

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORI DAN DATA PERANCANGAN INTERIOR FASILITAS EDUKASI ILUSTRASI KOMIK DI BANDUNG**

#### **2.1 Edukasi**

##### **2.1.1 Pengertian Edukasi**

Edukasi merupakan bagian dari pendidikan yang dapat diperoleh melalui belajar dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak tahu mengatasi sampai tahu solusi (Fitriani, 2011). Secara singkatnya, edukasi dapat diartikan dengan upaya untuk mengembangkan diri melalui proses Pendidikan atau belajar.

##### **2.1.2 Tujuan Edukasi**

Menurut Mubarak & Chayatin (2009) tujuan dari edukasi adalah :

1. Menetapkan masalah dan kebutuhan mereka sendiri.
2. Memahami apa yang dapat mereka lakukan terhadap masalahnya, dengan apa yang ada pada sumber daya mereka ditambah dengan dukungan dari luar.
3. Memutuskan kegiatan yang paling tepat untuk meningkatkan taraf hidup sehat dan kesejahteraan masyarakat.

##### **2.1.3 Manfaat Edukasi**

Dalam beraktivitas dan berkegiatannya, edukasi sangat dapat memberikan banyak manfaat kepada manusia, seperti :

1. Mengembangkan kepribadian manusia untuk menjadi lebih baik.
2. Memberikan manusia pengetahuan yang sangat luas untuk dipelajari.
3. Melatih manusia untuk mengembangkan bakat/talenta yang dimiliki untuk hal-hal yang positif.
4. Menanamkan nilai-nilai yang positif bagi manusia.

#### **2.1.4 Macam-macam Edukasi**

##### **1. Edukasi formal**

Edukasi formal adalah proses pembelajaran umum yang diselenggarakan di sekolah dengan peraturan yang berlaku serta harus ditaati ketika sedang mengikuti proses pembelajaran dan ada pihak terkait yang mengawasi proses pembelajaran di sekolah. Pendidikan formal bisa ditempuh oleh setiap individu mulai dari jenjang SD, SMP, dan SMA, hingga Pendidikan tinggi.

##### **2. Edukasi Non-Formal**

Edukasi non-formal biasanya ditemukan di lingkungan tempat tinggal seperti tempat Pendidikan baca tulis Al Quran di Masjid, kursus belajar mengemudi mobil, kursus music, serta kursus lainnya.

##### **3. Edukasi Informal**

Edukasi informal merupakan jalur pendidikan yang terdapat di keluarga dan lingkungan sekitar rumah. Dalam edukasi ini juga, proses pembelajaran yang dilakukan biasanya secara mandiri dan atas dasar kesadaran serta rasa tanggung jawab yang dimiliki.

#### **2.1.5 Metode Edukasi**

Menurut Uno (2011, 17) metode pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga jenis, yaitu :

##### **1. Berdasarkan strategi pengorganisasian.**

Jenis metode pembelajaran yang secara khusus memanfaatkan cara pembelajaran agar lebih efektif dan berdampak pada peserta didik.

Strategi pengorganisasian mengacu pada suatu Tindakan seperti pemilihan isi, penataan isi, pembuatan diagram, dan format lainnya yang setingkat. Terdapat dua jenis strategi, yaitu :

- Strategi Mikro yang mengacu kepada metode untuk pengorganisasian isi pembelajaran yang berada kisaran satu konsep, prosedur, atau prinsip.
- Strategi Makro yang mengacu kepada metode untuk pengorganisasian isi pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu konsep, prosedur, atau prinsip.

## 2. Berdasarkan penyampaian pembelajaran.

Jenis metode pembelajaran yang focus pada penyusunan strategi penyampaian pembelajaran yang biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai alat utamanya. Penggunaan media bertujuan untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa dengan lebih efektif dan efisien. Media juga digunakan untuk merangsang respons dan masukan lebih dari peserta didik sehingga media pembelajaran merupakan bidang utama dari jenis metode ini. Terdapat lima prinsip yang harus diperhatikan untuk membuat media pembelajaran sebagai strategi penyampaian pembelajaran, yaitu :

- Tingkat kecermatan dalam menggambarkan sesuatu.
- Tingkat interaksi yang mampu ditimbulkan.
- Tingkat kemampuan khusus yang dimiliki.
- Tingkat motivasi yang dapat ditimbulkan.
- Tingkat biaya yang diperlukan.

## 3. Berdasarkan strategi pengelolaan pembelajaran.

Jenis metode yang secara khusus mengatur interaksi antara peserta didik dan metode pembelajaran lainnya. Metode ini berkaitan dengan pengambilan keputusan mengenai penyampaian mana yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Jenis metode pembelajaran ini juga diklasifikasikan dengan :

- Berdasarkan pemberian informasi.

Contoh : Metode ceramah, metode tanya jawab, metode demonstrasi.

- Berdasarkan pemecahan masalah.

Contoh : Metode diskusi kelompok, metode diskusi kelompok kecil, metode forum debat, metode seminar, metode symposium.

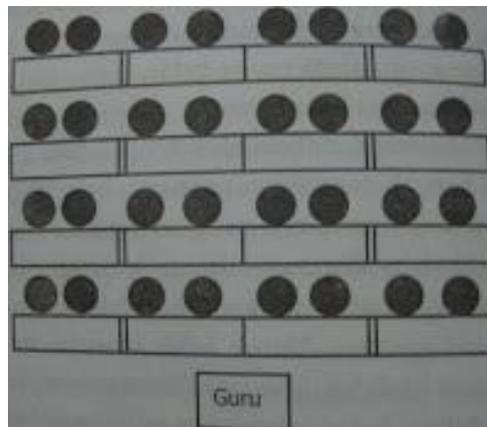
- Berdasarkan penugasan.

Contoh : Metode Latihan (*drill*), metode penugasan (*Resitasi*), metode permainan (*Role Playing*, sosiodrama, simulasi), metode kelompok kerja (*Workshop*), metode studi kasus, metode karyawisata.

### 2.1.6 Formasi Bangku Dalam Sebuah Kelas

Menurut Hamid (2014) dalam bukunya berjudul Metode Edutainment formasi-formasi bangku dalam sebuah kelas terdapat banyak jenis, berikut adalah gambar formasi tersebut :

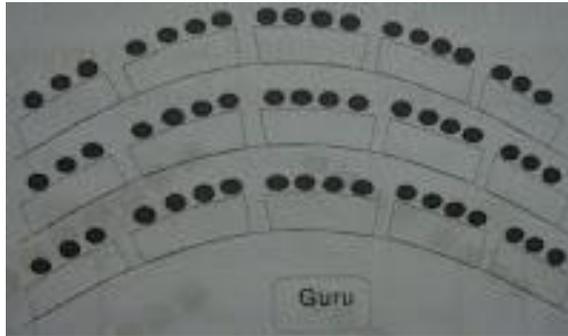
1. Formasi Tradisional (Konvensional).



Gambar 1 Formasi Tradisional

Sumber : Metode Edutainment

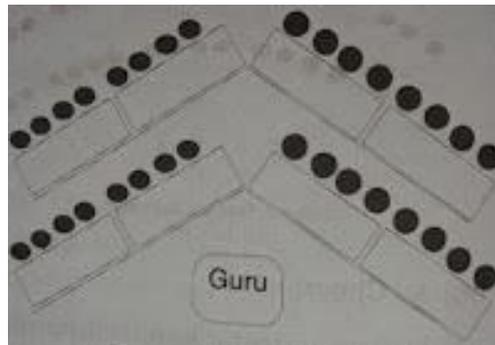
2. Formasi Auditorium.



Gambar 2 Formasi Auditorium

Sumber : Metode Edutainment

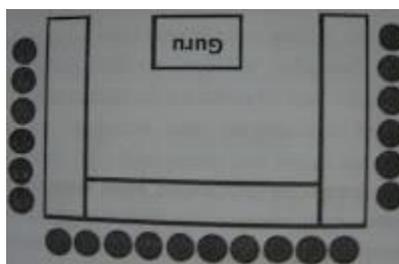
3. Formasi Chveron.



Gambar 3 Formasi Chveron

Sumber : Metode Edutainment

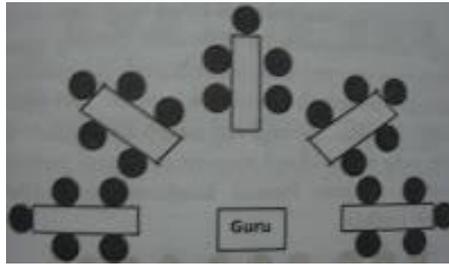
4. Formasi Kelas Bentuk U.



Gambar 4 Formasi Bentuk U

Sumber : Metode Edutainment

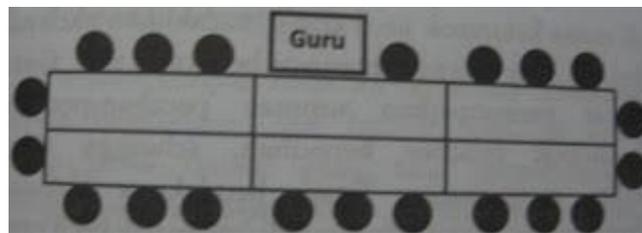
5. Formasi Meja Pertemuan.



