

## **BAB II.**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. DEFINISI ILUSTRASI**

Ketika kita membicarakan gambar dalam konteks Ilustrasi berarti memperbincangkan gambar dalam bingkai fungsi. Sisi fungsi sangat melekat dalam kata 'Ilustrasi'. Hal ini terjadi karena dalam sejarahnya kata "*Illustrate*" muncul akibat pembagian tugas fungsional antara teks dan gambar. Dari etimologinya *Illustrate* berasal dari kata 'Lustrate' bahasa Latin yang berarti memurnikan atau menerangi. Sedangkan kata 'Lustrate' sendiri merupakan turunan kata dari leuk- (bahasa Indo-Eropa) yang berarti 'cahaya' (Grolier Multimedia Encyclopedia 2001). Dalam konteks ini Ilustrasi adalah gambar yang dihadirkan untuk memperjelas sesuatu yang bersifat tekstual.

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.

Ilustrasi merupakan gambaran pesan yang tak terbaca yang dapat menguraikan cerita, berupa gambar dan tulisan, yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Sehingga dapat menielaskan makna Yang terkandung didalam pesan tersembunyi. (Wojirsch, 1995)

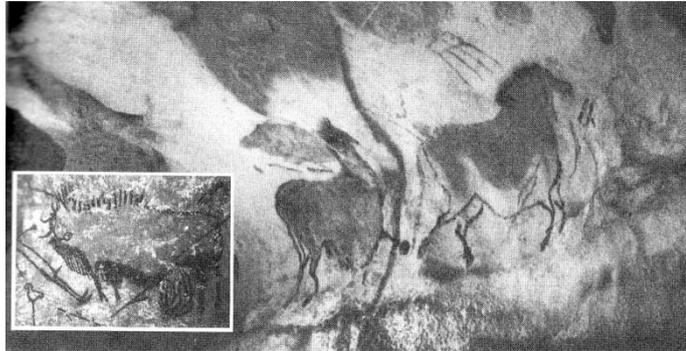
Ilustrasi gambar adalah gambaran singkat alur cerita suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan. (Kusmiyati,1999:46)

Gambar ilustrasi adalah gambar atau bentuk visual lain yang menyertai suatu teks, tujuan utama dari ilustrasi adalah memperjelas naskah atau tulisan dimana ilustrasi itu dikumpulkan. (Enciclopedia Americana,1990,No;14:787)

Fungsi ilustrasi adalah untuk memperjelas teks dan sekaligus sebagai eye-catcher. Sejalan dengan munculnya berbagai software pengolah gambar, saat ini telah berkembang berbagai jenis dan bentuk ilustrasi, tidak hanya berupa foto dan gambar manual. Pada prinsipnya semua elemen visual dapat digunakan sebagai ilustrasi. semua teknik dapat dilakukan untuk mewujudkan ide. (Supriyono. 2010 : 169)

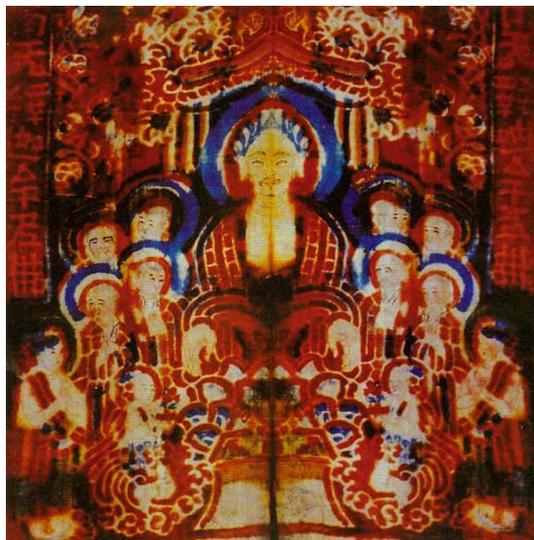
## **B. SEJARAH ILUSTRASI**

Asal-usul ilustrasi - sebelum penemuan "menulis" - kembali ke jaman lukisan gua di Chauvet, Lascaux dan Altamira, ketika seniman Paleolitik menggunakan arang dan oker untuk menggambarkan apa yang mereka lihat di sekitar mereka (c.30,000-10,000 SM). gambar arang yang kasar tapi sangat hidup ini dapat selamat karena keberadaan mereka yang terisolasi. Sebagian besar yang lain, yang dibuat selama jaman Klasik Kuno dan Abad Kegelapan (c.30,000 SM - 800 M) kurang beruntung, dan sejak itu telah hancur. (Dikutip dari: Art Encyclopedia. <http://www.visual-arts-cork.com/illustration.htm#history>)

