

BAB II. SEMIOTIKA ROLAND BARTHES DAN ILUSTRASI BERTEMA SIHIR

II.1 Semiotika

Istilah semiotika berasal dari bahasa Yunani, yaitu *semeion* yang berarti tanda, dan kemudian diadaptasi ke dalam bahasa Inggris yaitu *semiotic*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, semiotika atau semiologi dapat diartikan sebagai ilmu tentang lambang dan tanda. Secara sederhana semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tanda dan bagaimana tanda itu diinterpretasikan.

Menurut Encyclopedia Britannica (2018) semiotika atau semiologi adalah ilmu yang mengkaji tanda-tanda serta penggunaan tanda. Hal tersebut dikemukakan oleh salah satu tokoh yang mengemukakan teori semiotika itu sendiri, yaitu seorang ahli bahasa dari Swiss Ferdinand de Saussure, dimana menurutnya semiotika merupakan studi tentang “kehidupan tanda-tanda dalam masyarakat.” Meskipun kata tersebut telah digunakan oleh seorang filsuf berkebangsaan Inggris, John Locke pada abad ke-17, gagasan mengenai semiotika sebagai modus interdisiplin ilmu untuk menganalisa berbagai fenomena dalam berbagai bidang ilmu, muncul pada akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20, seiring dengan munculnya karya-karya Saussure dan seorang filsuf berkebangsaan Amerika Serikat Charles Sanders Peirce.

Menurut Ferdinand de Saussure dalam Piliang (2004) merumuskan tanda sebagai kesatuan dari dua bidang yang tidak bisa dipisahkan - seperti halnya selembar kertas - yaitu bidang penanda (*signifier*) atau bentuk dan bidang petanda (*signified*), untuk menjelaskan konsep atau makna (h.191). Tanda sendiri merupakan kesatuan dari penanda dengan sebuah ide atau petanda. Dengan kata lain, penanda merupakan citra bunyi, dan petanda merupakan pemahaman. Menurut Chandler (2007) penanda merupakan sesuatu yang bersifat materialistik atau *material form*, yakni sesuatu yang dapat dilihat, didengar, diraba, dicium, atau dirasakan (h.15). Sedangkan menurut Umberto Eco dalam Chandler (2007) lebih mengarah pada citra mental, konsep dan realitas psikologi (h.16).

II.2 Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes (1915-1980) merupakan seorang filsuf, kritikus sastra dan ahli semiotika dari Perancis serta pengikut Ferdinand de Saussure, yang kemudian mengembangkan konsep tanda Saussure. Barthes memaparkan suatu gagasan yang dikenal dengan *order of signification*. Barthes membagi semiotika menjadi dua tahapan pertandaan, yaitu denotatif sebagai tahapan pertama, dan konotatif sebagai tahapan kedua. Pada tahapan kedua, tanda bekerja melalui mitos.

II.2.1 Denotatif

Makna denotatif merupakan makna yang disepakati secara universal. Dengan kata lain, makna denotatif mengandung artian yang sebenarnya dan tidak memiliki artian tersembunyi. Wibowo (2013), menjelaskan bahwa signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Hal tersebut disebut sebagai denotasi oleh Barthes, yaitu makna yang paling nyata (h.21).

Sebagai contohnya, makna denotatif dari mawar merah ialah tanaman yang dikategorikan sebagai bunga yang memiliki kelopak berlapis –lapis berwarna merah serta duri pada batangnya. Hal tersebut merupakan makna literal dari sebuah mawar merah.



Gambar II.1 Mawar merah.

Sumber: <https://santirahma.files.wordpress.com/2014/11/cara-merawat-setangkai-bunga-mawar.jpg?w=768> (Diakses pada 11 November 2018).

II.2.2 Konotatif

Saussure dalam Tinarbuko (2003) menyatakan bahwa makna konotatif merupakan makna-makna lebih dalam (ideologis, mitologis, teologis) yang melatari bentuk-

bentuk fisik (h.37). Selanjutnya, Wibowo (2013) menjelaskan bahwa makna konotasi menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan emosi dari pembaca serta nilai-nilai kulturalnya (h.21).

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa makna konotatif adalah makna yang timbul karena adanya hubungan antara tanda dengan kultur serta pandangan yang berlaku pada masyarakat. Oleh karena itu, makna konotatif dapat berbeda berdasarkan ideologi interpreter. Sebagai contoh, makna konotatif dari mawar merah (Gambar II.1) ialah tentang cinta, gairah, kecantikan dan lain sebagainya.

II.2.3 Mitos

Mitos dalam semiotika Barthes lebih mengacu kepada budaya. Menurut Wibowo (2013), pada signifikasi tahap kedua, tanda bekerja melalui mitos. Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam (h.22). Menurut Iswidayati (2006) mitos sulit untuk dideteksi secara kasat mata, karena cenderung mentransformasikan sejarah kepada sesuatu yang natural dan mengacaukan pembaca bahwa yang dibaca konsumen adalah “natural atau seharusnya begitu”. Selanjutnya menurut Indriani dan Prasanti (2017) ideologi atau yang disebut oleh Barthes sebagai mitos memiliki fungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu (h.80). Adapun peta tanda Roland Barthes adalah sebagai berikut:



Gambar II.2 Peta tanda Roland Barthes.

Sumber: Wibowo, Indriani Seto Wahyu. (2013). Semiotika Komunikasi Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi Ed.2. Jakarta: Mitra Wacana Media. h.22

Menurut Pradoko (2015), sistem primer (tingkat pertama) merupakan linguistik, sedangkan sistem sekunder (tingkat kedua) merupakan sistem mitos. Selanjutnya, Indriani dan Prasanti (2017), menjelaskan bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas *signifier* (1) dan *signified* (2). Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga tanda konotatif (4) (h.80). Dalam sistem semiologi Barthes, konotasi adalah sistem makna tingkat kedua yang memunculkan ideologi, yang disebutnya mitos. Hjelmslev dalam Chandler (2007) menjelaskan bahwa di atas tingkat makna konotatif terdapat '*metasemiotic*' yang termasuk masalah geografis, sejarah, psikologis dan agama yang berkaitan dengan konsep-konsep seperti bangsa, wilayah, nilai, kepribadian, emosi, dan lain-lain (h.143). Allen (2003) menyatakan bahwa mitos atau ideologi dalam hal ini adalah proses dimana sesuatu yang historis dan diciptakan oleh suatu budaya tertentu yang disajikan seolah-olah hal tersebut abadi, *universal* dan alami (h.34).



Gambar II.3 Halaman depan Paris-Match.

Sumber: https://3.bp.blogspot.com/-qJdOUR7wR_s/WTKBhVwqK5I/AAAAAAAAAUY/ru_D18bXGNs0Ucvb0fVdZpoLPsaK1KqcgCLcB/s1600/781_001.jpg (Diakses pada 7 Januari 2019).

