

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Sepanjang sejarah, ilustrasi telah dimanfaatkan untuk menggambarkan kehidupan manusia dan lingkungannya. Salah satunya ialah lukisan gua yang ditemukan di Sulawesi yang diperkirakan berusia 40.000 tahun. Adapun lukisan prasejarah tersebut adalah berupa stensil tangan manusia dan seekor binatang yang diduga merupakan babi, hal tersebut menggambarkan kegiatan berburu pada zaman itu. Berdasarkan situs Illustration History, pada peradaban Yunani kuno, seni digunakan untuk menghormati Dewa, manusia dan budaya itu sendiri. Berbagai ilustrasi kepahlawanan, mitologi dan peristiwa lainnya dilukis di berbagai media. Pada abad pertengahan ilustrasi digambar secara manual dalam sebuah *illumination manuscript*, yaitu berupa naskah bergambar yang dihiasi dengan gambar-gambar yang memperjelas teks di dalamnya. Munculnya mesin cetak pada abad ke-15 membuat berbagai seni dan literatur dapat diproduksi secara massal serta dapat dinikmati oleh masyarakat yang lebih luas. Teknologi percetakan semakin berkembang pada masa revolusi industri pada pertengahan tahun 1700-an, hal tersebut menyebabkan ilustrasi semakin sering dijumpai di kehidupan sehari-hari. Dengan kemajuan teknologi percetakan tersebut, ilustrasi mulai digunakan dalam berbagai bidang seperti untuk edukasi, media cetak dan lain sebagainya.

Ilustrasi mulai dipandang sebagai tidak hanya pelengkap teks, akan tetapi sama pentingnya dengan teks itu sendiri. Berbagai penerbit majalah, koran, jurnal dan media cetak lainnya mulai memanfaatkan ilustrasi sebagai salah satu nilai jual produknya. Salah satunya adalah sebuah majalah mingguan “Punch” di Inggris. Majalah ini mengangkat humor dan satir kehidupan sosial dan politik masyarakat pada masa itu dengan kombinasi verbal dan visual. Selain itu majalah “Punch” juga merupakan majalah yang memulai istilah “kartun” yang diartikan sebagai ilustrasi jenaka atau humor.

Sejarah perkembangan ilustrasi sangat erat kaitannya dengan buku dan hal-hal yang bersifat tekstual lainnya. Oleh karena itu, ilustrator berperan menerjemahkan teks

dari penulis kedalam bentuk visual untuk pembaca. Akan tetapi, seiring perkembangan zaman, ilustrasi juga dapat berdiri sendiri dimana ilustrator bukan hanya sebagai medium antara penulis dan pembaca, melainkan menyampaikan langsung ide dan gagasannya kepada audiens. Hal tersebut didasari dari gerakan “Romantisisme” pada akhir abad ke-18, menurut Saini dalam Efza (2015) gerakan tersebut merupakan sebuah gerakan kesenian yang mengunggulkan perasaan, imajinasi, dan intuisi. Pada gerakan romantisme, ilustrator memiliki kebebasan dalam menginterpretasikan suatu gagasan dengan imajinasinya kedalam bentuk visual.

Ilustrasi itu sendiri secara etimologi berasal dari bahasa latin, yaitu *illustrare*, dimana artinya adalah menjelaskan atau menerangkan. Sedangkan secara terminologi, ilustrasi berarti gambar yang berfungsi untuk menjelaskan suatu peristiwa. Berdasarkan keterangan tersebut, ilustrator diharapkan untuk memiliki wawasan dan pemahaman terhadap suatu ide ataupun peristiwa agar dapat menerjemahkan hal tersebut kedalam bentuk visual.

Munculnya berbagai komunitas menggambar menjadi wadah bagi para ilustrator, baik pemula maupun yang sudah berpengalaman untuk saling bertukar pikiran dan memperkaya wawasan mereka, dimana hal itu sangat dibutuhkan untuk menerjemahkan sesuatu yang abstrak menjadi nyata (visual). Selain itu, ikut terlibat dalam berbagai *event* yang bergerak dalam bidang ilustrasi juga sangat membantu dalam memperkaya wawasan serta dalam menghasilkan sebuah karya. Perkembangan teknologi informasi saat ini juga sangat mendukung dalam memperluas wawasan, dengan memanfaatkan hal tersebut banyak berbagai komunitas ataupun *event* yang menggunakan sosial media sehingga dapat melibatkan partisipan dari berbagai penjuru dunia.

