

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilustrasi berasal dari kata latin, yaitu *illustrate* yang memiliki arti menerangi atau menghias. Menurut Rohidi (1984: 87) ilustrasi sebagai penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan dan memperindah sebuah teks, agar pembacanya dapat merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat-sifat dan gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan. Menurut Suryadi (2008: 97) membagi jenis-jenis ilustrasi berdasarkan bentuk, fungsi, dan coraknya, diantaranya ilustrasi manuskrip, ilustrasi bacaan, ilustrasi cerpen, ilustrasi pelajaran, ilustrasi sudut halaman, dan terakhir adalah ilustrasi komik.

Dalam penyampaian informasi serta respon estetik dalam komik, tentunya terdapat sebuah gambar ilustrasi komik yang sangat berpengaruh dalam sebuah komik yang baik. Dengan gambar ilustrasi yang baik, maka pembaca akan dapat tertarik serta dipermudah dalam menikmati sebuah cerita yang dibawakan dalam sebuah komik tersebut. Maka ilustrasi komik dapat diartikan dengan salah satu jenis gambar ilustrasi yang tersusun dari sebuah rangkaian gambar yang saling melengkapi dan terhubung sehingga membentuk sebuah alur cerita. Komik merupakan kumpulan gambar yang memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi atau memberikan respon estetik kepada penikmatnya (McCloud, Scott, 2002,9). Seluruh cerita yang ada dalam sebuah komik terusun rapi dan saling berhubungan antara gambar dengan kata-kata yang disajikan oleh penulisnya. Komik juga memiliki sifat yang runut yang biasa dikenal juga dengan istilah *Sequential art*.

Pada tahun 1954, terjadinya perubahan kiblat pada ilustrator komik Indonesia yang disebabkan oleh kesuksesan komik Amerika yang membuat ilustrator komik Indonesia mencoba untuk meng"indonesiakan" tokoh-tokoh populer komik Amerika ke dalam komik Indonesia (Bonneff, 1998, p.26). Salah satu karya ilustrasi komik yang paling populer saat itu adalah ilustrasi Sri Asih karya dari R.A Kosasih yang dimuat dalam komiknya Sri Asih, yang menceritakan tentang petualangan

perempuan super bernama Sri Asih yang ceritanya mirip dengan komik Superman. Munculnya ilustrasi komik Sri Asih menjadi patokan awal perkembangan dari ilustrasi komik di Indonesia. Setelah munculnya ilustrasi Sri Asih dalam komiknya, mulai bermunculan ilustrator komik yang membuat karya komik dimasa itu, seperti lahirnya Puteri Bintang dan Garuda Putih karya Johnlo, Kapten Komet karya Kong Ong, dan masih banyak lainnya. Setelah R.A Kosasih yang membuat ilustrasi Sri Asih terkenal dalam komiknya, mulainya munculnya ilustrator-ilustrator yang membuat ilustrasi khasnya masing-masing seperti Hasmi yang berhasil membuat ilustrasi karakter Gundala yang akhirnya menjadi sebuah karakter komik Gundala Putra Petir pada tahun 1969, Wid N.S yang berhasil membuat ilustrasi Godam yang dapat dijadikan komik dengan judul Godam, Jan Mintaraga dengan karyanya yaitu ilustrasi komik Ramayana, Ganes T.H pembuat ilustrasi Si Buta dari Gua Hantu yang dijadikan komik lalu menjadi komik bertemakan silat pertama di Indonesia.

Terlepas dari banyaknya ilustrator yang berhasil membuat ilustrasi yang terkenal seperti R.A Kosasih dengan karyanya Sri Asih, terdapat hasil ilustrasi komik yang tidak kalah menarik namun kurang dikenal oleh masyarakat jaman sekarang. Karena itu, masyarakat di jaman sekarang kurang mengenal hasil dari ilustrasi-ilustrasi yang dibuat oleh ilustrator komik Indonesia seperti ilustrasi komik Pangeran Mlaar karya Hasmi, Aquanus karya Wid N.S, dan masih banyak lainnya.

Terdapat usaha yang dilakukan oleh sekelompok orang dalam membawa kembali karya-karya dari ilustrator komik Indonesia yang pernah berjaya yaitu terbentuknya perusahaan hiburan terkemuka yang berbasis karakter di wilayah Asia yang mengelola pustaka karakter dengan jumlah lebih dari 1200 karakter komik yang telah diterbitkan dalam kurun waktu enam puluh tahun terakhir, perusahaan tersebut adalah Bumilangit. Dalam Pustakanya, terdapat karya dari ilustrator Indonesia yang di perkenalkan kembali di zaman sekarang, seperti Si Buta Dari Gua Hantu, Gundala, Godam, dan masih banyak lainnya.

