ini, oleh sebab itu dibutuhkan ilustrator-ilustrator agar tetap eksis dan tetap berkarya sebaik mungkin untuk mempertahankan seni ilustrasi tersebut.

Saat ini penulis melihat beberapa acara di stasiun televisi lokal, banyak menayangkan sinetron legenda-legenda yang hampir setiap hari ditayangkan. Legenda yang digarap dengan media audiovisual, akan lebih menghipnotis pemirsa yang menontonnya. Bukan hanya di media elektronik saja, tapi juga ada di media cetak yang dijumpai. Itu tandanya cerita legenda masih eksis dan digemari sebagian masyarakat saat ini. Legenda merupakan unsur suatu kebudayaan yang harus dipertahankan oleh setiap daerah dan sukunya. Karena di setiap daerah atau suku memiliki legendanya masing-masing.

Salah satu legenda dari tanah Batak adalah Legenda *Si Raja Lontung* adalah kisah nenek moyang masyarakat batak toba khususnya beberapa keturunan marga yaitu Sinaga, Situmorang, Pandiangan, Nainggolan, Simatupang, Aritonang, Siregar, Sihombing dan Simamora. Hal itu dapat kita lihat dalam buku yang berjudul “Asal Muasal Marga Sinaga” di tulis oleh J.B Sinaga dan S.K Sinaga di Samosir, 25 Oktober 2010, dimana buku tersebut menggarap tentang kisah si Raja Lontung. Sebagai seorang perupa merupakan tanggung jawab moral untuk mengaplikasikan cerita tersebut kedalam sebuah karya ilustrasi. Buku yang berjudul “Asal Muasal Marga Sinaga”, memiliki cerita yang belum pernah ada visualnya. Hal tersebut menarik minat penulis untuk menciptakan ilustrasi untuk memvisualisasikan beberapa adegan-adegan yang terdapat pada legenda tersebut, kebetulan penulis adalah bermarga Sinaga yang menggeluti dibidang seni rupa.

Penulis memfokuskan pada penciptaan visual pada legenda *si Raja Lontung* sebagai tema dalam penelitian ini, karena tidak terdapat visualisasi dalam penyajian yang ditampilkan dalam buku “Asal Muasal Marga Sinaga” tersebut. Penulis juga ingin menampilkan visual dalam bentuk ilustrasi yang dapat menceritakan legenda tersebut baik dari pemilihan adegan, busana (properti) dan alamnya sesuai dengan cerita daerah setempat. Dengan pemilihan/penggunaan anatomi, adegan, busana dan properti yang pas akan dapat membantu pembaca untuk dapat lebih merasakan adegan dan suasana cerita tersebut. Jadi dengan visual diharapkan dapat memperjelas legenda *Si Raja Lontung* tersebut

B. Ide/Gagasan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas maka gagasan dalam penciptaan ini sebagai berikut:

1. Belum pernah terciptanya gambar ilustrasi tentang si Raja Lontung pada buku cerita legenda si Raja Lontung
2. Karakter fisik si Raja Lontung yang belum diketahui
3. Pemilihan adegan yang mendukung cerita
4. Kurangnya minat remaja membaca buku legenda nenek moyang
5. Pada gambar ilustrasi yang menceritakan sebuah legenda, apa yang menjadi penekanan (yang perlu diperhatikan)
6. Sejauh mana manfaat literatur/visual dalam mendukung cerita

C. Tujuan Penciptaan

Setelah menguraikan ide/gagasan di atas, adapun tujuan dari penciptaan ini adalah:

1. Untuk menghasilkan buku cerita bergambar pada legenda si Raja Lontung
2. Untuk menghasilkan gambar ilustrasi legenda si Raja Lontung sebanyak 10 gambar.

D. Manfaat Penciptaan

Hasil penciptaan ini diharapkan memiliki manfaat:

1. Sepuluh gambar ilustrasi yang ditampilkan dengan visual yang telah ditentukan dapat mewakili cerita legenda si Raja Lontung.
2. Merupakan sumbangan pemikiran dalam kajian gambar ilustrasi, untuk diapresiasi semua kalangan.
3. Agar pembaca dapat mengenal karakter dan mengerti isi cerita dengan baik.
4. Bagi penulis, yaitu sebagai media penyampai ide, gagasan dan aspirasi mengenai pentingnya kebudayaan.
5. Bagi dunia seni rupa, diharapkan memberikan suatu perbandingan dalam hal ide atau gagasan dalam menciptakan karya seni rupa di masa depan.
6. Bagi remaja, agar lebih mengetahui cerita nenek moyangnya.

E. Tinjauan Sumber Penciptaan

1. Legenda

Legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap oleh yang empunya cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi.

Menurut Danandaja (2002: 10):

“Legenda bersifat sekuler (keduniawian) terjadinya pada masa yang belum begitu lampau, dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang. Legenda sering dipandang tidak hanya merupakan cerita belaka namun juga dipandang sebagai “sejarah” kolektif namun hal itu

juga sering menjadi perdebatan mengingat cerita tersebut karena kelisannya telah mengalami distorsi.”