Sebagai contoh, Iswidayati (2006) menjelaskan contoh yang diketengahkan oleh Barthes terhadap sampul majalah Paris-Match. Pada sampul tersebut digambarkan seorang Negro yang mengenakan seragam militer Perancis sedang memberi hormat dengan gagah dan tatapan yang tajam keatas. Dalam arti yang lebih lanjut, pesan yang ingin disampaikan oleh gambar tersebut adalah bahwa Perancis merupakan

daerah kekuasaan yang besar, tanpa diskriminasi warna kulit, dan tanpa mempunyai rasa dendam kolonialisme. Namun, lebih lanjut lagi, kita dihadapkan dengan sistem semiologi yang lebih besar terdapat pada *signifier* yang telah dibentuk oleh sistem semiologi sebelumnya, yakni seorang Negro yang memberi hormat sebagai *signified*. Perancis dan militer yang kemudian memberi *sign* baru mengenai imperialisme Perancis.

Selanjutnya Iswidayati (2006) menjabarkan dimana pada lapisan bahasa (*language*), *signifier* disebut *meaning* (seorang Negro memberi hormat), tetapi dalam lapisan mitos disebut bentuk. Sedangkan *signified* tetap sama karena tidak menimbulkan keambiguan yakni konsep.

II.3 Pengertian Makna

Saussure dalam Sarnia (2015) menjelaskan pengertian makna sebagai pengertian atau konsep yang dimiliki atau terdapat pada suatu tanda linguistik (h.3). Leech dalam Chaer dan Muliastuti (2014) membagi makna menjadi dua, yaitu makna konseptual dan makna asosiatif (h.22). Makna konseptual merupakan makna yang bebas dari asosiasi atau hubungan apapun, sedangkan makna asosiatif adalah makna yang dimiliki sebuah kata yang berkenaan dengan adanya hubungan kata itu di luar bahasa.

Ananda mengutip Brodbeck dalam Sobur (2017) bahwa Brodbeck membagi tiga konsep makna, yaitu yang pertama adalah makna referensial, yaitu makna suatu istilah yang merupakan objek, pikiran, ide atau konsep yang ditunjukkan istilah tersebut. Makna yang kedua menunjukkan arti suatu istilah. Suatu istilah dapat saja memiliki arti referensi dalam pengertian pertama, yakni mempunyai rujukan, akan tetapi karena ia tidak dihubungkan dengan konsep lain, ia tidak mempunyai arti. Tipe makna yang ketiga adalah makna yang dimaksudkan atau makna *intentional*, yaitu arti suatu istilah bergantung pada apa yang dimaksudkan oleh pemakai istilah itu sendiri. (h.10).

II.4 Ilustrasi

II.4.1 Definisi Ilustrasi

Menurut Rasjoyo dalam Kristanto (2011), ilustrasi didefinisikan sebagai suatu karya seni rupa yang bertujuan memperjelas sesuatu atau menerangkan sesuatu yang berupa cerita atau naskah, musik atau gambar. Ilustrasi sendiri telah berkembang seiring dengan perkembangan zaman, baik dalam hal teknik, media, serta fungsi dan tujuan. Dalam hal teknik dan media, kemajuan teknologi sangat mempengaruhi proses pembuatan ilustrasi. Hal tersebut ditunjukkan dengan munculnya media-media ilustrasi yang memungkinkan ilustrator untuk bereksperimen dan mengeksplorasi ilustrasi secara lebih luas, mulai dari *style* hingga teknik.

II.4.2 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi menurut Arifin dan Kusrianto (2009) dibagi menjadi beberapa fungsi, adapun diantaranya adalah sebagai berikut (h.70-71):

A. Fungsi Deskriptif

Dalam fungsi deskriptif, ilustrasi berfungsi untuk menggantikan suatu uraian dalam bentuk verbal atau teks serta naratif menjadi bentuk visual. Hal tersebut juga berguna untuk memberikan pemahaman yang lebih nyata dengan memanfaatkan ilustrasi. menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, deskripsi adalah suatu pemaparan atau penggambaran dengan kata-kata secara jelas dan terperinci.



Gambar II.4 Contoh fungsi deskriptif ilustrasi.

Sumber: <http://3.bp.blogspot.com/-9DYi7E2ecc4/T-mFt2VirII/AAAAAAAAAIg/B-yr6K6LxJ0/s1600/cerpen-1.jpg> (Diakses pada 7 Januari 2019).

B. Fungsi Ekspresif

Dalam fungsi ekspresif, ilustrasi berfungsi untuk menjelaskan sesuatu yang bersifat abstrak dan sulit untuk dipahami. Dalam hal ini, abstrak dapat berupa ide, gagasan, ataupun opini. Oleh karena itu, ilustrasi dalam fungsi ekspresif mengharuskan ilustrator untuk berimajinasi dalam menyampaikan ide, gagasan, ataupun opini agar dapat memvisualisasikan hal-hal tersebut sehingga dapat dipahami secara jelas.



Gambar II.5 Contoh fungsi ekspresif ilustrasi.

Sumber: <https://hanguppictures.com/Images/Urban/Banksy--1Girl-With-Balloon.jpg?Action=thumbnail&Width=1200> (Diakses pada 7 Januari 2019).

C. Fungsi Analitis

Pada fungsi analitis, ilustrasi berperan dalam menjelaskan rincian bagian demi bagian dari suatu benda ataupun sistem atau proses secara *detail* agar mudah dipahami.

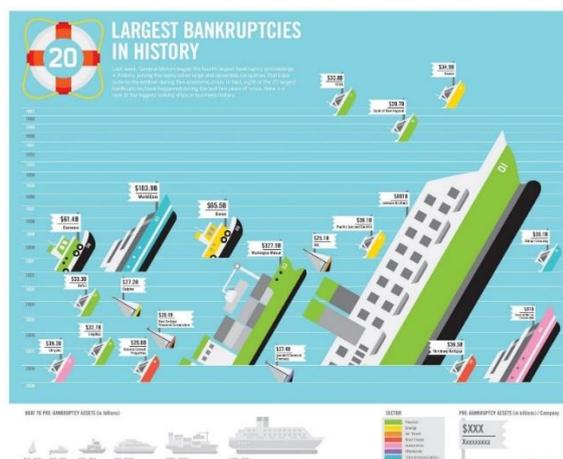


Gambar II.6 Contoh fungsi analitis ilustrasi.

Sumber: <https://2.bp.blogspot.com/-5xK6sefPCbg/VIh53x4H69I/AAAAAAAAAB8k/URPxjCqtR98/s1600/asdad.jpg> (Diakses pada 7 Januari 2019).

D. Fungsi Kualitatif

Penggunaan ilustrasi dalam bentuk grafik, diagram, foto, gambar, sketsa, simbol, atau skema yang menjelaskan argumen yang sedang dibangun.



Gambar II.7 Contoh fungsi kualitatif ilustrasi.

Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/e2/fc/b2/e2fcb28980fa3f1133135d79b395f381.jpg> (Diakses pada 7 Januari 2019).