Dalam membuat sebuah ilustrasi komik, adanya langkah-langkah dalam pembuatannya yang perlu diperhatikan agar dapat ditaruh didalam sebuah komik. Seperti adanya penentuan tema yang akan menjadi dasar pembuatan ilustrasi komik

yang akan dibuat, menentukan dan menciptakan tokoh utama cerita, menggambar ilustrasi tokoh utama yang sudah ditentukan, membuat naskah, finishing, hingga menjadi sebuah komik utuh nantinya.

Dengan adanya ketentuan serta cara dalam membuat ilustrasi komik, perlunya penyampaian ketentuan tersebut dengan cara mengedukasi. Edukasi sendiri memiliki manfaat yang dapat berguna bagi masyarakat, seperti mengembangkan kepribadian untuk menjadi lebih baik, mendapatkan pengetahuan yang luas untuk dipelajari, mengembangkan kemampuan/talenta yang dimiliki, serta menanamkan hal-hal yang positif bagi diri sendiri.

Semakin berkembangnya teknologi, manusia akan terus menciptakan hal baru yang tentunya dapat membantu kegiatan manusia, termasuk dalam hal edukasi. Multimedia interaktif menjadi salah satu hasil dari perkembangan zaman yang dapat membantu masyarakat dalam hal edukasi. Menurut Daryanto (2013), Multimedia interaktif dapat bermanfaat bagi guru dan siswa, karena dapat membuat proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif serta dapat meningkatkan kualitas siswa dalam belajar.

Oleh sebab itu, munculnya ide untuk merancang fasilitas edukasi yang dapat mengedukasi tentang ilustrasi komik serta memperlihatkan karya dari ilustrator-ilustrator komik di Indonesia yang pernah berjaya dimasanya dengan memanfaatkan teknologi dari multimedia interaktif. Dengan adanya fasilitas edukasi ini juga, maka masyarakat terutama kaum muda seperti remaja SMA yang sedang dalam masa membangun jalan masa depannya dapat sangat terbantu terutama jika terdapat anak yang ternyata memiliki ketertarikan terhadap ilustrasi komik.

1.2 Fokus Permasalahan

1. Adanya ilustrasi-ilustrasi buatan ilustrator Indonesia yang masih kurang dikenal oleh masyarakat Indonesia.
2. Alur dan pengaplikasian multimedia interaktif dalam cara mengedukasi ilustrasi komik menjadi penting karena berkaitan dengan kebutuhan ruang yang diperlukan dalam mengedukasi.

3. Perlunya citra ruang yang mendukung edukasi ilustrasi komik dalam ruangan.

1.3 Permasalahan Perancangan

1. Bagaimana memperkenalkan kembali ilustrasi serta ilustratornya terutama ilustrator Indonesia yang pernah berjaya?
2. Bagaimana mengimplementasikan alur edukasi dalam mengedukasi ilustrasi komik serta pengaplikasian perangkat multimedia interaktif pada perancangan fasilitas edukasi?
3. Bagaimana cara merancang ruangan yang memiliki citra ilustrasi?

1.4 Ide / Gagasan Perancangan

Ide yang akan dipakai dalam perancangan fasilitas edukasi ilustrasi komik ini adalah membawakan storyline edukasi cara dalam membuat ilustrasi komik dengan memanfaatkan teknologi yang ada pada zaman sekarang. Tidak hanya dalam mengedukasi cara membuat komik saja, namun dalam memamerkan karya dari ilustrator komik Indonesia, fasilitas ini akan memanfaatkan teknologi yang dapat memberikan daya tarik. Tentunya fasilitas edukasi ini tetap akan mengutamakan kesan mengedukasinya terutama dalam hal edukasi ilustrasi komik dengan dibantu dengan pemanfaatan teknologi.

1.5 Maksud dan Tujuan Perancangan

1. Memperkenalkan kembali serta menunjukkan karya ilustrasi komik dari ilustrator Indonesia yang pernah berjaya dimasanya dengan karya-karyanya.
2. Alur edukasi yang dapat mempermudah pengunjung dalam mempelajari ilustrasi komik secara bertahap.
3. Memberikan citra ruang edukasi untuk dapat membuat pengunjung nyaman untuk berkunjung ke dalam fasilitas ini untuk belajar tentang ilustrasi komik.