Legenda adalah cerita rakyat yang persediaannya paling banyak, hal ini disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya karena legenda biasanya bersifat migratoris yakni dapat berpindah-pindah sehingga dikenal luas di daerah yang berlainan. Selain itu menurut Alan Dundes jumlah legenda di setiap kebudayaan jauh lebih banyak daripada mite dan dongeng. Hal ini disebabkan jika mite hanya mempunyai jumlah tipe dasar yang terbatas, seperti penciptaan dunia dan asal mula terjadinya kematian, namun legenda mempunyai jumlah tipe dasar yang tidak terbatas, terutama legenda setempat, yang jauh lebih banyak jika dibandingkan dengan legenda yang dapat mengembara dari satu daerah ke daerah lain (migratory legends). Begitu juga bila dibandingkan dengan dongeng. Dongeng-dongeng yang berkembang sekarang ini kebanyakan versi dari dongeng yang telah ada bukan merupakan dongeng yang baru. Sedangkan legenda dapat tercipta yang baru.

Yus Rusyana (2000) mengemukakan beberapa ciri legenda, yaitu :

Legenda merupakan cerita tradisional karena cerita tersebut sudah dimiliki masyarakat sejak dahulu.

- a. Ceritanya biasa dihubungkan dengan peristiwa dan benda yang berasal dari masa lalu, seperti peristiwa penyebaran agama dan benda-benda peninggalan seperti kuburan dan lain-lain.
- b. Para pelaku dalam legenda dibayangkan sebagai pelaku yang betul-betul pernah hidup pada masyarakat lalu. Mereka itu merupakan orang yang terkemuka, dianggap sebagai pelaku sejarah, juga dianggap pernah melakukan perbuatan yang berguna bagi masyarakat.
- c. Hubungan tiap peristiwa dalam legenda menunjukkan hubungan yang logis.
- d. Latar cerita terdiri dari latar tempat dan latar waktu. Latar tempat biasanya ada yang disebut secara jelas dan ada juga yang tidak.

Sedangkan latar waktu biasanya merupakan waktu yang teralami dalam sejarah.

- e. Pelaku dan perbuatan yang dibayangkan benar-benar terjadi menjadikan legenda seolah-olah terjadi dalam ruang dan waktu yang sesungguhnya. Sejalan dengan hal itu anggapan masyarakat pun menjadi seperti itu dan melahirkan perilaku dan perbuatan yang benar-benar menghormati keberadaan pelaku dan perbuatan dalam legenda.

Legenda merupakan cerita rakyat yang mempunyai ciri-ciri, yaitu sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi, pada masa yang belum begitu lampau, dan bertempat di dunia seperti yang kenal sekarang, bersifat migration yakni dapat berpindah-pindah, sehingga dikenal luas di daerah-daerah yang berbeda, dan tersebar dalam bentuk pengelompokan yang disebut siklus, yaitu sekelompok cerita yang berkisar pada suatu tokoh atau kejadian tertentu.

Salah satu warisan budaya bangsa yang perlu diketahui adalah legenda si Raja Lontung, dengan legenda si Raja lontung kita dapat mengetahui cerita nenek moyang dan nilai yang berlaku pada masa lampau. Dikalangan penduduk di pedesaan legenda merupakan salah satu bagian dari unsur kebudayaan, legenda si Raja Lontung mempunyai arti tersendiri dan sangat penting dalam kehidupan mereka karena legenda si Raja Lontung ini mengandung nilai-nilai *partuturan* (silsilah) marga.

a. Legenda Si Raja Lontung

Suatu ketika, Siboru Pareme yang sudah hamil tua dan kesepian ini, dikejutkan oleh seekor harimau yang mengaum mendekatinya. Namun karena sudah terbiasa melihat harimau dan penderitaan yang dialaminya, ia tidak takut lagi dan pasrah untuk dimangsa. Setelah menunggu beberapa saat, ternyata harimau itu tidak

memangsanya. Harimau tadi membuka mulutnya lebar-lebar dihadapan Siboru Pareme seakan meminta bantuan. Dari jarak dekat Siboru Pareme melihat ada sepotong tulang yang tertancap di rahang harimau itu. Timbul rasa iba dihati Siboru Pareme. Tanpa ragu Siboru Pareme mencabut potongan tulang itu dan di buangnya. Setelah itu harimau yg dikenal buas itu menjadi jinak kepada Siboru Pareme. Sejak itu harimau yang dikenal *Babiat Sitelpang* setiap pagi dan sore mengantar daging hasil buruannya ketempat Siboru Pareme. Budi baik yang diterimanya dari wanita yang sedang hamil tua itu menumbuhkan rasa sayang *Babiat Sitelpang* yang diwujudkan dengan tetap menjaganya hingga melahirkan seorang putra dan diberilah namanya Si Raja Lontung.

Si Raja Lontung hidup dan bertumbuh dewasa bersama ibunya ditengah hutan sekitar *Ulu Darat* selalu didampingi oleh *Babiat Sitelpang*. Tidak seorang pun manusia lain yang mereka kenal. Namun Siboru Pareme selalu memberi pengetahuan kemasyarakatan kepada anaknya termasuk partuturan adat batak karena ibunya tidak ingin anaknya itu menderita lagi seperti aib yang diterimanya selama ini.

Setelah Siraja Lontung beranjak dewasa dan sudah bisa menikah, ia bertanya kepada ibunya di mana kampung tulangnya. Ia sangat berniat menikah dengan putri tulangnya (*paribannya*). Siboru Pareme merasa sedih mendengar hal itu, hatinya gusar, kalau diberitahu yang sebenarnya. Ia takut tulangnya akan membuang dan membunuh anaknya itu, Siboru Pareme selalu berupaya mengelak dari pertanyaan anaknya.

