BAB II. TEKNIK ARSIR TITIK (*STIPPLING*)

II.1 Ilustrasi

Ilustrasi adalah proses penggambaran objek, baik visual maupun audio dan lain-lain (Balai Pustaka, 1996). Komunikasi visual merupakan suatu komunikasi melalui wujud yang dapat diserap oleh indera pengelihatan. Pada media komunikasi, khususnya media cetak, terdiri atas beberapa unsur yaitu warna, tipografi, ilustrasi, *layout*, fotografi, dan lain sebagainya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1996), ilustrasi dibagi menjadi dua jenis yaitu ilustrasi audio dan ilustrasi visual. Ilustrasi audio berarti musik yang mengiringi suatu pertunjukan sandiwara di pentas, radio atau musik yang melatari sebuah film. Wojirsch (1995) berpendapat, ilustrasi merupakan gambaran pesan yang tak terbaca yang dapat menguraikan cerita, berupa gambar dan tulisan, yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Sehingga dapat menjelaskan makna yang terkandung didalam pesan tersembunyi.

II.1.1 Ilustrasi Visual

Ilustrasi visual atau yang lebih dikenal dengan kata lain ilustrasi yaitu gambar dapat berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya. Dapat juga bermakna gambar, desain, diagram untuk penghias halaman sampul.

II.1.2 Jenis dan Teknik Ilustrasi Visual

II.1.2.1 Fotografi

Menurut *International Design School* (2015, Para 1) fotografi berasal dari bahasa Yunani yaitu *"Fos"* yang artinya cahaya dan *"Grafo"* yang artinya melukis atau menulis. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012) arti fotografi adalah seni atau proses penghasilan gambar dan cahaya pada film atau permukaan yang dipekakan. Fotografi adalah ilmu pengetahuan dan praktik menciptakan gambar yang tahan lama dengan merekam cahaya atau radiasi elektromagnetik lain, baik secara kimia dengan menggunakan film fotografi atau secara elektronik melalui sebuah sensor gambar (Idseducation.com. 2015, Para 1).

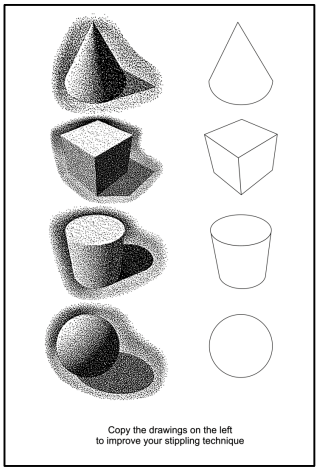
II.1.2.2 Lukis

Lukisan menurut Muhammad Syafiq (2015, Para 2) yakni sebuah karya yang dibuat dengan cara memulaskan cat memakai alat seperti kuas lukis, pisau palet atau perataan yang lainnya. Pemulasan cat dengan beragam warna dan nuansa gradasi warna dengan kedalaman yang tertentu dan dapat dikomposisi warna yang tertentu pula, dari bahan warna pigmen warna dalam pelarut dan gen pengikat untuk pengencer air. Lukis juga bisa berupa gambar manual dengan menggunakan tinta, pena dan sejenisnya. bisa juga berupa digital dengan proses menggunakan *software* komputer yang biasa disebut *digital imaging*.

II.2 Arsir Titik (*Stippling*)

II.2.1 Karakter Pointilisme

Dalam gambar pointilisme mungkin terlihat pemandangan warna-warni yang merupakan paduan berbagai macam warna-warna cerah. Saat melihat dekat, akan terlihat bahwa warna cerah tersusun dari banyak titik-titik kecil berwarna kuning, hijau, dan biru. Dengan mengubah paduan titik-titik warna primer, pelukis pointilisme menciptakan ilusi sehingga terlihat menggunakan banyak warna. Kumpulan titik-titik warna primer ini akan menghasilkan warna lebih cerah dibandingkan saat pelukis mencampur warna pada palet untuk kemudian digunakan melukis dikutip dari Amazine.co (2016, Para 1-4).



