

## **BAB I.**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Dalam gempuran produk-produk massal oleh industri besar, produk kerajinan tangan masih dipandang sebelah mata dan peminatnya pun masih terbatas, namun desain unik serta bersifat eksklusif, merupakan daya tarik produk kerajinan tangan.

Peluang bisnisnya pun sangat menjanjikan. Usaha kerajinan tangan memiliki peluang pasar yang cukup baik di Indonesia, bahkan luar negeri. Hal ini dikarenakan produk kerajinan tangan merupakan produk yang tidak diproduksi secara besar-besaran, sehingga unggul dari segi kualitas. Produk kerajinan tangan pun bisa dibilang memiliki konsumen yang haus akan karya-karya kreatif dan tidak pasaran .

Desain menjadi salah satu modal utama dalam bisnis kerajinan tangan. Karena sebuah desain kerajinan tangan dapat menjadi identitas dari sebuah produk yang diciptakan. Di Indonesia sudah banyak para produsen kerajinan tangan yang tidak hanya dikenal di dalam negeri namun juga luar negeri seperti Niluh Djelantik, produsen sepatu *handmade* dengan merk Niluh Djelantik dari Kuta, Bali. Sabbatha Rahzuardi Maya Dwianto, produsen tas tangan yang sudah mendunia dengan merk Sabbatha menggunakan material yang menonjolkan kekayaan alam Indonesia.

Produsen kerajinan tangan berskala kecil tapi berkualitas pun tak kalah banyaknya, salah satunya adalah Lois Nur Fathiarini. Lois adalah nama dibalik Stroberi Hitam, produk kerajinan tangannya meliputi sepatu, pakaian, dan aksesoris. Keunikan dari produk kerajinan tangan Stroberi Hitam adalah ilustrasi seram namun tetap berkesan feminin dalam setiap produknya, sesuai dengan nama Stroberi Hitam, buah strawberry yang biasanya merah diberi warna hitam sehingga berkesan *girlie* namun tetap mempunyai sisi yang *dark* dan kuat. Kesan menakutkan pun hilang walaupun ilustrasi yang ditampilkan adalah tengkorak dan dominasi warna hitam.

Dari uraian di atas jelas sekali bahwa para produsen kerajinan tangan di Indonesia tak kalah bagusnya dari produsen massal yang ada di pasaran baik di dalam dan luar negeri. Dengan ilustrasi seram pada produknya, Stroberi hitam tetap dapat menampilkan kesan yang jauh dari kesan menakutkan dan menciptakan produk yang unik namun tetap fungsional. Dari hal tersebut muncul gagasan untuk mengkaji produk *handmade* dari sisi visualnya, dalam hal ini adalah ilustrasi seram pada produk kerajinan tangan Stroberi Hitam yang akan diangkat menjadi sebuah karya ilmiah Skripsi.

Alasan penulis mengangkat tema ini adalah karena ketertarikan penulis dalam dunia *handmade craft*, proses desain dan pembuatan produk yang rumit sehingga diperlukan *skill* tertentu dan ketelatenan pembuatnya. Para pelaku dibidang *craft* ini tidak semuanya bersifat massal dan biasanya dimulai dengan aksi *one-man-show* yang melakukan semua pekerjaan mulai dari desain produk, eksekusi produk, kontrol kualitas, administrasi dan managerial dalam menjalankan

bisnisnya. Stroberi Hitam yang menggabungkan ilustrasi dan teknik sulam dan jahit menjadi keunikan tersendiri, sehingga menurut penulis sangat menarik untuk diulas. Dalam hal ini ilustrasi yang menarik dan sebagian besar mendominasi produk Stroberi Hitam adalah ilustrasi yang biasanya terlihat seram seperti tengkorak namun dikemas secara feminim oleh Stroberi Hitam.

Ilustrasi seram atau horor yang biasanya memberi kesan menakutkan bagi yang melihatnya dapat terlihat feminim dan memberi kesan *girlie* dan ceria. Karya ilmiah ini dibuat untuk mengulas dan menganalisa ilustrasi yang ada di produk aksesoris Stroberi Hitam dan kaitannya dengan gaya hidup tertentu.

## **B. BATASAN MASALAH**

Penelitian ini dibatasi hanya pada visual ilustrasi pada produk kerajinan tangan Stroberi Hitam.

## **C. RUMUSAN MASALAH**

1. Mengapa Stroberi Hitam menerapkan tema seram di ilustrasi pada produknya?
2. Bagaimana ciri – ciri visual yang menyertai pada produk kerajinan tangan Stroberi Hitam ?

#### **D. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

Bagi umum/masyarakat dari penelitian ini adalah untuk menyampaikan dan memberikan gambaran mengenai ide atau konsep yang menarik yang dapat dijadikan sebuah produk bernilai jual.

Bagi mahasiswa dari penelitian ini sebagai sarana pembelajaran bagaimana memahami suatu gaya ilustrasi dan menciptakan gaya ilustrasi yang unik dari gaya ilustrasi yang sudah dikenal.

Bagi subyek penelitian (Stroberi Hitam) sebagai sarana untuk memperkenalkan produk *handmade* dari negeri sendiri yang memiliki keunikan dan nilai jual.

## **E. ORIENTASI TEORITIK**

### **a. Pengertian**

#### **1. Orientasi Teoritis**

“Cara seleksi, konseptualisasi dan penataan data dalam menanggapi jenis pertanyaan atau permasalahan tertentu”

( Kaplan and Manners 1999 : 46 – 47 ).