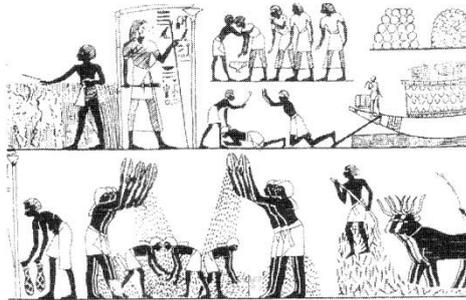


*Gambar 02 : Torehan manusia purba di Gua Lascaux*

Sebuah pengecualian adalah serangkaian ilustrasi Mesir (misalnya. Kisah bergambar mengenai legenda setelah mati) ditemukan di makam Firaun (c.3000-1000 SM). Di Timur (China, Jepang), bentuk-bentuk paling awal dari ilustrasi dibuat menggunakan ukiran kayu. (Dikutip dari: Art Encyclopedia. <http://www.visual-arts-cork.com/illustration.htm#history>)

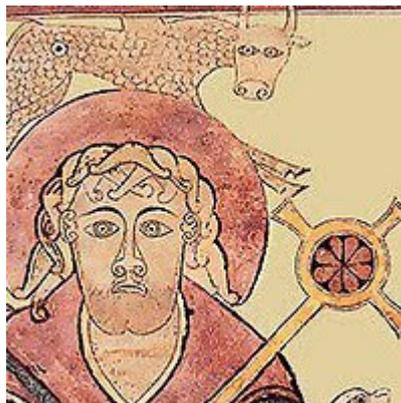


*Gambar 03: Gambar ukiran kayu warna Buddha, Shanxi, China dari abad ke 10*  
( [http://en.wikipedia.org/wiki/Woodblock\\_printing](http://en.wikipedia.org/wiki/Woodblock_printing))



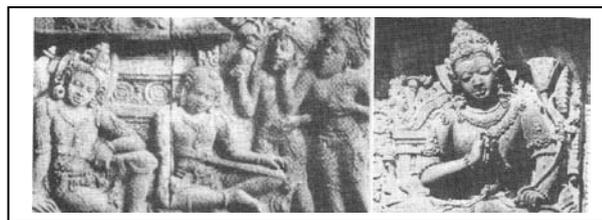
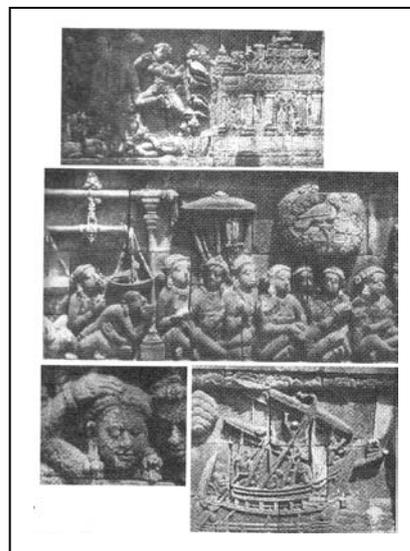
*Gambar 04: Ilustrasi Mesir kuno*

Salah satu jenis yang paling umum dari seni era Kristen awal yang dihasilkan selama Abad Pertengahan adalah ilustrasi teks religi. Manuskrip ini, dibuat di Irlandia, Inggris dan Biara kontinental scriptoria, yang ditulis tangan dalam bahasa Latin pada kulit binatang, kemudian dihiasi dengan seni Alkitab, termasuk gambar Keluarga Kudus dan Rasul. (Dikutip dari: Art Encyclopedia. <http://www.visual-arts-cork.com/illustration.htm#history>)



*Gambar 05: Ilustrasi Lichfield Gospels. Lukisan potret miniatur Markus Sang Penginjil. (<http://www.visual-arts-cork.com/cultural-history-of-ireland/lichfield-gospels.htm>)*