Namun karena tidak ingin anaknya menjadi korban kemarahan tulangnyanya dan Siboru Pareme yakin dan tahu bahwa Si Raja Lontung tidak dapat menemukan seorang perempuan jadi isterinya di hutan itu, niscaya dia akan mati lajang tanpa keturunan, ia pun mengorbankan dirinya untuk dikawini anak kandungnya sendiri, akhirnya Siboru Pareme membuat siasat.

Pada satu saat yang baik Siboru Pareme menyerahkan cincinnya pada Si Raja Lontung dengan pesan "Pergilah ke tepian yang ada di kejauhan sana. Tunggulah disana hingga paribanmu turun mengambil air. Dia mirip sekali dengan saya hingga sulit dibedakan. Pasangkan cincin ini pada jarinya dan cincin ini pun harus pas betul. Bila hal ini telah terbukti bujuklah dia menjadi isterimu". Selanjutnya Siboru pareme menerangkan jalan berliku yang harus ditempuh anaknya.

Si Raja Lontung pun berangkat menapaki jalan berliku seperti yang telah dirunjuki oleh ibunya. Sementara itu si Boru Pareme pun berangkat ke tepian yang sama. Dia mengambil jalan pintas agar dapat mendahului anaknya. Setibanya disana dia pun mendandani dirinya sedemikian rupa hingga nampak lain dan lebih muda. pada hari anaknya tiba, dia sudah siap.

Si Raja Lontung pun tiba di tempat seperti yang dipesankan ibunya itu. Ia mendengar ada manusia tengah mandi di pansuran itu. "Berarti benar apa yang diberitahu ibuku", katanya dalam hati, sambil mengintip dari celah-celah pohon. Ia tidak sabar terlalu lama lagi, karena hari sudah gelap dan langsung menghampiri perempuan tersebut. "Bah benar juga yg dibilang ibuku, tidak ada ubahnya seperti dia", katanya dalam hati. "Santabi boru ni tulang, saya ingin menyampaikan pesan

ibuku”, kata si Raja Lontung dan menggapai tangan perempuan itu serta meremas jemari perempuan yang disebut paribannya itu, dan menyelipkan cincin ibunya ke jari manis dan ternyata pas. “Berarti tidak salah lagi, kaulah paribanku itu. Wajahmu seperti ibuku dan cincin ibuku cocok dijari manismu,” lanjutnya merasa yakin. Lalu ia mengajak perempuan tersebut untuk dijadikan istrinya dan memperkenalkannya kepada ibunya.

Sesampainya di hutan tempat tinggal si Raja Lontung, ia terkejut sebab ibunya tidak lagi di jumpai di rumahnya. Ia pun teringat akan pesan ibunya yang berniat mencari ayahnya Saribu Raja kearah Barus. Keduanya hidup serumah dan menjadi suami istri, (maka bagi Si Boru Pareme terjadi lagi kawin sumbang atau *Incest* yang kedua kali).

Dari hasil perkawinan si Raja Lontung dan Si Boru Pareme melahirkan turunan sebagai berikut :

- a) Ompu Tuan Situmorang (putra)
- b) Sinaga Raja (putra)
- c) Pandiangan (putra)
- d) Nainggolan (putra)
- e) Simatupang (putra)
- f) Aritonang (putra)
- g) Siregar (putra)
- h) Siboru Amak Pandan (putri) kawin dengan Sihombing dan
- i) Siboru Panggabean (putri) kawin dengan Simamora.

Ketujuh putra ini kemudian menurunkan marga-marga berikutnya. satu hal yang unik ialah bahwa ketujuh marga Lontung ini tidak merasa puas bila tidak menyertakan kedua boru itu dalam bilangan dan kelompoknya. Inilah cikal bakal sebutan "*Lontung Sisia Sada Ina Pasia Boruna Sihombing - Simamora*". Kalau dari Si Raja Lontung (namarpariban), maka Sihombing lebih tua, tetapi karena Simamora dan Sihombing abang-adik kandung, maka Simamora yang tertua.

b. Tempat dan Suasana Lingkungan

Legenda Si Raja Lontung adalah legenda yang berasal dari daerah Samosir Sumatera Utara. Siboru Pareme dibuang kesekitar wilayah Ulu Darat diatas Sabulan dan Saribu Raja di buang jauh kearah Barat (Barus). Sabulan adalah salah satu desa yang berada di kecamatan Sitiotio, Kabupaten Samosir, Provinsi Sumatera Utara.

Flora di danau ini meliputi berbagai jenis fitoplankton, makrofita kecil, makrofita mengambang, dan makrofita terbenam, sedangkan daratan sekitarnya ditutupi hutan hujan, termasuk jenis hutan pinus tropis Sumatra di daerah pegunungan yang lebih tinggi.