#### **2. Teori**

Teori adalah prinsip-prinsip umum dasar yang berupa rumus- rumus atau aturan-aturan yang berlaku umum yang berfungsi menjelaskan hakikat suatu gejala atau hakikat hubungan antara dua gejala atau lebih.

Metode Kualitatif memiliki kelebihan fleksibilitas yang tinggi bagi peneliti ketika menentukan langkah-langkah penelitian (Chaedar Alwasilah, 2003: 97).

Metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan berperilaku yang dapat diamati. Metode kualitatif mengandung persepsi subjektif bahwa realitas (komunikasi) bersifat ganda, rumit, semu, dinamis (mudah berubah), dikonstruksikan, dan holistic; kebenaran realitas bersifat relative (Mulyana, 2001: 147).

## F. UNSUR – UNSUR RUPA DALAM ILUSTRASI SERAM

Unsur-unsur rupa yaitu: garis, bidang, bentuk, tekstur, ruang dan warna. Unsur-unsur rupa tersebut tersusun menjadi satu dalam sebuah pola tertentu. Makna bentuk karya seni rupa tidak ditentukan oleh banyak atau sedikitnya unsur-unsur yang membentuknya, tetapi dari sifat struktur itu sendiri. Dengan kata lain kualitas keseluruhan sebuah karya seni lebih penting dari jumlah bagian-bagiannya. Berikut penjabarannya:

1. **Garis** : Merupakan visualisasi dari kumpulan titik-titik yang bersambung memanjang. Garis menurut bentuknya ada 6 macam, yaitu : garis lengkung, garis patah, garis lengkung berganda, garis patah berganda dan garis melingkar.

Garis menurut fungsi dan sifatnya ada tiga yakni :

- a. Garis nyata : yaitu garis yang nampak sebagai perwujudan bentuk bidang segi tiga, segi empat dan sebagainya yang selanjutnya garis merupakan elemen pembentuk bidang.
- b. Garis Semu : garis yang dibuat untuk menyatakan adanya bentuk bidang namun sebenarnya garis tersebut tidak ada, misal pada bentuk bidang lengkung.
- c. Garis Bantu : garis yang dibuat untuk menunjukkan bahwa garis tersebut memang benar-benar ada namun tidak nampak, karena tertutup bidang lain.

Dapat pula garis bantu merupakan garis penunjuk arah atau garis bantu pembentuk benda: contoh pada teknis gambar perspektif.

Macam-macam garis:

Garis lurus, Garis patah, Garis patah berganda, Garis lengkung, Garis lengkung berganda, dan Garis lingkaran.

**2. Bidang** : bidang terjadi karena rangkaian garis-garis dapat pula dikatakan, garis merupakan awal terjadi, perhatikan gambar-gambar berikut : Gambar macam-macam bidang:

a. Bidang datar terjadi karena rangkaian garis-garis lurus. Bidang lengkung terjadi karena rangkaian garis-garis lengkung. Secara kontekstual realitanya bidang itu dibentuk dengan asumsi yang dapat menimbulkan berbagai kemungkinan akan penafsiran tergantung konteks dan cara pandangnya, kemungkinan yang dimaksud adalah adanya :

b. Bidang negatif : Apabila bidang itu terbentuk dengan tiga garis atau empat garis dan dianggap berlubang atau tembus, hingga garis yang dibuat berfungsi sebagai contour, contoh konkritnya adalah pigura dan kanvas.

c. Bidang Positif : Apabila bidang tersebut terbentuk berjajar dan bersambungan garis-garis yang banyak, contoh konkritnya adalah kerai, bidang yang dibuat dari bilah bambu yang dirajut.

**3. Bentuk** : Istilah bentuk muncul karena menyatunya garis-garis atau bidang-bidang, karena perbedaan masing-masing garis dan bidang maka muncul pula macam-macam namanya bentuk benda dua dimensi maupun

benda tiga dimensi. Bentuk yang digunakan sebagai bagian dari desain, menyangkut dalam dua dimensi atau benda tiga dimensi.

- a. Bentuk hadir dengan berbagai ragam sifat yang berwujud dibuat secara matematik atau geometris seperti : elips, segi tiga, segi empat, oval. Semua bentuk bidang yang dibuat dengan cara geometris disebut bidang beraturan, secara teknis membuatnya selalu menggunakan pertolongan lingkaran.
- b. Secara realita keberadaan bentuk bidang atau benda dua dimensi maupun tiga dimensi ada dua macam yaitu bentuk bidang beraturan dan bentuk bidang tidak beraturan, keberadaan bentuk bidang tersebut mempengaruhi terhadap terjadinya bentuk benda beraturan dan benda tidak beraturan.

Contoh :

Sebuah kubus yang terjadi karena enam bidang bujur sangkar disebut bentuk benda beraturan.

Sebuah bentuk benda yang terjadi karena gabungan bidang tidak beraturan.

- 4. Tekstur** : adalah sifat permukaan suatu benda, baik benda alam maupun benda buatan, selain itu dapat dilihat juga dirasakan, misalnya, halus, kasar, berbulu, bergelombang, licin, dan sebagainya. Tekstur dapat mempengaruhi penampilan suatu benda, baik secara visual (berdasarkan pengelihatan) maupun secara sensasional (berdasarkan kesan terhadap perasaan).