Di Indonesia, ilustrasi muncul pertama lewat relief yang indah di Candi Borobudur abad ke-8, dan di Candi Prambanan. Dikarenakan pada masa itu media batulah yang saat itu dikenal orang untuk menyampaikan pesan, sekaligus disimpan sebagai pesan monumental yang tahan lama terutama pesan yang berisikan ajaran keruhanian. Pada abad ke-9, dibuat kisah-kisah Ramayana dan Krisnayana (masa kecil Bathara Kresna) di Candi Prambanan. (Dwi Koendoro Br, 2007: 44)



*Gambar 06: Relief Candi Borobudur dan Prambanan*

Wayang beber juga termasuk dalam salah satu cikal bakal perkembangan ilustrasi di Indonesia. kata “beber” berarti membuka secara gamblang, jadi kesenian wayang beber adalah kesenian wayang yang disajikan secara gamblang dan keseluruhan. Kesenian wayang berasal dari berbagai daerah di Indonesia dan

mengangkat cerita daerah masing-masing. Kebanyakan pengrajin kesenian wwayang beber berasal dari Kabupaten Pacitan. (Bahan Ajar Praktik Studio "Sungging Wayang Beber" Prodi S1 Kriya Seni Jurusan Seni Rupa, Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta)



*Gambar 07: Tanda Prawira Mantri, para bupati, Raja Taklukan, termasuk pertapa dari Gunung Suminang Remeng Mangunjaya bersama abdinya.*

Seni ilustrasi Indonesia modern baru berkembang sejak masa penjajahan Belanda. Sejak 1917, bermunculan ilustrator-ilustrator Indonesia yang bekerja di Penerbit Balai Pustaka, seperti Ardisoma, Abdul Salam, Kasidi, dan Nasroen.

Pada masa pendudukan Jepang, terkenal para ilustrator ternama, seperti Karjono, Norman Kamil, dan Soerono yang bekerja pada Majalah Asia Raya.

Indonesia mulai membuat ilustrasi untuk uang kertas sendiri pada masa orde lama. Ilustrasi tersebut dilukis oleh Oesman Effendi dan Abdul Salam. Pada masa orde baru, ilustrator Indonesia berkembang dengan pesat, terutama ilustrasi

buku-buku cerita maupun buku pengetahuan dari berbagai penerbit. Para ilustrator ternama saat itu, di antaranya adalah Henk Ngantung, Delsy Syamsumar, G. M. Sidharta, Teguh Santoso, S. Prinka, MAN, dan Jan Mintaraga.

Masing-masing ilustrator memiliki ciri khas sendiri, baik tampilan gambar maupun tema-tema yang dibuat. Misalnya, Jan Mintaraga banyak menghasilkan cerita yang berlatar belakang tradisional, seperti kisah kisah pewayangan dan cerita klasik lainnya. (Dikutip dari: <http://www.senirupa.info/2013/01/sejarah-ilustrasi-indonesia.html>)

### **C. JENIS ILUSTRASI**

Kita bisa, kemudian menentukan ilustrasi sebagai seni dengan tujuan yang pasti. Hal ini bukan untuk mengatakan bahwa seni murni tidak memiliki tujuan, tetapi ilustrasi harus dilakukan berdasarkan permintaan. (Michael Fleishman, 2003 : 4)

#### **1. Ilustrasi dengan Teknik Woodcut**

Teknik membuat ilustrasi yang kemudian merupakan bagian dari grafis desain tidak dapat dipisahkan dari teknik reproduksi (untuk memperbanyak) yang berkembang waktu itu. Teknik pertama yang dikenal dengan nama woodcut alias membuat cukilan atau relief pada sebuah papan kayu kemudian dicap pada kertas atau kain.

Karya cukilan dengan cara woodcut juga ditemukan di Cina yang jauh lebih tua daripada di benua Eropa maupun Amerika. Sebuah karya yang dibuat pada

tahun 868 Masehi dari seorang seniman grafis yang tidak diketahui namanya dipergunakan dalam terjemahan kitab Agama Budha kedalam Bahasa Cina lengkap dengan ilustrasi gambar dari yang diceritakan dalam naskah tersebut. (Kusrianto, 2009 : 140)

## **2. Ilustrasi dalam *Fine art***

Pada awalnya, ketika seorang seniman grafis melukiskan ilustrasi dari sebuah cerita atau dongeng, mereka mencoba merefresentasikan suatu keadaan secara natural sebagaimana orang menggunakan kamera untuk memotret suatu keadaan. Oleh karena itu, sebuah karya ilustrasi dibuat sedemikian detail mendekati keadaan sebenarnya. Karya-karya itu dikelompokan sebagai *fine art* seperti karya-karya lukis yang ada pada zaman itu.