II.4.3 Jenis Ilustrasi

Menurut Soedarso (2014), berdasarkan bentuknya ilustrasi dibagi menjadi berbagai jenis, yaitu gambar ilustrasi naturalis, gambar ilustrasi dekoratif, gambar kartun, gambar karikatur, cerita bergambar, ilustrasi buku pelajaran, ilustrasi khayalan (h.566). Adapun penjelasan dari jenis-jenis ilustrasi diatas adalah sebagai berikut:

1. Gambar ilustrasi naturalis adalah gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan (realis) yang ada di alam tanpa adanya penambahan ataupun pengurangan.



Gambar II.8 Contoh gambar ilustrasi naturalis karya Jean-François Millet “The Gleaners”.

Sumber <https://mymodernmet.com/wp/wp-content/uploads/2018/06/realism-art-3.jpg> (Diakses pada 12 November 2018).

2. Gambar ilustrasi dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan ataupun dilebih-lebihkan (dibuat gaya tertentu sebagai *style*).



Gambar II.9 Contoh gambar ilustrasi dekoratif karya Walter Crane “Princess Belle-Etoile - 4”.

Sumber: <http://www.waltercrane.com/illustrations/PrincessBelleEtoile/images/etoile-4.jpg> (Diakses pada 12 November 2018).

3. Gambar kartun adalah gambar-gambar yang memiliki bentuk-bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak-anak, komik dan cerita bergambar.

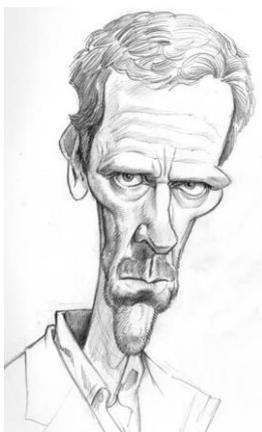


Gambar II.10 Contoh gambar kartun.

Sumber: [https://i-](https://i-h2.pinimg.com/564x/01/96/98/0196982dc2c5446487612026db6059c6.jpg)

[h2.pinimg.com/564x/01/96/98/0196982dc2c5446487612026db6059c6.jpg](https://i-h2.pinimg.com/564x/01/96/98/0196982dc2c5446487612026db6059c6.jpg)
(Diakses pada 12 November 2018).

4. Gambar karikatur merupakan gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh. Gambar ini banyak ditemukan di majalah atau koran.

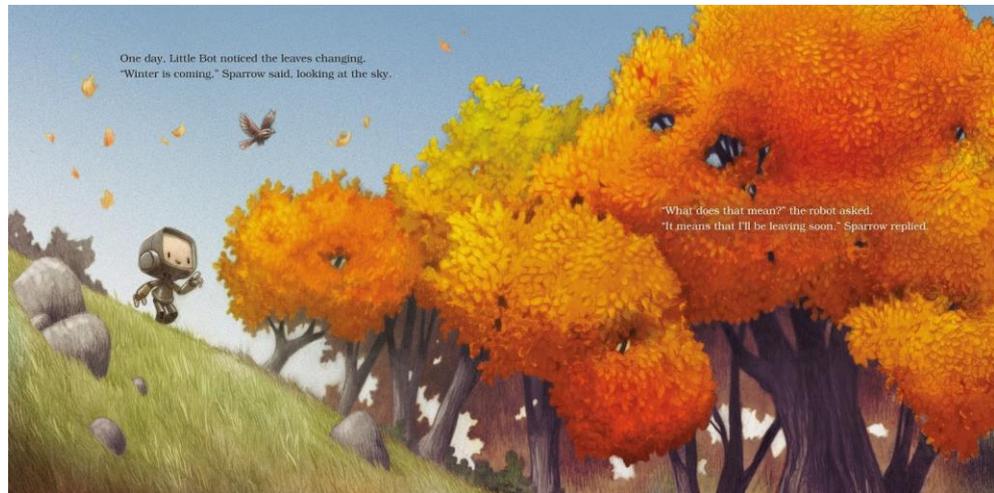


Gambar II.11 Contoh gambar karikatur.

Sumber: [https://i-](https://i-h2.pinimg.com/564x/55/bc/d4/55bcd493417f1bbf817c619bf0239b00.jpg)

[h2.pinimg.com/564x/55/bc/d4/55bcd493417f1bbf817c619bf0239b00.jpg](https://i-h2.pinimg.com/564x/55/bc/d4/55bcd493417f1bbf817c619bf0239b00.jpg)
(Diakses pada 12 November 2018).

5. Cerita bergambar (cergam) adalah sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik.

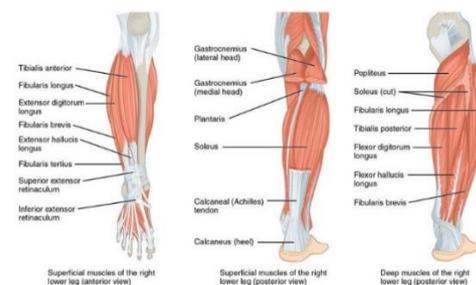


Gambar II.12 Contoh cergam karya Jake Parker “Little Bot and Sparrow”.

Sumber:

<https://static1.squarespace.com/static/58bdb4b49f7456dff81be981/t/5af4809e758d46d9a3b09014/1525973165580/9781626723672.IN02.jpg?format=1500w> (Diakses pada 12 November 2018).

6. Ilustrasi buku pelajaran memiliki fungsi untuk menjelaskan teks atau suatu keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian. Bentuknya bisa berupa foto, gambar natural, dan juga bisa berbentuk bagan.



Gambar II.13 Contoh ilustrasi buku pelajaran.

Sumber:

<https://ae01.alicdn.com/kf/HTB1zTtKPVXXXXaOXpXXq6xXFXXXd/J0091-14x21-24x36.jpg> (Diakses pada 12 November 2018).

7. Ilustrasi khayalan adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif. Cara pengembangan seperti ini banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, roman dan komik.



Gambar II.14 Contoh khayalan (imajinatif).

Sumber: http://www.rabstol.net/oboi/different_games/10143-no-mans-sky.html (Diakses pada 12 November 2018).

Berdasarkan uraian diatas, ilustrasi berdasarkan jenisnya telah dimanfaatkan dalam berbagai bidang untuk menjelaskan sesuatu yang bersifat tekstual, kejadian atau peristiwa, hingga sesuatu yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

II.4.4 Teknik Menggambar Ilustrasi Tradisional

Menurut Awita Ekasari Larasati dalam situs International Design School (2018), terdapat 10 teknik menggambar ilustrasi secara tradisional, adapun teknik-teknik tersebut adalah sebagai berikut:

A. *Woodcutting*

Woodcutting merupakan teknik yang populer pada abad pertengahan. Teknik ini menggunakan kayu sebagai media utamanya. Adapun gambar yang dihasilkan dari teknik ini lebih bertekstur dengan paduan warna antara gelap dan terang serta goresan yang relatif terang.