## 5. Warna

Ketika mendapatkan cahaya, bentuk / benda apa saja termasuk sebuah karya seni / desain tentu akan mendapatkan warna. Tanpa cahaya, warna tidak akan nada. Seperti halnya suara, warna merupakan fenomena getaran/gelombang, dalam hal ini gelombang cahaya. Warna merupakan getaran/gelombang yang diterima indra penglihatan, sedangkan bunyi merupakan getaran/gelombang yang diterima indra pendengaran. Warna warni adalah sama dengan not-not musik atau tangga nada suara.

Warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologi sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Secara objektif atau fisik, warna dapat diperikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik.

### a. Pencampuran warna bahan (Pigmen)

Warna pokok bahan terdiri dari sian (cyan), magenta, dan kuning (yellow), atau disebut CMY. Dengan cara mencampur warna-warna pokok ini dalam berbagai kemungkinan kombinasi, kita dapat memperoleh warna-warna lain di luar ketiganya. Berbagai kombinasi itu di antaranya ialah sebagai berikut :

Pigmen kuning dicampur dengan sian menghasilkan hijau.

Pigmen magenta dicampur dengan pigmen kuning menghasilkan jingga merah (orange).

Pigmen sian dicampur dengan magenta menghasilkan ungu kebiruan (violet).

Pigmen kuning dicampur magenta dicampur sian menghasilkan warna gelap/hitam. Hitam artinya tidak ada spectrum cahaya, karena hitam bukan spektrum cahaya.

Warna-warna lain dapat dibuat dengan cara mencampurkan warna dari hasil percampuran warna pokok bahan tersebut di atas untuk memperoleh warna-warna baru. Percampuran warna bahan sifatnya tidak sempurna. Warna-warna tersebut sesungguhnya tidak bercampur, tetapi pigmennya hanya berdampingan. Warna bahan tidak secemerlang warna cahaya. Ini terjadi karena sifat pigmen yang selalu mengandung unsur kotor kandungan warna lain sehingga mempengaruhi tampilannya. Oleh karena itu, di dalam komputer sistem pewarnaan dengan pigmen itu selalu dirumuskan dengan formulasi Cyan (C), Magenta (M), Yellow (Y), Black (K). Unsur K berarti kadar atau prosentase warna hitam/gelap, karena setiap warna selalu mengandung unsur warna gelap. Sistem pewarnaan dengan pigmen CMYK disebut pula sebagai subtractive color system.

Sistem CMYK merupakan cara penampilan warna dengan penggabungan emulsi kimia. Sistem kerjanya mendasarkan kemampuan mata dalam menangkap persepsi warna dengan penggabungan pigmen sian, magenta, kuning, dan hitam yang disebut sebagai warna primer system CMYK.

Sistem CMYK ini digunakan untuk proses cetak mencetak dengan media kertas, plastik, atau kain. Warna bahan (pigmen) yang memiliki warna lengkap adalah tinta cetak, baik, cetak offset maupun tinta printer computer. Tinta cetak memiliki warna sian, magenta, dan kuning yang sesungguhnya. Jika kita melihat hasil cetakan foto atau gambar-gambar pemandangan, hal itu sebenarnya hanyalah perpaduan tiga warna pokok (sian, magenta, kuning, atau CMY) ditambah satu warna gelap (K). maka pada setiap hasil cetakan selalu mencantumkan contoh warna CMYK yang digunakan di bagian tepi hasil cetakannya.

Pada komputer digunakan pula warna dengan model CMYK tersebut. Dengan demikian jika kita merancang sesuatu (desain) dengan komputer yang nantinya akan dicetak, sebaiknya menggunakan warna-warna dengan model CMYK tersebut agar hasil cetakannya tepat.

Pada tube cat air, cat poster, cat minyak, warna sian dan magenta sulit didapat, maka sian bisa menggunakan cerulean blue atau cobalt blue, magenta bisa menggunakan carmine, dan kuning bisa menggunakan lemon yellow.

Pengetahuan sistem CMYK ini dapat digunakan dalam bidang fotografi dan cetak grafika yang akan membantu memahami penggunaan warna secara lebih optimal dalam pemotretan dan produksi grafika. (Sadjiman, 2009:18-19)

Unsur – unsur rupa yang terlihat jelas dalam ilustrasi seram adalah penggunaan karakter tengkorak, zombie, monster, dan hal – hal yang kiranya dapat menimbulkan kesan seram. Warna yang dominan biasanya adalah warna hitam dan merah, unsur suram yang terdapat pada foto – foto hitam putih jaman dahulu kerap menjadi inspirasi ilustrasi seram.

## G. KOMPOSISI DESAIN

Prinsip-prinsip desain sebagai elemen komposisi bentuk atau desain, meliputi;

1. Keseimbangan
2. Irama
3. Tekanan/Pusat perhatian
4. Skala
5. Proporsi
6. Urutan/ Sequence
7. Kesatuan/ Unity

### 1. Keseimbangan

Suatu kualitas nyata dari setiap obyek dimana perhatian visual dari dua bagian pada dua sisi dari pusat keseimbangan (pusat perhatian) adalah sama.

Ada tiga jenis keseimbangan dalam komposisi :

#### a. Keseimbangan Formal (simetri) atau Bisymetries

Pengaturannya seimbang terhadap garis tengah sumbu, axis. Tiap elemen diulang sepasang-sepasang masing-masing di kiri dan kanan garis tengah sumbu tadi.

