

Perancangan Ilustrasi Bermotif Traditional pada Buku Mewarnai Candramawa

¹ Shierly, ² Toto Mujio Mukmin, ³ Greysia Susilo.

^{1,2} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

³ Desain Interior

Universitas Pradita

shierly.625180150@stu.untar.ac.id, totom@fsrd.untar.ac.id,

greysia.susilo@pradita.ac.id

RUPAKA

Jurnal Rupaka

<https://journal.untar.ac.id/index.php/Rupaka>

Vol 4, No.1

Juli – Desember 2021

Abstract

Fairy Tale is one of the cultures that can be represented by illustrations. The diversity of fairy tale occurs because Indonesia is an archipelagic country with 34 provinces. Diversity also applies to illustrator's style in making of illustrations. Illustrator has difficulty to change it's own style. Japanese comic style influences the development of illustrations in Indonesia as well for writers. The influence of Japanese comics, which is very strong, raises a question. Will the illustrations made show the identity of a culture? Changing the style in drawing is quite difficult for illustrator, but the meaning of the Indonesian nuance from the illustration itself is not conveyed to the audience. Therefore, an illustrator's analysis is needed to have to change the style in order to align the illustration theme you want to convey. This research examines literature studies and experiments or trials and error by applying the theory that has been obtained

Keywords: Illustration, Style, Manga, Fairy Tale

Abstrak

Cerita rakyat adalah salah satu budaya yang dapat direpresentasikan dengan ilustrasi. Keragaman cerita rakyat terjadi karena Indonesia merupakan negara kepulauan dengan 34 provinsi. Keragaman juga berlaku dalam *style* seorang ilustrator dalam menggambar ilustrasi. Seorang ilustrator sulit untuk mengubah *style* menggambarinya. Pengaruh *style* komik Jepang mempengaruhi perkembangan ilustrasi yang ada di Indonesia juga penulis. Pengaruh komik Jepang yang sangat kental penulis memunculkan sebuah pertanyaan. Apakah ilustrasi yang dibuat akan menunjukkan identitas suatu budaya? Mengubah *style* dalam menggambar adalah hal yang cukup sulit bagi ilustrator akan tetapi makna nuansa Indonesia dari ilustrasi itu sendiri menjadi tidak tersampaikan kepada audiens. Maka dari itu, diperlukan analisa seorang ilustrator untuk harus mengganti *style* demi menyelaraskan tema ilustrasi yang ingin disampaikan. Penelitian ini mengkaji studi pustaka dan eksperimen atau uji coba dengan mengaplikasikan teori yang sudah didapat

Kata kunci: Ilustrasi, *Style*, Komik Jepang, Cerita Rakyat

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Pendahuluan

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki keragaman flora, fauna, ras, budaya suku bangsa, kepercayaan, budaya dan bahasa. Cerita rakyat adalah salah satu budaya yang dapat

direpresentasikan dengan ilustrasi. Sebagai bagian dari budaya Indonesia cerita rakyat menginspirasi penulis dalam pengaplikasian buku mewarnai dengan nuansa Indonesia yang bertujuan untuk mengurangi stres. Elemen-elemen dengan nuansa Indonesia seperti batik, candi, flora, maupun

fauna diputuskan untuk menguatkan kesan Indonesia dalam sebuah ilustrasi. Keragaman juga berlaku dalam *style* seorang ilustrator dalam menggambar ilustrasi.

Pengaruh *style* yang cukup mempengaruhi ilustrasi yang dibuat oleh penulis adalah *style* komik Jepang. Komik Jepang membawa pengaruh yang besar pada perkembangan gambar penulis. Komik Jepang masuk ke Indonesia pada pertengahan tahun 1990-an. Ciri khas komik Jepang adalah bermata besar, raut wajah halus dengan pipi bulat, hidung sempit dan bibir yang tipis dan konsep panel untuk menunjukkan bahwa gambar tersebut bergerak. Pembuatan Ilustrasi dibutuhkan komposisi berbagai elemen desain yang tidak dapat berdiri sendiri.

Pengaruh komik Jepang yang sangat memengaruhi *style* penulis memunculkan sebuah pertanyaan. Apakah ilustrasi yang dibuat akan menunjukkan identitas suatu budaya? Jika ilustrasi yang dibuat memiliki tema cerita rakyat Indonesia namun dengan *style* komik Jepang, akankah audiens menyadari bila ilustrasi yang dibuat mengandung nuansa Indonesia?