Gambar 5 Formasi Meja Pertemuan

Sumber : Metode Edutainment

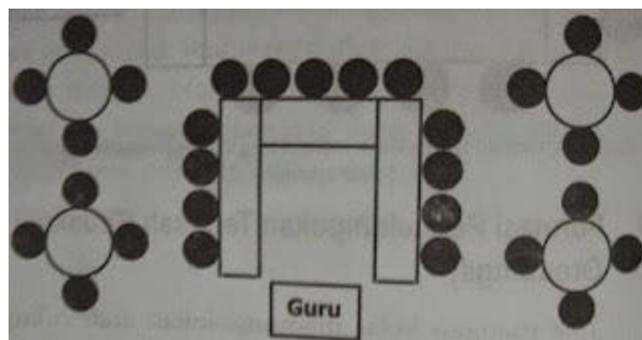
6. Formasi Konferensi.



Gambar 6 Formasi Konferensi

Sumber : Metode Edutainment

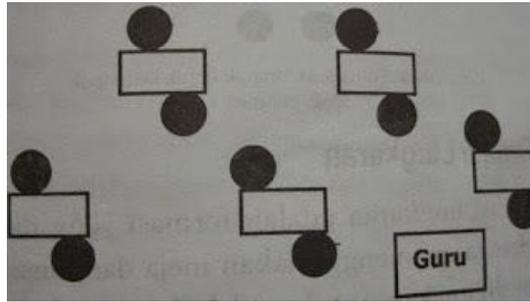
7. Formasi Pengelompokan Terpisah (breakout Groupings).



Gambar 7 Pengelompokan Terpisah (breakout Groupings)

Sumber : Metode Edutainment

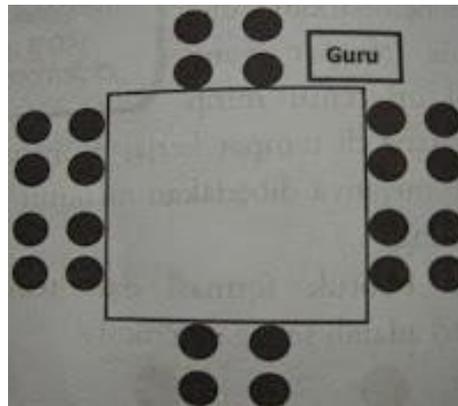
8. Formasi Tempat Kerja.



Gambar 8 Formasi Tempat Kerja

Sumber : Metode Edutainment

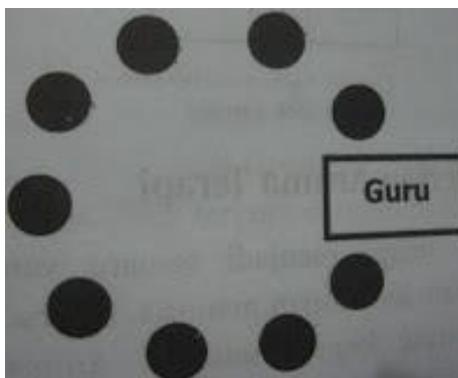
9. Formasi Kelompok Untuk Kelompok.



Gambar 9 Formasi Tempat Kerja

Sumber : Metode Edutainment

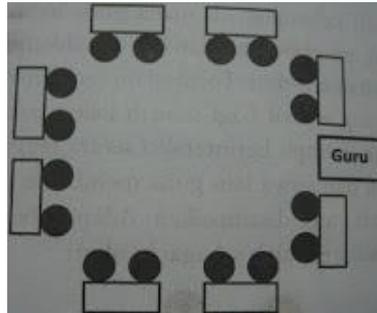
10. Formasi Lingkaran.



Gambar 10 Formasi Lingkaran

Sumber : Metode Edutainment

## 11. Formasi Periphera.



Gambar 11 Formasi Periphera

Sumber : Metode Edutainment

## 2.2 Multimedia Interaktif

### 2.4.1 Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah tampilan multimedia yang dibuat dan dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya. Bila pengguna mendapatkan keleluasan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini dapat disebut multimedia interaktif. Menurut Robin dan Linda (Benardo,2011) multimedia interaktif merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif, dengan mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video. Dalam beberapa penelitian mengenai multimedia interaktif, menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan penguasaan konsep (ferawati, 2011), prestasi belajar (Prastika, dkk, 2015), dan kemampuan berpikir kritis (wiyono, dkk, 2009)

### 2.4.2 Jenis Multimedia Interaktif

Menurut Suyanto (Benardo,2011) terdapat dua jenis multimedia interaktif, yaitu :

#### 1. Multimedia Interaktif Online

Media interaktif online merupakan media dengan cara penyapaiannya melalui jalur/kawat/saluran/jaringan. Contohnya seperti

Web, Yahoo Messengers, dan lain sebagainya. Jenis media ini biasanya memiliki sasaran yang luas dan mencakup masyarakat luas.

## 2. Multimedia Interaktif Offline

Media interaktif offline adalah media interaktif dengan cara penyampaiannya tidak melalui jalur/kawat/saluran/jaringan. Contohnya seperti CD interaktif. Sasarannya tidak terlalu luas dan hanya mencakup masyarakat pada daerah tertentu saja.

### 2.4.3 Fungsi Multimedia Interaktif

Menurut Yanuar Rahman dalam sebuah presentasinya, menyimpulkan beberapa fungsi dari multimedia interaktif sebagai berikut :

1. Komunikasi antar bisnis : manajemen, absensi, keuangan.
2. Komunikasi bisnis dan konsumen : e-commerce.
3. Komunikasi antar konsumen : jejaring sosial.
4. E-Learning : training, alat bantu pengajaran.
5. Hiburan : games.
6. Komunikasi pemerintah : informasi public, layanan masyarakat.
7. Komunikasi kebudayaan: informasi museum dan galeri.
8. Dan sebagainya.

## 2.3 Ilustrasi

### 2.3.1 Pengertian Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata latin, yaitu *illustrate* yang memiliki arti menerangi atau menghias. Ilustrasi juga dapat dijadikan pengiring atau pendukung guna membantu proses pemahaman terhadap suatu objek. Gambar ilustrasi tidak terbatas pada bentuk gambar dari coretan tangan, tetapi dapat juga hasil fotografi, komposisi tipografi, bahkan susunan huruf pun termasuk. Namun yang umum dibicarakan adalah ilustrasi dalam pengertian yang umum yaitu gambar yang diciptakan oleh seniman lewat garis, bentuk, dan warna.

Gambar ilustrasi bukanlah sesuatu yang baru di dunia. Jika karikatur dan kartun berkembang sejak munculnya teknologi ceta, gambar ilustrasi

telah berkembang sejak zaman dulu. Hikayat masyarakat bali yang ditulis pada daun lontar sudah menyertakan gambar ilustrasi didalamnya.



Gambar 12 Ilustrasi pada daun lontar

sumber : Kompas.com

### **2.3.2 Unsur-Unsur Visual Pada Gambar Ilustrasi**

Berikut adalah unsur-unsur visual pada gambar ilustrasi menurut Suryadi (2008) :

#### **1. Garis.**

Garis adalah jejak yang dibuat oleh benda runcing, seperti pensil, krayon, dan alat gambar lainnya. Dalam geometri, garis adalah barisan dari titik-titik. Bentuk garis terdiri dari garis vertical, garis horizontal, kombinasi keduanya, garis diagonal, garis lengkung, garis lingkaran, garis spiral, dan masih banyak lainnya. Garis vertical memiliki makna sedikit Gerakan, berarti hidup (memiliki nyawa). Garis pun memiliki makna yang berarti luas, tergantung konteksnya, seperti mengandung martabat, tahan terhadap perubahan, dan tidak terpengaruh waktu. Garis Horizontal memiliki makna ketenangan bahkan kematian. Sedangkan kombinasi garis vertical dan horizontal terjadi ketika dua garis vertikal dan di atasnya terdapat satu garis horizontal, memiliki makna tempat aman, arah yang benar, pintu, atau gerbang. Jika terdiri dari dua garis vertikal yang diantaranya diletakan satu garis horizontal (menyerupai bentuk huruf H), memiliki arti stabil dan bisa tahan untuk berdiri. Garis diagonal memiliki makna bahaya, tidak stabil, kehilangan keseimbangan, dan gerak yang tidak terkontrol. Garis lingkaran memiliki makna yang lebih berhubungan

dengan kewanitaan (feminism). Garis lengkung, memiliki makna mengalir, dapat dipergunakan untuk menggambarkan fenomena alam, misalnya air. Garis spiral, memiliki makna pusaran, dapat dipergunakan untuk menggambarkan kesuburan wanita.

## 2. Bentuk.

Dalam Bahasa Inggris, bentuk disebut dengan Shape ketika manifestasi fisik dari benda diam seperti gelas. Sedangkan Form dipergunakan untuk manifestasi fisik dari benda bergerak (benda hidup), seperti pria sebagai benda hidup. Bentuk dapat berasal dari berbagai sumber, yaitu dari alam, dibuat manusia, dan dari karakter alat yang berbeda. Bentuk lurus merupakan hasil dari mekanis (menggunakan alat), sedangkan bentuk bergelombang merupakan buatan manusia (dengan tangan/hand made)

## 3. Terang Gelap.

Nada adalah bagian terang dan gelap dari sebuah visual gambar. Bila terdapat bayangan berarti ada cahaya. Dalam menggambar, terdapat bagian-bagian yang digambarkan terang dan biasanya tersentuh oleh cahaya, dan ada juga bagian-bagian gelap yang terlindungi dari cahaya. Selain membedakan bentuk, nada warna juga berguna untuk membedakan bagian-bagian obyek yang terkena cahaya dan tidak terkena cahaya, sehingga obyek tampak volumetris.