Salah satu *event* yang memanfaatkan sosial media adalah Inktober. Inktober sendiri merupakan acara tahunan yang dilaksanakan selama satu bulan penuh di bulan Oktober, kegiatan ini dimulai oleh seorang ilustrator bernama Jake Parker pada tahun 2009 sebagai tantangan untuk dirinya sendiri dengan tujuan untuk

meningkatkan kemampuan menggambarnya dengan menggunakan media tinta (*inkning skill*) serta untuk mengembangkan budaya menggambar yang positif. Sejak dimulainya Inktober, jumlah partisipan pun terus bertambah dari tahun ke tahun yang pada umumnya diikuti oleh ribuan seniman, desainer serta ilustrator di dunia, baik profesional maupun amatir. Pada tahun 2014 sendiri tercatat sebanyak lebih dari 100.000 gambar yang diunggah melalui twitter oleh partisipan dengan tema Inktober. Pada tanggal 16 Oktober 2017 lalu, postingan dengan *hashtag* Inktober sudah diunggah sebanyak 2 juta lebih di Instagram sendiri. Meskipun baru berlangsung selama setengah bulan, akan tetapi antusias partisipan sangat banyak. Inktober sudah menjadi acara tahunan yang diikuti oleh seniman, desainer serta ilustrator, baik amatir maupun profesional dari berbagai penjuru dunia. Jake Parker menentukan aturan sederhana bagi partisipan Inktober, yaitu: Membuat gambar menggunakan tinta setiap hari selama satu bulan penuh pada bulan Oktober, mengunggah gambar tersebut ke media online menggunakan *hashtag* Inktober. Selain itu Jake Parker juga menentukan tema harian sebagai panduan untuk partisipan. Akan tetapi tema-tema tersebut bukan merupakan kewajiban bagi partisipan Inktober, partisipan tetap dapat menggunakan tema masing-masing.

Sebagai seorang ilustrator, Jake Parker terus mengembangkan kegiatan ilustrasinya, diantaranya adalah Skyheart, Rocket Racoon, Little Bot and Sparrow, Inktober dan lain sebagainya. Pada Inktober 2017, Jake Parker selaku pengagas serta partisipan merilis 31 tema untuk diterapkan pada Inktober 2017. Adapun ilustrasi yang dihasilkan Jake Parker saat itu adalah visualisasi tema-tema Inktober melalui karakter-karakter. Jake Parker dalam videonya yang diunggah di *channel* Youtube-nya yang berjudul “My Inktober Project: *Travelers of the Five Kingdoms*” mengungkapkan bahwa dibandingkan dengan menghasilkan gambar-gambar yang *random* dari tema-tema Inktober setiap harinya, lebih baik menjadikan semua gambar tersebut mengarah pada sesuatu, seperti untuk menghasilkan sebuah konsep, bahkan menghasilkan sebuah cerita. Berdasarkan hal tersebut, Jake Parker menjadikan tema-tema Inktober 2017 sebagai inspirasi untuk menghasilkan suatu cerita dan visualisasi bagi karakternya. Jake Parker berhasil menghasilkan karya

yang berjudul “*Travelers of The Five Kingdoms*” dengan menghadirkan 31 karakter yang masing-masing karakter mewakili setiap tema di Inktober 2017.

Karakter-karakter yang terdapat dalam karya tersebut merupakan interpretasi Jake Parker terhadap tema-tema Inktober 2017. Selain itu, Jake Parker tidak hanya memvisualisasikan tema-tema tersebut, akan tetapi juga memaparkan deskripsi bagi masing-masing karakter. Setiap karakter dalam “*Travelers of the Five Kingdoms*” memiliki latar belakang tersendiri yang dideskripsikan oleh Jake Parker sendiri melalui setiap unggahan ilustrasi karakter pada akun Instagram pribadinya selama periode Inktober 2017. Dengan latar belakang sebagai ilustrator buku anak serta komikus, karakter-karakter yang dihasilkan Jake Parker pada Inktober 2017 tidak jauh dari dunia fantasi dan mitologi, seperti troll, kurcaci, naga, griffin, penyihir dan lain sebagainya. Diantara karakter-karakter tersebut, terdapat tiga karakter yang digambarkan sebagai penyihir. Karakter-karakter tersebut ialah Vin Spiculum yang merupakan visualisasi dari tema ketiga yaitu *poison*, Aphelion sebagai visualisasi dari tema kedelapan yaitu *crooked*, serta Döpfner yang merupakan visualiasasi dari tema ketiga puluh yaitu *found*. Diantara karakter-karakter penyihir tersebut Aphelion merupakan satu-satunya karakter penyihir wanita. Karakter tersebut digambarkan menaiki tongkat lengkap dengan kostum penyihir.