Gambar II. 1 : Karakter Pointilisme (*Stippling*).
Sumber:
http://www.artyfactory.com/pen_and_ink_drawing/stippling_worksheet.htm (7 April 2016)

II.2.2 Perkembangan Pointilisme

Penjelasan pada Amazine.co (2016, para 1-5) gambar di majalah dan surat kabar dicetak dengan metode yang mirip pointilisme. Titik-titik kecil dari tiga atau empat warna menciptakan ilusi sebuah gambar memiliki berbagai warna lain. Layar elektronik seperti TV menggunakan teknik yang sama. Layar menampilkan titik atau piksel merah, biru, dan hijau pada intensitas yang berbeda. Mata dan otak lantas menafsirkan kumpulan titik ini sebagai gambar dengan berbagai warna. Setiap gambar di Photoshop, koran, majalah, atau mosaik ubin merupakan berbagai penerapan pointilisme modern. Komunitas menggambar saat ini banyak sekali seniman didalamnya yang menggunakan teknik stippling.

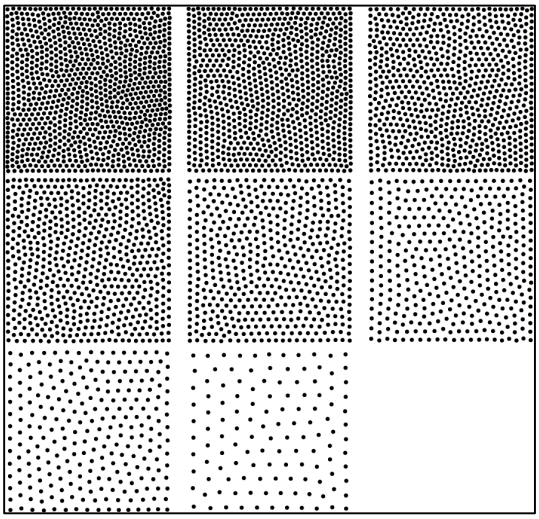
II.2.3 Pengertian *Stippling*

Teknik *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. Menurut Gary Simmons (1992, h. 63) *Stippling* menjadi saingan teknik garis silang yang dominan menggunakan pena dan tinta, teknik ini mulai dikembangkan oleh seniman-seniman baru karena sangat efektif untuk gradasi dan tekstur yang halus.

Terlihat sederhana tapi teknik ini membutuhkan waktu yang lama dan ketelitian untuk menghasilkan gambar yang benar-benar bisa dinikmati. Pengerjaan gambar harus lebih sabar karena sulit untuk menempatkan titik-titik secara konsisten dan tidak menciptakan gumpalan titik-titik yang terlihat seperti tekstur, untuk membuat bayangan lebih gelap membutuhkan penempatan lebih hati-hati dari titik-titik untuk menjaga ketidak rataan dari warna abu-abu.

Titik juga sangat berguna sebagai garis, dapat membuat garis putus-putus halus di sekitar bentuk utama dari gambar. Garis putus-putus juga dapat memberikan tepi awal dan garis dalam gambar tanpa membuat itu menonjol. Dikutip dari Gary Simmons (1992, h. 63) Stippling dapat dikombinasikan dengan garis, tapi itu

tergantung pada kecocokan gambar yang dibuat tanpa menghilangan konsisten titik.



Gambar II.2 Contoh *Stippling*
Sumber: https://cs.nyu.edu/~ajsecord/npar2002/html/stipples-img50.png (3 April 2016)

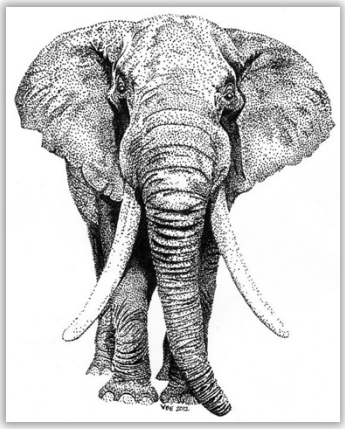
II.2.4 Sejarah *Stippling*

Pada tahun 1886, Seurat adalah salah satu pelopor pointilisme. Paul Signac adalah seorang pelopor lainnya. Seniman lain yang menggunakan teknik ini Vincent van Gogh, Henri-Edmond Cross, John Roy, dan Henri Delavallee. Pointilisme pertama kali disebut divisionisme, Sebagian orang masih menggunakan istilah divisionisme untuk menyebutkan lukisan yang mirip dengan pointilisme. Namun label ini lebih akurat digunakan untuk menekankan teori warna teknis yang digunakan. Sementara pointilisme menggunakan titik-titik kecil untuk menciptakan bentuk dan struktur, divisionisme menciptakan kesan warna yang unik dengan menyandingkan titik-titik warna yang berbeda sesuai dengan prinsip-prinsip warna (kopikeliling.com, 2013, Para 1).