Gambar 1.1
Desa Sabulan

Sumber: <https://binged.it/2OfWRPa>



Gambar 1.2
Desa Sabulan

Sumber: <https://binged.it/2OfWRPa>

c. Busana Adat Batak Toba

Toba adalah busana tradisional dari Suku Batak etnis Toba. Etnis Toba lebih kerap menggunakannya di saat acara-acara besar terutama pada pernikahan adat. Kain yang digunakan didominasi Ulos, tenun tradisional Batak yang kini dapat anda temukan dengan mudah. Selain itu berbagai jenis asesoris penghias tubuh juga menjadi pelengkap. Seiring dengan perkembangan zaman, Pakaian adat Batak Toba modern sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari industri fashion tanah air dan bahkan dunia.

Untuk bagian kepala terdiri dari:

1. Sortali = Digunakan sebagai mahkota, terbuat dari tembaga disepuh dengan emas atau kuningan.
2. 3 Lembar Daun Sirih = Diselipkan di bagian depan, tepatnya diatas kening

3. Ulos Bittang Maratur = Penghias kepala yang terbuat dari emas atau kuningan, biasanya di bagian konde
4. Sanggul berukuran sedang

Untuk bagian tubuh terdiri dari:

1. Baju kurung (Bilulu Na Torang) yang berwarna hitam
2. Selendang dari Ulos Ragi Hotang
3. Rok dari Ulos Ragi Hotang
4. Sepatu (biasanya pada untuk perkawinan Batak zaman dulu tidak dikenakan)

Untuk perhiasan terdiri dari:

1. Borgut = kalung yang terbuat dari emas
2. Golang = Gelang
3. Tittin = Cincin
4. Atting-Atting = Anting – Anting
5. Tas untuk tempat sirih yang terbuat dari Ulos



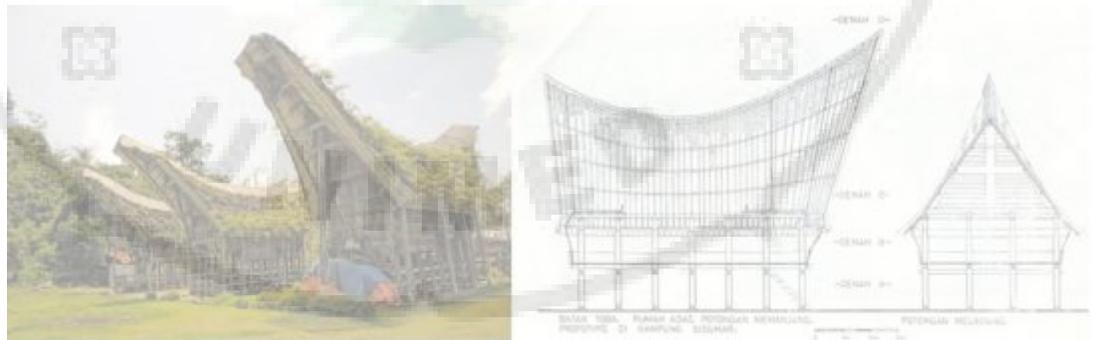
Gambar 1.3

Pakaian Adat Batak Toba

Sumber : <https://binged.it/2OgVnEh>

d. Rumah Adat

Rumah adat suku Batak di daerah Sumatera Utara adalah Rumah Bolon atau sering disebut dengan Rumah Gorga. Rumah ini menjadi simbol keberadaan masyarakat Batak yang hidup di daerah tersebut. Rumah Bolon memiliki keindahan yang khas, yaitu terletak pada atap rumah yang bentuknya lancip bagian depan dan belakang. Bagian depan atap rumah ini memang sengaja dibuat lebih panjang dari bagian belakangnya. Masyarakat Batak percaya bahwa dengan bentuk atap seperti itu dapat turut mendoakan keturunan dari pemilik rumah tersebut nantinya bisa lebih sukses dari saat ini.



Gambar 1.4
Rumah Adat Batak Toba
Sumber : <https://binged.it/2OcOOCp>

2. Ilustrasi

Media komunikasi, khususnya media cetak, jika tanpa gambar ilustrasi, tampilannya menjadi tidak menarik, membosankan, dan kering. Ilustrasi merupakan unsur yang paling penting dan menjadi daya tarik utama tampilan media komunikasi.

Gambar ilustrasi pada sebuah karya tulis dapat membantu keefektifan komunikasi. Ilustrasi membantu keefektifan proses komunikasi, karena gambar ilustrasi dapat membantu menyamakan persepsi tentang pesan yang diterima oleh penerima pesan. Penyampaian informasi yang dilengkapi dengan ilustrasi akan lebih praktis untuk menggantikan deskripsi verbal.

a. Pengertian Ilustrasi

Kata *ilustrasi* harus dilengkapi dengan kata gambar didepan menjadi Gambar Ilustrasi. Sebab kata ilustrasi sendiri berarti pendamping, pengiring yang sifatnya menghias, juga membantu proses pemahaman terhadap suatu objek. Karena itu kata ilustrasi bisa dimasukkan dimana-mana. Gambar ilustrasi berarti gambar yang menghias dan membantu pemahaman terhadap sesuatu, seperti cerita komik atau artikel.

Berikut pengertian gambar ilustrasi menurut para ahli. *Illustrare* berasal dari kata 'Lustrate' bahasa Latin yang berarti memurnikan atau menerangi. Sedangkan kata 'Lustrate' sendiri merupakan turunan kata dari leuk (bahasa Indo-Eropa) yang berarti 'cahaya' (<http://adifasmenda.blogspot.com>).