## 4. Warna.

Warna adalah sinar visual yang direfleksikan dari spektrum cahaya dimana terdapat gejala yang saling melengkapi, yaitu warna primer dalam cahaya atau tenaga kasat mata, dan warna primer pada pigmen atau benda. Warna primer terdiri dari pigmen merah, biru, dan kuning. Warna tersebut akan dapat menghasilkan campuran warna baru dari semua warna tersebut. Menurut Brewster, warna terdiri dari tiga warna pokok, yaitu merah, biru,

kuning, yang terletak dalam satu lingkaran warna. Selain itu terdapat warna sekunder yang merupakan percampuran dua warna primer. Warna memiliki beberapa istilah, seperti :

1. Hue, mengacu pada posisi kromatik pada skala warna murni, seperti merah, oranye, violet, dan kuning-hijau, semuanya itu berasal dari warna primer atau warna sekunder.
2. Intensitas, mengacu pada warna murni dan tidak ada campuran warna. Warna-warna pigmen tidak selalu murni, tetapi biasanya menampilkan hue dengan intensitas penuh.
3. Komplementer, merupakan kombinasi dua warna yang letaknya berdampingan pada lingkaran warna, seperti kombinasi warna merah, merah ungu, dan jingga.
5. Tekstur.

Tekstur adalah keadaan permukaan suatu benda. Terdapat dua jenis tekstur. Pertama, tekstur yang dapat dirasakan dan diraba, seperti permukaan batu dan juga batang pohon yang berkulit halus dan berkulit kasar. Kedua, tekstur yang hanya dapat dilihat. Jenis ini kebanyakan tekstur buatan, seperti permukaan kulit pohon.

## **2.4 Ilustrasi Komik**

### **2.4.1 Pengertian Ilustrasi Komik**

Menurut (Soedarso,1990) menyatakan hawa ilustrasi adalah sebuah gambar yang melukiskan tujuan tertentu seperti contohnya pada cerpen. Salah satu dari jenis ilustrasi yaitu ilustrasi komik. Jadi dapat diartikan bahwa ilustrasi komik adalah gambar yang memiliki tujuan untuk menceritakan sebuah cerita yang ada pada sebuah komik. Ilustrasi komik juga dapat membantu pembaca dalam memahami sebuah cerita yang ada dalam sebuah komik. Selain membantu mengiringi cerita dalam komik, ilustrasi komik juga dapat membuat sebuah komik menjadi menarik.

### **2.4.2 Tokoh Ilustrator Komik di Indonesia**

Indonesia pernah memiliki masa kejayaannya dalam dunia perkomikan. Tentunya semua karena hasil dari para ilustrator komik

Indonesia kala itu pada tahun 1930 an yang diawali dengan kemunculan komik pertama yaitu Put On. Berikut adalah illustrator-ilustrator yang pernah berjasa bagi perkembangan ilustrasi komik di Indonesia serta karya-karyanya.

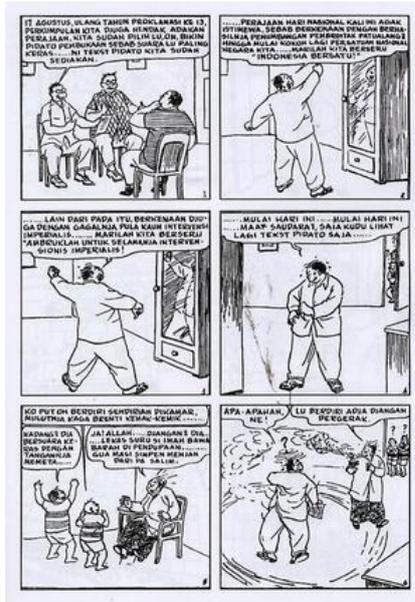
1. Kho Wan Gie (Sopoiku).



Foto Kho Wan Gie

(Sumber : tjergam.com)

Kho Wan Gie lahir di Indramayu, Jawa Barat pada tahun 1908. Kho Wan Gie adalah seorang illustrator komik generasi pertama di Indonesia dengan karyanya yaitu Put On pada tahun 1931 yang terbit pada koran Sin Po. Kho Wan Gie menggambarkan karakter Put On dengan perawakan seorang pria bujangan gendut yang lugu dan konyol. Ilustrasi karakter dari Put On memiliki pengaruh dari lingkungan sang pembuat dimana Kho Wan Gie memiliki keturunan Tionghoa pada kala itu. Put On berasal dari kata Hokkiesn (Fujian) yang berarti orang yang aktif. Kho Wan Gie membuat Put On karena terinspirasi dari komik strip amerika karya George McManus yaitu Bringing Up The Father.



Gambar 13 Komik Strip Put On

sumber : tjergam.com



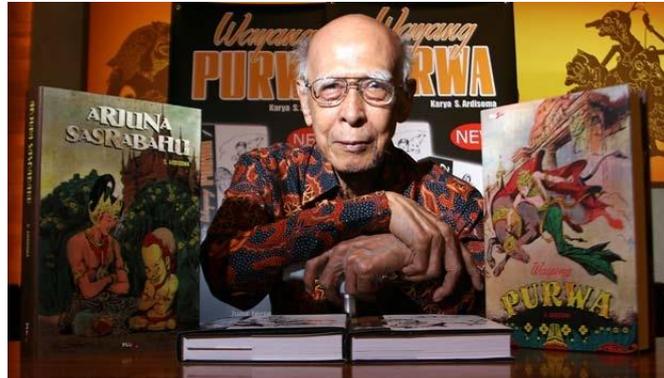
Gambar 14 Komik Strip Bringing Up Father

sumber : Joplinglobe.com

Kho Wan Gie pun menggunakan nama samara “Sopoiku” yang artinya “siapa itu”. Dengan nama ini ia menegaskan keberadaanya dalam dunia perkomikan Indonesia dengna karyanya yaitu Nona A Go-Go, Lemot dan Obud, Agen Rahasia 013 (Bolong jilu), Dalip dan Dolop, Djali Tokcer. Kho Wan Gie wafat pada tahun 1983 setelah berhasil

menghasilkan karya-karya yang luar biasa dan juga bersejarah bagi dunia perkomikan serta ilustrasi komik di Indonesia.

## 2. Raden Ahmad Kosasih (R.A.Kosasih).



Gambar 15 Foto Raden Ahmad Kosasih

sumber : kompasiana.com

Raden Ahmad Kosasih lahir pada 4 April 1919 di Bogor, Jawa Barat. R.A. Kosasih adalah seorang penulis dan penggambar komik termasyur dari Indonesia. Banyak karya-karyanya yang berhubungan dengan kesusastraan Hindu dan sastra tradisional Indonesia. Karya nya yang terkenal adalah komik Mahabharata dan Ramayana. R.A. Kosasih juga sempat menggambar beberapa ilustrasi komik silat yang memiliki pengaruh Tionghoa, tetapi tidak terlalu banyak. Awal mula ia menggambar adalah tahun 1953, dengan karya-karya nya yang khas dengan sketsa hitam putih tanpa memakai warna. R.A. Kosasih meninggal pada 24 Juli 2012 di umur 93 tahun. Ia berhasil membuat karya yang bersejarah, dari Sri Asih, Siti Gahara, Mahabharata, dan Ramayana.



Gambar 16 Cuplikan Ilustrasi Komik Sri Asih

sumber : beritagar.id

### 3. Ganes Thiar Santosa (Ganes TH).



Gambar 17 Foto Ganes TH

sumber : id.wikipedia.org

Ganes Thiar Santosa atau lebih dikenal dengan nama penanya yaitu Ganes TH, merupakan seorang komikus sekaligus ilustrator komik Indonesia yang terkenal pada masa kejayaan komik di Indonesia. Pada masanya, Ganes TH merupakan salah satu dari “tiga dewa komik Indonesia” Bersama dengan Jan Mintaraga dan Teguh Santosa.

Karya dari Ganes TH yang terkenal adalah Si Buta Dari Gua Hantu. Dengan munculnya Si Buta Dari Gua Hantu, menjadi awal dari munculnya komik silat Indonesia yang pertama. Setelah itu mulailah serial dari Si Buta Dari Gua Hantu dengan gaya ilustrasi komiknya yang

tetap dipertahankan dari seri pertamanya, seperti Misteri di Borobudur, Banjir Darah di Pantai Sanur, Manusia Serigala Dari Gunung Tambora, dan masih banyak lagi lainnya. Ganes lahir di Tangerang pada 10 Juli 1935 lalu meninggal pada 10 Desember 1995 diumurnya ke 60 tahun.



Gambar 18 Ilustrasi komik Si Buta Dari Gua Hantu

sumber : merahputih.com

#### 4. Harya Suryaminata (Hasmi).



Gambar 19 Foto Harya Suraminata (Hasmi)

sumber : tribunnewawiki.com

Harya Suryaminata yang dikenal dengan Hasmi, Lahir pada 25 Desember 1946. Hasmi terkenal karena karyanya yaitu Gundala Putra Petir pada tahun 1969. Buku seri Gundala terbit pada tahun 1969-1982 dan telah menerbitkan 23 judul serinya. Sebelum membuat Gundala, Hasmi sempat membuat karakter superhero bernama Maza pada tahun 1968 dan masih banyak lainnya seperti Sembrani, Kartubi, Mlaar, dan Kalong. Sebelum meninggal, Hasmi menjalani perawatan operasi usus

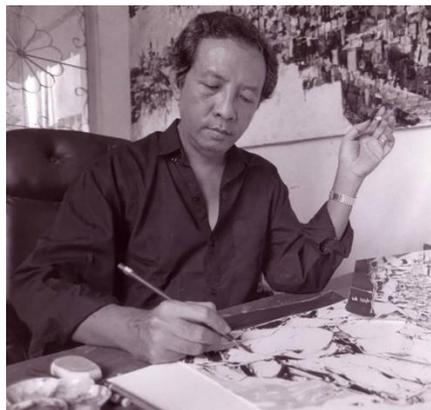
di Rumah Sakit Bethesda Yogyakarta hingga akhirnya meninggal pada 6 November 2016.