II.2.5 *Stippling* Sebagai Pointilisme Hitam Putih

Pointilisme dapat pula digunakan untuk menciptakan lukisan hitam putih. dengan menggunakan titik-titik hitam dan putih, gambar dinamis bisa dihasilkan, teknik

pointilisme hitam putih ini disebut sebagai stippling. Arsiran titik (stippling) adalah teknik menggambar yang dikembangkan dari pointilisme, seiring berkembangnya zaman para seniman yang menggunakan teknik ini mencoba menggambar menggunakan warna hitam dan putih dengan pena dan tinta dikutip dari Amazine.co (2016, Para 1-2).



Gambar II.3 Contoh gambar *Stippling*
Sumber: https://id.pinterest.com/godbold0258/pointallism/ (16 Agustus 2016)

II.2.6 Alat dan media Teknik *Stippling*

Alat-alat untuk teknik *stippling* tidak berbeda dengan teknik lainnya, yaitu pensil, drawing pen, isograph pen, tinta, dan sejenisnya. Media untuk menggambarnya pun tidak berbeda seperti kanvas, kertas, dan sejenisnya.



Gambar II.4 Beberapa Alat Untuk Arsir *Stippling*
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

II.2.7 Cara Menggambar Menggunakan Teknik *Stippling*

Cara menggambar menggunakan teknik stippling dengan menyusun titik-titik, semakin banyak titik-titik dalam satu area semakin kuat kesan gelap terangnya. Pertama-tama menggunakan pensil untuk sketsa awal lalu setelah sketsa selesai masuk proses mendetail menggunakan pena atau sejenisnya. Teliti dan kesabaran menentukan hasil dari gambar yang dibuat.

II.3 Analisis Masalah

II.3.1 Pengertian Analisis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012) menyebutkan pengertian analisis sebagai sebuah proses menguraikan sebuah pokok masalah atas berbagai bagiannya. Penelahaan juga dilakukan pada bagian tersebut dan hubungan antar bagian guna mendapatkan pemahaman yang benar serta pemahaman masalah secara menyeluruh.

Pengertian analisis menurut para ahli diatas memberikan sebuah pengetahuan bahwa analisis memiliki fungsi tersendiri. Dalam penelitian, analisis memiliki fungsi yang sangat penting. Analisis merupakan tahap akhir sebelum penarikan kesimpulan terhadap data yang telah diambil dan ditelaah. Kegiatan analisis data proses dan hasil dilakukan meliputi mengorganisasikan data dan mengelompokan data serta klarifikasi data, memaparkan data, dan menarik kesimpulan.

II.3.2 Psikologi

Dikutip dari Cosmopolitan.co.id (2016, para 5-7) menurut Leslie Marshall mewarnai dan menggambar dapat melatih untuk menyingkirkan hal lain sesaat dan fokus pada satu hal yaitu menyelesaikan gambar.

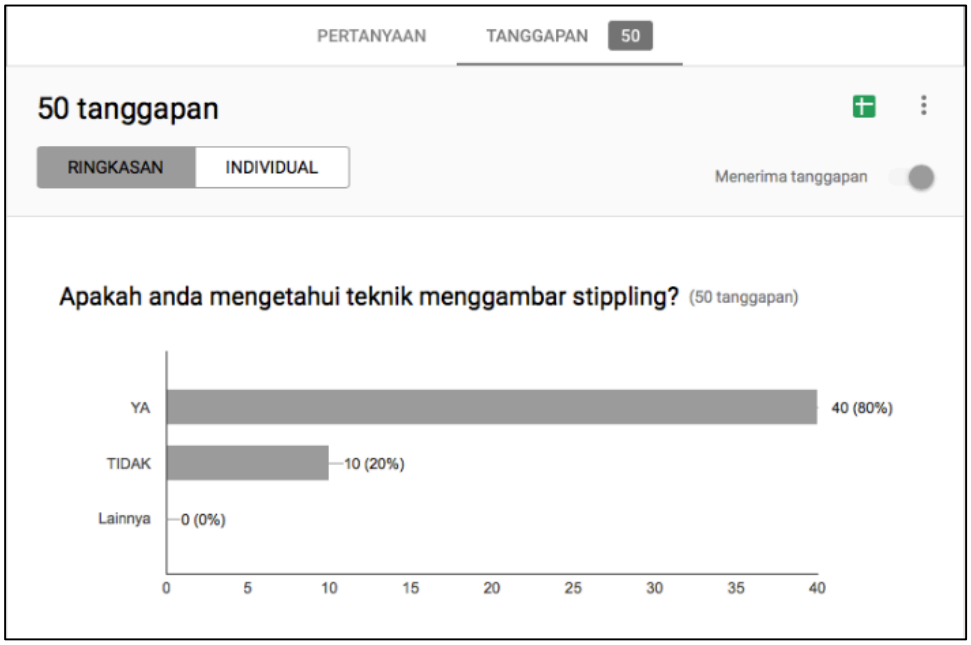
Kegiatan menggambar dan mewarnai juga membantu meningkatkan kemampuan motorik dan visual. Menurut psikolog Gloria Martinez Ayala, kegiatan seperti ini melibatkan logika saat mengenali bentuk dan kreativitas saat mencampur warna.