Menurut museum ilustrasi nasional di Rhode Island, USA, “Ilustrasi adalah penggabungan ekspresi personal dengan representasi visual untuk menyampaikan sebuah ide atau gagasan. Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual.”

Menurut azis (2003:13) dalam jurnal seni rupa menjelaskan “Ilustrasi merupakan media komunikasi, khususnya media cetak, jika tanpa gambar ilustrasi, tampilannya tidak menarik, membosankan dan ‘kering’.”

Sedangkan menurut *Baldinger* dalam jurnal seni rupa oleh azis (2003:13) menjelaskan bahwa:

“Ilustrasi adalah seni membuat gambar yang berfungsi untuk memperjelas dan menerangkan naskah. Sedangkan menurut *Jan D. White* dalam jurnal seni rupa oleh azis juga menjelaskan ilustrasi adalah sebuah tanda yang tampak diatas kertas, yang mampu mengkomunikasikan permasalahan tanpa menggunakan kata.

Menurut Sumarna (2007:56) “Ilustrasi merupakan coretan yang menampilkan gambaran suatu objek atau beberapa objek. Bisa gambar itu dalam bentuk manusia, binatang, tumbuh-tumbuhan dan benda alami lainnya”.

Menurut Albert Dorne dalam buku Sofian Sagala (hal. 2 dan 3) menggambar ilustrasi 1 Universitas Negeri Medan mengatakan bahwa “Ilustrasi adalah seni yang menceritakan sebuah cerita dengan gambar-gambar, karakter hidupnya dan idenya jelas”.

Bernard Brenson juga mengatakan “Ilustrasi adalah representasi bentuk dan pola sesuatu yang ada dalam ingatan yang abstrak”.

Menurut buku apresiasi dan ekspresi seni rupa (2002:45) "Ilustrasi adalah karya seni rupa dua dimensi yang bertujuan memperjelas suatu pengertian".

Jadi dapat disimpulkan bahwa ilustrasi adalah suatu karya gambar atau gambar-gambar yang merupakan representasi bentuk pola yang ada di alam dengan karakter yang hidup dan idenya jelas yang abstrak dan bertujuan menjelaskan.

Menurut Loomish (1947:178) terdapat tiga jenis ilustrasi yaitu:

"The first kind of illustration is that which tells the complete story without a title, text, or any written message to help. This type you find on covers, posters using only a trade name, book jackets, displays, or calendars. The client, then, is depending entirely upon you to put over an idea or arouse a desired response. Your work will do the whole job. The second kind is that which illustrates a title, or which visualizes and carries forward a catch line, a slogan, or some written message used in conjunction with the picture. It's function is to lend force to the message. In this group are most often subject which carry brief copy for limited reading time, such as posters, car cards, display and magazine advertising. The story and pictures function together as a complete unit. The third kind is that in which the story told by the picture is incomplete, it's obvious intrigue the rider to find the answer in the text. The third type of illustration might be called "come on" or "guess what" pictures".

Dikatakan jenis ilustrasi pertama adalah yang menceritakan kisah lengkap tanpa judul, teks, atau pesan tertulis untuk membantu. Jenis ini Anda temukan di sampul, poster hanya menggunakan nama dagang, jaket buku, layar, atau kalender. Klien, kemudian, tergantung sepenuhnya pada Anda untuk menempatkan lebih dari sebuah ide atau membangkitkan respon yang diinginkan. Pekerjaan Anda akan melakukan seluruh pekerjaan. Jenis kedua adalah yang menggambarkan judul, atau yang memvisualisasikan dan membawa maju garis menangkap, slogan, atau beberapa pesan tertulis yang digunakan dalam hubungannya dengan gambar. Fungsinya adalah

untuk meminjamkan kekuatan untuk pesan. Dalam kelompok ini paling sering subjek yang membawa salinan singkat untuk waktu membaca terbatas, seperti poster, kartu Mobil, layar dan iklan majalah. Cerita dan gambar berfungsi bersama sebagai unit lengkap. Jenis ketiga adalah bahwa di mana cerita yang diceritakan oleh gambar tidak lengkap, itu kejelasan intrik pengendara untuk menemukan jawaban dalam teks. Jenis ilustrasi ketiga mungkin disebut "Ayo" atau "tebak" gambar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa ilustrasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah gambar yang menggunakan unsur-unsur visual untuk menjelaskan atau menceritakan suatu gejala, kejadian atau fenomena.

b. Sejarah Ilustrasi

Sejarah merupakan sesuatu yang terjadi pada masa lampau yang harus dipelajari kembali. Untuk itu dijelaskan dalam konsep ilustrasi bisa ditinjau kembali ke masa silam melalui lukisan dinding prasejarah dan konsep tulisan hieroglif (<http://bangrahman.blogspot.com>).

Sepanjang waktu, Ilustrasi telah menjadi sumber dari visualisasi pikiran dan ide dan juga menjadi cara untuk mempengaruhi masyarakat dalam hal keyakinan dan *trend*. Sejarah ilustrasi tidak bisa lepas dari dunia buku, dimana fungsi awal ilustrasi sebagai penjelas atau pendamping sebuah tulisan.