Gambar 20 Ilustrasi komik pada komik Gundala

sumber : merahputih.com

## 5. Jan Mintaraga.



Gambar 21 Foto Jan Mintaraga

sumber : tirto.id

Jan Mintaraga adalah seorang ilustrator komik Indonesia dengan nama Soewalbijanto Soemodihardjo. Ia mulai menggambar ilustrasi komik dan membuat komik sejak tahun 1965. Karya-karya yang sudah ia hasilkan adalah Sebuah Noda Hitam, Tunggu Aku di Pintu Eden dan cerita-cerita silat seperti Kelelawar, Teror Macan Putih, Indra Bayu, dan Ramayana. Jan Mintaraga juga membuat komik sejarah seperti Imperium Majapahit, Api di Rimba Mentaok. Selain kartunis, ia juga dikenal sebagai seorang ilustrator. Jan Mintaraga meninggal

diumurnya yang ke 58 tahun karena kanker paru-paru pada 14 Desember 1999.



Gambar 22 Ilustrasi komik Kelelawar

sumber : tjergam.com

#### 6. Widodo Noor Slamet (Wid NS).



Gambar 23 Foto Widodo Noor Slamet

sumber : id.wikipedia.org

Widodo Noor Slamet yang populer dengan nama Wid NS, lahir pada tanggal 22 November 1938. Wid NS terkenal karena telah menciptakan Godam dalam komik Godam. Komik tersebut diciptakan dalam kurun waktu 1969-1980 sebanyak 15 judul. Karena kesehatan yang terganggu, komik godam ke 16 dengan judul Ujian Buat Awang, tidak dapat terselesaikan hingga Wid meninggal pada tahun 2003.

Selain Godam, Wid NS juga menciptakan superhero lainnya seperti Aquanus yang merupakan salah satu anggota dari kelompok superhero yang bernama Patriot yang beranggotakan Gundala, Godam, Aquanus, dan Maza.



Gambar 24 Ilustrasi Komik Godam

sumber : tjergam.com



Gambar 25 Ilustrasi Komik Godam

sumber : tjergam.com

## 7. Teguh Santosa.



Gambar 26 Foto Teguh Santosa

sumber : [seleb.tempo.co](http://seleb.tempo.co)

Teguh Santosa adalah seorang penulis cergam asal Indonesia. Teguh Santosa lahir di Gondanglegi, Malang pada tahun 1942. Karyanya yang terkenal adalah Trilogi Shandora dan Mahesa Jenar yang dimuat di harian Merdeka di era 1980 an.

Dalam perjalanannya berkarya, Teguh mampu menggunakan teknik *chiaroschuro* yang merupakan puncak kreatifitasnya sebagai seorang cergamis. Pada masa itu, tidak banyak yang mampu menggunakan dan mengembangkan teknik ini, bahkan pada masa komik modern sekarang ini. Teknik ini memungkinkan tampilan panel-panelnya terasa hidup dan bersuasana.



Gambar 27 Ilustrasi Trilogi Sandhora

sumber : [tjergam.com](http://tjergam.com)



Gambar 28 Ilustrasi Trilogi Sandhora

sumber : tjergam.com

### 2.4.3 Ilustrasi Komik Berdasarkan Genre Dalam Sebuah Komik

Dilansir dalam Gramedia Blog, Genre komik berpengaruh kedalam ilustrasi komik seperti apa yang akan disampaikan. Terutama pembawaan karakter dalam sebuah ceritanya. Berikut adalah ilustrasi komik berdasarkan genre komik yang sudah dikenal :

#### 1. Genre Action.

Genre action atau aksi dalam sebuah komik, biasanya menggambarkan aksi yang intens antara tokohnya. Dalam genre ini juga, aka nada adegan pertempuran atau perkelahian antar tokoh. Dalam segi ilustrasinya, dalam genre ini banyak adegan perkelahian yang membuat illustrator komik harus dapat membuat pembacanya merasakan ketegangan dalam melihat dan membaca ilustrasi komik tersebut. Contoh komik genre action yang sudah terkenal adalah komik One Piece, Naruto, dan Bleach.



Gambar 29 Komik Manga One Piece Chapter 1051

sumber : kilasberita.id

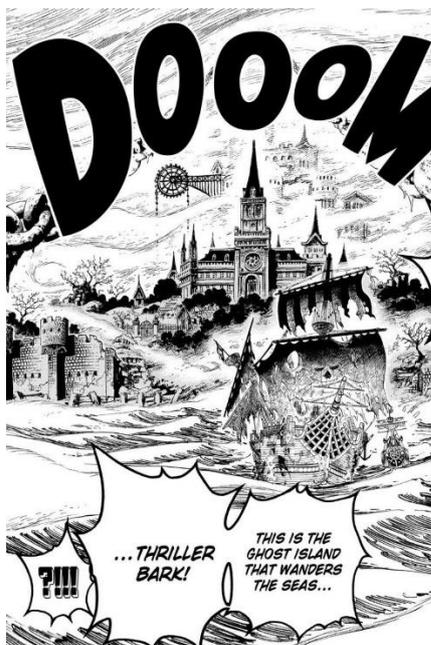
## 2. Genre Adventure.

Genre adventure atau petualangan menjadi salah satu genre yang banyak dinikmati oleh pembaca komik. Dalam genre ini, diceritakan sang tokoh utama bepergian ke berbagai tempat untuk sebuah tujuan atau misi tertentu. Dalam segi ilustrasinya, dalam genre ini pembaca akan disuguhi oleh pemandangan-pemandangan dari berbagai latar tempat pada komik tersebut. Contoh komik bergenre petualangan adalah One piece dan Dragon Ball.



Gambar 30 Latar Tempat Komik Manga One Piece

sumber : listfist.com



Gambar 31 Latar Tempat Komik Manga One Piece

sumber : [mechanicalanimereviews.com](http://mechanicalanimereviews.com)

### 3. Genre Fantasy.

Dalam genre fantasi, penggambaran suasana dan tokoh keseluruhannya berdasar pada dunia fantasi. Penggunaan alur cerita yang magis dan latar tempatnya yang terlihat seolah tidak ada di dunia nyata. Dalam segi ilustrasi yang dibawakan, genre ini melibatkan ilustrasi magis yang dapat membuat pembaca berfantasi dalam melihat dan membacanya. Contoh komik bergenre fantasi ini adalah komik Garudayana yang merupakan hasil dari ilustrator komik Indonesia yaitu Is Yuniarto.



Gambar 32 Komik Garudayana

sumber : [kaorinusantara.or.id](http://kaorinusantara.or.id)

#### 4. Genre Mystery.

Dalam komik bergenre misteri ini, biasanya sang pembuat komik menggambarkan suasana yang misteri dan mengajak pembaca untuk memecahkan teka-teki mengenai peristiwa dalam komik tersebut. Ilustrasi komik yang dipakai dalam genre ini biasanya membawakan ilustrasi yang cukup menyeramkan dalam beberapa kejadian untuk dapat menghidupkan suasana misteri. Komik bergenre misteri yang sudah terkenal adalah Detective Conan.



Gambar 33 Komik Manga Detective Konan Chapter 816

Sumber : mangadino.com

#### 5. Genre Comedy.

Komik bergenre komedi merupakan komik yang biasanya dibaca oleh pembaca ketika merasa lelah dan memerlukan hiburan. Pembawaan cerita serta ilustrasi komik yang bertujuan untuk menghibur dapat membuat pembaca terhibur, terutama dari pembawaan ilustrasi karakter yang menghibur. Komik komedi yang sudah terkenal yaitu Crayon Shinchan buatan Jepang, serta Si Juki yang merupakan komik buatan Indonesia.



Gambar 34 Komik Strip Si Juki

sumber : penaaksi.com

#### 2.4.4 Komponen Komik

Dalam komik, terdapat komponen-komponen yang menjadi identitas dari komik tersebut. Komponen-komponen tersebut yaitu :

##### 1. Komponen Panel

Panel merupakan kotak yang dibuat untuk meletakkan ilustrasi dan teks yang dapat membentuk sebuah alur cerita yang jelas untuk dibaca. Panel tersebut dapat memiliki berbagai bentuk, tidak hanya bentuk persegi saja, namun dapat memiliki bentuk lain sesuai dengan kebutuhan ilustrasi yang ingin dipakai dalam satu panel. Menurut McCloud. Cara membaca panel dalam komik adalah dari kiri ke kanan, atas ke bawah atau searah dengan jarum jam.

##### 2. Komponen Parit

Parit merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut ruang di antara panel. Ada dan tidaknya parit dalam sebuah komik bergantung pada

keaktivitas komikusnya. Dengan adanya parit, sebuah komik dapat menjadi semacam ‘perekat’ panel cerita.