Mengubah *style* dalam menggambar adalah hal yang cukup sulit bagi ilustrator akan tetapi makna nuansa Indonesia dari ilustrasi itu sendiri menjadi tidak tersampaikan kepada audiens.

Diperlukan analisa cara tanpa perlu mengganti *style* seorang ilustrator untuk menyelaraskan tema ilustrasi yang ingin di sampaikan.

Metode Desain

Metode yang digunakan oleh penulis untuk menyelaraskan tema cerita dengan gaya ilustrasi yang tidak sesuai tanpa mengubah *style* ilustrasi tersebut adalah:

Mengkaji melalui buku, jurnal, dan informasi mendalam secara *online*. Sebuah ilustrasi terlihat unik karena *style* ilustratornya (Araki, 2017) . Selanjutnya, untuk menunjukkan “informasi” dalam sebuah gambar, bisa menggunakan kalimat dialog (dalam komik) atau penambahan atribut. Mari mengam bil satu contoh kalimat seperti “Aku ingin makan pasta malam ini”. Dari kalimat tersebut dapat menunjukkan informasi karakter tersebut kepada audiens (1) karakter menyukai makanan Italia, (2) karakter bisa memasak sendiri, (3) karakter tidak miskin. Dialog yang ada dapat

“bergerak” dengan penambahan detail pada karakternya seperti gaya rambut ataupun berpakaian untuk menunjukkan personality protagonist dalam sekali lihat. Berlaku juga untuk *single page illustration*. Karakter dapat di perlihatkan menggunakan atribut-atribut spesifik untuk menunjukkan informasi personal dan keadaannya. *Style manga* memiliki kelebihan untuk menunjukkan informasi dalam bentuk satu halaman.

Melakukan eksperimen atau uji coba dengan teori yang telah didapatkan. Penggunaan atribut sebagai informasi dalam ilustrasi diuji cobakan pada ilustrasi dalam “Candramawa”. Mencari referensi nuansa Indonesia seperti batik dapat diaplikasikan karena dapat dijadikan unsur dekoratif pada baju maupun latar belakang.

(Eirin, 2021) Ilustrasi sendiri memiliki beberapa jenis yaitu:

- (1) Kartun yang memiliki tokoh berupa hewan maupun manusia dimana dibuat menjadi sebuah cerita humor. Di Indonesia, kartun biasanya dapat ditemukan dari koran, majalah, dan televisi.
- (2) Karikatur menampilkan karakter distorsi atau dilebih-lebihkan, lucu, unik, hingga mengandung pesan kritik. Objek karikatur juga bisa berupa hewan maupun manusia.
- (3) Komik terdiri dari rangkainya gambar yang saling berkaitan dan melengkapi dalam sebuah panel untuk membentuk alur cerita. Bentuk komik sekarang lebih bervariasi karena dapat berupa buku maupun lembaran gambar singkat.
- (4) Ilustrasi karya sastra yang dapat berupa cerita pendek, sajak, atau puisi. Karya sastra akan terlihat lebih menarik bila diberikan ilustrasi yang bisa juga berfungsi sebagai penguat ataupun penjelas isi karya sastra tersebut.
- (5) *Vugnette* adalah gambar ilustrasi dekoratif sebagai pengisi bidang kosong diatas kertas narasi. Perkembangan ilustrasi di Indonesia sendiri mengalami banyak perubahan. (Nareswari, 2020). Ilustrator menemukan *platform* yang membuat mereka menjadi lebih berani untuk menampilkan ciri khasnya dan mendapatkan tawaran kolaborasi dengan industri yang ada baik untuk komersil maupun bukan.

(Graceca, Rahayu, & Mustika, 2019) Era awal perkembangan komik di Indonesia ada pada kemunculan komik strip di koran-koran pada tahun 1930-an. Adanya pengaruh komik barat

membuat komikus Indonesia mulai mengindonesiakan tokoh-tokoh barat pada saat 1950-an. Gambarnya dibuat dengan banyak arsiran detail dan penggunaan warna blok yang cukup kental.

Setelah mencapai kejayaan di tahun 1960an hingga 1970an, komik Indonesia meredup. Mending Djair Warni, pencipta komik Jaka Sembung berpendapat bahwa industri penerpitan tidak mendukung menjadi salah satu penyebabnya.

Era 2001-an yang pada saat itu penggunaan internet meluas. Komikus maupun ilustrator tidak bergantung pada penerbit besar dan cenderung memproduksi maupun menyebarkan karyanya dalam komunitas termasuk lewat daring. Karya yang dibuat menggunakan arsiran yang lebih sederhana dan *lineart* yang lebih rapi.