Gambar II.15 Contoh hasil gambar dari teknik *woodcut*.

Sumber:

<https://en.wikipedia.org/wiki/Woodcut#/media/File:Formschneider.jpg>
(Diakses pada 12 November 2018).

B. *Metal Etching*

Teknik ini menggunakan lapisan baja, seng, atau logam yang dicelupkan kedalam zat asam sebagai bagian dari prosesnya, selanjutnya lapisan tersebut dimasukkan kedalam mesin cetak bertekanan tinggi bersamaan dengan selembar kertas hingga membuat cetakan di atas kertas tersebut.



Gambar II.16 Contoh hasil gambar dari teknik *metal etching*.

Sumber: <https://i.graphicmama.com/blog/wp-content/uploads/2017/04/07073631/227b1a3410771e5b33cb74fe83d5b687-e1512632304337.jpg> (Diakses pada 13 November 2018).

C. *Pencil Illustration*

Teknik ini menciptakan garis tajam dan akurat dengan bayangan dan transisi yang lembut. Teknik ini juga didukung dengan penggunaan ukuran pensil yang berbeda beda sesuai dengan kebutuhan dan hasil yang diinginkan.



Gambar II.17 Contoh hasil gambar dari teknik *pencil illustration*.

Sumber: [https://i-](https://i-h2.pinimg.com/564x/4a/1f/6c/4a1f6cecc146364e31a4b4ea4dee5056.jpg)

[h2.pinimg.com/564x/4a/1f/6c/4a1f6cecc146364e31a4b4ea4dee5056.jpg](https://i-h2.pinimg.com/564x/4a/1f/6c/4a1f6cecc146364e31a4b4ea4dee5056.jpg)

(Diakses pada 13 November 2018).

D. *Charcoal Illustration*

Gambar yang dihasilkan dari teknik ini akan lebih memiliki tekstur dibandingkan dengan menggunakan pensil. Teknik ini menggunakan bubuk arang terkompresi yang menghasilkan garis bertekstur.



Gambar II.18 Contoh hasil gambar dari teknik *chorcoal illustration*.

Sumber: [https://i-](https://i-h2.pinimg.com/564x/dd/ae/cd/ddaedcd87fcc453a1093bbef78ae8210c.jpg)

[h2.pinimg.com/564x/dd/ae/cd/ddaedcd87fcc453a1093bbef78ae8210c.jpg](https://i-h2.pinimg.com/564x/dd/ae/cd/ddaedcd87fcc453a1093bbef78ae8210c.jpg)

(Diakses pada 13 November 2018).

E. *Lithography*

Teknik ini menggunakan gambar yang digambar dengan minyak atau lilin ke permukaan pelat batu kapur, pelat aluminium ataupun zink. Litografi sendiri dibuat berdasarkan prinsip dimana air tidak dapat bercampur dengan minyak. Teknik ini ditemukan oleh Aloys Senefelder pada tahun 1798 di Jerman. Teknik ini hampir sama dengan teknik *woodcutting* dan *metal etching*. Litografi dibuat berdasarkan prinsip dimana air tidak dapat bercampur dengan minyak.



Gambar II.19 Contoh hasil gambar dari teknik *litography*.

Sumber: http://imgs.abduzeedo.com/files/articles/vintage-lithography-illustrations/4013192245_c87f43aaf9_z.jpg (Diakses pada 13 November 2018).

F. *Watercolor Illustration*

Teknik ilustrasi ini menggunakan pigmen warna dan air yang akan menghasilkan nuansa dan transparansi yang berbeda tergantung pada takaran cat dan air yang digunakan. Teknik cat air ini sendiri memiliki berbagai metode dalam pengaplikasiannya untuk menghasilkan kesan dan tekstur yang berbeda, adapun metode tersebut adalah *dry on dry*, yaitu penggunaan kuas dan kertas yang kering. *Dry on wet*, yaitu menggunakan kertas yang basah. *Wet on dry*, yaitu menggunakan kuas basah. *Wet on wet*, menggunakan kertas dan kuas yang basah.



Gambar II.20 Contoh hasil gambar dari teknik *watercolor*.
Sumber: <https://mymodernmet.com/architectural-watercolors-maja-wronska/> (Diakses pada 13 November 2018).

G. Gouache Illustration

Gouache merupakan sejenis cat air yang memberikan warna buram ketika diaplikasikan pada gambar. Gouache menghasilkan tekstur dan warna yang lebih tebal, gradasi yang sedikit lebih gelap daripada cat air, dan bahkan dapat dikerjakan ulang kedepannya. Gouache pada umumnya digunakan untuk karya poster, ilustrasi, komik, dan karya desain lainnya.



Gambar II.21 Contoh hasil gambar dari teknik gouache.
Sumber: <https://i.graphicmama.com/blog/wp-content/uploads/2017/03/28133002/7442a3f9c43699389d33baa8c0d25e151-e1512633573484.jpg> (Diakses pada 13 November 2018).

H. *Acrylics Illustration*

Cat akrilik merupakan cat yang cepat kering yang terbuat dari pigmen yang tersuspensi dalam *acrylic polimer emulsion*. Cat akrilik juga cat yang dapat larut dalam air, akan tetapi cat ini akan kedap air ketika kering. Tergantung seberapa banyak akrilik diencerkan dengan air, atau dimodifikasi dengan *gel* akrilik, hasil akhir lukisan yang menggunakan cat akrilik dapat menyerupai hasil dari cat air, gouache, cat minyak, dan bahkan dapat memiliki karakteristik tersendiri yang tidak dimiliki oleh cat lain. Untuk penggunaannya sendiri, cat akrilik banyak digunakan untuk kerajinan atau di sekolah, dikarenakan cat ini tidak membutuhkan bahan kimia, dan dapat dibilas dengan air. Cat ini juga cenderung tidak meninggalkan noda pada pakaian dibandingkan dengan cat minyak.



Gambar II.22 Contoh hasil gambar dari *acrylic illustration*.

Sumber: <https://images.fineartamerica.com/images-medium-large-5/after-rain-autumn-reflections-acrylic-palette-knife-painting-georgeta-blanaru.jpg> (Diakses pada 13 November 2018).

I. *Collage Illustration*

Collage berasal dari bahasa Perancis yaitu *coller*, yang artinya melekatkan atau menempelkan, di Indonesia sendiri teknik ini disebut dengan kolase. *Artwork* yang dihasilkan dari teknik ini dibuat dari kumpulan dari berbagai bahan yang dibentuk menjadi sebuah bentuk yang baru. Adapun bahan yang sering digunakan ialah klipng atau potongan dari majalah atau koran, pita,

kain, kertas berwarna, foto, dan berbagai objek lainnya, yang kemudian ditempelkan pada sebuah kertas maupun kanvas. Seniman yang menggunakan teknik ini umumnya menghasilkan gradasi dari berbagai lapisan bahan yang digunakan untuk mencapai efek tiga dimensi untuk menghasilkan kesan kedalaman dalam karyanya.