Ketika teknik fotografi belum begitu maju, orang yang hidup pada akhir abad 18 lebih suka memanfaatkan goresan pena ilustrasi untuk menggambarkan suatu pemandangan atau suasana. Teknik reproduksi dilakukan dengan Lithografi. Lithografi adalah proses pencetakan yang ditemukan pada tahun 1798 oleh Aloys senefelder dari Jerman. Lithografi pada awalnya merupakan teknik cetak di atas batu (lithos) yang diukir, yang pada perkembangannya kemudian menggunakan pelat metal. Pada zaman modern, pencetakan bahkan dilakukan dengan pelat kertas dan proses cetaknya disebut offset. Pada awal era lithografi itulah ilustrasi mengalahkan fotografi dalam teknik pembuatan dan reproduksinya. (Kusrianto, 2009 : 144)

### **3. Ilustrasi Buku dan Majalah**

Buku cerita dan majalah adalah media yang sangat membutuhkan ilustrasi. Ilustrasi tersebut akan memudahkan pembaca untuk berilustrasi tentang tokoh atau cerita yang ditulis dalam buku atau majalah.

Para ilustrator Ilustrator sejak tahun 1930-an telah menampilkan karya-karya dalam bentuk iklan dalam media-media yang masih sangat terbatas. (Kusrianto, 2009 : 151)

### **4. Ilustrasi dengan Komputer Grafis**

Pada saat teknologi komputer sudah populer, goresan ilustrasi berwarna yang terutama dibuat dengan pena dan tinta hitam maupun cat air, kini digantikan dengan program-program gambar berbasis vektor seperti CoreIDRAW, Illustrator, Canvas, maupun FreeHand.

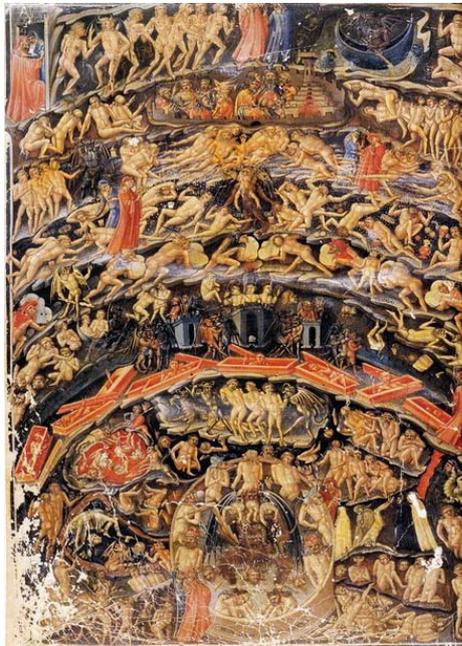
Salah satu teknik yang banyak digunakan oleh para ilustrator adalah pembuatan sket di atas kertas menggunakan pensil, yang kemudian dibuat outline bentuknya dengan tinta hitam. Skets tersebut kemudian di-scan sehingga diperoleh hasil akhirnya.

Kemudian gambar yang diperoleh menggunakan komputer dapat dimodifikasi dan digandakan dengan cepat, baik secara keseluruhan maupun di bagian-bagian tertentu sehingga pembuatan efek-efek yang sama pada saat harus membuat adegan lain dari ilustrasi akan menjadi lebih mudah. (Kusrianto, 2009 : 157)

## D. ILUSTRASI SERAM

### 1. Ilustrasi Seram di Dunia

Akar sastra horor saat ini dapat ditemukan pertama kali pada Inkuisisi. Pada 1235, Vatikan mengeluarkan perintah untuk membangun kembali ortodoksi pada iman. Hampir segera, tuduhan bid'ah erat hubungannya dengan dugaan praktek ilmu sihir. Obsesi dengan ilmu sihir akan bertahan sampai abad ketujuh belas.