Gambar 35 Tampilan Contoh Komik

Sumber : conanianscanlation.blogspot.com

### 3. Komponen Balon Kata

Kata yang menjadi teks yang akan menjadi isi cerita dalam komik biasanya akan ditaruh didalam sebuah balon. Balon tersebut dapat berupa percakapan dan narasi cerita. Balon kata juga memiliki tiga bentuk yaitu balon ucapan, balon pikiran, dan captions.

#### 1. Balon Ucapan

Balon ucapan biasanya berbentuk lingkaran atau bulat tebal dengan ekor yang mengarah ke tokoh yang ‘seolah’ sedang melakukan pembicaraan atau mengucapkan dialog tersebut. Bentuk balon ucapan tidak hanya berbentuk bulat saja, namun dapat menyesuaikan dengan isi dialog yang akan dibawakan.



Gambar 36 Tampilan Contoh Komik

Sumber : conanianscanlation.blogspot.com

## 2. Balon Pikiran

Balon pikiran biasanya digunakan ketika tokoh menyampaikan isi pikirannya dalam batin dan tidak terucap dalam sebuah percakapan. Bentuk balon pikiran dapat bermacam-macam tergantung dengan kreativitas komikus serta situasi yang sedang berlangsung.



Gambar 37 Tampilan Contoh Komik

Sumber : conanianscanlation.blogspot.com

### 3. Kotak Captions

Kotak captions berisi mengenai penjelasan naratif non dialog yang biasanya berbentuk kotak. Penjelasan ini dibuat oleh komikus agar pembaca dapat lebih mengerti situasi dan kondisi yang terjadi dalam alur cerita yang ditampilkan.



Gambar 38 Tampilan Contoh Komik

Sumber : conanianscanlation.blogspot.com

### 4. Komponen Ilustrasi atau Gambar

Komponen gambar menjadi komponen yang terpenting selain teks. Hal tersebut dikarenakan adanya aspek ilustrasi yang dapat mewujudkan komik menjadi tampak estetik bagi pembacanya. Beberapa komik hanya menampilkan ilustrasi dalam panelnya tanpa menyertakan teks sedikitpun karena pembaca sudah memahami alur ceritanya hanya melihat ilustrasi yang ditampilkan.

Menurut McCloud terdapat dua jenis ilustrasi, yaitu realis dan kartun. Ilustrasi realis adalah gambaran yang dinilai paling mirip dengan manusia atau objek aslinya. Ilustrasi kartun merujuk pada bentuk abstrak secara sederhana yang terkadang memiliki bentuk

yang jauh dari objek aslinya serta dapat menjadi bentuk yang berkesan lucu dalam citra visual.

Penggunaan ilustrasi realis dan kartun dapat digunakan dalam sebuah komik tergantung kreativitas komikusnya. Setiap komikus, selalu memiliki ciri khasnya masing-masing dalam menggambarkan ilustrasinya sehingga tidak ada tuntutan dalam pemenuhan komponen ini dalam sebuah komik.

## 5. Komponen Tema Cerita

Tema cerita menjadi kekuatan dasar dalam pembuatan komik selain komponen ilustrasi. Menarik dan tidak menariknya sebuah komik dapat dinilai dengan tema cerita yang dibawakan, meskipun dalam beberapa kasus tema cerita yang dibawakan menarik namun ilustrasi yang dibawakan tidak terlalu menarik, dan dapat juga sebaliknya, oleh sebab itu perlunya penyesuaian ilustrasi dengan tema cerita menjadi hal penting juga.

### **2.4.5 Cara Membuat Ilustrasi Komik**

Dalam jurnal yang dibuat oleh Santoso Haryono dengan judul Workshop Membuat Komik Untuk Siswa SMA/Sederajadnya menjabarkan tentang cara dalam membuat ilustrasi komik sampai pembuatan komik. Berikut adalah cara dalam membuat sebuah ilustrasi komik sampai memasukannya kedalam sebuah komik.

- a) Menentukan tema atau cerita yang akan dibuat.
  - Fiksi (tidak pernah terjadi) seperti dongeng, legenda, dan lain-lain.
  - Nonfiksi (pernah terjadi, meskipun tidak pernah lepas dari sudut pandang)
- b) Menentukan dan menciptakan tokoh utama cerita.
  - Mendeskripsikan sifat tokoh.
  - Mendeskripsi karakter tokoh (terkait bentuk).
  - Mendeskripsi identitas tokoh.

- c) Membuat gambar tokoh.
  - Menggambar beberapa karakter tokoh ciptaan.
  - Menggambar beberapa ekspresi wajah tokoh ciptaan.
  - Menggambar figure/satu badan penuh tokoh dari berbagai sudut pandang (depan, samping, 3/4, belakang)
- d) Membuat naskah/cerita.
  - Menulis naskah cerita komiknya.
- e) Membuat komik/cerita bergambarnya.
  - Membuat sketsa gambarnya menggunakan pensil dengan dasar naskah cerita yang sudah dibuat.
  - Menebalkan dengan pena, bolpoint, drawing pen.
  - Menambahkan beberapa aksan untuk menambah karakter.
  - Penintaan dengan tinta (penambahan blok-blok hitam)
  - Difotokopy yang jelas (master hitam-putih disimpan)
- f) Finishing.
  - Coloring (menggunakan copyan master).
  - Diberi fiksatif atau lapisan emulsi.
  - Dibuat buku.

Berdasarkan cara-cara diatas, dapat dibuat sebuah alur edukasi dalam membuat ilustrasi komik, yaitu :

- 1) Menentukan tema atau cerita yang akan dibuat.

Dalam menentukan tema atau cerita yang akan dibawakan, pembuat harus dapat mengimajinasikan sendiri tentang tema atau cerita yang ingin dibawakan nantinya. Terdapat dua pilihan dalam tema cerita yang bisa dibawakan, yaitu Fiksi dan nonfiksi. Contoh karya dengan tema fiksi adalah Gundala, Si Buta dari Gua Hantu, dan Kapten Mlaar. Sedangkan

karya dari nonfiksi biasanya berbentuk buku biografi atau buku autobiografi.

2) Menentukan dan menciptakan tokoh utama cerita.

Setelah menentukan tema cerita yang akan dibawakan, langkah selanjutnya adalah mendeskripsikan karakter tokoh. Pembuat ilustrasi harus bisa mendeskripsikan karakter yang mereka inginkan sesuai dengan cerita yang akan diangkat seperti mendeskripsikan sifat tokoh, karakter tokoh (terkait bentuk), dan identitas tokoh.

Pembagian sifat tokoh dalam sebuah cerita pada umumnya terdapat dua sifat yaitu protagonis dan antagonis. Karakter antagonis memiliki sifat yang buruk yang biasanya bermusuhan dengan tokoh protagonis yang memiliki sifat yang baik. Karakter tokoh yang dibawakan tergantung cerita yang dibawakan oleh pembuat, jika menceritakan tentang dunia hewan, maka komik tersebut akan penuh dengan ilustrasi karakter hewan. Identitas tokoh yang dapat ditunjukkan di dalam sebuah cerita yang telah ditentukan oleh pembuat, dapat berupa ciri khas dari masing-masing tokoh dalam cerita, seperti sang karakter utama yang memiliki ciri khas tubuh yang fleksibel seperti contohnya Kapten Mlaar yang dibuat dengan memiliki kekuatan melenturkan tubuhnya.

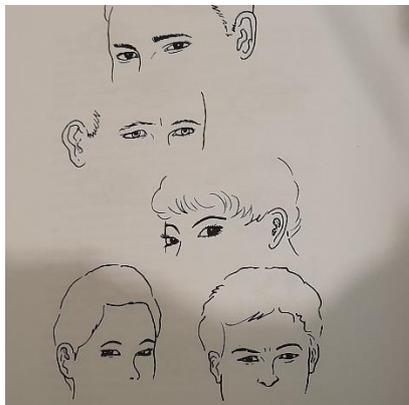


Gambar 39 Ilustrasi Kapten Mlaar

sumber : surgatekno.com

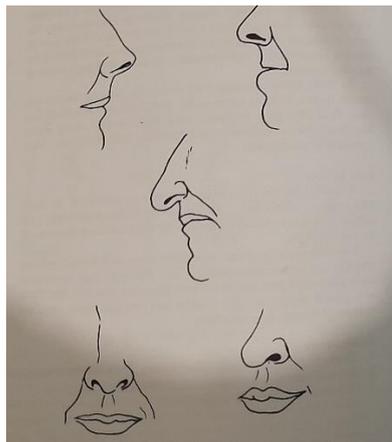
### 3) Menggambar gambar tokoh.

Setelah karakter-karakter ditentukan, Langkah selanjutnya adalah menggambar karakter tokoh yang akan diciptakan yang nantinya akan berada di sebuah komik. Menggambar ilustrasi karakter tokoh yang sudah ditentukan perlu membuat ekspresi wajah serta ilustrasi satu badan penuh karkater dari berbagai sudut pandang. Dalam membuat ekspresi wajah, hal-hal yang harus diperhatikan adalah mata, mulut, telinga, hidung, rambut, dan daerah wajah lainnya.



Gambar 40 Macam-macam gambar sudut mata

sumber : Mark Linley, 1995



Gambar 41 Macam-macam gambar hidung

sumber : Mark Linley, 1995



Gambar 42 Macam-macam gambar rambut

sumber : Mark Linley, 1995



Gambar 43 Gambar karakter satu badan penuh

sumber : artistsnclients.com

#### 4) Membuat Komik

Setelah menentukan cerita dan tokohnya lalu menggambar ilustrasi karakter dari cerita yang akan dibawakan, langkah selanjutnya adalah membuat sketsa gambar berdasarkan naskah cerita yang dibuat. Sketsa yang telah dibuat lalu akan melalui proses penebalan lalu ditambah aksan-aksan yang dapat menambah kesan terhadap ilustrasi karakter yang sudah ditaruh di dalam panel komik.