Gambar II.23 Contoh hasil gambar dari *collage illustration*.

Sumber: <https://i->

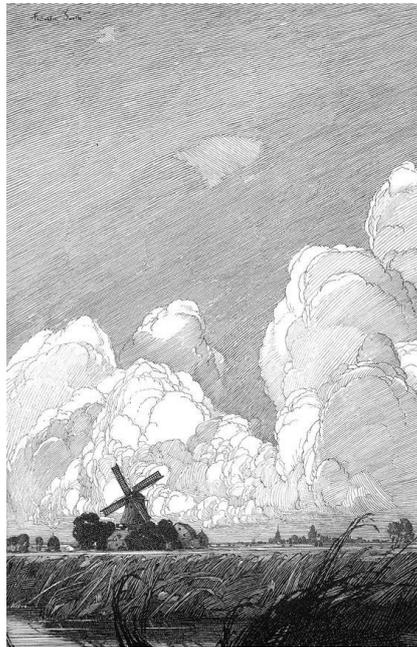
[h2.pining.com/564x/b3/90/69/b39069b832d6c9a45f1cef78573c8d63.jpg](https://i-h2.pining.com/564x/b3/90/69/b39069b832d6c9a45f1cef78573c8d63.jpg)

(Diakses pada 13 November 2018).

J. Pen and Ink Illustration

Membuat ilustrasi atau gambar dengan menggunakan tinta memungkinkan ilustrator untuk menghasilkan kontras yang kuat. Umumnya, teknik ini diaplikasikan dengan menggunakan satu warna tinta pada permukaan media yang cerah yang akan membantu untuk mencapai kontras yang tinggi dalam ilustrasinya. Tinta merupakan bahan yang dapat diperoleh dengan mudah, dan dapat digunakan dengan sangat ekspresif. Tidak seperti pada teknik *woodcutting*, penggunaan tinta memungkinkan penggunaannya untuk menghasilkan garis yang lebih halus.

Untuk menghasilkan gradasi dengan menggunakan tinta dapat dicapai dengan beberapa metode, adapun metode tersebut adalah *hatching* atau arsiran satu arah, *cross hatching* atau arsiran silang, *contour hatching* atau arsiran yang mengikuti bentuk bidang yang digambar, *scribbling* atau arsiran dengan coretan bebas, dan *stippling* atau memanfaatkan titik dengan mengatur kerapatan antar titik tersebut sehingga menghasilkan kesan kedalaman dan gradasi pada objek.



Gambar II.24 Contoh hasil gambar dari *pen and ink illustration*.

Sumber: [https://i-](https://i-h2.pinimg.com/564x/6e/54/7a/6e547a8441d95874205b59fe796706c7.jpg)

[h2.pinimg.com/564x/6e/54/7a/6e547a8441d95874205b59fe796706c7.jpg](https://i-h2.pinimg.com/564x/6e/54/7a/6e547a8441d95874205b59fe796706c7.jpg)

(Diakses pada 13 November 2018).

Berdasarkan uraian diatas, teknik ilustrasi berdasarkan media yang digunakan semakin beragam seiring perkembangan teknologi. Dengan memanfaatkan media-media tersebut, seniman dapat bereksperimen menghasilkan sebuah karya dengan berbagai teknik.

II.5 Desain Karakter

Menurut Soedarso (2014) desain karakter harus memiliki ciri tersendiri dan lain dari yang pernah ada sehingga karakter tersebut akan mudah untuk diingat. Desain karakter sendiri sangat dipengaruhi oleh budaya yang melahirkan sebuah karakter

(h.566). Menurut Tillman (2011) terdapat berbagai faktor dalam membuat desain karakter yang baik, yaitu (1) prinsip inti atau yang lebih dikenal dengan *archetype*. *Archetype* mewakili kepribadian dan sifat karakter sehingga dapat dengan mudah dikenali. (2) Cerita juga diperlukan untuk dapat menghasilkan karakter yang kuat serta lebih baik. Selanjutnya adalah (3) orisinalitas atau melahirkan sebuah konsep atau ide yang berbeda. Tentu saja sangat sulit untuk menghasilkan sesuatu yang benar-benar baru, dengan demikian salah satu cara untuk mencapai hal tersebut adalah dengan mengambil sesuatu yang telah ada dan menambahkan sesuatu yang baru terhadap konsep tersebut. (4) Bentuk mempunyai peran penting dalam desain karakter, bentuk dapat menceritakan karakter secara visual, karena setiap bentuk memiliki makna tersendiri. Menurut Ekström (2013), bentuk-bentuk tersebut adalah bentuk lingkaran (*circle*), menandakan sifat yang lembut karena tidak memiliki sudut-sudut yang tajam yang menandakan bahaya. Kotak (*square*), bentuk dengan garis *vertical* dan *horizontal* yang lurus menandakan kekuatan dan percaya diri. Selanjutnya adalah bentuk segitiga (*triangle*), dengan bentuk yang memiliki sudut yang tajam, bentuk segitiga banyak digunakan untuk menggambarkan karakter antagonis (h.6-7). (5) Referensi sangat penting untuk dapat memvisualisasikan karakter secara detail agar dapat dikenali. Dan yang terakhir adalah (6) estetis, yaitu hal pertama yang akan dilihat audiens pada sebuah karakter, karena pada dasarnya manusia akan tertarik pada sesuatu yang terlihat menarik. (h.4-9).



Gambar II.25 Bentuk yang mewakili sifat karakter.

Sumber: Ekström, Hanna. (2013). *How Can a Character's Personality be Conveyed Visually, through Shape*. h.6. Terdapat di <http://uu.diva-portal.org/smash/get/diva2:637902/FULLTEXT01.pdf> (Diakses pada 27 Januari 2019).

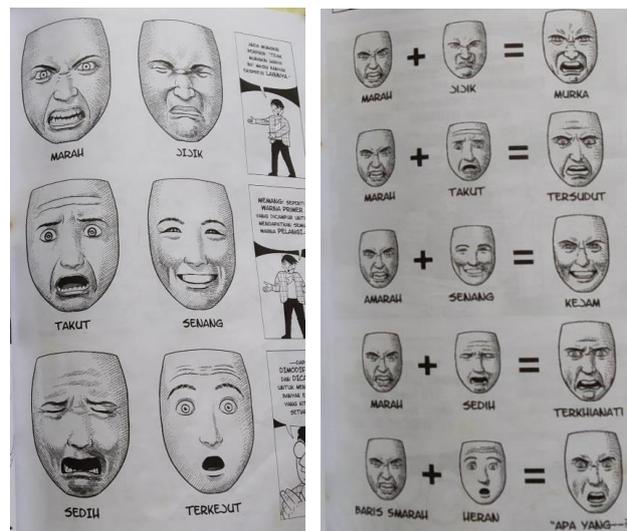
Menurut Scott McCloud (2008) terdapat tiga hal yang perlu diperhatikan untuk membuat gambar karakter nampak seperti manusia yang hidup dan meyakinkan (h.62), yaitu:

1. Rancangan Karakter

Rancangan karakter adalah cara menciptakan karakter yang memiliki ciri dan kepribadian. Selalu ada tiga komponen dalam membuat rancangan karakter, yaitu jiwa, artinya karakter tersebut memiliki pandangan hidup dan impian yang istimewa. Kemudian bentuk tubuh, yang terdiri atas wajah dan pakaian yang unik dan patut dikenang, seperti sifat ekspresif yang dilihat dari tingkah laku yang sesuai dengan karakter.