*Gambar 08: Penggambaran Bartolomeo tentang Dante Inferno (ca 1435)*

*([http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bartolomeo\\_Di\\_Fruosino\\_-\\_Inferno,\\_from\\_the\\_Divine\\_Comedy\\_by\\_Dante\\_\(Folio\\_1v\)\\_-\\_WGA01339.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bartolomeo_Di_Fruosino_-_Inferno,_from_the_Divine_Comedy_by_Dante_(Folio_1v)_-_WGA01339.jpg))*

Kemudian pada 1307, Dante menerbitkan volume pertama Divine Comedy-nya, Inferno. Visi setan yang disajikan Dante membuktikan sangat berpengaruh, meskipun hari ini sudah dikalahkan oleh yang disajikan oleh John

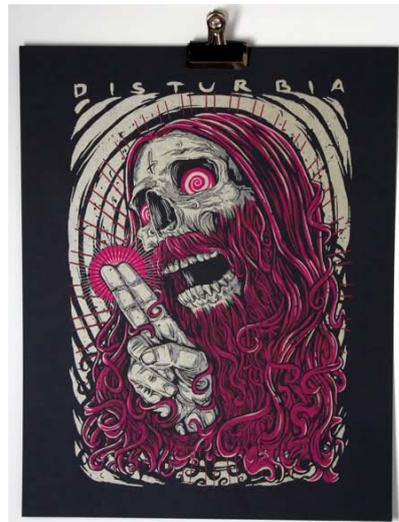
Milton di *Paradise Lost* (1667). Untuk abad berikutnya, karya horor masih akan sebagian besar terkait dengan agama. (dikutip dari: [bookstellyouwhy.com/a brief history of horror literature](http://bookstellyouwhy.com/a-brief-history-of-horror-literature))

Sekarang ini dengan perkembangan pesat dan teknik digital yang semakin populer, seni menjadi jauh lebih liberal, seniman tidak lagi di dikekang oleh beberapa tradisi yang mengikat, dogma, dan prinsip-prinsip. Setiap orang dapat memilih pendekatan sendiri dan menggambarkan visi, tujuan seni dan nilai-nilai dari seninya. Beberapa contoh dari seni alternatif modern, yaitu, ilustrasi seram, yang jelas keluar dari mainstream, tapi pasti tetap melalui beberapa proses seni yang ada secara umum. Ilustrasi seram menunjukkan seni alternatif serta menggambarkan imajinasi atau rasa takut yang terdalam. (Dikutip dari: [cruzine.com/horror illustration](http://cruzine.com/horror-illustration))

Beberapa Ilustrator dunia yang memiliki konsep seram dapat dilihat di gambar berikut:

1. God Machine.

Artis dengan spesialisasi ilustrasi kaya detail dan bergenre seram yang lahir di Cardiff, Wales Selatan. Ilustrasinya beredar di dunia *Merchandise* band, skateboard dan *clothing* industry.



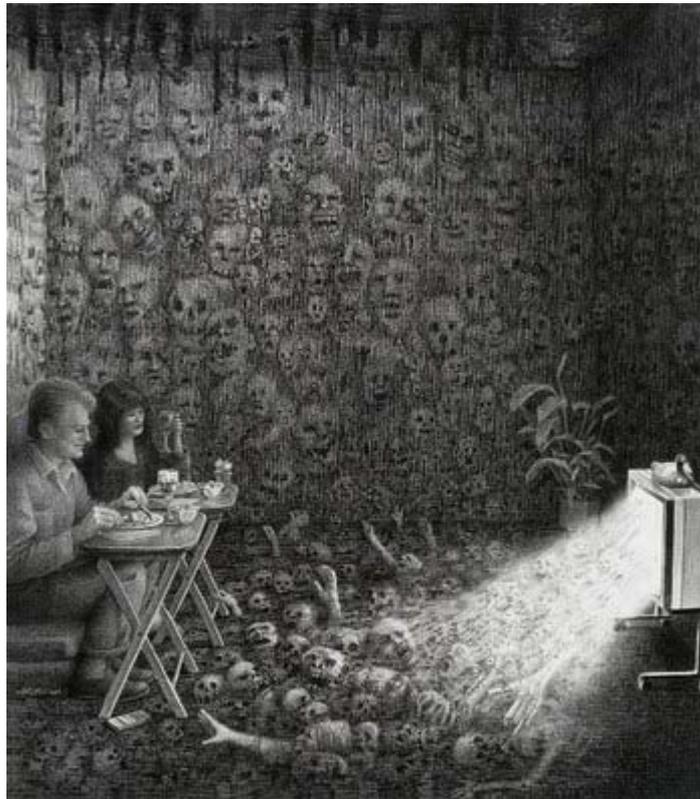
Gambar 09: Ilustrasi seram Merchandise cetak dari