Gambar 44 Sketsa ilustrasi yang ada dalam komik

sumber : steemit.com



Gambar 45 Penebalan sketsa

sumber : steemit.com

### 5) Finishing

Finishing yang biasanya dilakukan adalah memberi warna kedalam ilustrasi yang sudah berada di dalam komik dan sudah di tebalkan.

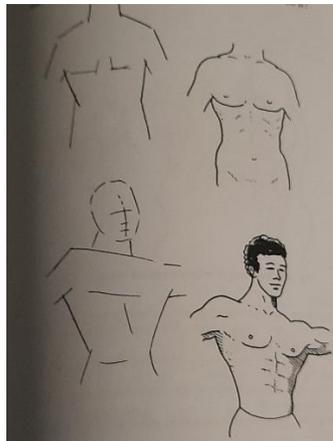


Gambar 46 Ilustrasi komik yang sudah diwarnai

sumber : steemit.com

Ada pula objek ilustrasi komik yang lain, yang dapat diedukasi yaitu :

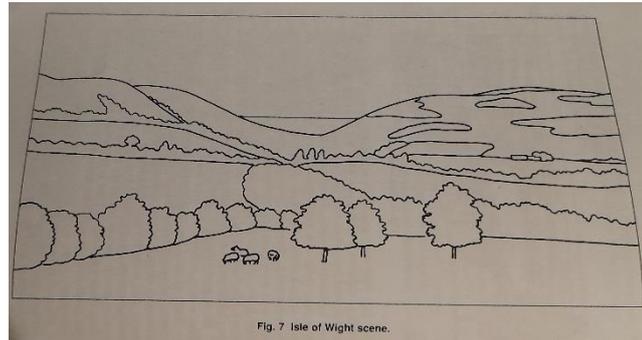
### 1) Anatomi tubuh manusia



Gambar 47 Gambar anatomi tubuh pria

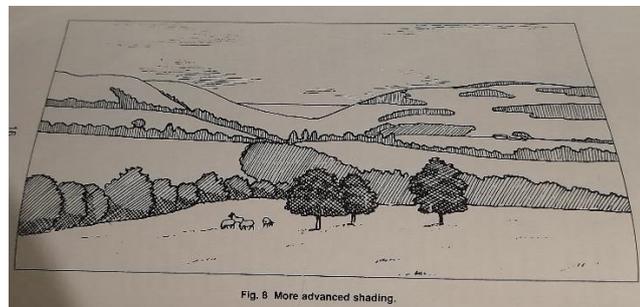
sumber : Mark Linley, 1995

## 2) Landscape



Gambar 48 Gambar lanscape

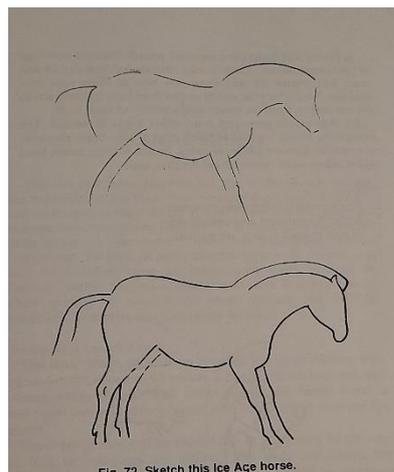
sumber : Mark Linley, 1995



Gambar 49 Gambar lanscape

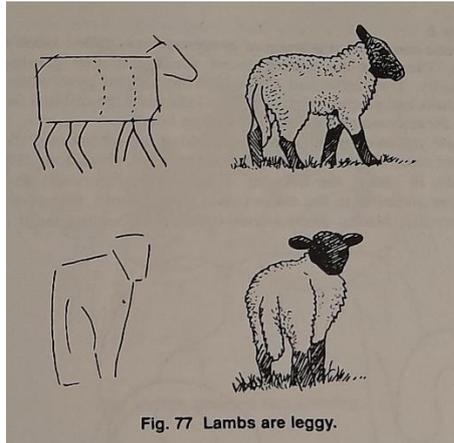
sumber : Mark Linley, 1995

## 3) Hewan



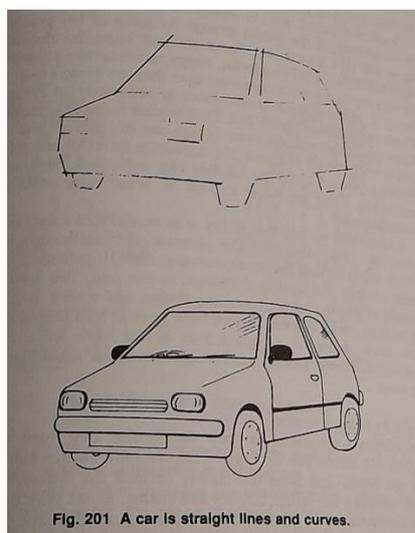
Gambar 50 Gambar Kuda

sumber : Mark Linley, 1995

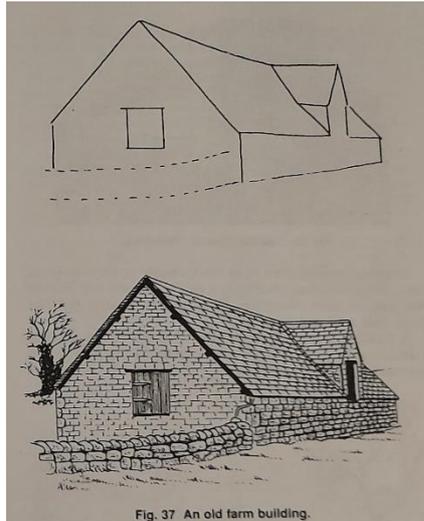


Gambar 51 Gambar Domba  
sumber : Mark Linley, 1995

#### 4) Benda mati

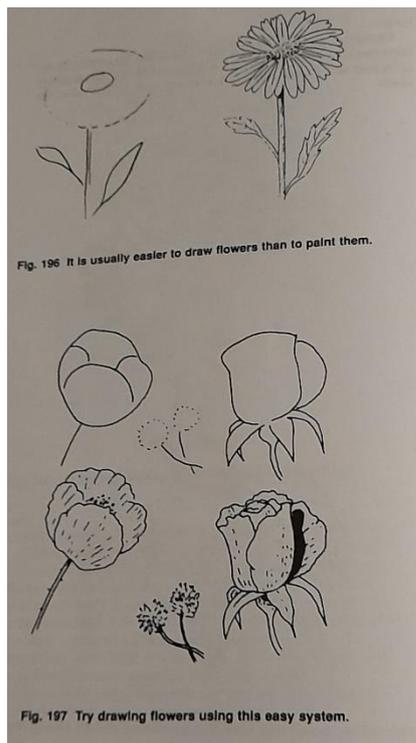


Gambar 52 Gambar Mobil  
sumber : Mark Linley, 1995



Gambar 53 Gambar Rumah  
sumber : Mark Linley, 1995

## 5) Bunga



Gambar 54 Gambar Bunga  
sumber : Mark Linley, 1995

## 2.4.6 Teknik Penayangan Gambar

Menurut Suryadi(2008), terdapat teknik penayangan gambar yang dapat digunakan dalam membuat ilustrasi, yaitu :

### 1. Sudut Pandang

Sudut pandang menjadi salah satu faktor yang dapat membuat ilustrasi tersebut baik atau biasa saja. Sudut pandan yang bervariasi akan membuat gambar memiliki kesan filmis dan tidak menjenuhkan. Sebaliknya, jika ilustrasi tidak mengolah sudut pandang maka akan terasa datar dan monoton.

Pengolahan sudut pandang biasanya dilakukan dengan mengolah perspektif. Dengan menguasai ilmu perspektif, seorang ilustrator akan dengan mudah membuat sudut pandang gambar secara berubah-ubah, dengan menghindari resiko kesalahan seperti ukuran gambar menjadi ganjil, tata ruang yang tidak memiliki volume, dan lain-lain. Secara garis besar, sudut pandang dapat diklasifikasikan menjadi tiga bentuk yaitu :

1. Sudut pandang dari atas (*low angle*) atau banyak dikenal dengan istilah pandangan burung. Sudut pandang ini menggambarkan obyek dan suasana sekelilingnya terlihat dari atas.
2. Sudut pandang dari tengah. Sudut pandang ini menggambarkan obyek yang berada di garis tengah cakrawala atau obyek gambar tampak sejajar dengan yang melihat. Sudut pandang ini merupakan sudut pandang yang paling umum digunakan dalam menggambar obyek dalam ilustrasi.

Sudut pandang dari bawah (*high angle*) atau sering disebut dengan pandangan kodok. Sudut pandang ini seperti sebuah kamera yang berada di bawah dan obyek tersebut berada di atasnya. Biasanya dipergunakan untuk memberikan kesan tinggi, kesan besar, atau kesan gagah.