2. Ekspresi Wajah

Ekspresi bersifat universal, maksudnya ialah emosi dasar yang diperlihatkan manusia tanpa pengaruh kebudayaan, bahasa atau umur. Adapun ekspresi-ekspresi tersebut adalah: marah, jijik, takut, senang, sedih dan terkejut. Ekspresi atau emosi tersebut dapat dimodifikasi atau dicampur untuk kemudian menghasilkan banyak ekspresi lainnya.



Gambar II.26 6 Ekspresi dasar dan beberapa modifikasi atau campurannya.

Sumber: McCloud, Scott. (2008). *Membuat Komik: Rahasia Bercerita Dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*. Jakarta: Gramedia. h.83-84.

Selain itu, bentuk wajah juga dapat menyampaikan kepribadian seseorang. Adapaun ilmu yang digunakan adalah fisiognomi. Menurut Kamenskaya dan Kukharev (2008), fisiognomi adalah ilmu yang mempelajari bentuk wajah serta hubungannya dengan kemampuan, potensi, dan sifat manusia (h.61). Roberts (2009), setiap wajah memiliki ciri dan makna psikologi tersendiri terhadap bagaimana orang tersebut bersikap. Roberts mengelompokkan ciri wajah tersebut beserta maknanya yang akurat secara universal, dengan kata lain tidak dipengaruhi oleh ras, usia dan jenis kelamin (h.27), diantaranya adalah:

Tabel II.1 Fisiognomi menurut Roberts (2009).

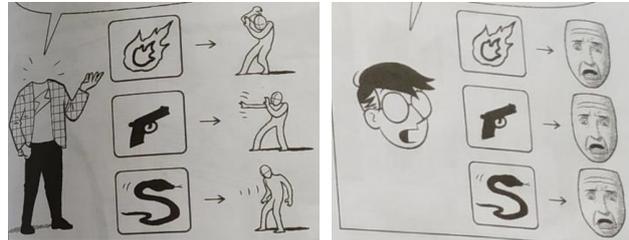
Sumber: Roberts, Barbara. (2009). *Face Reading: How to Know Anyone at a Glance*. California: Healing and Insight Publishers (h.41-55).

Gambar	Keterangan
	Alis melengkung (<i>arched</i>) dan bulat (<i>rounded</i>)
	Kelopak mata terlihat (<i>visible eyelids</i>) dan tidak terlihat (<i>non-visible eyelids</i>)
	Mulut besar (<i>large</i>) dan kecil (<i>small</i>)

3. Bahasa Tubuh

Seperti halnya wajah yang mengungkapkan banyak emosi dalam pikiran karakter. Tubuh mereka juga mengirimkan pesan-pesan yang kuat. Bahasa tubuh dan ekspresi wajah sering mengungkapkan perasaan yang sama secara beriringan. Akan tetapi terdapat perbedaan dalam kedua hal tersebut, yaitu ekspresi selalu konsisten dalam penampilan, misalnya sebuah wajah ketakutan. Apapun penyebabnya adalah wajah ketakutan akan menampilkan ekspresi yang sama. Sedangkan bahasa tubuh lebih

dipengaruhi oleh situasi, arah, daerah, sumber bahaya, keadaan fisik, dan lain-lain.



Gambar II.27 Ekspresi wajah dan bahasa tubuh dalam contoh situasi ketakutan.

Sumber: McCloud, Scott. (2008). *Membuat Komik: Rahasia Bercerita Dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*. Jakarta: Gramedia. h.103.

Selain faktor-faktor diatas, terdapat berbagai hal lain yang dapat mendukung visual karakter, diantaranya adalah kostum. Menurut Crist (2014) kostum dapat mengkomunikasikan rincian sebuah karakter kepada audiens. Hal terpenting dalam desain kostum untuk karakter adalah mengetahui “siapa” karakter tersebut sebelum membuat pakaian dan aksesoris yang akan digunakan oleh karakter itu sendiri (h.2). Sebuah kostum dapat menceritakan banyak hal, mulai dari sejarah, budaya, kelas sosial, hingga kepribadian karakter. Sebagai contoh adalah kostum dalam film Harry Potter. Pada film Harry Potter and the Sorcerer’s Stone, Judianna Makovsky sebagai desainer kostumnya mengkombinasikan unsur modern, periode dimana cerita berlangsung, serta unsur fantasi.



Gambar II.28 Kostum Hogwarts dalam film Harry Potter and the Sorcerer’s Stone.

Sumber: Crist, Brianne G. (2014). *The Art of Costuming: Interpreting the Character Through the Costume Designer's Eyes*. Terdapat di <https://digitalcommons.liberty.edu/honors/443>. h.2.

Kostum dapat mendefinisikan latar belakang karakter seperti budaya dan identitas. Misalnya kimono, audiens akan langsung mengetahui asal karakter tersebut berdasarkan kostumnya. Selain itu, kostum juga dapat mendefinisikan latar waktu sebuah karakter, karena sepanjang sejarah pakaian berperan dalam menetapkan periode atau era tertentu.

Berdasarkan uraian diatas, karakter yang baik dibangun berdasarkan banyak hal, mulai dari latar belakang hingga visual yang menarik agar dapat diingat dan dikenali oleh pembaca.

II.6 Penyihir dalam Berbagai Budaya dan Periode

Ilmu sihir (*witchcraft*) dan kepercayaannya merupakan menjadi bagian dari sejarah manusia. Ilmu sihir sendiri muncul dalam berbagai bentuk dari berbagai budaya dan periode di dunia, bahkan sihir disebutkan di dalam beberapa kitab suci. Di Eropa, tercatat berbagai peristiwa kelam mengenai sihir dan praktek sihir. Pada abad pertengahan di Eropa, ketakutan akan penyihir terus meningkat, hal tersebut mengakibatkan terjadinya *witch-hunts* (perburuan penyihir) secara besar-besaran. Ketakutan akan penyihir tersebut memuncak pada abad ke-15, seiring dengan dipublikasikannya buku yang berjudul *Malleus Maleficarum* atau *The Hammer of Witches* (Palu Penyihir) pada tahun 1487 di Jerman, yang ditulis oleh dua orang pendeta, yakni Heinrich Kramer dan Jacob Sprenger yang menerima wewenang dari Paus Innosensius VIII untuk membereskan masalah tersebut.