<http://godmachinedesigns.blogspot.com/>

## 2. Laurie Lipton.

Lahir di New York dan bertempat tinggal di London sejak tahun 1986, ilustrasinya diinspirasi oleh lukisan-lukisan reliji di sekolah Flemish. Gayanya

dipengaruhi oleh pelukis Durer, Memling, Van Eyck, Goya dan Rembrandt. Fotografer Diane Arbus adalah inspirasinya dalam menciptakan ilustrasi hitam putih. “Hitam putih adalah warna dari foto-foto kuno dan acara TV jaman dulu, warna dari para hantu, kerinduan, waktu yang berlalu, memori, dan kegilaan.” Laurie Lipton.





*Gambar 10: Portfolio Laurie Lipton*

*www.laurielipton.com*

## **2. Ilustrasi Seram di Indonesia**

Ilustrasi seram di Indonesia tidak lepas kaitannya dengan musik metal, *Underground* atau *gothic*, musik metal pada awal munculnya sering sekali tidak diterima di kalangan masyarakat umum. Selain dianggap sebagai musik setan dengan sebutan *satanic* music, juga musik ini memang berciri-khas sangat berisik dan tidak lazim di telinga. (Dikutip dari artikel fanpage Komunitas Band Indonesia).

Diawali pada tahun 1970-an musik metal berkembang diperkenalkan oleh grup band seperti Black Sabbath, Led Zeppelin serta Deep Purple. Mereka masih mengusung elemen musik blues di dalam musiknya. (Dikutip dari artikel fanpage Komunitas Band Indonesia).

Selanjutnya *Underground* metal berkembang pula sejak tahun 80-an hingga akhir 2000. Dan terus memunculkan genre-genre baru serta aliran musik baru, yang masih dengan kiblat yang sama, yakni musik cadas. (Dikutip dari artikel fanpage Komunitas Band Indonesia).

Genre musik cadas seperti black metal, death metal, trash metal dan *Underground*. Genre musik cadas berkembang karena terjadinya kolaborasi antara jenis musik keras dengan jenis musik lainnya seperti pop misalnya.

Kemudian muncul aliran musik keras pula seperti : glam metal, *gothic* metal, grunge, deathcore, mathcore, rock dan slow rock. Sedangkan aliran musik keras lain yang muncul lebih kepada selera dan peminat musik pada umumnya. Juga kadang-kadang berdasarkan pengembangan alat musik, variasi vokalis (vokalis lelaki dan perempuan), atau pengaruh musik lokal daerah (*Folk* music).

Grup-grup Band Musik Metal antara lain: Motley Crue (1981), Slayer (1982), Napalm Death (1987), Iron Maiden (1976), Megadeth (1983), Metallica (1981).

Embrio kelahiran musik cadas di Indonesia ini terutama dipicu oleh kelompok-kelompok band di era 70-an. Seperti God Bless, Gypsy, Super Kid, dan Gang Pegangsaan. Juga Terncem, SAS, Rawe Rontek hingga Bentoel. Mereka inilah yang digadang-gadang sebagai rocker pertama Indonesia. Selanjutnya yang sempat menjadi legendaris metal Indonesia adalah Power Metal dan Grass Rock. Yang setiap pertunjukan mereka tidak sepi dari penonton. (Dikutip dari artikel fanpage Komunitas Band Indonesia).