Seni Ilustrasi secara tradisional telah digunakan untuk menggambarkan benda, suasana, adegan atau ide yang diangkat dari naskah/teks buku atau lembaran-lembaran. Itulah sebabnya karya-karya seni ilustrasi yang tertua dicari pada naskah-

naskah kuno. Kurt Weitsman seorang yang pernah meneliti asal muasal seni ilustrasi mendapatkan bahwa kelahiran seni ilustrasi didorong oleh kebutuhan akan penjelasan yang bersifat visual; jadi lebih bersifat praktis daripada dekoratif.

Abad pertama Masehi mempunyai arti yang penting dalam sejarah seni ilustrasi dimasa kodeks, yaitu buku berhalaman diperkenalkan di Eropa. Harthan bahkan memandang bahwa sejarah seni ilustrasi naskah barulah secara efektif dimulai dengan kehadiran kodeks ini.

c. Karakteristik ilustrasi

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa ilustrasi memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) **Komunikasi;** ilustrasi adalah sebuah gambar yang mengkomunikasikan sebuah konsep atau pesan. Ilustrasi juga dapat berupa opini atau komentar terhadap suatu permasalahan.
- 2) **Hubungan antara kata dan gambar;** ilustrasi pada awalnya berfungsi sebagai pelengkap sebuah teks. Interaksi antarteks dan gambar menciptakan sebuah harmoni. Sejalan perkembangan ilustrasi berkembang dan memiliki peran yang lebih luas dari sekedar pelengkap.
- 3) **Faktor menggugah;** komunikasi visual bertujuan membuat kita merasakan sesuatu, membangkitkan emosi, menghadirkan drama. Faktor ini yang membuat orang merasa ada keterikatan dengan ilustrasi dan yang menentukan apakah ilustrasi itu berhasil atau tidak.

- 4) **Produksi massal dan media cetak;** ilustrasi diciptakan dengan tujuan tertentu dan ditempatkan di media untuk memastikan pesan tersebut sampai. Teknik memproduksi memiliki kekurangan dan kelebihan yang memengaruhi tampilan visual dari ilustrasi. Pengaruh warna juga disesuaikan dengan strategi pemasaran.
- 5) **Display;** tidak seperti seni lukisan, ilustrasi tidak untuk dipajang atau dipamerkan. Terkadang karya asli ilustrasi memiliki perbedaan dengan hasil akhirnya dikarenakan efek cetak dan juga masalah skala. Medium terbaik untuk menikmati ilustrasi adalah di media-media yang diperuntukkan, seperti di media cetak: majalah, buku, dan lain lain dimana keseluruhan konsep visual terlihat secara lengkap.
- 6) **Gambar;** Menggambar adalah prinsip mendasar dalam ilustrasi. Gambar adalah landasan bagaimana pencitraan tersebut terbentuk. Gambar merupakan dasar dari semua gaya ilustrasi, dari realis hingga abstrak. Setiap ilustrasi harus dipahami, dirancang, dan disajikan secara layak untuk dipresentasikan; dan menggambar berperan dalam setiap tahap tersebut. Menggambar juga memberi informasi mengenai identitas ilustrator, mengembangkan, dan membentuk ikonografi pribadi ilustrator. Merupakan atribut fungsional yang harus dimiliki seorang ilustrator dan menentukan dasar perbendaharaan visual. Observasi dan belajar mengamati merupakan bagian dari pembelajaran ilustrasi. Penguasaan gambar secara objektif dan analitis akan memberikan

pengetahuan secara detail tentang subjek dan menghasilkan imajinasi untuk berkreasi. Menggambar adalah cara dimana ide divisualisasikan dari konsep hingga hasil akhir. Menggambar bermain dengan komposisi, warna, tekstur, bentuk, skala, ruang, perspektif, aspek emotif, dan asosiatif. Pemahaman objektif dan analitis dalam gambar merupakan dasar utama untuk memahami subjek. Ini adalah keterampilan akademis dan praktis yang penting untuk ilustrator saat merekam informasi dan membangun konsep.

- 7) **Bahasa Visual;** Dalam berbahasa visual seorang ilustrator dapat diasosiasikan dengan gaya gambar tertentu. Gaya gambar merupakan ciri khas yang terlihat dari karya ilustrasi sehingga menjadi sebuah ikon sang ilustrator. Gaya gambar juga menentukan genre ilustrasi seseorang. Seperti di dunia musik, literatur, seni rupa, dan desain. Gaya gambar memiliki banyak variasi dari tradisional hingga bentuk kontemporer yang bersifat tren. Perkembangan Ilustrasi menghasilkan begitu banyak variasi gaya gambar. Akan tetapi, jika dilihat secara garis besar, bentuk pencitraan dapat dibagi menjadi dua; literal ilustrasi penggambaran secara harafiah, dimana penekanannya terletak pada menghadirkan gambar yang sebenarnya atau yang dapat dipercaya. Bentuk kedua adalah gambar yang bersifat konsep, dimana metafora dapat digunakan sebagai penggambaran sebuah ide. Kedua bentuk ilustrasi tersebut dapat digunakan diberbagai peran ilustrasi; sebagai informasi, opini, narasi, persuasi, dan identitas.

Penggunaan gaya gambar harus disesuaikan dengan isi dan konteks sebuah masalah. Gaya gambar dapat mendukung tercapainya tujuan sebuah ilustrasi.

8) **Visual Metafora;** visual metafora dapat dikategorikan sebagai berikut.