Hasil dan Pembahasan

Pengaplikasian motif traditional pada ilustrasi ini merupakan bagian dari perancangan tugas akhir dengan tujuan mengurangi stress untuk kalangan milenial yang berumur 25-29 tahun selama pandemi *Covid-19*. Tema yang digarap oleh penulis adalah cerita rakyat Indonesia. (Shierly, 2021)

Proses pemilihan cerita cerita rakyat Indonesia berawal dari jumlah provinsi yang ada di Indonesia yaitu berjumlah 34 provinsi. Selanjtunya, dicarilah cerita cerita dongeng masing-masing provinsi dan dibuat dalam bentuk tabel untuk dimuat dalam kuesioner. Cerita cerita dongeng yang dipilih haruslah cukup umum agar dapat dikenali oleh audiens. Selain cerita yang cukup umum, adanya tokoh dan konflik dalam cerita juga diperlukan untuk menentukan adegan seperti apa yang dijadikan referensi ilustrasinya.

Dari kuesioner yang tersebar, 15 cerita cerita dongeng dengan poin terbanyaklah yang terpilih. Cerita cerita dongeng yang terpilih adalah Asal Usul Ikan Duyung (Sulawesi Tenggara), Legenda Batu Badaong (Maluku), Bawang Merah dan Bawang Putih (Riau), Kisah Bete Dou (NTT), Asal Usul Burung Cendrawasih (Papua), Danau Dendam Tak Sudah (Bengkulu), Indaara Pitaraa dan Sirapare (Sulawesi Tenggara), Jaka Tarub dan Nawang Wulan (Jawa Timur), Kisah Keong Mas (Jawa Timur), Malin Kundang (Sumatra Barat),

Putri Pandan berduri (Kepulauan Riau), Putri Pinang Gading (Bangka Belitung), Ratu Adioa (Sulawesi Utara), Kisah Sari Bulan (NTB), dan Timun Mas (Jawa Tengah).

Dalam proses pengaplikasian, memiliki permasalahan yaitu *style* ilustrator yang tidak sesuai dengan tema cerita cerita dongeng Indonesia. *Style* ilustrasi lebih condong ke gaya komik Jepang dan tidak mengandung tampilan fisik orang Indonesia untuk provinsi tertentu..



Gambar 1: Sketsa Kisah Sari Bulan
Sumber: Shierly, 2022

Berdasarkan sketsa Kisah Sari Bulan, penulis melakukan eksperimen. Cerita cerita dongeng Kisah Sari Bulan menunjukkan momen saat Sari Bulan diambil matanya oleh iblis wanita beserta pengikutnya. Momen tersebut dipilih karena meninggalkan kesan seram pada penulis dan hal tersebut paling mudah diingat untuk kemudian diceritakan kembali.



Gambar 2: Kisah Sari Bulan
Sumber: Shierly, 2022

Penulis mencari referensi yang berkaitan dengan provinsi Nusa Tenggara Barat. Hal yang dapat diaplikasikan adalah batik motif Daun Sirih dan baju adat lambung yang dikenakan khusus bagi wanita pada waktu menyambut kedatangan tamu dan pada saat upacara adat. Baju adat Lambung terinspirasi dari baju adat yang dikenakan oleh finalis Putri Indonesia dari Nusa Tenggara Barat 2020, Shalsabila Lestari Putri Suteja.

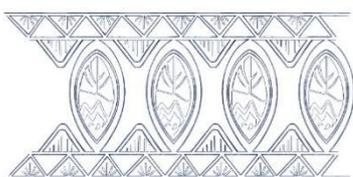


Gambar 3: Putri Indonesia NTB 2020
Sumber: Instagram Putri Indonesia



Gambar 4: Motif Batik Daun Sirih
Sumber: iwarebatik.org

Motif batik Daun Sirih dibuat kembali dalam versi digital agar dapat disesuaikan dengan *lineart* karakter. Hanya sebagian motif batik yang dibuat dalam bentuk digital karena pertimbangan akan menjadi terlalu detail bila dibuat keseluruhan motifnya. Setelah menjadikannya sketsa digital, motif batik di komposisikan untuk diletakkan di karakternya.



Gambar 5: Motif Batik Daun Sirih Digital
Sumber: Shierly, 2022



Gambar 6: Motif Batik menjadi Atribut Karakter
Sumber: Shierly, 2022

Untuk mencapai hasil yang cocok, penulis tidak melakukan percobaan ini sekali. Untuk ilustrasi Jaka Tarub dan Nawang Wulan, ada pergantian motif batik. Motif batik yang dipilih pertama kali adalah batik Gedhog Kembang Waluh dari Jawa Timur yang terlihat terlalu detail sehingga dikhawatirkan akan sulit untuk diwarnai.