II.3.3 Laporan Hasil Kuisioner

Pada hasil kuisioner yang dilakukan pada tanggal 2 April 2016 dilakukan dengan cara menyebarkan 8 pertanyaan secara langsung kepada komunitas gambar di kota Bandung dengan jumlah *sample* 50 responden, didapat 40 responden atau 80% mengetahui menggambar menggunakan teknik arsir titik (*stippling*), Akan tetapi berdasarkan hasil kuisioner yang telah disebar sebanyak 27 responden atau 54% sulit mendapatkan informasi mengenai teknik arsir titik (*stippling*).

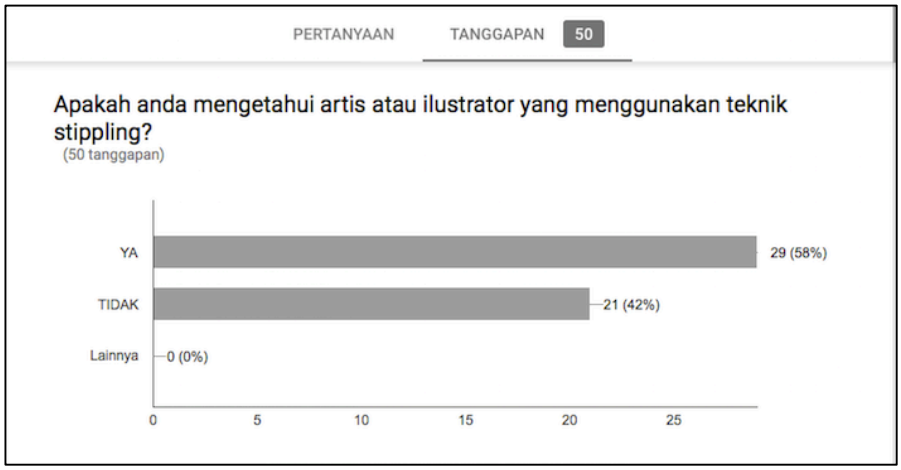
Berikut adalah pemaparan hasil kuisioner yang dilakukan pada tanggal 2 April 2016

Tabel II.1 Identifikasi responden yang mengetahui *Stippling*
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)



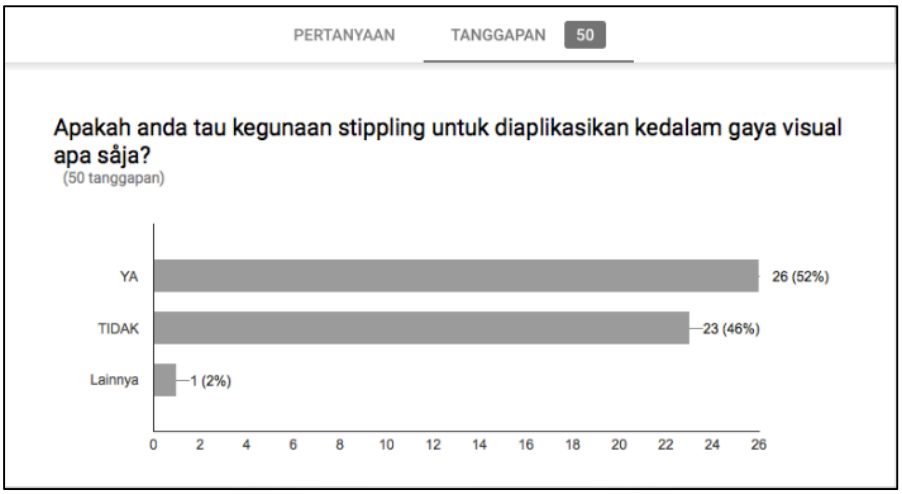
Bedasarkan hasil data diatas menunjukan bahwa dari total 50 responden, 40 responden atau 80% mengetahui teknik menggambar *stippling* dan 10 responden atau 20% menyatakan tidak tahu teknik menggambar *stippling*.

