BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Ilustrasi yang baik adalah ilustrasi yang bisa membantu dan merangsang untuk berimajinasi juga berfungsi untuk memperjelas, memperkuat, memperindah, memperkaya, mempertegas. Pada saat ini ilustrasi sangat bermanfaat bagi perkembangan periklanan khususnya pada media cetak dan televisi. Ilustrasi menjadi berkembang dan menjadi sebuah fenomena yang mewarnai dunia periklanan bersamaan dengan elemen-elemen lain seperti tipografi, *layout*, advertising, dan lainnya. Ilustrasi merupakan cara yang dipakai untuk memberikan penjelasan atau maksud tertentu secara audio atau visual. Baik hitam putih maupun berwarna yang mempunyai fungsi untuk memperjelas arti dari suatu teks atau naskah/cerita yang menyertainya (Bi Haqqi, I. 2014, para 2).

Dikutip dari Ulfah Rani (2016, para 5), saat ini ilustrasi semakin berkembang dengan banyaknya *software* yang mempermudah pembuatan ilustrasi, namun ilustrasi konvensional yang dibuat dengan tangan tetap memiliki nilai yang tinggi. Ilustrasi dengan menggunakan tangan atau manual sangat banyak jenis dan tekniknya. Jenis-jenis gambar manual seperti karikatur, kartun, komik, ilustrasi karya sastra, dan vignette (Al Faruq, H. 2015, para 2), Adapun teknik-teknik untuk ilustrasi manual sepeti teknik arsir, *dussel*, teknik basah, teknik kering, dan pointilisme (Rani, Ulfah. 2016, para 11).

Pointilisme merupakan teknik gambar yang menggunakan arsiran titik, seniman yang terkenal menggunakan teknik pointilisme adalah Georges-Pierre Seurat, diikuti oleh Paul Signac yang melahirkan gaya melukis ini pada tahun 1886 (Kopikeliling.com, 2013). Dikutip dari Amazine.co (2016, para 15) teknik pointilisme hitam putih disebut *stippling*. Teknik arsiran titik (*stippling*) adalah cara menggambar yang menyusun titik-titik sehingga membentuk objek tertentu, kesan gelap dan terang ditentukan oleh jumlah titik dalam satu area, Semakin banyak titik yang digunakan semakin kuat kesan gelap terang. Saat ini teknik *stippling* hanya digunakan oleh orang-orang tertentu saja yang tergabung dalam

komunitas gambar karena teknik ini membutuhkan waktu banyak untuk menghasilkan satu gambar sampai hasil akhir. Selain waktu, kesabaran dan ketelitian menjadi syarat untuk menggambar menggunakan teknik *stippling*. Jika tidak teliti dan sabar akan cepat merasa bosan karena harus menyusun titik-titik pada akhirnya hasil gambar tidak maksimal dan juga bisa berujung tidak selesai.

Berdasarkan hasil kuisioner yang sudah disebarkan kepada komunitas gambar dan masyarakat umum di kota Bandung pada tanggal 2 April 2016, dari 50 responden terdapat 80% mengetahui teknik *stippling* dan 20% tidak mengetahui. Kegiatan menggambar dan mewarnai identik dengan aktivitas anak-anak, tetapi saat ini di Indonesia sedang marak fenomena sarana mewarnai untuk dewasa karena dianggap sebagai aktivitas menyenangkan serta merangsang area otak yang berhubungan dengan keterampilan motorik, indra, dan kreatifitas. Bisa juga sebagai terapi atau penghilang jenuh maupun stres, selain itu di era serba digital seperti sekarang mewarnai dianggap sebagai penghilang rindu bagi para masyarakat dewasa untuk mengingat masa kecil. dikutip dari Beritagar.id (2015, para 9) grafis komputer terasa dingin dan tidak berjiwa, sementara hasil gambar tangan mampu menangkap energi dan karakter yang tidak bisa direplikasi oleh piksel.

I.2 Identifikasi Masalah

Berikut adalah yang teridentifikasi dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan pada bagian-bagian sebelumnya, diantaranya:

- Berdasarkan hasil kuisioner, saat ini teknik *stippling* hanya digunakan oleh orang-orang tertentu saja yang tergabung dalam komunitas gambar.
- Teknik stippling membutuhkan waktu banyak untuk menghasilkan satu gambar sampai selesai, jika tidak teliti dan sabar akan cepat merasa bosan pada akhirnya hasil gambar tidak maksimal dan juga bisa berujung tidak selesai.
- Kegiatan menggambar dan mewarnai dianggap sebagai aktivitas anak-anak padahal orang dewasa pun bisa melakukan.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan, bagaimana cara agar teknik *stippling* tidak hanya digunakan oleh orang-orang tertentu saja, agar tidak membutuhkan waktu terlalu lama, dan kegiatan menggambar tidak dianggap sebagai aktivitas anak-anak saja.

I.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, didapat bahwa teknik *stippling* hanya digunakan oleh orang-orang tertentu saja karena teknik *stippling* membutuhkan waktu lama untuk menyelesaikan satu gambar dan kegiatan menggambar sering dianggap sebagai aktivitas anak-anak. Maka dari itu permasalahan hanya dibatasi pada alternatif media yang ditujukan untuk masyarakat umum di Indonesia.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan dan manfaat dari perancangan ini ialah :

- Memberikan kemudahan kepada masyarakat umum untuk mengarsir menggunakan teknik *stippling.*
- Memberikan pandangan bahwa teknik *stippling* tidak hanya digunakan oleh orang-orang tertentu saja, dan kegiatan menggambar bukan hanya aktivitas anak saja.
- Memberikan pandangan bahwa mengarsir menggunakan teknik *stippling* bukan kegiatan yang membosankan tetapi suatu hal yang menyenangkan, memberikan tantangan, serta penghilang jenuh maupun stres.
- Merangsang area otak yang berhubungan dengan keterampilan motorik, indra, serta kreatifitas dan melatih fokus.