Selama berabad-abad, buku tersebut menjadi acuan dalam bagaimana mengidentifikasi penyihir, apa yang membuat wanita lebih cenderung menjadi penyihir ketimbang pria, bagaimana melaksanakan pengadilan terhadap penyihir, dan bagaimana menghukum penyihir. Buku tersebut menjadi pegangan bagi seluruh renaisans Eropa. Barulah pada tahun 1490, mengutuk buku tersebut.

Di Eropa perburuan penyihir ini sendiri berlangsung selama tiga abad, yaitu sejak tahun 1450 hingga 1750. Ratusan ribu jiwa telah menjadi korban yang disebabkan oleh perburuan penyihir, dan korban-korban tersebut didominasi oleh kaum wanita.

Kebanyakan dari mereka dituduh atas penyebab terjadinya wabah dan bencana yang terjadi, akan tetapi tidak sedikit pula yang dituduh dikarenakan dendam pribadi.

Di Amerika Serikat, salah satu kasus yang terkenal adalah *The Salem Witch Trial*. Kasus ini terjadi di Salem, Massachusetts pada tahun 1692. Ketakutan masyarakat akan ilmu sihir memunculkan pengadilan penyihir yang kemudian menyebabkan kematian 20 orang, termasuk diantaranya 5 orang anak-anak. Warga yang dituduh semakin bertambah seiring waktu, korban-korban tuduhan tersebut tidak hanya ditujukan pada wanita, akan tetapi juga kepada pria bahkan anak-anak.



Gambar II.29 Ilustrasi hukuman Giles Corey.

Sumber:

https://en.wikipedia.org/wiki/Giles_Corey#/media/File:Giles_Corey_restored.jpg

(Diakses pada 14 November 2018).

Penggunaan kata *witch* atau penyihir tidak selalu identik dengan sesuatu yang bersifat jahat atau bersifat negatif. Di Inggris, hal tersebut sering disebut dengan *white witch* atau *witch doctor*, dimana masyarakat memandang bahwa dengan kemampuannya (penyihir) yang dapat membahayakan, penyihir juga dianggap mampu untuk menyembuhkan.

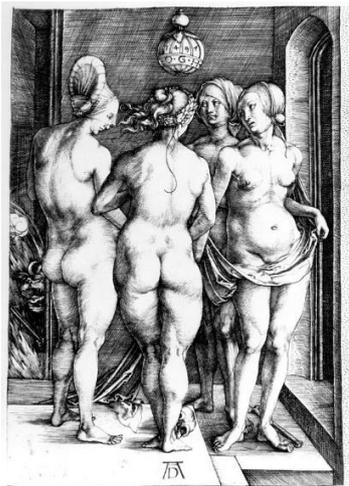
II.6.1 Visualisasi Penyihir dalam Seni Rupa

Visualisasi mengenai penyihir beragam dari berbagai periode dan budaya, hal tersebut tentu saja dipengaruhi oleh berbagai ideologi dan serta keadaan dari periode dan budaya itu sendiri. Penggambaran penyihir berkembang pada periode abad pertengahan dan periode renaissans. Menurut Simons (2014) Gambaran seniman terhadap penyihir banyak diilhami melalui naskah-naskah Canon Episcopi,

yaitu karya sastra yang berpusat pada demonologi dan *Malleus Maleficarum* atau *The Hammer of Witches* (Palu Penyihir) (h.1).

Canon Episcopi merupakan sebuah naskah pada abad ke-9 yang mengeksplorasi subjek mengenai demonologi, yang memperkenalkan konsep-konsep yang berkaitan dengan penyihir, seperti kemampuan mereka untuk terbang ataupun kepercayaan mereka terhadap percabulan dan hubungan seksual dengan setan. Naskah ini mengacu pada dua sosok wanita, yaitu Diana the Huntress dan Herodias. Kedua sosok tersebut menggambarkan dualitas ahli sihir wanita. Diana the Huntress digambarkan dengan memiliki tubuh yang indah dan surgawi dan melambangkan pelindung kelahiran dan kesuburan, sedangkan Herodias melambangkan sensualitas. Dengan demikian, kedua figur tersebut merepresentasikan kekuatan mental serta sensualitas yang digunakan penyihir untuk menyesatkan manusia.

Seorang seniman dari Jerman, Albrecht Dürer, menggambarkan penyihir dalam salah satu karyanya yang berjudul “The Four Witches” dengan empat sosok wanita penyihir telanjang yang menggoda. Selain dari Canon Episcopi, Dürer juga menggunakan ide-ide abad pertengahan yang umum dikaitkan dengan penyihir. Karya-karya Dürer yang berkaitan dengan penyihir secara spesifik mengacu pada ikonografi abad pertengahan yang membahas penyihir perempuan.



Gambar II.30 The Four Witches karya Albrecht Dürer.

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/6/64/D%C3%BCrer_-_The_Four_Witches.jpg/654px-D%C3%BCrer_-_The_Four_Witches.jpg (Diakses pada 14 November 2018).

Ketakutan yang menyebar terhadap penyihir pada abad pertengahan memunculkan pandangan-pandangan mistis dan menyeramkan terhadap penyihir, seperti kanibalisme, hingga dapat terbang, yang pada umumnya digambarkan dengan menunggangi kambing hitam. Munculnya periode renaissans, kemudian menekan konsep mengenai penyihir, sehingga menyebabkan perubahan drastis terhadap penggambaran penampilan penyihir. Perubahan tersebut seperti dimana awalnya penyihir identik dengan makhluk seksual, pada periode renaissans gambaran tersebut ditekan seperti penyihir dengan penampilan seperti ibu-ibu biasa pada masa itu. Penggambaran penyihir tersebut dikenal dengan *Waldensian witch*. Istilah tersebut dikemukakan oleh Peter Waldo, seorang biarawan yang kemudian mendirikan sekte religusnya sendiri. Selanjutnya, karya-karya ilustrasi tentang penyihir lebih mengarah kepada stereotip-stereotip wanita-wanita tersebut.



Gambar II.31 Ilustrasi *Waldensian witch*.

https://en.wikipedia.org/wiki/Waldensians#/media/File:Champion_des_dames_Vaudoises.JPG (Diakses pada 14 November 2018).

II.6.2 Visualisasi Penyihir di Era Modern

Pada era modern ini, penyihir banyak dimunculkan mulai dari narasi, komik, animasi, serial telveisi, hingga film. Adanya perbedaan mitos dan pandangan terhadap penyihir di berbagai budaya menjadikan visualisasi penyihir beragam. Salah satu diantaranya adalah karakter The Wicked Witch of The West dalam “The Wonderful Wizard of Oz”. Dalam novel “The Wonderful Wizard of Oz” karya penulis Amerika Serikat, Lyman Frank Baum, melalui ilustrasi karya William

Wallace Denslow, sosok penyihir yang disebut The Wicked Witch of The West divisualisasikan dengan figur seorang nenek dengan topi lancip serta ekspresi dan raut wajah yang jahat untuk mempertegas peran antagonisnya.