Sebuah metafora visual ,juga disebut metafora bergambar, adalah sebuah metafora dimana sesuatu yang disajikan secara visual dibandingkan dengan sesuatu yang termasuk kategori lain (metafora itu “sumber”).

9) **Ilustrasi Konseptual;** adalah cara atau metode mempresentasikan konten

atau ide dalam bentuk komunikasi, ilusi, simbolisasi dan ekspresi.

Ilustrasi konseptual banyak digunakan untuk mempresentasikan isu atau tema yang kritis dan kompleks seperti di majalah atau surat kabar. Bahasa visual ini banyak digunakan pada isu-isu yang berhubungan dengan ekonomi, politik, dan sosial. Secara sejarah gaya gambar realis tergantikan oleh fotografi, sehingga ilustrasi mencari cara untuk merepresentasikan sebuah isu atau topik tidak hanya dari bentuk yang luar saja tapi dapat menangkap inti dari topik tersebut melalui metafora-metafora yang bersifat surealis.

10) **Diagram;** adalah ilustrasi yang menggambarkan fitur sebuah objek,

system, atau proses. Bentuk ilustrasi ini tidak dapat berdiri sendiri tanpa ada informasi lain yang dipaparkan. Diagram atau info grafis biasa digunakan sebagai sarana edukasi. Sering kita temukan di buku-buku pendidikan.

11) **Abstraksi**; adalah bentuk visual yang banyak menggunakan warna dan bentuk dari hasil ciptaan sendiri. Visual yang dihasilkan dengan *texture* berani bentuk nongeometris maupun geometris, elemen-elemen bebas yang tidak memiliki asosiasi dengan visual yang ada. Abstraksi memiliki bentuk yang bebas untuk direpresentasikan. Ilustrasi seperti ini lebih sering digunakan sebagai dekoratif atau pelengkap di poster, *cover* buku, *point of sale* dengan penggabungan element teks sebagai satu kesatuan visual.

12) **Pictorial Truth (Penggambaran Realis)** Secara sejarah, ilustrasi termasuk dalam kategori penyampaian kembali secara harafiah. Jauh sebelum penemuan kamera, ilustrasi adalah satu-satunya bentuk komunikasi visual. Dari lukisan hewan dan manusia di gua, lukisan mesir sampai lukisan jaman romawi yang menggambarkan kehidupan sehari-hari. Pada zaman renaissans penggunaan teknik perspektif, detail arsitektur secara akurat dan perkembangan ilmu dan teknologi memberikan seniman seperti Leonardo da Vinci media untuk menghasilkan karya-karya yang realistik. Ketika zaman ini justru seni rupa memiliki definisi yang mirip dengan ilustrasi. Lukisan maupun bentuk lain seni rupa merupakan pesanan dari gereja maupun bangsawan. Visual yang dihasilkan merupakan kebenaran apa adanya tanpa penekanan pada konsep, alegori dan metafora, mengutamakan detail yang akurat. Dapat dikatakan definisi gambar atau gambar realis adalah representasi dari sebuah tempat, besar

maupun kecil dengan komponen-komponen seperti manusia atau objek lain dengan posisi atau interaksi dalam bentuk visual yang kredibel. Walaupun begitu, di beberapa buku anak dengan tema sejarah, flora dan fauna maupun fantasi digambarkan dengan cara melebih-lebihkan, komikal dan karikatur. Gambar ini masih dapat digolongkan sebagai gambar dengan sifat realis karena masih memperlihatkan suasana dengan komponen dan interaksi yang masih sesuai dengan dunia nyata. Sifat gambar realis memiliki kualitas yang ideal untuk menciptakan efek drama terutama saat digunakan dalam gambar berkesinambungan seperti grafis novel dan komik strip. Pada dasarnya, gambar dengan sifat realis dapat dibagi menjadi dua. Ilustrasi linear menggunakan garis untuk membentuk objek, dan ilustrasi tonal menggunakan terang-gelap untuk membentuk objek. Ilustrasi dengan teknik tonal dapat lebih menangkap kesan realistis karena ilusi tiga dimensi yang dicapai dengan teknik tersebut. Representasi harfiah melalui gambar dapat memberikan kesan realistis dengan tambahan nilai estetika dan imajinasi. Sepanjang sejarah, seniman mencoba mencipta ulang komposisi gambar dengan tingkat detail dan realis yang intens dengan tema yang beragam: politik, agama, budaya, dan kehidupan sehari-hari. Seiring dengan waktu, pemahaman representasi visual dengan penggunaan perspektif, proporsi, skala, dan pemahaman media yang meningkat menghasilkan gambar-gambar dengan

tingkat realis yang tinggi. Ilustrasi dengan tingkat detail tinggi tersebut disebut dengan ilustrasi *hyperrealistic*.



Gambar 1. 5
Ilustrasi *hyperrealistic*.
(sumber:<https://buc.kim/d/47EigRfRWaEO?pub=>)

Karakter ilustrasi seperti ini menjadi dominan digunakan di dunia ilustrasi komersial seperti di dunia periklanan. Karakter lain selain *hyperrealistic* yang juga termasuk gambar realis, yaitu *stylized realism* yaitu gaya gambar realis dengan representasi yang akurat tetapi penyelesaiannya agak bebas menyebabkan kesan yang berbeda. Seperti pada pemberian warna yang lebih untuk menimbulkan kesan tertentu atau membangkitkan emosi tertentu seperti pada gaya impresionisme.

