

# 1. PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Permasalahan

Ilustrasi pada macam-macam buku sering kita jumpai, entah itu buku cerita, buku pelajaran atau media cetak lainnya. Gambar ilustrasi pada tiap-tiap buku yang kita jumpai sering berbeda-beda dan berlainan, tergantung dari sisi mana atau dengan tujuan apa ilustrasi tersebut ada, dari berbagai pertanyaan-pertanyaan tersebut muncul jawaban, bahwa ilustrasi tersebut sering digunakan untuk memperjelas atau menerangkan.

Dari kita masih kecil dan berada di Taman Kanak-kanak kita sudah mulai mengenali sesuatu dari gambar, kita mengenal angka 'satu' karena bentuknya yang panjang seperti sebuah tiang bendera, angka 'dua' seperti bebek, kita berhitung pun dibantu dengan gambar buah yang diatur sedemikian rupa sehingga mudah dan menarik minat untuk dihitung dan seterusnya. Karena itu, dapat kita simpulkan bahwa gambar adalah sarana yang paling mudah dan sederhana untuk memberikan penjelasan akan suatu keadaan, pembelajaran dan termasuk juga ketika kita menjelaskan ide yang ada di benak kita melalui gambar adalah hal yang masuk akal.

Mungkin kita tidak pernah menyadari bahwa lukisan-lukisan kuno nan bersejarah yang ada hingga kini, sebut saja karya-karya Van Gogh dengan aliran Impressionisme-nya yang penuh dengan warna-warna imajinatif. Adalah satu bentuk penuangan ide dalam bentuk gambar. Dan yang lain seperti lukisan Kapal Medusa merupakan bentuk penggambaran dari kesengsaraan orang terbuang di atas sebuah rakit yang terombang-ambing di tengah laut. Semua itu jika diamati merupakan penggambaran atau penuangan ide yang konsepnya hampir sama dengan gambar ilustrasi yaitu ingin menggambarkan suatu keadaan.

Salah satu buku ilustrasi yang sempat populer di Indonesia adalah buku ilustrasi tentang cerita dari tanah Tiongkok yaitu 'Petualangan Sun Go Kong', yang mungkin dikenal dengan perjalanan ke Barat atau Petualangan Kera Sakti. Dalam buku cerita tersebut ilustrasi digambar dengan format hitam putih (hanya sampul yang berwarna), dengan gaya desain oriental yang kental dengan penggunaan tinta bak atau tinta cina. Adegan per adegan digambarkan sesuai

dengan teks yang sedang diceritakan. Kelebihan dari buku ilustrasi ini mungkin terletak dari gaya desainnya yang masih orisinal dan sangat sesuai dengan cerita yang memang berasal dari daratan Tiongkok. Kelemahan yang ada, pertama adalah format buku tersebut adalah hitam putih, kedua, aksi yang digambarkan terkesan kurang hidup. Namun secara keseluruhan buku tersebut cukup bagus untuk cerita yang populer seperti petualangan Kera Sakti ini, karena cerita ini disukai oleh anak-anak hingga orang tua.

Selain itu ada pula cerita dongeng yang cukup terkenal dengan gambar ilustrasinya yang kartun dan banyak disukai oleh anak-anak, diterbitkan oleh salah satu penerbit yang terkenal di Indonesia, yang menyajikan berbagai dongeng-dongeng sebelum tidur dari berbagai belahan dunia.

Beberapa tahun belakangan, muncul berbagai film yang mengangkat tema tentang mitos atau legenda-legenda yang fiktif, petualangan di dunia yang imajinatif, dunia sihir dan sebagainya. Ini menandakan bahwa masyarakat mulai menyukai cerita-cerita yang demikian. Namun perlu diingat, bahwa latar belakang dalam cerita-cerita tersebut kebanyakan adalah Eropa abad-abad pertengahan, dengan sentuhan di sana-sini terciptalah dunia mitos tersebut mirip dengan yang nyata, dan penonton pun ikut tersihir dan setuju bahwa cerita tersebut terkadang masuk akal.

Dari cerita-cerita horor yang ada, cerita Drakula adalah cerita klasik yang paling populer, karena cerita tersebut memiliki hubungan latar belakang dengan sejarah yaitu Perang Salib pada abad pertengahan, di mana drakula dahulunya adalah seorang pangeran yang bernama Vlad Drakul dari Transylvania, yang dikutuk menjadi makhluk abadi yang harus hidup dalam kegelapan karena tidak dapat terkena sinar matahari, juga dia harus hidup dengan menghisap darah manusia.

Selain itu juga ada beberapa cerita silat klasik yang berjudul “Nogo Sosro Sabuk Inten” dan “Api di Bukit Menoreh” karya S.H. Mintarja, selain itu juga ada serial silat karya Kho Ping Ho dan juga Taguhan Harjo dengan buku cerita bergambar.

Belakangan ini terdapat fenomena baru yang lebih bersifat kontemporer, mencoba meramu buku cerita novel atau fiksi yang digabungkan

dengan komik, kartun dan bahkan iklan seperti karya milik Seno Gumelar Aji Darma yang berjudul “Matinya Donny Osmond” yang bersifat eksperimental, *hybrida* yang bercampur-campur, hal serupa juga muncul pada karya yang lebih serius. Karya Sindhunata yang berjudul “Air Kata-Kata”. Hal itu seiring berkembangnya Post Modern yang bersifat *multi culture/multi media/multi approach*. Dari gagasan ini timbul ide untuk membuat buku ilustrasi horror dengan pendekatan teori di atas.