Dengan adanya band musik Metal terbuka pasar artwork untuk pembuatan sampul album band metal dan kaus. Gambar terbentuk dari deru musik, tema lagu, atau rangkaian lirik yang gelap, beraroma kematian, kemarahan atau teriakan ketidakpuasan disertai makian. Alhasil, gambar artwork jadi tak lazim, hingga berlawanan dengan sosok sempurna. Sosok-sosok fantasi dengan aneka wajah dan tubuh rusak serta bengis seperti zombie, malaikat maut, atau penghuni neraka, kerap menjadi tokoh, misalnya pada peristiwa pembantaian manusia. (Dikutip dari [tempo.co/read/news](http://tempo.co/read/news))

Beberapa ilustrator ilustrasi seram di Indonesia adalah:

1. Tony Midi

Menjadi ilustrator dan desainer freelance sejak tahun 2008 dibawah nama Tonymidi Artworks dan bertempat tinggal di Banyuwangi. Band yang menjadi kliennya banyak datang dari Amerika dan Eropa seperti Heaven Shall Burn, Suicide Silence, Asking Alexandria, Born to Suffer, dan banyak lagi.

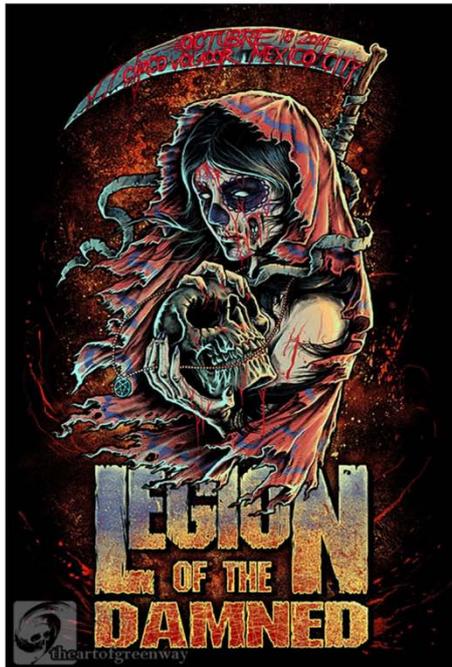


*Gambar 11: Portfolio Tony Midi*

*<http://tonymidi.tumblr.com/>*

## 2. Coki Greenway

Ilustrator dan desainer freelance dibawah nama The Art of Greenway dan bertempat tinggal di Jakarta. Band yang menjadi kliennya antara lain Burgerkill, Asking Alexandria, Down for Life, Lostprophets, dan banyak lagi.



*Gambar 12: Portfolio Coki Greenway*

*<http://cokigreenway.tumblr.com/>*

### 3. Ilustrasi Seram di Yogyakarta

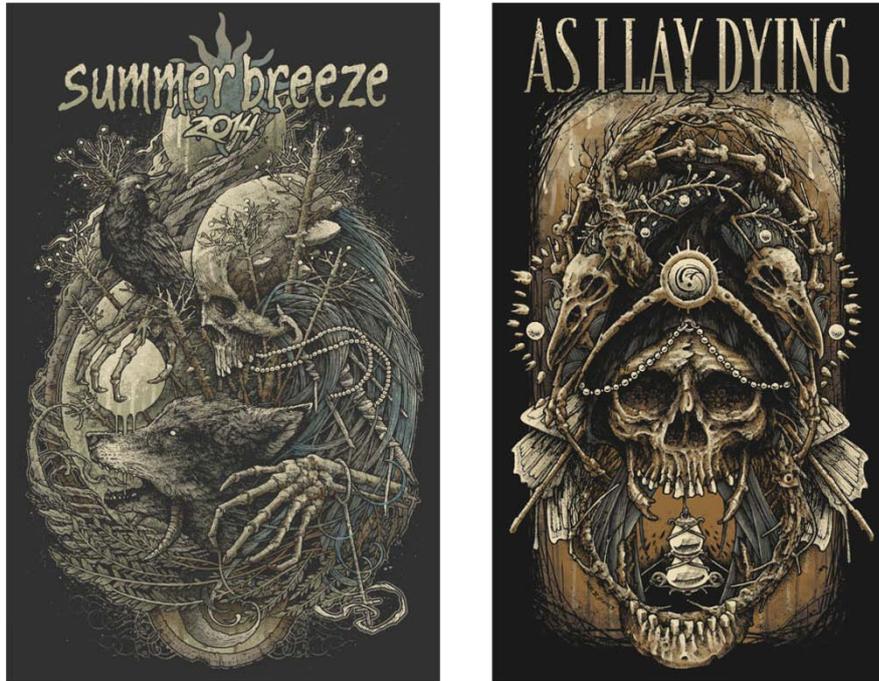
Sebagai salah satu kota besar di Indonesia, Yogyakarta dalam perkembangan ilustrasi seramnya juga berkaitan erat dengan musik *Underground* dan metal.