## 2. Jarak Pandang

Jarak pandang digunakan oleh ilustrator untuk mengatur posisi jauh-dekatnya obyek, dengan panel gambar sebagai kameranya. Pengambilan jarak pandang terdiri dari tiga ukuran, yaitu ;

1. Jarak pandang jauh (*long shot*) , yaitu untuk mengesankan jauh atau menggambarkan kesan keseluruhan, sehingga suasana alam sekitarnya dapat ikut ditampilkan.
2. Jarak pandang sedang/menengah (*medium shot*), yaitu obyek yang digambarkan dengan jarak pandang ideal, tidak terlalu jauh atau tidak terlalu dekat.
3. Jarak pandang dekat (*close up*), yaitu jarak pandang yang menampilkan obyek sedekat-dekatnya. Jarak pandang ini biasanya dipergunakan untuk menangkap gambar secara jelas dan detail. Contoh penggunaan jarak pandang dekat adalah penggambaran mimikmuka dengan ekspresi sedih, gembira, menangis, marah, dan sebagainya.

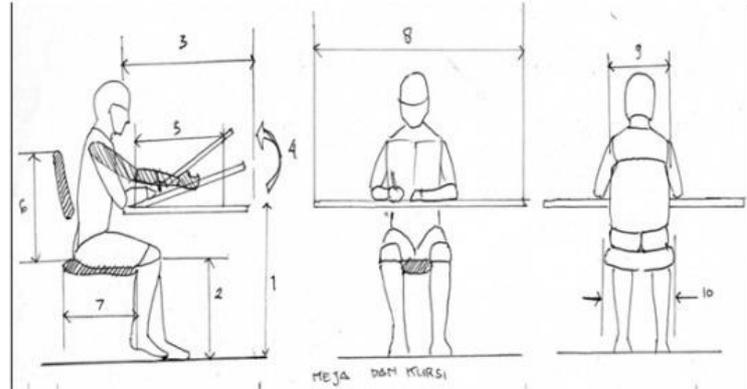
### 2.5 Bumilangit

Bumilangit merupakan perusahaan hiburan yang memiliki bisnis utama dalam penerbitan komik, produksi film, dan serial TV, produksi animasi, dan lisesnsi. Studio Bumilangit beralamatkan di Gedung Graha Amartha, Jl. Ciputat Raya No.5, Kota Jakarta Selatan.

Bumilangit berdiri tahun 2003 yang menjadi tonggak awal penghidupan kembali penceritaan komik berbasis pahlawan super di Indoneisa. Komik pahlawan super yang dihidupkan kembali oleh Bumilangit meruapakan komik serta karakter yang pernah melegenda di masanya, seperti Si Buta Dari Gua Hantu, Gundala, Godam, dan masih banyka lainnya. Bumilangit berhasil membawakan kembali karakter-karakter pahlawan super Indonesia dengan menerbitkan lebih dari 200 judul komik dengan pembaca lebih dari 5 juta pembaca serta 13 film dan 21 episode serial televisi. Bumilangit juga merupakan perusahaan hiburan berbasis karakter yang berada di Asis yang mengelola Pustaka karakter terbanyak dengan jumlah

lebih dari 1.200 karakter komik, yang telah diterbitkan dalam kurun waktu enam puluh tahun terakhir.

## 2.6 Studi Antropometri



Gambar 55 Antropometri posisi menggambar diatas meja

sumber : labsmk.com

Penerapan data ini untuk penanganan masalah desain peralatan dan ruang kerja, dalam lingkup ini lebih tertuju untuk menggambar. Hal-hal yang berkaitan dengan dimensi tubuh manusia, meliputi keadaan, frekuensi, sikap badan, kesulitan, dan syaraf-syaraf untuk memudahkan bergerak. Manusia memiliki bentuk, ukuran (tinggi, lebar, dsb) berat dan lain-lain yang berbeda satu dengan yang lainnya. Antropometri digunakan sebagai pertimbangan ergonomis dalam memerlukan interaksi manusia. Data antropometri yang telah diperoleh akan diaplikasikan secara luas sebagai berikut :

- Perancangan area kerja (work station, interior mebel, dll)
- Perancangan peralatan kerja seperti mesin, peralatan, perkakasa, dsb.
- Perancangan produk-produk konsumtif seperti pakaian, kursi/meja computer, dll.
- Perancangan lingkungan kerja fisik.

Bentuk dan dimensi tubuh manusia pada umumnya akan berbeda-beda, disini ada beberapa faktor yang mempengaruhi ukuran tubuh manusia sehingga seorang perancangan harus memperhatikan faktor-faktor tertentu, sebagai berikut :

- Umur.

Dimensi tubuh akan bertambah besar seiring dengan bertambahnya umur yaitu sejak awal kelahirannya sampai dengan umur sekitar 20 tahun.

- Jenis kelamin.

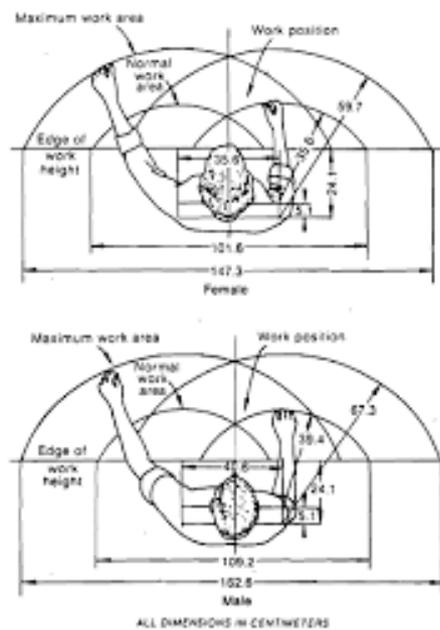
Dimensi tubuh laki-laki pada umumnya akan lebih besar dibandingkan dengan Wanita, terkecuali untuk beberapa bagian tubuh seperti pinggul dan sebagainya.

- Suku bangsa.

Setiap suku memiliki karakter fisik yang berbeda atau dengan yang lainnya.

- Posisi tubuh.

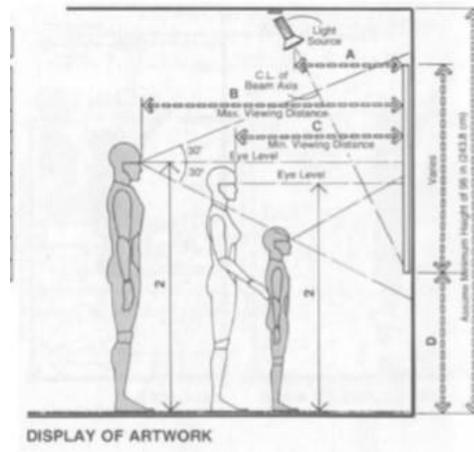
Sikap atau postur tubuh berpengaruh terhadap ukuran tubuh.



Gambar 56 Antropometri jangkauan tangan diatas meja

sumber : Das dan Grady, 1983b

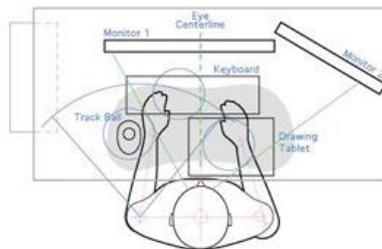
Antropometri ini bertujuan untuk mempertimbangkan luas dari sebuah meja kerja yang akan digunakan, serta peletakan peralatan gambar yang harus diletakan. Peralatan gambar yang digunakan dapat berupa alat gambar manual serta digital.



Gambar 57 Antropometri jarak pandang display

sumber : Panero. J & Z. Martin, 1979

Antropometri diatas merupakan penyesuaian terhadap ergonomic dari jarak pandang pengamat dengan display yang akan disediakan serta telah menyesuaikan terhadap beberapa ukuran tubuh lainnya.



Gambar 58 Ergonomi menggambar dengan pen tablet

sumber : automotiveillustrations.com

## 2.7 Studi Banding

### 2.7.1 Museum Barli



Gambar 59 Museum Barli tampak luar

sumber : [info.pikiran-rakyat.com](http://info.pikiran-rakyat.com)

Museum Barli merupakan galeri seni yang berlokasi di Jln. Prof. Dr. Sutami No.91, Sukarasa, Kec. Sukasari, Bandung. Museum Barli menjadi tempat sekaligus wadah sumber informasi dan wadah kesenian para pelukis, penyelenggara pameran, dan Pendidikan. Barli beserta istrinya Atikah membangun Museum Barli di tanah miliknya dan dibangun di atas tanah seluas 840 meter persegi. Museum Barli resmi selesai dibangun pada tanggal 11 Agustus 1991. Bangunan ini terdiri dari tiga lantai yang memiliki fungsinya masing-masing seperti ruang koleksi lukisan, seminar, workshop, pertemuan umum, dan lainnya.

#### 2.5.1.1 Fasilitas Museum Barli

Fasilitas yang tersedia di Museum Barli adalah galeri lukisan Barli, ruang koleksi mainan maupun komik legenda, dan coffe shop Barli. Lantai satu Museum Barli diberi nama “Nakisbandiah” yaitu istri kedua Barli. Lantai satu terbagi menjadi tiga ruangan, yaitu ruang tengah dimanfaatkan sebagai ruang edukasi bagi anak-anak dan remaja yang mengikuti program Bali artschol. Pada bagian sayap kiri ruangan, terdapat galeri Chandra yang dimanfaatkan sebagai ruang public untk berpameran, namun aktivitas berpameran dari berbagai macam seniman sudah tidak lagi aktif seperti dulu, aktivitas berpameran terakhir dilakukan pada tahun 2012, hingga

saat ini Museum Barli belum memanfaatkannya lagi sebagai ruangan pameran. Di lantai satu ini juga digunakan sebagai tempat untuk menyimpan koleksi mainan and komik milik pribadi, cucu dari Barli yaitu Adity yang memiliki hobi mengoleksi komik-komik dan mainan vintage.