### **1.2. Pembatasan Masalah**

1. Karya Perancangan adalah buku ilustrasi yang ceritanya hanyalah fiksi, tidak ada kaitannya dengan sejarah, cerita, alur, penokohan ataupun tempat/seting yang sesungguhnya.
2. Cerita utama dari buku ilustrasi ini adalah cerita horor
3. Seting utama yang diangkat adalah kastil Eropa bergaya abad pertengahan

### **1.3. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana menciptakan suasana horor yang mencekam, gelap dan kelam yang cocok untuk sebuah buku ilustrasi ?
2. Bagaimana menampilkan unsur-unsur horor yang cocok untuk buku ilustrasi yang khusus bagi pembaca usia 15-25 tahun ?

### **1.4. Tujuan Perancangan**

1. Menciptakan karya yang orsinil yang memiliki gaya dan karakter tersendiri.
2. Menambah koleksi dunia ilustrasi yang banyak beredar di masyarakat pada umumnya dan ilustrasi horor pada khususnya
3. Mampu menarik perhatian para penggemar ilustrasi.
4. Menghasilkan buku ilustrasi yang berkualitas baik dari segi cerita maupun teknik menggambar.

## **1.5. Manfaat Perancangan**

### **1.5.1. Manfaat Perancangan secara umum**

Secara umum manfaat dari perancangan ini adalah untuk :

1. menambah koleksi dunia buku ilustrasi di Indonesia
2. Diharapkan buku ini mampu memberikan hiburan tersendiri bagi para penggemar buku ilustrasi, khususnya bagi yang suka buku ilustrasi yang bertema horor, kegelapan, kekelaman dan sebagainya.
3. Mampu memberikan inspirasi-inspirasi baru pada masyarakat dan merangsang kreatifitas untuk terus berkarya di dunia buku ilustrasi di Indonesia.

### **1.5.2. Manfaat Perancangan secara khusus**

1. Karya perancangan ini adalah salah satu syarat kelulusan dari Universitas Kristen Petra Jurusan Desain Komunikasi Visual angkatan 2000
2. Diharapkan buku ilustrasi ini mampu menjadi salah satu referensi yang dijadikan salah satu bahan referensi dalam mata kuliah ilustrasi.

## **1.6. Metode Perancangan**

### **1.6.1. Metode Pengumpulan Data**

#### **a. Data Visual**

Tujuan digunakannya data visual adalah untuk menciptakan bentuk-bentuk yang meyakinkan dari keadaan yang nyata yang sebenarnya dan juga sangat penting untuk menampilkan bagian-bagian kecil yang lain yang masuk akal, karena hal-hal seperti yang seperti inilah yang sangat vital karena sangat mendukung secara keseluruhan.

#### **b. Literatur.**

Mencari literatur adalah untuk mencari tahu hal-hal yang berhubungan dengan hal-hal mitos dengan tujuan memperoleh gambaran awal tentang fisik, kemampuan, apa yang dilakukan yang tentu saja berhubungan dengan latar gelap sebagai porsi utama buku ilustrasi tema horor.

### 1.6.2. Metode Analisis Data

Pada tahap analisa data kegiatan yang akan dilakukan adalah mengelompokkan data berdasarkan hasil observasi untuk membuat sebuah hipotesis

### 1.6.3. Konsep Perancangan

#### a. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri dokumen, literatur sebagai penguatan unsur visual yang menjadi porsi utama dalam sebuah karya perancangan dengan bentuk buku ilustrasi. Sedangkan tentang alur cerita atau bentuk penokohan diatur sesuai dengan data responden sehingga sesuai dengan selera konsumen dan menimbulkan rasa ketertarikan pada buku ilustrasi ini.

#### b. Konsep kreatif

Konsep kreatif dibangun dengan ciri khas yang imajinatif dari sebuah penggambaran tentang dunia abad pertengahan lengkap dengan setingnya yang dilengkapi dengan kerajaan ataupun kastil-kastil kuno. Halaman-halaman yang dominan gelap sehingga dapat membangun citra horor yang menjadi tema utama buku ilustrasi ini,

#### c. Gaya Desain

Gaya Desain yang diterapkan untuk buku ilustrasi ini adalah gaya Eklektik, yang mana gaya ini adalah penggabungan dari novel atau buku cerita fiksi yang digabung dengan komik di samping ilustrasi-ilustrasi utama tentunya. Selain itu juga gaya desain *Art and Craft* dan *Glass and Loot*. Hal ini ditujukan untuk menciptakan sesuatu yang *fresh* dan segar, pembaca tidak hanya terpaku pada ilustrasi-ilustrasi yang ada pada setiap adegan atau tiap *scene*-nya. Sedangkan untuk menggambarkan ilustrasinya tentunya akan disesuaikan dengan tema yang ada, yaitu dengan aliran yang terkenal pada saat abad pertengahan yaitu aliran realistik. Namun tentu saja penampilan visualnya bukanlah semacam lukisan namun masih mewakili elemen-elemen penting yang ada pada aliran tersebut. Sedangkan untuk penggambaran komik dilakukan dengan gaya komik perpaduan Jepang dan Amerika.