Kelemahan: adanya kecenderungan pada keterbatasan serta tidak imajinatif dalam pelaksanaan. Terlalu banyak pasangan yang sama dalam suatu komposisi dapat menjadikan komposisi itu monoton dan statis. Simetri itu dapat dibuat menjadi imajinatif dan kompleks bila simetri itu dinamis.

b. Keseimbangan informal atau asimetri

Sering disebut juga keseimbangan aktif. Keseimbangan ini lebih bebas dari keseimbangan simetri, karena pengaturannya adalah sembarang dan tidak kaku. Disini tidak ada garis tengah yang membagi komposisi dalam dua bagian yang sama, karena komponen desain berbeda, baik dalam bentuk dan warna, tetapi nampaknya sama berat.

c. Keseimbangan Radial

Adalah simetri yang mengelilingi suatu titik pusat. Semua elemen desain mengelilingi titik pusat.

## **2. Irama**

Adalah elemen desain yang dapat menggugah emosi atau perasaan yang terdalam.

Dalam rancangan, irama merupakan perekat yang menyatukan unsur-unsur masing-masing menjadi satu kesatuan.

Hakekat Irama adalah menelusuri sifat perseptual manusia dalam memandang bangunan, dimulai dari mata yang meluncur ke bagian bangunan, dari unit satu ke unit lainnya dengan teratur.

- a. Irama dalam arsitektur memberikan arti indah dan menimbulkan rasa puas bagi yang melihatnya.

- b. Irama tersebut biasanya mengikuti suatu pola tertentu yang tiap kali bentuk atau obyeknya muncul dengan atau tanpa variasi.
- c. Irama merupakan salah satu unsur terpenting didalam dunia arsitektur karena merupakan suatu tanggapan emosi yang ingindisampaikan arsitek dalam bangunan.

Irama dapat dicapai dengan cara:

- 1. Pengulangan (Repetisi)
  - a. Garis
  - b. Bentuk (missal : jendela, pintu, kolom, dinding, dsb)
  - c. Tekstur (kasar, halus, kayu, batu, dsb)
  - d. Warna
- 2. Gradasi/perubahan bertahap
  - a. Warna (gelap ke terang atau sebaliknya)
  - b. Bentuk
  - c. Dimensi
- 3. Oposisi adalah pertemuan garis pada sudut siku-siku, misalnya dalam daun pintu, lemari dsb.
- 4. Transisi merupakan perubahan pada garis-garis lengkung.
- 5. Radial adalah irama yang beradiasi pada sentral axis (sumbu sentral).
- 6. Progresif, Irama progresif dibentuk oleh perubahan yang teratur, sedemikian rupa sehingga bentuk mirip dengan yang lain. Jarak yang satu dengan yang lain hampir sama. Dengan demikian tumbuh irama progresif

karena menunjukkan gerak / perubahan progresif. Irama naik, turun, naik turun dan sebaliknya. Tidak ada bentuk dan jarak yang sama yang diulang.

### **Jenis-jenis Irama**

1. Irama Statis. Didapat dengan cara pengulangan bentuk, pengulangan garis, pengulangan dimensi.
2. Irama Dinamis. Didapat dengan cara :
  - a. Pengulangan bentuk/garis dengan perletakan yang berbeda
  - b. Pengulangan bentuk/garis dengan jarak yang berbeda
  - c. Pengulangan bentuk/garis dengan dimensi yang berbeda.
3. Irama Terbuka dan Tidak Menentu. Didapat dengan cara pengulangan bentuk/garis dengan jarak yang sama tanpa permulaan atau pengakhiran.
4. Irama Tertutup dan Tertentu. Didapat dengan cara :
  - a. Merubah bentuk unit paling akhir
  - b. Merubah ukuran/dimensi unit paling akhir
  - c. Kombinasi kedua-duanya
  - d. Menambahkan secara menyolok suatu elemen diakhir irama.

### **3. Tekanan / Pusat Perhatian**

Tekanan merupakan fokal point atau pusat perhatian dalam sebuah komposisi/bangunan, yaitu berupa area yang pertama kali ditangkap oleh pandangan mata.

Titik tekanan ini sangat dominan, bagian-bagian (kelompok) lain dari komposisi/bangunan berkaitan padanya.

Tekanan dapat dicapai melalui perbedaan yang kontras dalam:

- a. Ukuran
- b. Warna
- c. Tekstur dan Cahaya
- d. Bentuk
- e. Lokasi
- f. Ornamen
- g. Arah garis, dll

Tekanan dapat berupa prinsip desain yang diterapkan dalam komposisi seperti gerak, perulangan, dll yang mendominasi dalam proses pengamatan karya, sehingga tidak selalu berbentuk obyek yang menarik perhatian.

#### **4. Skala**

Skala adalah sistem pengukuran (alat pengukur) yang menyenangkan, dapat dalam satuan cm, inchi atau apa saja dari unit-unit yang akan diukur.

Gambar skala adalah dimensi yang dipakai untuk gambar sebagai perbandingan. Jadi ukuran dalam gambar, menyatakan ukuran sebenarnya dari bangunan. Dalam arsitektur yang dimaksud dengan skala adalah hubungan yang harmonis antara bangunan beserta komponen-komponennya, dengan manusia.

#### **Jenis-jenis skala:**

- a. Skala Intim/ Akrab

Menggunakan prinsip yang dapat menimbulkan kesan lebih kecil dari besaran yang sesungguhnya.

Dapat dicapai melalui:

1. Pemakaian ornamen yang lebih kecil dari ukuran standart/biasanya.
2. Pembagian yang lebih besar (pembuatan garis bidang )
3. Penerapan skema bahan dan warna yang sederhana, bentuk datar/rata)
4. Pertimbangan pencahayaan yang redup.

b. Skala normal/manusiawi/natural

Lebih bersifat alamiah. Dapat diperoleh dengan cara pemecahan masalah fungsional secara wajar.