*Gambar 60 Area tempat penyimpanan komik-komik*

sumber : keluyuran.com

Lantai dua diberi nama “Atikah” yaitu istri pertama Barli. Terdapat ruangan yang dimanfaatkan untuk menyimpan koleksi lukisan khusus Barli dan peralatan koleksi peninggalan pribadi Barli. Sedangkan untuk lantai dasar diberi nama “Agung”. Di lantai dasar ini, terdapat ruangan dengan beberapa meja dan kursi untuk santai. Terdapat koleksi barang vintage, serta beberapa karya seni yang dipajang di sudut-sudut tempat Coffee shop Barli.



*Gambar 61 Area coffee shop Barli*

sumber : wisataidn.com

### 2.5.1.2 Aktivitas Museum Barli

Aktivitas yang sering dilaksanakan di dalam Museum Barli selain memamerkan hasil karya lukisan adalah mengadakan kelas belajar melukis. Terbukti dengan adanya lukisan anak-anak yang mengikuti kelas melukis. Tujuan dibuatnya kelas ini, adalah untuk menambah lebih percaya diri kepada anak-anak terhadap hasil karyanya. Terdapat sekolah melukis untuk anak-anak yang kurang mampu, dimana para pesertanya tidak dipungut biaya. Hal ini dilakukan karena seluruh anak memiliki potensi yang sama dalam seni tanpa memandang status ekonomi serta membuat lebih banyak kesempatan untuk dapat mengembangkan potensi dalam hal seni.



Gambar 62 Area kelas belajar

sumber : [backpackerjakarta.com](http://backpackerjakarta.com)



Gambar 63 Area kelas belajar

sumber : [hargabelanja.com](http://hargabelanja.com)

## 2.7.2 Bimbel Gambar Villa Merah

Villa Merah yang terletak di Bandung dan beralamatkan di Jl. Anggrek No. 49 Bandung, dibangun tahun 1922 oleh Arsitektur Belanda R.L.A Schoemaker sebagai Rumah Dinas Guru Besar ITB yang akhirnya menjadi asrama Mahasiswa ITB. Villa Merah merupakan awal mula berdirinya bimbingan belajar seni rupa desain dan arsitektur.



Gambar 64 Bimbel Villa Merah Bandung

Sumber : villamerah.com

### 2.7.2.1 Fasilitas Bimbel Gambar Villa Merah

Fasilitas edukasi yang ada dalam Bimbel Gambar Villa Merah ini adalah :

- 1) Kelas gambar regular.



Gambar 65 Kelas Reguler

Sumber : villamerah.com

Kelas ini diadakan secara harian dengan adanya pengajar berjumlah 2 orang dan kelas ini juga berkapasitas 12 orang.

2) Kelas gambar fokus.

Murid yang mengikuti kelas gambar fokus ini merupakan murid yang sedang melakukan persiapan untuk SBMPTN atau SNMPTN Perguruan Tinggi Negeri. Kelas ini biasanya hanya memiliki murid 2-3 orang saja.

3) Kelas Gabungan.

Kelas ini diadakan pada malam hari. Murid yang mengikuti kelas malam hari dapat berjumlah 25 orang. Kelas ini menggunakan kelas reguler yang dipisah dengan partisi, namun jika sudah waktunya kelas gabungan diadakan, maka partisi tersebut akan dibuka dan area kelas akan lebih besar dan dapat menampung jumlah murid lebih banyak. Pengajar yang berada di kelas gabungan ini adalah 4 orang.

4) Kelas outdoor.



Gambar 66 Kelas Outdoor

sumber : villamerah.com

Kelas ini bertujuan untuk belajar dibarengi dengan menghilangkan jenuh dengan cara belajar diluar ruangan.

### 2.7.2.2 Aktivitas Bimbel Gambar Villa Merah

Aktivitas yang menjadi aktivitas utama didalam Villa Merah ini adalah edukasi menggambar. Banyak murid SMA yang mendaftar untuk dapat belajar di Villa Merah untuk persiapan mengikuti ujian masuk perguruan tinggi negeri di Bandung seperti ITB (Institut Teknologi Bandung)

Materi edukasi yang ditawarkan dan diajarkan oleh villa merah adalah :

- 1) Desain produk.
- 2) Fashion desain.
- 3) Desain komunikasi visual.
- 4) Desain Interior.
- 5) Arsitektur
- 6) Animasi.

## 2.8 Studi Preseden

### 2.8.1 Studio Bumilangit



*Gambar 67 Logo Bumilangit*

sumber : [bumilangit.com](http://bumilangit.com)

Studio Bumilangit yang beralamatkan di Gedung Graha Amarta, Jl. Ciputat Raya No.5, Kota Jakarta Selatan, merupakan perusahaan hiburan asal Indonesia yang berbasis di Jakarta. Bumilangit mengelola lebih dari 1200 pustaka karakter-karakter komik yang telah diterbitkan selama enam puluh tahun terakhir di Indonesia. selain pembuatan komik, Bumilangit juga

terju kedalam produksi film, serial televisi, dan video game yang berbasis karakter-karakter buatan Bumilangit.



Gambar 68 Ruang ilustrator studio Bumilangit

sumber : youtube.com



Gambar 69 Ruang ilustrator studio Bumilangit

sumber : youtube.com

Konsep yang dapat diambil dari studio Bumilangit ini adalah pembawaan ilustrasi dalam ruangnya dengan penggunaan wallpaper yang memamerkan hasil ilustrasi-ilustrasi dari ilustrator di studio Bumilangit. Penggunaan warna kontras memiliki kesan dalam inovasi yang tinggi, seperti penggunaan warna kuning. Ada juga penggunaan dinding motif bata yang dapat memberikan kesan kuat juga. Kesan kuat ini dapat dijadikan pelambangan dari karkater-karakter hasil buatan dari studio Bumilangit yang kuat.



*Gambar 70 Ruang kerja studio Bumilangit*

sumber : youtube.com

### **2.8.2 Studio Mangaka Reiji Miyajima**

Jepang menjadi tempat sumber dari komik manga muncul. Sudah banyak studio pembuatan manga yang berada di Jepang, salah satunya adalah milik Reiji Miyajima. Reiji memiliki studio yang mewadahi kegiatannya dan juga timnya dalam membuat komik manga. Terdapat area yang menjadi acuan yang dapat dijadikan referensi dalam perancangan fasilitas edukasi ilustrasi komik, terutama susunan peralatan serta kelengkapan peralatan yang diperlukan dalam membuat komik, salah satunya dalam membuat komik manga.



*Gambar 71 Kondisi Meja Kerja Tim Mangaka*

Sumber : youtube

Terdapat peralatan digital yang diperlukan dalam membuat komik yang diperlukan oleh satu orang. Peralatan tersebut adalah Komputer,

keyboard, mouse, screen tablet, dan pen. Posisi layar computer dan juga screen tablet dapat disesuaikan tergantung dengan kenyamanan pengguna.



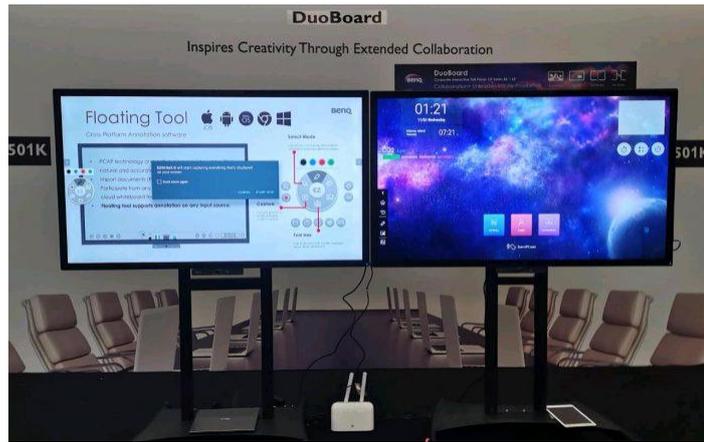
Gambar 72 Kondisi Meja Kerja Mangaka

Sumber : youtube

Postur tubuh dan juga sudut pandang dari layar screen tablet dan monitor menjadi faktor kenyamanan komikus yang sedang menggambar dengan peralatan digital. Tentunya dimensi furnitur akan cukup berbeda dibanding dengan seorang komikus yang menggambar dengan manual.

## 2.9 Studi Image

Penggunaan teknologi interaktif smartboard yang digunakan untuk mendukung cara membuat ilustrasi komik merupakan penerapan dari ide/gagasan perancangan yang telah dibahas. Pengunjung dapat mencoba berinteraksi dengan interaktif smartboard seperti menslide tampilan ilustrasi serta tampilan lainnya. Interaktif Smartboard ini hampir sama fungsinya seperti papan tulis elektronik yang bisa dipakai untuk mempresentasikan suatu materi dengan lebih interaktif.



Gambar 73 Interaktif Smartboard

sumber : gadgetren.com

Selain penggunaan interaktif smartboard dalam mendukung pengunjung dalam berilustrasi komik, adanya penggunaan teknologi hologram yang berguna untuk menampilkan karakter-karakter ilustrasi komik yang pernah dibuat di Indonesia. Dengan menampilkan karakter-karakter dengan menggunakan hologram ini, diharapkan dapat menambah daya tarik pengunjung.



Gambar 74 3D Hologram

Sumber : Touchboard.en.made-in-china.com