Tabel II.2 Identifikasi responden yang mengetahui artis atau ilustrator *Stippling*
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)



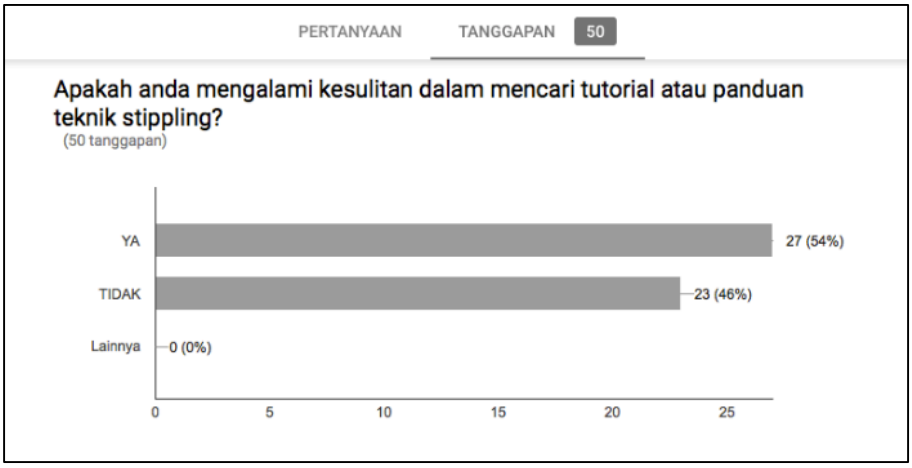
Hasil data diatas menunjukan bahwa 29 responden atau 58% mengetahui artis atau ilustrator yang menggunakan teknik *Stippling,* dan 21 responden atau 42% tidak mengetahui.

Tabel II.3 Identifikasi responden yang mengetahui kegunaan teknik *Stippling*
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)



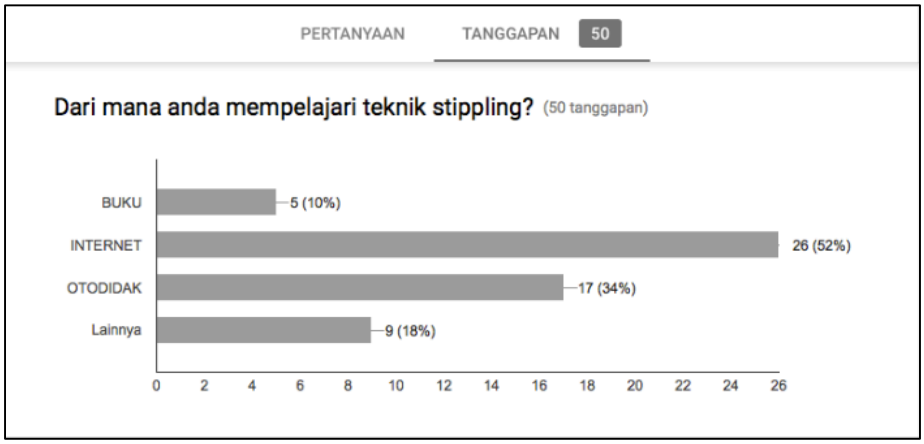
Hasil data diatas menunjukan bahwa 26 responden atau 52% mengetahui kegunaan teknik Stippling untuk diaplikasikan ke dalam gaya visual apa saja, dan 23 responden atau 46% tidak mengetahui. Satu atau 2% menjawab lainnya.