Misalnya besarnya ukuran pintu, jendela dan unsur-unsur lain dimana manusia bekerja adalah menurut fungsinya atau standard-standard ukuran yang ada.

c. Skala monumental/megah/heroik

Bersifat berlebihan, kelihatan megah.

Dapat diperoleh dengan cara:

1. Penerapan satuan yang lebih besar dari biasanya.
2. Perletakan elemen yang berukuran kecil berdekatan dengan elemen yang besar sehingga tampak perbedaan ukuran besarnya.
3. Penerapan langit-langit tinggi.

Misalnya penerapan langit-langit tinggi seperti pada ketinggian langit-langit ruang ibadah gereja Gotik.

d. Skala kejutan/mencekam

Bersifat seolah-olah diluar kekuasaan manusia, tak terduga, dimana manusia sulit merasakan pertalian dirinya dengan ruang. Umumnya, skala ini terdapat di alam bukan buatan manusia. Misalnya padang pasir.

## 5. Proporsi

Hubungan antar bagian dari suatu desain dan antara bagian dengan keseluruhan.

Menurut Vitruvius ada hubungan tertentu antara ukuran bagian terkecil dengan ukuran keseluruhan.

Proporsi yang baik pada bangunan dapat dihasilkan bila bagian-bagian dari bangunan didasarkan pada suatu perbandingan tertentu, dimana merupakan hasil perhitungan yang bersifat rasional dan terjadi bila kedua buah perbandingan adalah sama

$$a:b=c:d$$

(a,b,c,d = ukuran tinggi, lebar, dan kedalaman dari suatu unsur-unsur atau massa keseluruhan bangunan).

- a. Kepekaan perbandingan dari sang pencipta. Masalah proporsi sangat penting sekali, apapun yang menjadi perwatakan suatu komposisi visual,

mutu penampakannya akan ditentukan sekali oleh kepekaan terhadap perbandingan.

- b. Konsep proporsi yang diterapkan menurut pemikiran timur didasari pada ukuran tubuh manusia.

## **6. Urutan/Sequence**

Menurut H.K. Ishar (1992:110-121), urutan adalah suatu peralihan atau perubahan pengalaman dalam pengamatan terhadap komposisi.

Urut-urutan atau peralihan/perpindahan ini mengalir dengan baik, tanpa kejutan yang tak diduga, tanpa perubahan yang mendadak.

Urut-urutan pengalaman meliputi persiapan (approach), pengalaman utama (progression) dan akhiran (ending). Dalam persiapan kita membuat pembingkai, pandangan sepintas, atau peralihan agar apa yang kita lihat tidak mengejutkan atau peringatan.

## **7. Unity / Kesatuan**

Adalah keterpaduan, yang berarti tersusunnya beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi.

Cara membentuk kesatuan adalah dengan penerapan tema desain. Ide yang dominan akan membentuk kekuatan dalam desain tersebut. Unsur-unsur rupa yang dipilih disusun dengan/untuk mendukung tema.

- a. Cara membentuk kesatuan adalah dengan penerapan tema desain. Ide yang dominan akan membantu kekuatan dalam desain tersebut. Unsur-unsur rupa yang dipilih disusun dengan/untuk mendukung tema.
- b. Tersusunnya beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi.
- c. Keterpaduan dari yang paling sederhana sampai ke yang rumit
- d. Keterpaduan bentuk-bentuk geometris.

## H. METODE PENELITIAN

### 1. Jenis penelitian

Penelitian bentuk visual desain ilustrasi seram namun feminim pada produk kerajinan tangan Stroberi Hitam yang penulis laksanakan menggunakan penelitian kualitatif dengan pengambilan beberapa sampel. Karakteristik metode penelitian terdiri atas ciri-ciri penelitian yang meliputi: latar alamiah, sehingga data diperoleh secara utuh (*entity*), manusia sebagai instrument utama, terjadi hubungan komunikasi langsung antara peneliti dengan informan, analisis data dilakukan secara induktif, menghendaki arah bimbingan penyusunan teori substantive yang berasal dari data, data bersifat deskriptif dalam bentuk kata, gambar/symbol, yang diperoleh dari wawancara, catatan pengamatan lapangan, serta pengkajian dokumen berkecenderungan lebih kearah proses daripada hasil. Hal itu berkenaan dengan hubungan antara bagian yang diteliti akan lebih jelas bila dilihat dalam proses, penentuan batas penelitian oleh fokus, kriteria khusus untuk maksud keabsahan data terutama berkenaan validitas, reliabilitas, serta objektivitas. Kondisi yang terus berubah menyebabkan desain yang digunakan bersifat sementara karena harus menyesuaikan dengan perubahan-perubahan yang terjadi, dan untuk memperoleh pengertian serta pemahaman maupun interpretasi penelitian dirundingkan dan disepakati, karena pemikiran dan pemahaman tentang perilaku manusia sebagai fokus penelitian yang dituangkan sebagai inti laporan. Penelitian ini berusaha untuk memahami makna desain dari obyek visual yang menjadi ciri khas sebuah merk produk kerajinan tangan. Artinya penulis berusaha

melihat makna dari pandangan subyek yang dikaji terkait dengan visual ilustrasi horor feminim pada produk kerajinan tangan Stroberi Hitam.

## **2. Lokasi penelitian**

Lokasi penelitian dilaksanakan di Stroberi Hitam & CarpeDiem Tattoo Studio, jl. Janti Baru no. 18, Yogyakarta. Lokasi studio tato ini juga merupakan *Workshop* dari Stroberi Hitam, bertempat di lokasi yang strategis yaitu di pinggir jalan besar yang dilewati banyak sarana transportasi umum sehingga mudah ditemukan.

## **3. Sumber Data**

Penelitian ini mengarah pada bentuk visual desain ilustrasi horor feminim yang tentunya ada di sebuah media atau obyek benda. Dengan demikian, sumber data akan diperoleh dari berbagai sumber, yaitu: informan (nara sumber), tempat dan peristiwa, dokumen dan catatan.

### **a. Informan (nara sumber)**

Informan sangat penting bagi peneliti guna memperoleh data yang terkait dengan penelitian ini. Maka informan harus dipilih berdasarkan kriteria. Informan harus benar-benar memahami bahkan terlihat dan mengalami proses terbentuknya sebuah produk Stroberi Hitam yang memiliki visual ilustrasi horor feminim tersebut. Sumber dari data informan dicatat dengan catatan tertulis Maupin lisan dengan menggunakan alat perekam. Sumber data informan diperoleh melalui wawancara yang merupakan hasil usaha dari kegiatan mendengar dan bertanya. Berikut adalah informan yang penulis wawancarai:

- 1) Lois, pemilik dari Stroberi Hitam, selain pemilik dan pencipta dari produk Stroberi Hitam, ia juga seorang *tattoo artist* di CarpeDiem Studio, studio tato sekaligus *Workshop* Stroberi Hitam yang dimilikinya bersama suaminya yaitu Dimas Praja. Dari profesinya sebagai *tattoo artist*, Selain ilustrasi horor yang sudah ada Lois juga mengaplikasikan beberapa gambar-gambar tatonya ke dalam produk-produk buatan tangannya di Stroberi Hitam.
- 2) Nadiyah, salah seorang dosen ISI Yogyakarta dan *crafter* yang juga memiliki ciri khas menggunakan ilustrasi di setiap produknya, berbagi pengalamannya dalam menjadi seorang *crafter* yang menggunakan ilustrasi dalam produknya dan bercerita tentang proses ilustrasi dan menjadi produk.
- 3) Deni, seorang ilustrator spesialisasi ilustrasi seram, berbagi desain-desain yang telah ia buat dan bercerita tentang kendala yang ada di dunia ilustrasi seram.
- 4) Kharina, salah satu konsumen setia Stroberi Hitam, bercerita tentang alasan memilih Stroberi Hitam
- 5) Cuwie, juga salah satu konsumen Stroberi Hitam, bercerita tentang alasan menyukai Stroberi Hitam.

b. Sumber tertulis

Dokumen dan catatan merupakan sumber informasi yang sangat penting dalam skripsi ini. Jenis dokumen dan catatan yang menjadi sumber informasi skripsi ini meliputi dokumen pribadi, dokumen resmi, produk jadi maupun foto

terkait dengan Stroberi Hitam termasuk ilustrasi seram yang ada pada produknya. Informasi sumber tersebut akan dikategorikan sesuai dengan tujuan pelaksanaan penelitian.

Sumber tertulis merupakan sumber data yang tidak kalah pentingnya dari sumber data yang diperoleh dari informan. Sumber tertulis merupakan bahan tambahan yang bertujuan memperkuat sumber data yang diperoleh di lapangan. Sumber tertulis yang termasuk kategori ini adalah buku dan majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen tentang ilustrasi seram baik secara umum maupun secara khusus di Stroberi Hitam.

Guna mencari sumber tertulis, penulis memfokuskan pencarian di sejumlah perpustakaan universitas besar di Yogyakarta, melalui buku atau majalah ilustrasi koleksi penulis dan juga melalui media internet.

#### c. Foto

Guna memperoleh data berupa foto, penulis menggunakan jenis kamera saku dengan merek Canon IXUS 500 HS. Foto digunakan sebagai pelengkap atau pendukung dari sumber data yang sudah ada. Ada dua kategori foto yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian kualitatif, yaitu foto yang dihasilkan orang atau koleksi Stroberi Hitam, dan foto yang dihasilkan oleh peneliti. Pada penelitian ini banyak foto yang dihasilkan sendiri oleh penulis.

Sumber data yang dihasilkan adalah berupa foto bentuk ilustrasi seram yang terdapat pada produk Stroberi Hitam baik itu berupa sketsa, lembaran kain, atau produk jadi di produk Stroberi Hitam. Foto dapat menghasilkan data

deskriptif yang cukup berharga dan sering digunakan untuk menelaah segi-segi subyektif, artinya dengan data berupa foto tersebut penulis dapat memberikan gambaran-gambaran terkait dengan visual ilustrasi seram tersebut.

## **I. TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Metode yang menuturkan dan menafsirkan data yang ada, di dalamnya menggambarkan sesuatu gambaran yang nyata atau apa adanya. Upaya mencatat atau menginterpretasikan kondisi-kondisi yang ada di lapangan berdasarkan wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi.

Penulis juga menggunakan teknik pengumpulan data dengan teknik penilaian, yaitu memilih sampel dari suatu populasi didasarkan atas informasi yang tersedia sehingga hasil dari wakil populasi dapat dipertanggungjawabkan, sehingga penulis dapat memilih unit-unit atau dalam hal ini bentukan-bentukan produk dengan ilustrasi seram yang baru tercipta di Stroberi Hitam sehingga terjadi keterkaitan antara hasil yang diteliti.

### **1. Observasi dan Wawancara**

Observasi merupakan bagian dari teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, yang berupaya untuk mengamati secara langsung kondisi lapangan. Observasi di lapangan dalam hal ini adalah ilustrasi seram di produk Stroberi Hitam. Observasi atau pengamatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pengamatan fisik terfokus dengan bantuan alat berupa kamera foto yang digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang berkenaan dengan kajian

permasalahan yang diteliti, yaitu terkait dengan bentuk produk dengan ilustrasi seram Stroberi Hitam.

Wawancara dapat dipandang sebagai suatu bentuk percakapan berupa tanya jawab. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan tujuan yang disadari oleh kedua belah pihak sehingga akan didapatkan suasana santai tanpa tekanan pihak lain. Melalui wawancara akan didapat gambaran tentang latar belakang Stroberi Hitam serta penjelasan ilustrasi seram namun tetap berkesan *girly* yang menjadi ciri khas produk Stroberi Hitam. Wawancara memiliki tujuan khusus yaitu untuk mendapatkan keterangan yang sesuai dengan penelitian dan dipusatkan pada isi, diutamakan pada tujuan-tujuan deskriptif, prediksi dan penjelasan sistematis mengenai penelitian tersebut.

Wawancara dengan informan dalam penelitian ini dilakukan secara informal guna menanyakan perihal tertentu. Metode yang diambil oleh peneliti adalah wawancara *In depth interviewing* yaitu wawancara dilakukan dalam konteks yang dianggap tepat guna mendapatkan data yang mempunyai kedalaman dan dapat dilakukan berkali-kali sesuai dengan keperluan peneliti.

Wawancara memiliki dua model, yaitu wawancara tertutup dan wawancara terbuka (*covert* dan *overt*). Pada wawancara tertutup biasanya yang diwawancarai tidak mengetahui dan menyadari bahwa mereka sedang diwawancarai, mereka juga tidak mengetahui tujuan wawancara tersebut. Pada metode penelitian kualitatif tentang ilustrasi seram pada produk Stroberi Hitam ini penulis menggunakan penelitian yang bersifat terbuka karena pada teknik wawancara ini

orang yang diwawancarai akan merasa nyaman dan hasilnya juga memuaskan karena situasi yang tidak ada tekanan sama seperti kita berbincang-bincang secara spontan (Lexy J. Maleong, 2008:56)

## **2. Studi Pustaka**

Studi pustaka dilakukan untuk menunjang landasan pemikiran serta memperdalam konsep dan penulisan kemudian mengembangkan analisis dalam penelitian. Selain studi pustaka juga dimaksudkan untuk memperoleh data pelengkap, melalui buku-buku ataupun tulisan yang memuat tentang informasi ilustrasi seram secara umum serta karya ilmiah yang berupa buku memberikan kerangka pikir terhadap topik penelitian.

Sebuah artikel dalam majalah BabyBoss, menulis tentang God Machine, ilustrator seram dari Cardiff, Wales Selatan yang banyak dikenal di dunia merchandising.

Tugas akhir yang dibuat Dwi Wahono, mahasiswa seni rupa Universitas Negeri Semarang, “Gambar Ilustrasi Fiksi Horor”. Isi dari tugas akhir ini adalah perancangan komik yang mengemukakan pesan dan nilai-nilai kemanusiaan lewat gambar ilustrasi dengan tema fiksi horor sebagai analogi dari kehidupan sehari-hari dewasa ini.

“Pengantar ilmu komunikasi” oleh John Fiske, “Metode penelitian dalam perspektif ilmu komunikasi dan sastra” oleh DR. Mahi M. Hikmat.

### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan data yang kuat dalam mendukung argumentasi atau keterangan seputar persoalan ilustrasi seram pada umumnya dan pada produk Stroberi Hitam. Dalam pengumpulan bukti yang berhubungan dengan penelitian tersebut, penulis mengambil dari kutipan buku, surat kabar, media internet, majalah, manuskrip, dan foto yang terkait tentang ilustrasi seram pada produk Stroberi Hitam, dokumen dipandang sebagai nara sumber yang mampu mendeskripsikan mengenai fenomena tersebut.

### **J. ANALISIS DATA**

Analisis kualitatif merupakan analisis yang didasarkan pada adanya hubungan semantik antara variabel yang sedang diteliti. Tujuannya agar peneliti atau penulis mendapatkan makna hubungan variabel yang sedang diteliti. Tujuannya agar peneliti atau penulis mendapatkan makna hubungan variable yang sedang diteliti. Tujuannya agar peneliti atau penulis mendapatkan makna hubungan variabel-variabel sehingga dapat digunakan untuk menjawab masalah yang dirumuskan dalam penelitian, dalam hal ini penulis mengolah dan menganalisis data-data tentang unsur visual ilustrasi seram dan komposisi serta karakter ilustrasi seram pada produk Stroberi Hitam serta membuang data yang tidak sesuai, membuat kategori atau pola dalam ulasan tentang unsur visual ilustrasi seram, menguji hasil hipotesis dan analisa yang ada, mencari alternatif data yang muncul dan memberikan keterangan yang masuk akal tentang data tersebut dan kemudian menulis data atau laporan secara deskriptif tentang unsur visual ilustrasi seram di

produk Stroberi Hitam. Pada dasarnya analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis non statistic, artinya analisis yang dipakai bukan bukan berdasarkan pada hitungan angka-angka, melainkan dalam bentuk pernyataan-pernyataan secara deskriptif yang meliputi persiapan, tabulasi, dan penerapan data. Pada pengertian sederhana analisis kualitatif diartikan sebagai suatu kegiatan yang mengacu pada penelaahan atau pengujian yang sistematis mengenai suatu hal dalam rangka menentukan bagian-bagiannya, analisis kualitatif dilaksanakan seolah-olah tanpa henti untuk menguji beberapa gejala antara lain warna, bentuk, titik, garis, bidang dan ruang dan membaginya ke dalam bagian-bagian yang ada dalam konteks gejala itu, kemudian mengidentifikasi bagian-bagiannya dalam keseluruhan kesatuan integralnya.

Proses analisis data diawali dengan menelaah data dari berbagai sumber. Data yang terkumpul sangat banyak itu diseleksi dan diklarifikasi menurut kebutuhan penelitian. Proses analisis data bentuk visual ilustrasi seram pada produk Stroberi Hitam Yogyakarta, harus benar-benar dipahami dengan mengikuti beberapa tahapan. Adapun tahapan yang dimaksud adalah:

### **1. Reduksi Data**

Reduksi data penelitian bentuk visual ilustrasi seram pada produk Stroberi Hitam dilakukan ketika peneliti mendapatkan data di lapangan. Pelaksanaan reduksi ditulis dalam bentuk uraian atau laporan yang terinci. Awalnya melalui proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi data dan catatan lapangan. Jadi reduksi data adalah bagian yang digunakan untuk mempertegas,

memperpendek, membuat fokus, mengambil hal-hal yang yang terpenting atau pokok serta membuang hal-hal yang tidak penting dan mengatur data sedemikian rupa sehingga kesimpulan penelitian dapat dilakukan.

## **2. Sajian Data**

Kajian visual ilustrasi seram pada produk *handmade* Stroberi Hitam tentu mempunyai banyak data. Agar sesuai dengan sasaran yang diharapkan, peneliti membuat kalimat yang disusun secara logis dan sistematis, sajian data dapat juga berupa gambar baik berupa foto maupun desain asli yang sengaja ditampilkan guna mendapatkan informasi yang mudah dilihat dan dipahami.

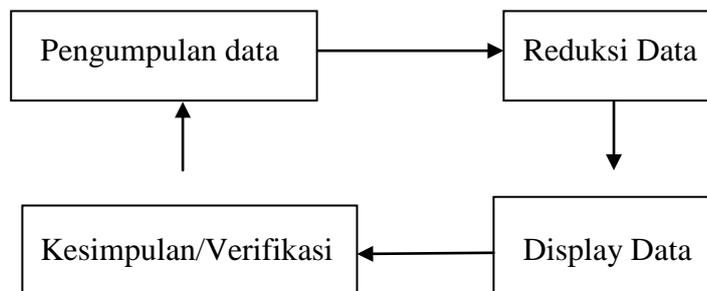
## **3. Kesimpulan dan Verifikasi**

Berdasarkan hasil data yang telah terkumpul, peneliti berupaya mencari makna dari data dan menarik kesimpulan. Kesimpulan awal masih bersifat luas, kurang jelas dan tidak fokus, atau kemungkinan masih diragukan, kemudian meningkat dan menjadi landasan yang kuat. Kesimpulan penelitian perlu diverifikasi dengan melakukan pengecekan ulang dengan melihat kembali data yang diperoleh lapangan (field note) maupun informasi lainnya.

Dalam proses penyempurnaan analisis data, peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu dalam kasus kajian visual ilustrasi horor pada produk *handmade* Stroberi Hitam, peneliti menemukan apa yang menjadi pembeda antar ilustrasi seram yang ada pada produk *handmade* Stroberi Hitam dengan ilustrasi seram pada umumnya. Peneliti mengkroscek kembali keterangan melalui studi pustaka dengan cara mengumpulkan data sejenis dari berbagai sumber yang ada

untuk membandingkan dan mengecek berbagai data yang telah dikumpulkan untuk memperoleh data yang sebenarnya.

Terjadinya interaksi pada proses analisa data yaitu pada reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan ataupun verifikasi yang saling berhubungan. Analisis data model interaktif yang sudah dikembangkan Miles dan Huberman dapat digambarkan sebagai berikut:



*Gambar 01: Bagan analisis peneliti*

## **K. SISTEMATIKA PENULISAN**

Penulisan akhir dari penulisan ini adalah penyusunan dan penulisan secara sistematis yang terdiri dari lima bab, secara garis besar masing-masing bab memaparkan hal-hal sebagai berikut:

**BAB I:** Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, orientasi teoritik, landasan pemikiran meliputi jenis dan lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, dan sistematika penulisan.

BAB II: Merupakan sebuah Landasan teori, memaparkan keberadaan ilustrasi seram secara umum, ilustrasi seram di luar negeri, ilustrasi seram dan aplikasinya di kota Yogyakarta termasuk menjelaskan apa itu ilustrasi seram.

BAB III: Menjelaskan profil Stroberi Hitam, latar belakang berdirinya merk produk Stroberi Hitam, pendiri, konsep Stroberi Hitam. Memaparkan tentang visualisasi ilustrasi seram yang ada pada produk Stroberi Hitam.

BAB IV: Menjelaskan tentang unsur-unsur rupa ilustrasi seram yang ada pada produk Stroberi Hitam. Pemaparannya meliputi, unsur-unsur desain, komposisi desain dan karakter desain.

BAB V: Penutup berisi kesimpulan dan saran.