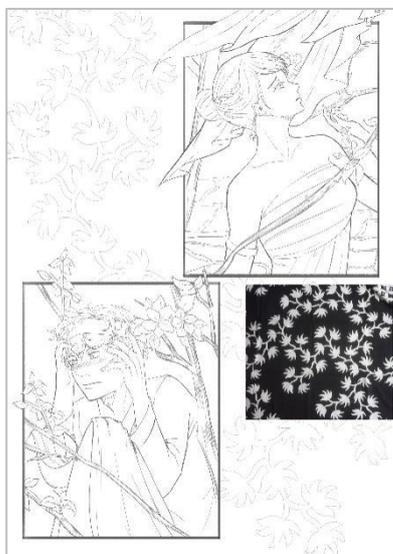
Gambar 7: Motif Batik Gedhog Kembang Waluh
Sumber: Shierly, 2022

Penulis mencoba mencari referensi batik lain yang terlihat lebih sederhana agar hasil ilustrasi akhir tidak terlalu ramai.



Gambar 8: Batik Motif Lencor
Sumber: Shierly, 2022

Batik Motif Lencor terpilih sebagai atribut Indonesia untuk ilustrasi Jaka Tarub dan Nawang Wulan. Untuk Motif Lencor dibuat sebagai *pattern* latar belakang ilustrasi.



Gambar 9: Motif Batik menjadi Latar Belakang
Sumber: Shierly, 2022

Dengan percobaan-percobaan yang telah dilakukan, metode ini diaplikasikan ke cerita cerita dongeng Indonesia lainnya.

Percobaan ini menunjukkan ilustrasi dengan *style* komik Jepang yang ditambahkan atribut Indonesia seperti batik mengurangi kesan *style* komik Jepang.

Simpulan

Mengubah *style* ilustrator tidaklah mudah karena memori yang sudah melekat lama pada tangan ilustratornya (*muscle memory*). Atribut yang digambar pun tidak semerta-merta dapat diaplikasikan dengan mudah pada karakternya. Ketika membuat sketsa dan komposisi, penempatan atributnya terkadang tidak terpikirkan oleh penulis. Hasil ilustrasi yang telah di *lineart* membuat penulis berpikir komposisi atribut perlu diletakkan atau digunakan sebagai apa.

Karena *style* komik Jepang yang sangat kental, terjadi *same face syndrome* antara ilustrasi yang satu dengan yang lain. Selain *same face syndrome*, dalam proses bimbingan terjadi perubahan fitur wajah pada karakternya namun hasilnya tidak terlalu terlihat.

Dalam pembuatan motif batik dengan digital pun terjadi sedikit masalah. Keterbatasan untuk mengkaji referensi melalui buku fisik diganti menjadi pencarian referensi batik secara *online*. Pencarian referensi batik tidaklah mudah karena

kualitas gambar yang kurang layak membuat penulis kesulitan melihat detail-detail motifnya.

Dengan melewati berbagai uji coba, hasil akhir untuk ilustrasi terlihat baik. Selama proses pembuatan ilustrasi juga merupakan hal yang menyenangkan karena penulis dibebaskan untuk mengembangkan kreativitas yang selama ini belum pernah dicoba.

Daftar Pustaka

- Araki, H. (2017). *Manga in Theory and Practice: The Craft of Creating Manga*. Tokyo: SHUISHEISHA.
- Eirin, G. (2021). *Bobo Sekolah*. Retrieved from Bobo.Grid.Id: <https://bobo.grid.id/amp/082856051/jenis-jenis-gambar-ilustrasi-dan-teknik-menggambar-yang-digunakan>
- Graceca, D. A., Rahayu, K. Y., & Mustika, P. P. (2019). *Kompas Interaktif*. Retrieved from Kompas Gramedia Digital Group: <https://interaktif.kompas.id/baca/evolusi-komik-indonesia/>
- Nareswari, F. D. (2020). *Kompas Skola*. Retrieved from Kompas Gramedia Digital Group: <https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/27/190000569/menggambar-ilustrasi--pengertian-dan-sejarah-ilustrasi?page=all>
- Shierly. (2021). *Perancangan Buku Mewarnai Tema Cerita Cerita dongeng untuk Mengurangi Stres di Kalangan Milenial saat Pandemi*. Jakarta: UNTAR.