THE
Character Building
UNIVERSITY



Gambar 1. 6
 Ilustrasi *stylized realism*
 (sumber: <https://www.artstation.com/artwork/n3bnE>)

Ilustrasi dengan bentuk rangkaian gambar juga masih bisa dikategorikan sebagai ilustrasi yang menggambarkan keadaan sebenarnya atau realis. Karena walaupun elemen didalamnya sering dibuat penyimpangan, tetapi masih dalam koridor ruang yang realis. Inti dari gambar berangkai adalah kesinambungan konteks dari setiap gambar untuk menciptakan sebuah pesan. Karakter ilustrasi ini dapat digunakan untuk promosi, iklan, promosi, informasi, editorial di berbagai media cetak.

- 13) **Estetika;** Ide terpenting dalam sejarah estetika filsafati sejak zaman Yunani Kuno sampai abad ke-18 ialah masalah yang berkaitan dengan keindahan (*beauty*). Persoalan yang digumuli oleh para filsuf ialah “Apakah keindahan itu ?” . Menurut asal katanya, “keindahan” dalam

bahasa Inggris: *beautiful* (dalam bahasa Prancis: *beau*, sedangkan Italia dan Spanyol: *bello* ; yang berasal dari kata Latin *bellum*). Akar katanya adalah *bonum* yang berarti kebaikan, kemudian mempunyai bentuk pengecilan menjadi *bonellum* dan terakhir dipendekkan sehingga ditulis *bellum*.

Menurut cakupannya orang harus membedakan antara keindahan sebagai suatu kualitas abstrak dan sebagai sebuah benda tertentu yang indah. Untuk perbedaan ini dalam bahasa Inggris sering dipergunakan istilah *beauty* (keindahan) dan *the beautiful* (benda atau hal yang indah). Dalam pembahasan filsafat, kedua pengertian itu kadang-kadang dicampur aduk.

d. Langkah-langkah Membuat Ilustrasi

Untuk memulai menggambar ilustrasi, “menurut Onong Nugraha dalam jurnal seni rupa (2003) perlu melakukan langkah-langkah sebagai berikut”:

- 1) Membaca naskah karya pengarang, sehingga diperoleh pengetahuan tentang latar belakang budaya dalam isi cerita, tempat, waktu, dan subjek pendukung lainnya
- 2) Menentukan tema, memilih sub tema yang menarik
- 3) Menampilkan karakter cerita dan suasananya, dengan menggunakan beberapa teknik yang sesuai.

e. Jenis-Jenis Teknik Menggambar Ilustrasi

Ada beberapa teknik dalam membuat gambar ilustrasi, yaitu dengan cara gambar tangan (manual), dengan bantuan alat digital berupa foto dan komputer, atau kombinasi dari manual dan digital.

Teknik pembuatan gambar ilustrasi manual meliputi teknik outline, arsir, blok scraperboard, dot, goresan kering, halftone, siluet.

Berikut adalah contoh jenis goresan arsir (*hatching*) yang dihasilkan dari masing-masing teknik:

1) Arsiran Satu Arah (*hatching*)

Pada teknik ini pena digoreskan dalam arah yang sama. Sehingga terlihat barisan garis sejajar dan searah. Semakin sering kita menggores maka akan timbul efek lebih gelap karena semakin padat dan menumpuknya garis akan menambah massa garis menjadi lebih tebal sehingga terbentuk efek ilusi volume terang bayang.



Gambar 1.7

Teknik arsir dengan goresan pena satu arah
(sumber: ilustrasi peneliti)

2) Arsiran Silang (*cross hatching*)

Teknik ini mirip dengan arsiran satu arah, namun terjadi persilangan arah dari goresan pena tersebut. Pada bagian yang ingin diarsir lebih gelap dapat juga goresan ditumpuk dengan menggunakan arah garis yang berbeda. Biasanya perbedaan arah dari garis awal ke garis berikutnya adalah 45 derajat.



Gambar 1. 8
Teknik arsir garis bersilang
(sumber: ilustrasi peneliti)

3) Arsiran Searah Kontur (*contour hatching*)

Pada teknik ini goresan arsir pada pena mengikuti bentuk kontur bidang yang ingin diarsir, maka akan terlihat volume pada benda tersebut. Biasanya teknik ini digunakan pada menggambar figur manusia, hewan dan tumbuhan.



Gambar 1. 9
Teknik arsir mengikuti kontur
(sumber: ilustrasi peneliti)

4) Arsiran Coretan Bebas (*scumbling*)

Pada teknik ini arsiran berbentuk corat-coret bebas. Biasanya goresan tidak berupa garis namun seperti coretan bebas. Coretan bebas ini akan lebih menarik bila arah goresan dapat dirubah secara acak membentuk ilusi volume yang diinginkan.



Gambar 1. 10
Teknik arsiran coretan bebas
(sumber: ilustrasi peneliti)

5) Arsiran Titik (*stippling*)

Adalah teknik arsiran dengan membuat titik-titik seperti teknik *pointilisme*. Semakin dekat dan rapat titik-titik yang dibuat maka semakin gelap efek yang ditimbulkan.



Gambar 1.11
Teknik arsiran menggunakan gabungan titik-titik
(sumber: ilustrasi peneliti)