Tabel II.4 Identifikasi responden yang kesulitan mencari panduan teknik *Stippling*
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)



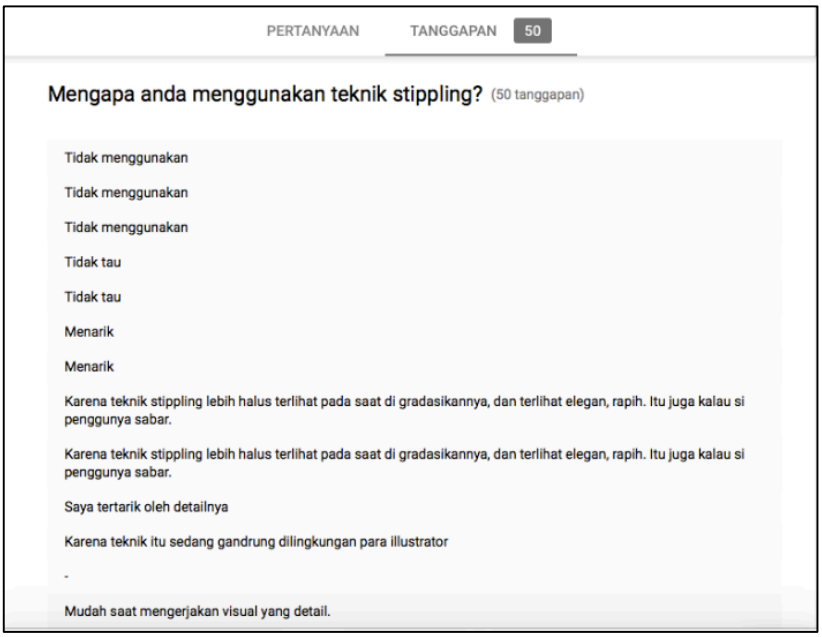
Hasil data diatas menunjukan bahwa 27 responden atau 54% mengalami kesulitan dalam mencari tutorial atau panduan teknik *Stippling.*

Tabel II.5 Identifikasi responden mempelajari teknik *Stippling*
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)



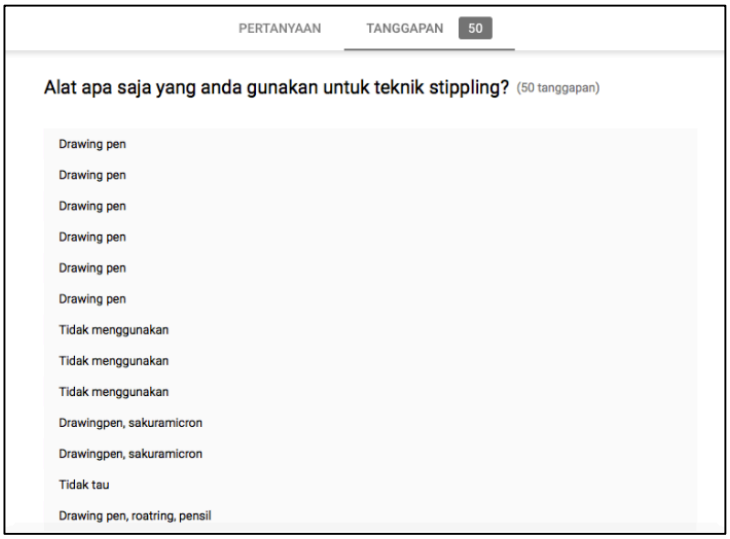
Hasil data diatas menunjukan bahwa hanya sebagian kecil responden yang mempelajari teknik *Stippling* dari media cetak.

Tabel II.6 Identifikasi responden menggunakan teknik *Stippling*
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)



Hasil data diatas menunjukan bermacam-macam jawaban responden terkait menggunakan teknik *Stippling*.

Tabel II.7 Identifikasi responden menggunakan alat untuk teknik *Stippling*
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)



Hasil data diatas menunjukan sebagian besar responden menggunakan alat yang sama untuk menggambar teknik *Stippling*.

Tabel II.8 Identifikasi responden menggunakan media untuk teknik *Stippling*

Sumber: Dokumen Pribadi (2016)



Hasil data diatas menunjukan sebagian besar responden menggunakan media yang sama untuk menggambar teknik *Stippling*.

II.4 Solusi

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 perancangan ini sangat diperlukan untuk masyarakat umum khususnya orang dewasa yang tertarik dengan teknik *stippling,* membuat pandangan bahwa teknik stippling mudah untuk dipelajari dan tidak membosankan. Adapun tujuan perancangan ini untuk menghilangkan kejenuhan dan stres bagi orang dewasa yang setiap harinya bekerja tanpa diseimbangkan dengan hiburan. Memberikan tantangan tersendiri, merangsang area otak yang berhubungan dengan keterampilan motorik, indra, serta kreatifitas dan melatih fokus.