Gambar II.32 Ilustrasi The Wicked Witch of The West karya William Wallace Denslow.

Sumber:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/9/93/Wicked_Witch_of_the_West.png/150px-Wicked_Witch_of_the_West.png (Diakses pada 16 November 2018).

Kemudian dengan munculnya film “The Wizard of Oz” pada tahun 1939, sosok The Wicked Witch of The West yang diperankan oleh Margaret Hamilton ditampilkan dengan topi lancip dan jubah hitam serta berkulit hijau serta memiliki sapu yang dapat digunakannya untuk terbang. Representasi Wicked Witch dalam film tersebut kemudian menjadi ikon visualisasi penyihir jahat dalam budaya sekarang.



Gambar II.33 Margaret Hamilton sebagai The Wicked Witch of The West.

Sumber: [http://4.bp.blogspot.com/-](http://4.bp.blogspot.com/-lpNHV41DO54/TuJIQfNATYI/AAAAAAAAAlw/s_i4UnO_w-g/s1600/hamilton.jpg)

[lpNHV41DO54/TuJIQfNATYI/AAAAAAAAAlw/s_i4UnO_w-g/s1600/hamilton.jpg](http://4.bp.blogspot.com/-lpNHV41DO54/TuJIQfNATYI/AAAAAAAAAlw/s_i4UnO_w-g/s1600/hamilton.jpg)

(Diakses pada 16 November 2018).

Contoh penyihir jahat lainnya adalah penyihir dalam film animasi “Putri Salju dan Tujuh Kurcaci” (1937) yang diproduksi oleh Walt Disney, dimana penyihir digambarkan sebagai penyihir jahat yang berniat untuk meracuni Putri Salju dengan apel beracun.

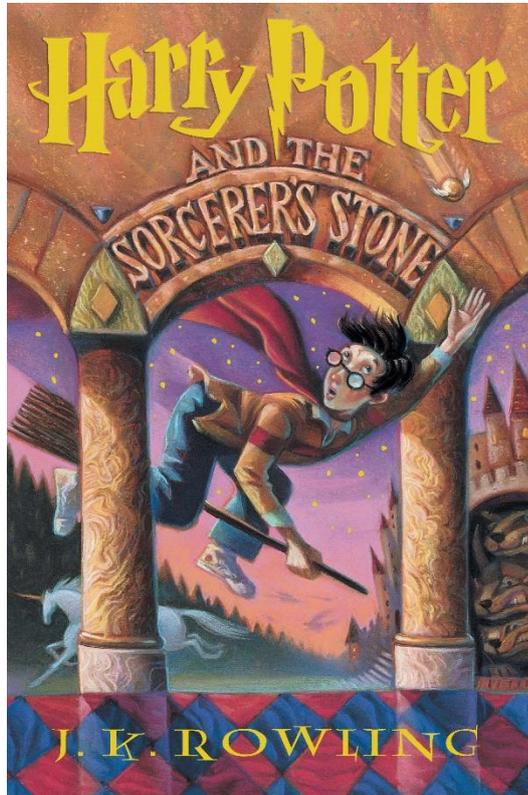


Gambar II.34 Tokoh penyihir dalam Putri Salju dan Tujuh Kurcaci.

Sumber: <https://i.imgflip.com/g5knh.jpg> (Diakses pada 14 November 2018).

Akan tetapi, dalam kisah Harry Potter karya J.K. Rowling, penyihir tidak selalu ditampilkan atau digambarkan sebagai sosok yang jahat, melainkan memiliki

karakteristik yang positif. Hal tersebut digambarkan dengan pembagian asrama berdasarkan kualitas tokoh-tokoh yang terlibat. Salah satunya seperti kelompok atau asrama Gryffindor, yang melambangkan keberanian, kesetiaan, tekad yang kuat, dan jiwa kepahlawanan.



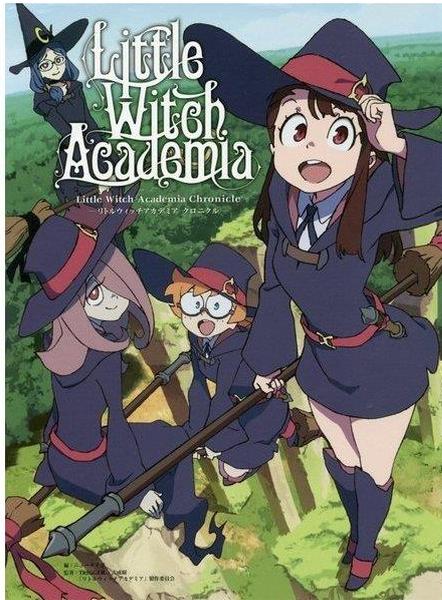
Gambar II.35 Sampul novel Harry Potter and The Sorcerer's Stone.

Sumber:

https://s3.amazonaws.com/s3.plus.scholastic.com/uploads/cms/27/book/cover/492/HP_1_32de742a4e.jpg (Diakses pada 14 November 2018).

Pada era modern ini, karakter bertema penyihir semakin banyak dimunculkan, seperti dalam komik dan juga animasi yang diproduksi oleh berbagai studio di Jepang. Salah satunya yang populer adalah animasi yang diproduksi oleh studio Trigger di Jepang yang berjudul "Little Witch Academia" pada tahun 2017. Protagonis dalam animasi tersebut, Kagari Atsuko, bercerita tentang seorang gadis yang energik dan optimis yang mempelajari sihir di Luna Nova. Animasi ini juga menceritakan tentang petualangan Kagari Atsuko dan teman-temannya untuk mencari arti sesungguhnya dalam menjadi seorang penyihir.

Adapun visualisasi, dari karakter-karakter penyihir dalam “Little Witch Academia” tidak jauh berbeda dengan visualisasi karakter penyihir yang sudah ada sebelumnya, yaitu topi lancip dan sapu terbang yang melekat dengan karakter penyihir. Akan tetapi, dengan menggunakan warna yang cerah pada karakter-karakter penyihir di “Little Witch Academia” memberikan kesan bahwa protagonis dan teman-temannya dalam animasi ini bukanlah penyihir jahat seperti The Wicked Witch of The West dalam “The Wizard of Oz” yang identik dengan warna-warna gelap.



Gambar II.36 Little Witch Academia.

Sumber:

https://image.yodobashi.com/product/100/000/009/002/827/563/100000009002827563_10204_001.jpg (Diakses pada 16 November 2018).

Munculnya berbagai ide yang dipengaruhi oleh budaya dan pemahaman terhadap penyihir melahirkan beragam bentuk baik visualisasi maupun karakteristik penyihir. Akan tetapi, konsep-konsep dasar penyihir itu sendiri tidak banyak berubah dari zaman atau periode-periode sebelumnya.