Diungkapkan, aktivitas dan gaya hidup menjadi salah satu contoh dimana budaya mengkonsumsi musik dan praktik seni rupa saling berjalan beriringan dan berkontribusi antara satu dan lainnya. Selain sebagai bentuk promosi, kebutuhan akan artwork juga menjadi representasi atas identitas musik yang diusung. (Dikutip dari <http://krjogja.com/> PAMERAN PANCAL : Keras, Cepat dan Bising, karya Oik Wasfuk oleh Pramesthi Ratnaningtyas).

Beberapa ilustrator ilustrasi seram di Yogyakarta adalah:

#### 1. Silencer8

Ilustrator dan artist yang berbasis di Yogyakarta, karyanya lebih banyak menggunakan media graphite, pen, dan tinta di atas kertas. Karyanya banyak terinspirasi oleh warna-warni sejarah alam semesta dengan manusia sebagai fokus utamanya termasuk pikiran logis dan fantasi surealistik mereka, gairah emosional dan nafsu, sifat menakjubkan, dan Satu Kekuatan Terbesar di atas.



*Gambar 13: Portfolio Silencer8*

*<http://www.silencer8.com/>*

## 2. CrossBone

Graphic illustrator dan freelance artist yang berbasis di Yogyakarta. Kliennya tersebar dari band dan *clothing merch* lokal hingga internasional, beberapa kliennya adalah Graveyard Shifters, Kaustik, Oversieze, Vectorcity, Take The Throne, dan banyak lagi.



Gambar 14: Portfolio CrossBone

<http://dcrossbone.tumblr.com/>

#### E. PRODUK *HANDMADE* DENGAN ILUSTRASI SERAM

Selain pasar *Merchandise* band dan cover album di ranah musik, ilustrasi seram juga mulai merambah ke ranah fashion dan produk fashion ini juga merupakan identitas atau gaya hidup. Salah satunya adalah *gothic style*, gaya hidup *gothic* adalah sebuah gambaran hasrat kehidupan yang dikemas dengan simbol kematian. (Gavin Baddeley. 2006 : 6).

Style dan fashion *gothic* menjadi trend di Eropa terutama di daerah Eropa timur negara-negara Skandinavia, banyak pencinta musik metal yang menggunakan atribut dan berpakaian *gothic*. Berpakaian hitam-hitam, menggunakan celana kulit hitam dengan jas atau jubah hitam yang panjang

dengan memakai lipstik dan eye shadow hitam dan terkadang ada yang berpakaian seperti drakula, potongan rambut yang bervariasi, *body piercing*, aksesoris seperti gelang spike atau kalung rantai dan lain-lain. Di Indonesia style *gothic* juga sudah banyak digemari. (Dikutip dari [ginandardoxen.wordpress.com /2014 / 07 / 03 / sejarah- gothic- dan- perkembangannya/](http://ginandardoxen.wordpress.com/2014/07/03/sejarah-gothic-dan-perkembangannya/))



*Gambar 15: Produk handmade dan fashion dengan ilustrasi seram.*

*(www.etsy.com)*

Beberapa produsen produk *handmade* dengan ilustrasi seram, antara lain:

#### 1. SWEET HEART SINNER

Tujuan Sweet Heart Sinner dalam membuat kreasinya adalah untuk menghadirkan desain yang unik dan tidak akan ditemukan di toko biasa. Bertempat di Atlanta, AS, mereka membuat wadah obat, wadah rokok, dan kalung dengan ilustrasi seram dan suram.



*Gambar 16: Produk handmade dari Sweet Heart Sinner .*

*([www.etsy.com/shop/sweetheartsinner](http://www.etsy.com/shop/sweetheartsinner))*

## 2. KITTY VAMP DESIGNS

Produk Kitty Vamp Designs yang bertempat di Recklinghausen, Jerman ini adalah rekonstruksi *Merchandise* kaos-kaos band metal dan film-film horor, dia menjahit sendiri kaos-kaos tersebut sehingga menjadi baju yang terlihat lebih feminin.



*Gambar 17: Produk handmade dari Kitty Vamp Designs.*

*([www.etsy.com/shop/kittyvampdesigns](http://www.etsy.com/shop/kittyvampdesigns))*