Mitos dan pandangan mengenai penyihir memiliki beberapa persamaan dan perbedaan di setiap budaya dan daerah, baik dari kekuatan yang dimiliki oleh penyihir, peran dan pengaruhnya di lingkungan sosial pada periode tertentu, hingga penampilan penyihir itu sendiri. Adapun mitos menurut Barthes dalam Wibowo (2013) terdapat pada signifikasi tahap kedua, yaitu dimana tanda bekerja melalui mitos. Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam (h.22). Oleh karena itu, mitos dan pandangan yang berlaku pada periode dan budaya tertentu menjadi salah satu faktor dalam bagaimana penyihir itu divisualisasikan. Begitu pula dengan salah satu karakter karya Jake Parker, Aphelion, pada Inktober 2017. Adanya mitos dan pandangan yang berlaku menjadi salah satu pengaruh bagaimana Aphelion divisualisasikan.



Gambar I.1 Ilustrasi penyihir Waldensians

Sumber: <https://streetsofsalem.files.wordpress.com/2011/10/flying-waldensians-2-johannes-tincto-traits-du-crime-de-vauderie-1460.jpg?w=742&h=1024> (Diakses pada 10 Desember 2018).

Aphelion sebagai salah satu dari karakter penyihir yang ditampilkan dalam *Travelers of the Five Kingdoms* berbeda dengan karakter penyihir pada umumnya seperti pada gambar diatas. Perbedaan tersebut diantaranya adalah adanya unsur modern seperti sebuah benda mekanik yang digunakan oleh Aphelion bersama dengan tongkatnya. Adanya sentuhan modern dalam karakter yang merupakan mitos dan legenda jaman dahulu dimana teknologi masih sangat terbatas, dalam hal ini penyihir, menjadi menarik untuk diteliti. Dengan demikian, perlu dilakukan penelitian secara mendalam terhadap salah satu karakter “*Travelers of the Five Kingdoms*” karya Jake Parker pada Inktober 2017, yakni Aphelion dengan menggunakan pendekatan kualitatif serta metode analisa semiotika Barthes untuk menganalisa karakter tersebut dan mengungkap makna yang terdapat dalam visualisasi Aphelion sebagai penyihir yang memiliki unsur modern.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

- Pemanfaatan tema-tema Inktober 2017 sebagai inspirasi dalam membuat karakter-karakter “*Travelers of the Five Kingdoms*”.
- Adanya pengaruh cerita ataupun legenda dalam memvisualkan karakter Aphelion.
- Adanya unsur yang membedakan visualisasi Aphelion dengan penyihir pada umumnya.

I.3 Rumusan Masalah

Penelitian ini bermaksud memperoleh jawaban permasalahan apakah makna dari ilustrasi tokoh Aphelion sebagai visualisasi dari tema *crooked* dalam “*Travelers of the Five Kingdoms*” karya Jake Parker pada Inktober 2017.

I.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan dengan lebih fokus dan mendalam, maka permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi. Penelitian ini dibatasi dengan ilustrasi tokoh penyihir, yaitu Aphelion (*crooked*) yang terdapat dalam “*Travelers of the Five Kingdoms*” karya Jake Parker pada Inktober 2017.

Dari tiga ilustrasi tokoh penyihir dalam “*Travelers of the Five Kingdoms*”, Aphelion merupakan satu-satunya penyihir wanita serta satu-satunya tokoh penyihir mengandung unsur teknologi . Oleh karena itu, adanya keunikan yang terdapat pada tokoh tersebut menjadi alasan untuk diteliti lebih lanjut.

I.5 Metode Penelitian

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Creswell dalam Raco (2010) metode penelitian kualitatif adalah pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu peristiwa (h.7). Adapun analisa pada penelitian ini menggunakan analisa semiotika model Roland Barthes. Penggunaan analisa semiotika Roland Barthes sendiri ialah untuk berusaha

memaknai tanda-tanda pada ilustrasi tokoh Aphelion karya Jake Parker. Penggunaan metode Barthes dalam penelitian ini didasarkan adanya pemaknaan mitos atau ideologi yang dianggap dapat menjelaskan secara mendalam mengenai objek yang diteliti.

B. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini mengumpulkan data berupa dokumen dalam bentuk foto atau gambar yang diperoleh dari akun Instagram Jake Parker, serta pengumpulan data literatur dan sumber lainnya yang dapat mendukung penelitian ini.

- Sumber data primer diperoleh dari ilustrasi-ilustrasi karakter yang diunggah oleh Jake Parker melalui akun Instagramnya (@jakeparker) selama periode Inktober 2017 “*Travelers of The Five Kingdoms*”.
- Sumber data sekunder yang merupakan data pelengkap yang diperoleh dari data-data literatur berupa buku, artikel, serta hasil wawancara Jake Parker untuk mendukung data yang sudah ada.

C. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan merupakan analisa semiotik Roland Barthes. Adapun untuk mengkaji tanda, analisa ini menggunakan dua tahapan. Tahapan pertama adalah hubungan penanda dan petanda dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal yang disebut oleh Barthes dengan denotasi. Sedangkan tahap kedua adalah konotasi, yaitu ketika tanda bertemu dengan emosi serta nilai-nilai kebudayaannya. Pada tahapan kedua yang berkaitan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos. Menurut Barthes, mitos merupakan suatu cara memaknai tanda yang memiliki bagian dalam menciptakan ideologi dalam masyarakat.

I.6 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna yang terkandung dalam ilustrasi tokoh Aphelion dalam *Travelers of the Five Kingdoms* karya Jake Parker pada Inktober 2017.

I.7. Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

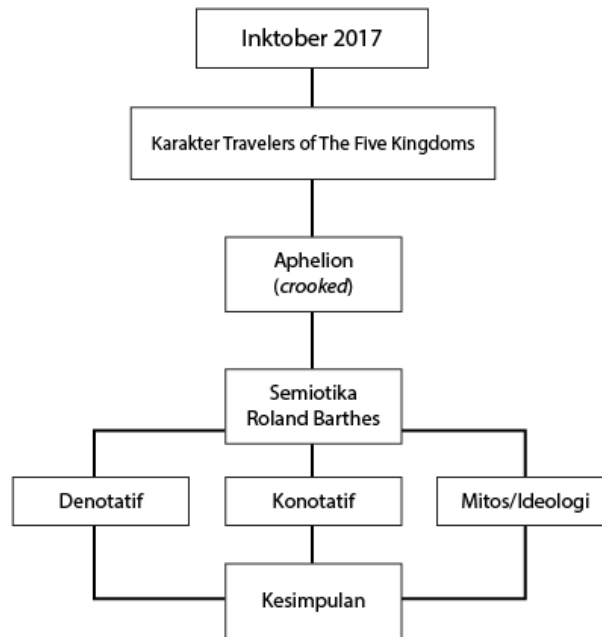
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta wawasan kepada pembaca mengenai ilmu desain komunikasi visual, khususnya dalam bidang ilustrasi. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

b. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi ilustrator dalam menginterpretasikan suatu ide atau gagasan dalam bentuk visual agar ide atau gagasan tersebut dapat dikomunikasikan dengan baik kepada penikmat ilustrasi itu sendiri. Khususnya, dalam hal ini adalah visualisasi penyihir berdasarkan mitos yang berlaku.

I.8 Kerangka Berpikir

Sekarang dalam Sugiyono (2011) menyatakan bahwa kerangka berpikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (h.60). Untuk menemukan makna pada Aphelion, maka penelitian ini akan membahas sebuah karya pada Oktober 2017, yaitu *'Travelers of the Five Kingdoms'* karya Jake Parker, khususnya ilustrasi penyihir Aphelion. Aphelion sendiri akan dibedah dengan menggunakan semiotika Roland Barthes. Adapun untuk mengungkap makna dalam semiotika Roland Barthes, maka diperlukan tiga tahapan, yaitu tahap denotatif, konotatif dan mitos. Setelah makna dari tiga tahapan tersebut didapat, maka selanjutnya akan ditarik kesimpulan makna dari Aphelion itu sendiri. Berdasarkan uraian di atas maka ditarik kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar I.2 Kerangka berpikir.
Sumber: Dokumen pribadi (2018).

I.9. Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Pemaparan mengenai objek penelitian yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka berpikir penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Menjelaskan teori-teori serta referensi-referensi yang menyangkut ilustrasi dan faktor-faktor dalam interpretasi sebagai landasan teori. Seperti uraian mengenai teori-teori yang bersangkutan seperti, semiotika, definisi ilustrasi, desain karakter, serta uraian mengenai penyihir dalam berbagai budaya dan periode.

BAB III. OBJEK PENELITIAN

Menguraikan data-data dari objek penelitian yang telah dipilih secara rinci, seperti uraian mengenai Jake Parker dan Inktober, hingga Aphelion sang penyihir.

BAB IV. PEMBAHASAN MASALAH

Menguraikan pembahasan masalah atau analisis dari objek penelitian yang berupa ilustrasi karakter karya Jake Parker, yaitu Aphelion dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode analisis semiotika Roland Barthes.

BAB V. KESIMPULAN

Menguraikan kesimpulan dari penelitian yang didapat dari analisa data yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya.