

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Komik

Dalam Kamus Lengkap Indonesia-Inggris pada Tahun 1991, kata serapan komik, yaitu *comic* berarti hal-hal yang bersifat lucu maupun menghibur. Sebagai media, komik dijabarkan sebagai cerita yang ditampilkan dengan gambar, dan dituliskan isi ceritanya sesuai dengan cerita yang ingin disampaikan kepada audiens (Badudu, 2008). Utamanya, komik digambarkan sebagai cerita bergambar dan ditemukan dalam majalah ataupun surat buku, dan di kemudian hari, komik-komik tersebut akan dibukukan (Poerwadarminta, 2007).

Dalam buku *Understanding Comics: The Invisible Art*, McCloud (1993) menyampaikan definisi komik versinya, yaitu sebagai gambar yang bertujuan untuk menyampaikan informasi sehingga menghaslkan respons yang eksentrik dan beragam pada penikmat komik tersebut. Eisner (seperti dikutip dalam McCloud, 1993) menggunakan kata kunci untuk menggambarkan komik dengan sebutan '*sequential art*', tetapi McCloud mengatakan bahwa definisi tersebut masih terlalu luas sehingga dibutuhkan penjelasan lebih lanjut secara spesifik, yang akhirnya lahirlah suatu definisi komik (hlm.6-9s).

2.1.1. Jenis-Jenis Komik

Adapun jenis-jenis komik yang berkembang adalah sebagai berikut:

- a. Komik Strip: komik beralur pendek yang tersedia dalam beberapa panel.
Biasanya tipe komik seperti ini muncul dalam surat kabar. Genre yang

biasanya terdapat pada tipe komik ini adalah humor, dengan *preferred style* yang digunakan adalah karikatur.

- b. Buku Komik: kumpulan halaman komik yang dijilid rapih dan diterbitkan secara berkala Tipe komik ini dikeluarkan setiap satu volume berisi lima atau enam *chapter*. Untuk buku yang berisi beberapa judul dinamakan dengan comic magazine. Comic Magazine berbeda dengan comic compilation (yang biasanya berisi cerita terbaik dalam beberapa judul) dan tidak terlalu umum dalam dunia komik barat.
- c. *Graphic Novel*: istilah lain untuk komik, tetapi dikoinkan agar terkesan lebih dewasa (Saraceni, 2003). Cerita yang diberikan biasanya lebih dewasa, dalam artian lebih luas, mengandung bahan cerita yang tidak mudah atau tidak boleh dikonsumsi oleh anak-anak.
- d. *Web Comic*: Komik yang diterbitkan melalui internet. Kelebihan dari webcomik adalah komik yang dibuat dapat diterbitkan tanpa memikirkan biaya penerbitan (biasanya relative murah sampai dengan gratis) dan dapat diakses oleh berbagai orang di seluruh dunia. Semua orang yang ingin memulai dapat menerbitkan komiknya secara online, dapat dari suatu perantara (LINE Comics, Ciayo Comics) atau tanpa perantara (website khusus untuk judul itu sendiri)
- e. Komik Instruksional: komik strip yang dirancang sebagai media edukasi, dan berisi informasi yang mendidik. Bahasa yang digunakan biasanya bersifat universal (i.e. berisi gambar dan symbol). Instruksi penerbangan

yang ditemukan pada hampir setiap penerbangan biasanya termasuk pada komik instruksional.

2.1.2. Elemen-Elemen yang Terdapat pada Komik

Dalam membuat komik, tentunya perlu diperhatikan elemen-elemen yang digunakan dalam membuat komik. Menghilangnya beberapa elemen dari suatu komik tentunya dapat mengubah pembawaan cerita dari komik tersebut. Elemen-elemen komik terdiri dari:

2.1.2.1. Narasi

Dalam buku *Making Comics : Storytelling Secrets of Comic, Manga, and Graphic Novels* oleh Scott McCloud (2006), dalam pengerjaan komik ada dua hal yang dipikirkan dalam mengerjakan suatu cerita atau narasi, yaitu: keinginan kuat suatu pengarang untuk membuat audiens mengerti tentang cerita yang mereka buat dan peduli sampai dengan akhir cerita. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan principle utama, yaitu clarity dan untuk mencapai tujuan kedua, diperlukan beberapa elemen yang dapat mempersuasikan audiens agar mereka dapat merasa nyaman dengan cerita yang dibuat.

Menurut McCloud (2006), di dalam komik, *storytelling* dalam komik memerlukan pergerakan gambar (*image with sequence*), dimana dalam membuat komik, pengarang perlu memikirkan beberapa pilihan mengenai *imagery*, *pacing*, dialog, komposisi, gestur, dan lain sebagainya. Berbagai pilihan tersebut dapat dibagi menjadi lima, yang terdiri dari:



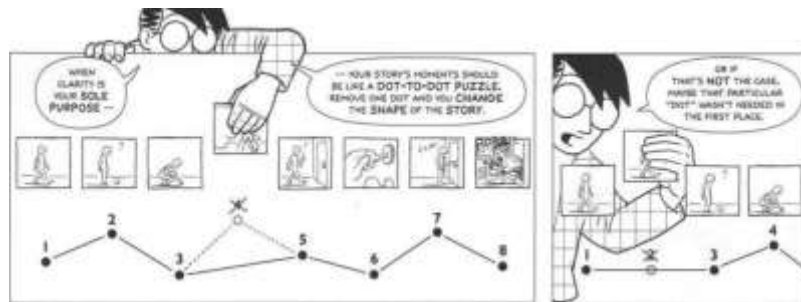
Gambar 2.1. Contoh Komik Yang Akan Digunakan, Dibuat Oleh Mccloud.
(McCloud, 2006)

A. Pilihan Momen (*Choice of Moment*) (hlm. 11-18)

Pilihan Momen terdiri dari sebuah cerita yang telah ditulis, dan kemudian dibuat menjadi gambaran yang dapat dibaca oleh audiens dengan baik. Pilihan Momen menjadi peran yang penting dalam menentukan ketelitian pengarang dalam menjelaskan suatu cerita.

McCloud juga menambahkan ketika *klariti* menjadi tujuan utama, momen yang telah dibuat dapat menjadi sebuah potongan *pazellr*, dimana ketika satu momen dihilangkan (atau sengaja dihilangkan jika memang suatu panel tidak dibutuhkan), maka aspek pada cerita tersebut akan berubah secara drastis. Tentunya aspek dalam bercerita sangatlah penting, sehingga menghilangnya panel yang penting dapat mengubah alur cerita, bisa menjadi lebih baik, ataupun menjadi lebih buruk.

Dengan komik sederhanaanya, McCloud (2006) mengkaji ulang –dan mengubah, cara kerja panel-panel yang telah ia gambar. Ia mencoba untuk menghilangkan satu panel pada komiknya, dan seperti pada perkirannya, persepsi tersebut berubah, meski tak sedrastis pada perubahan suatu cerita.



Gambar 2.2. Seperti potongan *puzzle*.

(McCloud, 2006)

Tergantung pada penggambaran suatu aksi, antara langsung ke topik utama, atau membutuhkan suatu *filling* dengan momen-momen kecil pada cerita, terdapat enam macam transisi panel-to-panel, yaitu:

- 1 *Moment-to-Moment*: satu aksi dibagi menjadi beberapa momen. Cocok untuk menampilkan suspense, sehingga menghasilkan pacing dan pergerakan seperti film pada umumnya.
- 2 *Action-to-Action*: satu subjek (atau objek) dibagi dalam beberapa aksi, atau satu aksi yang berkelanjutan. Untuk pace

yang cepat, action-to action moments sangat digemari karena hanya menampilkan satu aksi dalam satu panel.

- 3 Subject-to-Subject: satu scene di lokasi yang sama dengan subjek yang berbeda.
- 4 Scene to Scene: berisi transisi antar waktu dan tempat
- 5 Aspect to Aspect: menampilkan transisi antar aspek dari tempat, ide, mood, dan lain-lain.
- 6 Non-Sequitur: menampilkan transisi berupa aspek yang berlainan/tidak berhubungan.

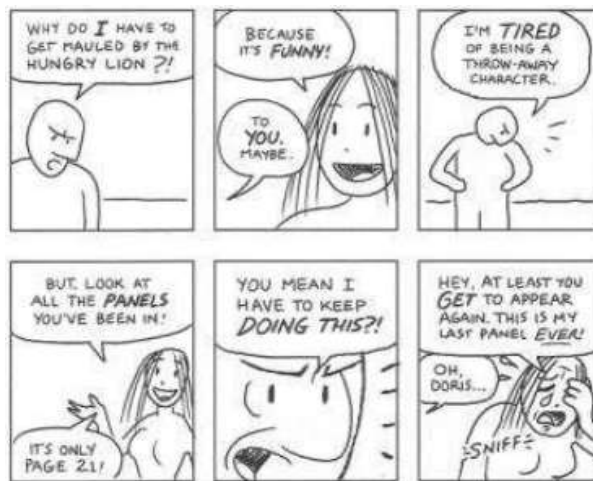
B. Choice of Frame

Choice of Frame merupakan tahap dimana pembuat komik dapat menentukan seberapa besarnya suatu frame dalam memperlihatkan suatu detil yang penting, seperti lokasi tempat suatu kejadian atau proses terjadinya suatu aksi.

Menurut McCloud (2006) dengan menggunakan komik sederhananya, semua cerita dapat digambarkan dengan berbagai perspektif dan tingkat kejauhan. Dengan memberikan perspektif dalam suatu aksi yang sebenarnya tidak berubah sekalipun, pembaca dapat memfokuskan penglihatannya dalam perubahan yang dilihatnya, seperti posisi suatu karakter atau sifat yang diperlihatkannya, asalkan pembuat komik tidak memberikan *shot* yang irelevan pada ceritanya. Tahap ini juga saat dimana pengarang dapat memperhatikan faktor-faktor yang

membuat komposisi *framing* dalam panel seperti *cropping* (pemotongan adegan), *balance* (keseimbangan), dan *tilt* (rotasi pandangan).

Ketiga faktor tersebut mempengaruhi impresi pembaca dalam melihat dunia dalam suatu komik dan posisi mereka di dalam dunia tersebut, tetapi dalam suatu scene juga diperlukan beberapa pergantian seperti pergantian transisi dalam subjek yang berbicara, cara yang digunakan untuk memberikan ritme percakapan antarsubjek.



Gambar 2.3. Contoh percakapan antar subjek.

(McCloud, 2006)

Selain itu, menurut McCloud (2006) pengarang tidak harus selalu menggunakan *framing* dengan posisi *human eye level*, terdapat contoh penggunaan perspektif dari makhluk hidup yang lebih kecil (*worm's eye view*) ataupun makhluk hidup yang dapat terbang (*eagle's eye view*) (hlm. 21).

C. *Choice of Image*

Choice of Image berarti memberikah kehidupan berupa ilustrasi dalam cerita yang telah dibuat. Setelah melewati tahap **perencanaan**, **pemilihan adegan**, **pengaturan**, dan **sketsa**, *Choice of Image* merupakan tahap di mana pengarang menggunakan gaya ilustrasinya untuk memberikan *essence* pada suatu cerita.

Suatu gaya sangat diperlukan untuk berkomunikasi dan menggugah perasaan pembacanya. Tantangan terbaik yang diberikan kepada pengarang adalah sebagaimana besar pengaruh sebuah gaya ilustrasi yang digunakan untuk menggambarkan suatu cerita dan pesan (McCloud, 2006).



Gambar 2.4. Penggunaan gaya ilustrasi yang beragam.

(McCloud, 2006)

D. *Choice of Word*

Suatu kata atau kalimat dapat menjadi teman suatu pengarang untuk bercerita. Jika dalam suatu panel dalam gambar masih memberikan rasa ambigu, suatu teks dalam balon maupun panel dapat membantu meluruskan pesan yang ingin disampaikan (McCloud, 2006). McCloud

juga memberikan nasehat bahwa teks juga dapat mempersingkat cerita sehingga dapat merangkum berbagai pergantian adegan dalam satu kalimat (“*Ten years later*”, “*In a galaxy, far far away*”...). Untuk komik, teks dan gambar mempunyai relasi yang kompleks, dimana mereka dapat saling berganti-ganti, saling membantu, atau justru bersikap antagonistik (hlm. 31).

Maka dari itu, McCloud (2006) memberitahukan bahwa saat gambar dapat menceritakan suatu adegan, biarkan gambar tersebut berbicara. Jika pesan yang ingin disampaikan masih ambigu, gunakanlah kata-kata untuk membantunya (hlm 31). Pemilihan dalam menggunakan kata (atau tidak sama sekali) juga meperluas suatu *genre* dalam komik. Untuk komik yang tidak menggunakan kata sama sekali akan dimasukkan dala kategori *silent comic*, dimana karakter, aksi, momen dan adegan akan menjadi pembantu dalam pemberian pesan.



Gambar 2.5. Konklusi dari McCloud.
(McCloud, 2006)

E. Choice of Flow

Saat membaca komik, urutan dalam membacanya secara universal biasanya mulai dari arah kiri-ke-kanan, lalu atas-ke-bawah. Tentunya pada kasus seperti *manga* atau *manhwa*, cara membacanya secara horizontal akan terbalik, yaitu dari kanan ke kiri. Prinsip dalam membaca suatu komik secara kultural juga akan terlihat dalam membaca caption dan balon kata.

Dalam pembuatan komik, alur yang dipilih pengarang dalam membuat komik akan mempengaruhi cara pembaca mengikuti alur cerita. Saat membaca komik, pembaca akan berfokus pada hal-hal yang berkaitan pada cerita, sedangkan beberapa latar yang terulang tetapi menghilangnya sebagian detil akan diabaikan oleh sebagian besar pembaca. (McCloud, 2006).

2.1.2.2. Panel

Panel merupakan suatu bidang yang membatasi bagian-bagian dalam komik. Di dalam komik digunakan untuk menjaga kontinuitas dan menjelaskan adegan yang berlanjut tanpa menumbur satu adegan dengan adegan lainnya. Gutter (parit) menjadi pemisah antar panel. Seberapa jauhnya gutter memisahkan panel dapat menimbulkan kesan tersendiri kepada pembaca. Panel pun terbagi menjadi dua macam, yakni panel tertutup dan panel terbuka.

- a) Panel Tertutup (closed panel) biasanya dibatasi dengan garis-garis pembatas. Komik strip, dari negara manapun tentu menggunakan tipe

panel ini. Terlebih lagi, panel-panel dalam komik Eropa terlihat lebih sering dalam menggunakan panel seperti ini.

- b)** Panel terbuka (opened panel) tidak mempunyai garis batas yang mengelilinginya. Variasinya banyak ditemukan pada manga ataupun komik barat masa kini.

2.1.2.3. Balon Kata

Balon kata merupakan ruang yang diberikan sebagai media percakapan antar karakter dalam satu panel. Terdapat dua jenis balon kata, yaitu balon kata berekspresi normal, dan balon kata ekspresi, untuk mengutarakan ekspresi suatu karakter.

2.1.2.4. Efek Suara

Efek suara merupakan efek yang divisualisasikan dengan menggunakan suatu kata yang memimikkan suara yang dihasilkan.

2.1.2.5. Karakter/Tokoh

Karakter merupakan semua tokoh yang tampil dalam komiknya. Berger (seperti dikutip dalam Suharjanto, 2006) mengatakan bahwa ekspresi pada karakter sangat penting untuk menunjukkan personalitas pada suatu tokoh.

2.1.2.6. Latar Belakang

McCloud menambahkan dalam penggambaran suatu panel, latar belakang dapat menceritakan suatu personalitas dari suatu karakter. Ia juga menambahkan bahwa latar umumnya berasal dari suatu lokasi yang telah ditentukan oleh pengarangnya.

2.1.3. Komik di Era Digital

Saat ini, komik-komik dapat dibaca dalam suatu laman web atau aplikasi. Tipenya pun masih beragam dengan dua jenis tersedia yakni *full-page strips* yang merupakan format konvensional komik cetak pada umumnya, *four-panel strips* yang lebih banyak ditemukan di media sosial sebagai format cerita pendek layaknya strip komik di koran, ataupun long strips, format kanvas vertical yang menjadi populer semasa tahun 2010-an. Adapun platform yang tersedia, dalam detik penulisan, adalah Tapas, Daum Webtoon, Line Webtoon, comico, MangaUp, Kakaopage. Adapun berbagai penerbit komik cetak, seperti DC atau Marvel juga telah membuka laman web khusus untuk membaca secara digital di laman web ataupun aplikasi milik mereka.

Perkembangan teknologi saat ini membuat banyak creator tak jarang berpindah dari media cetak ke media digital, tetapi tak dipungkiri bahwa banyak komik digital yang juga memiliki versi cetak. Seperti yang diberitakan oleh Khoiri & Setyani di CNN Indonesia (2016), Kim Jun Koo, mengatakan keinginannya untuk membantu kreator untuk menuangkan idenya. Ia menambahkan bahwa tujuan awalnya adalah untuk membantu kreator dapat berhubungan dengan audiens sekaligus memudahkan akses pengunjung untuk membaca.

2.1.4. Komik Sebagai Media Edukasional

Dalam bukunya Media Pembelajaran, Sudjana dan Rifa'i (2005) mengatakan bahwa terdapat empat media untuk kegiatan belajar ataupun mengajar yang dapat digunakan sebagai pembantu. Media grafis, atau yang disebut juga media dua dimensi, mempunyai ukuran panjang dan lebar, seperti gambar, foto, grafik, bagan

atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Kedua adalah media kubis, disebut juga media tiga dimensi, biasanya menggunakan model volumis padat, seperti model balok susun, ataupun diorama. Ketiga adalah media proyeksi seperti bagan presentasi atau film pendek, biasanya dengan bantuan penggunaan proyektor. Media keempat adalah lingkungan.

Trimono (seperti dikutip dalam Putri & Yuniarti, 2009) menyatakan bahwa komik haruslah memiliki ciri-ciri khas sehingga dapat merangsang serta menangkap perhatian masyarakat tanpa melihat pendidikan, status sosial maupun ekonomi, dan lain-lain, seperti penggunaan unsur humor yang menyehatkan, elemen hiburan dengan dosis yang tepat, dan mempunyai kemanusiaan sebagai fokus utama. (Sudjana dan Rifa'i, 2005).

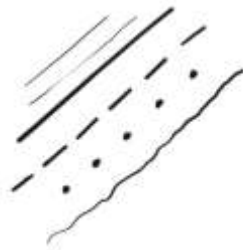
2.2. Desain

Dalam pengertian dasar, desain merupakan gagasan dalam perancangan. Dengan definisi yang lebih sempit, Sachari (2005) mengungkapkan bahwa desain menjadi keentingan dalam budaya manusia dari zaman ke zaman (hlm. 7). Selain itu, desain menjadi usaha dalam memberdayakan diri dengan ciptaan yang difungsikan untuk mempermudah kehidupan. Supriyono (2010) mengatakan bahwa dalam desain terdapat prinsip-prinsip yang membentuk suatu desain yaitu: Keseimbangan (balance), Kesatuan (unity), Ritme (Rhythm), Penekanan (Emphasis), Proporsi (Proportion) (hlm. 86-97).

2.2.1. Elemen Desain

Supriyono, dalam bukunya Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi (2010) membicarakan pentingnya mengetahui unsur-unsur desain sebelum memulai perancangan. Mengetahui cara mengembangkannya kemudian, dapat memberikan komposisi desain yang komunikatif, mempunyai pesan yang jelas, serta enak dipandang mata (hlm. 57). Elemen-elemen tersebut terdiri dari:

2.2.1.1. Garis



Gambar 2.6. Contoh berbagai macam garis.

Diibaratkan sebagai jejak dari benda yang bergerak, garis umumnya tidak mengenal kedalaman (*depth*) tetapi memiliki ketebalan dan panjang, tergantung penggunaannya. Setiap garis yang dibuat, baik garis lurus, garis putus-putus, sampai dengan garis yang tidak beraturan, dapat digunakan sebagai presentasi untuk citra suatu produk, jasa, maupun suatu organisasi (hlm. 58).

Berbeda dengan penggunaan gambar teknis maupun gambar kerja, penggunaan garis pada desain (salah satunya desain komunikasi visual) tidak memiliki peraturan khusus, bahkan dapat dihilangkan jika tidak perlu. Penggunaan garis sendiri, lebih tepatnya, ditepatkan untuk memperjelas dan mempermudah penglihatan audiens (hlm. 59).

2.2.1.2. Bidang

Di dalam *Art Fundamentals: Theory and Practice*, dikarang oleh Ocvrick, Stinson, Wig, Bone, dan Clayton (1998), bidang dapat diibaratkan seperti batu bata, yaitu sebagai struktur agar membentuk suatu bangunan dalam komposisinya. Seperti garis, bidang juga menentukan bentuk dan gerakan suatu lukisan atau desain. Dapat dikatakan bahwa bidang disini diartikan sebagai area yang terbentuk dari sisi atau batas luarnya. Bidang dapat menjadi pembentukan kontras dari ruang, tekstur ataupun warna, atau satu bidang dengan bidangnya yang lain di dalam bidang yang lebih besar (hlm. 123).



Gambar 2.7. Berbagai Macam Bidang

Berbagai bidang dapat ditemukan dari beberapa benda, dan tergantung konteksnya, bidang bisa dibedakan sesuai dengan kategorinya. Dalam konfigurasinya, bidang terdiri dari bidang objektif (alami, representasional, realistis) dan bidang imajiner (abstrak,, subjektif, non-realistik). Selain itu, sesuai dengan bentuk (dari bentuknya), bidang dapat terdiri dari empat kategori, yakni:

- a. Bidang Geometris (*geometric shape*) bersifat mekanis, regulatis dan terbentuk dengan baik. Biasanya terbuat dari garis lengkung maupun garis lurus.

- b. Bidang Biomorfis (*biomorphic shape*) berbentuk sesuai dengan bentuk aslinya, yakni dari ciptaan alam, sehingga bertolak belakang dengan bidang geometris yang bersifat mekanis.
- c. Bidang Semu (*implied shape*) merupakan bidang yang terlihat dari mata, yang berarti titik-titik dari suatu gambar tersebut hanya dapat dihubungkan secara psikologis oleh mata. Suatu kontras yang sesuai dapat membentuk suatu bidang.
- d. Bidang Tidak Terlihat (*amorphous shape*) adalah bidang yang terlihat semu, berbeda dengan implied shape dimana bentuknya terlihat jelas walaupun tanpa garis sekalipun, amorphous shape sama sekali hanya membuat penonton/pembaca mengimplikasi sesuatu yang belum sepenuhnya terlihat (hlm. 93-95)

2.2.1.3. Warna

Ocvirk et al. (1998) mengemukakan bahwa warna merupakan salah satu elemen seni (desain) yang paling ekspresif. Dalam seni representative, warna memiliki peran untuk memberikan identitas suatu objek dan memberikan ruang yang memberikan rasa ilusionis.

Warna sendiri berasal dari cahaya, dimana ada cahaya, disitu ada warna. Dalam teori sains, hal ini dalam dipraktikkan dengan prisma pembiasan cahaya, dimana cahaya akan dibiaskan, dan direfleksikan ke selembar kertas. Berdasarkan teori dari Supriyono (2010, hlm. 72), warna berdasarkan spektrumnya terdiri dari:

1. Warna Primer: Warna utama, tidak berasal dari warna lain. (merah, kuning, dan biru)
2. Warna sekunder: warna dari campuran kedua warna primer (hijau, jingga, ungu)
3. Warna Tersier: penggabungan antara warna primer dan warna sekunder, ataupun antarwarna sekunder.



Gambar 2.8. *Color Editor*, untuk menentukan warna.

Selain klasifikasi warna dari spektrumnya, Supriyono juga memberikan klasifikasi mengenai penggunaan warna dalam cahaya. Hal tersebut terdiri dari:

1. *Hue*: berdasarkan nama-nama warna (merah, kuning, hijau, biru,...)
2. *Value/Brightness*: berdasarkan terang-gelapnya suatu warna tergantung intensnya cahaya.
3. *Intensity*: berdasarkan tingkat kejernihan suatu warna. Hal ini melahirkan warna-warna pastel maupun warna-warna gelap.

Selain warna, kontras warna gelap-terang juga memberikan kemudahan baca dengan level yang lebih tinggi. Hal ini membantu jika

desain yang diperlihatkan mempunyai warna dasar monokrom (hitam-putih) (Supriyono, 2010, hlm. 78-80).

2.2.1.4. Tekstur

Ocvirk et al. (1998) mengutarakan bahwa tekstur merupakan nilai raba pada suatu permukaan, yang berarti tekstur adalah penilaian berdasarkan rasa sentuh, seperti seberapa lembut atau seberapa kasarnya suatu benda saat diraba dalam berbagai kegiatan. Dalam praktiknya, tekstur memberikan sensasi pada dua macam proses sensorik, yaitu penglihatan (tekstur dapat terlihat) dan sentuhan (tergantung perabaan tekstur, baik semu maupun asli) (hlm. 129).



Gambar 2.9. Berbagai macam tekstur.

Terdapat beberapa macam tekstur, yaitu tekstur alami, tekstur berstimulasi, tekstur abstrak, dan tekstur buatan (hlm. 131-136).

1. Tekstur alami (*actual texture*) dapat diraba sebagaimana mestinya dari suatu benda, dan tidak berasal dari ilusi yang dibuat dalam lukisan ataupun foto. Dalam desain grafis, desainer juga dapat mengoptimalkan tekstur alami dari bahan kertas sehingga menimbulkan kesan tiga dimensi.

2. Tekstur bersimulasi (*simulated texture*) “mirip dengan aslinya” walaupun bahan sebenarnya bukan dari benda aslinya. Tekstur seperti ini memudahkan pembaca/penonton untuk mengidentifikasi benda aslinya. Contoh nyata dalam pembentukan tekstur bersimulasi terletak pada desain interior dimana desainer diharapkan dapat membuat tekstur marbel atau beton.
3. Tekstur Buatan (*invented texture*) seringkali dibuat oleh seniman/desainer sehingga menghasilkan nilai tekstur berbeda dari biasanya.
4. Tekstur abstrak (*abstract texture*) adalah tekstur yang telah diutak-atik sesuai keperluan seniman/desainer. Berbeda dengan tekstur buatan, tekstur aslinya, dari benda apapun, walaupun telah dimodifikasi, masih dapat diidentifikasi. Mirip dengan tekstur buatan, tekstur abstrak biasanya merupakan hasil rekreasi ulang dari bahan aslinya sehingga membentuk tekstur yang baru.

2.2.1.5. Ilustrasi

Menurut Supriyono (2010, hlm. 148), *Illustrate* berasal dari penggunaan kata *Lustrate* (Bahasa Latin) yang mempunyai arti ‘menghias’ ataupun ‘menerangi’. Berbeda dengan seni, ilustrasi berfungsi sebagai eyecatcher yang memperjelas pesan dalam desain. Pada prinsipnya, semua elemen desain yang bersifat visual bisa digunakan sebagai ilustrasi, tergantung keinginan dan perancangannya. Sayangnya, penggunaannya harus seimbang dan cekatan; desain poster tanpa ilustrasi sekalipun menjadi

membosankan, tetapi jika ilustrasi yang digunakan tidak berarti pada pesan yang ingin disampaikan, maka dapat menghancurkan citrapesan tersebut. (hlm. 169-170).

Supriyono (2010, hlm.170) menjelaskan bahwa ilustrasi pada umumnya bertujuan untuk menjelaskan pesan yang tertera sekaligus menciptakan ketertarikan audiovisual dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Komunikatif, informative, dan dapat dicerna dengan baik;
- b. Meningkatkan hasrat untuk membaca;
- c. Mempunyai ide yang belum dipikirkan sebelumnya;
- d. Punya daya pikau yang kuat;
- e. Memiliki kualitas yang memadai, baik dari aspek seni atau pengerjaan.

2.2.1.6.Layout

Layout merupakan salah satu alat untuk menempatkan elemen-elemen desain dalam sehingga dapat mendukung konsep dari desainer dan/atau penulis (Rustan, 2008, hlm. 8). Sebagai penempat elemen desain, seiring berkembangnya teknologi, elemen-elemen dalam *layout* juga telah merambat ke dunia digital. Prinsip-prinsip layout sendiri menjadi salah satu dai prinsip utama dalam desain grafis. Prinsip-prinsip tersebut adalah :

1. *SEQUENCE* / Hirearki: mengurutkan topik utama sampai yang dapat dilihat atau ysng paling terakhir.

2. *EMPHASIS* / Penekanan: Memberikan penekanan pada topik utama yang akan dilihat pertama kali oleh pembaca. Salah satu pembentuk emphasis terdapat pada kekontrasan elemen tersebut.
3. *BALANCE* / Keseimbangan: menyeimbangkan elemen-elemen desain dalam tempatnya sehingga memberikan kesan seimbang. Keseimbangan terdiri dari dua tipe, yaitu keseimbangan bersimetri dan keseimbangan asimetri.
 - a. Keseimbangan bersimetri bersifat matematis dan dapat terlihat pada makhluk hidup dan benda-benda.
 - b. Keseimbangan asimetris berifat optikal dan menjadi sebuah kelebihan sendiri dibandingkan dengan keseimbangan simetris (Tschihold, 1935) seperti adanya gerakan (movement) yang membuatnya lebih dinamis dan tidak kaku.

Tergantung pada penerapannya, kedua tipe keseimbangan ini dapat digunakan pada keadaan tertentu. Keseimbangan simetris dapat digunakan untuk menampilkan pesan dan kesan modern, sedangkan keseimbangan asimetris digunakan untuk desain modern sekaligus bersahabat.

4. *UNITY* / Kesatuan: mengaitkan satu elemen desain dengan elemen lainnya sehingga menampilkan keselarasan pada desain.

(Rustan, 2008, hlm. 9-13)

2.3. Pariwisata

Gelgel (2006) dalam bukunya *Industri Pariwisata Indonesia dalam Globalisasi Perdagangan Jasa (GATS-WTO)*, memberikan deskripsi pariwisata sebagai berikut: Pariwisata adalah kegiatan penyedia jasa akomodasi seperti pangan, rekreasi dan kegiatan lainnya yang terkait. Pariwisata juga melibatkan berbagai aspek seperti aspek ekonomi, sosial-budaya, agama, lingkungan, sejarah dan keagamaan, dan aspek lainnya. (hlm. 22). Nasbit dalam *Global Paradox* (dikutip oleh Gelgel, 2006) mengatakan bahwa karena globalisasi, pariwisata menjadi salah satu industri terbesar dalam pembiayaan ekonomi global.

Di dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2009 tentang Kepariwisata Bab I Pasal 1 Ayat 3, Pariwisata didefinisikan sebagai berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah.

2.3.1. Daya Tarik Wisata

Seperti yang tertera dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2009 tentang Kepariwisata Bab I Pasal 1 Ayat 5, definisi dari daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan keindahan, dan nilai-nilai yang meliputi keanekaragaman kekayaan seperti budaya, alam dan hasil buatan manusia yang akhirnya menjadi tujuan kepariwisataan di kemudian hari. Sugiarto dalam bukunya *Pengantar Ekowisata* (2016) menuturkan tiga kriteria dari daya tarik suatu obyek wisata (atau dalam kasus ini, tempat pariwisata) yang terdiri dari:

A. Keunikan

Seperti yang tertera dalam Kamus Besar Indonesia Edisi Keempat (2008), hal-hal yang termasuk unik merupakan yang lain dari yang lain, sulit ditemukan kesamaannya. Dengan kata lain, sesuatu yang langka dari tempat lainnya. Dalam konteks nya, objek wisata haruslah mempunyai keunikan sehingga dapat dikenal dengan baik.

B. Keindahan

Menurut Wijaya (dikutip oleh Sugiarto, 2016) keindahan merupakan unsur yang penting untuk menarik wisatawan. Walaupun suatu objek wisata tidak mempunyai keunikan, objek wisata masih dapat menjadi tujuan karena keindahannya.

Sugiarto menambahkan bahwa keindahan akan selalu dikaitkan dengan perasaan setelah melihat, mendengar, ataupun merasakan berbagai perasaan, biasanya menimbulkan rasa haru dan senang (hlm. 16).

C. Kemaknaan

Suatu objek wisata yang memiliki makna tentu juga dianggap menarik oleh wisatawan, walaupun tidak memiliki aspek keunikan maupun keindahan (Sugiarto, 2016). Makna-makna yang terkandung dalam objek wisata ini dapat dikaitkan sebagai aspek yang intangible (tidak dapat diraba).

2.4. Kota

Seperti yang telah ditulis pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, kota adalah daerah yang menempatkan masyarakat untuk tinggal bersama dan dilambangkan sebagai

kesatuan warga setempat. Dalam artian lain, kota juga adalah daerah berpusatnya kegiatan penduduk dan mempunyai tingkat kepadatan tempat tinggal yang sangat tinggi. Sebagian besar kota biasanya mempunyai fasilitas yang bersifat modern, yang juga berarti mengandalkan teknologi.

Adisasmita (2006) menambahkan bahwa pada umumnya, kota merupakan wilayah bersatunya penduduk dengan jenis kegiatan yang beragam seperti kegiatan ekonomi, sosial, budaya, dan juga administrasi pemerintahan.

2.5. Palembang

Palembang merupakan kota tertua di Indonesia, dengan perkiraan umur setidaknya 1383 tahun, berdasarkan tanggal yang tertulis pada Prasasti Kedukan Bukit, yakni 18 Juni 682 (<https://www.palembang.go.id/new/beranda/sejarah>). Palembang juga merupakan pusat berdirinya Kerajaan Sriwijaya, yang telah menguasai beberapa daerah perdagangan berbasis maritim, dengan salah satu daerahnya merupakan Selat Malaka (M., Michel P., 2006). Selain itu, Palembang sebelumnya mempunyai julukan “Venesia dari Timur” dikarenakan kuatnya peradaban maritim saat kekuasaan kerajaan Sriwijaya (Purwoaji, 2018).

Sejak kekuasannya pada masa kerajaan Sriwijaya, Palembang menjadi salah satu kota berkembang dengan pesat sebagai pusat perdagangan dan keagamaan, serta menjadi salah satu kuas militer maritime pada masanya (Tim Penulis, 2018).

2.5.1. Tempat-Tempat Pariwisata yang Berada di Kota Palembang

Kota Palembang tentunya mempunyai banyak tempat-tempat pariwisata yang mempunyai nilai-nilai sejarah. Di *Cultural Expressions, Collective Memory and Urban Landscape in Palembang* oleh Sandra Taal (2002), Struktur arsitektur yang

dimiliki Kota Palembang mempunyai empat topik yang membantu dalam membangun identitas Kota Palembang sampai saat ini, yaitu: Arsitektur bangunan *tempo doeloe*, Arsitektur symbol peraihan keberhasilan pada masa kini, arsitektur perhubungan pada sejarah, dan arsitektur religiusitas sebagai perhubungan dua agama (atau lebih).

2.5.1.1. Jembatan Ampera

Bagi masyarakat Kota Palembang, Jembatan Ampera merupakan bagian dari modernisasi kota tersebut sejak era paska-kolonial (Purwoaji, 2018). Jembatan Ampra adalah satu-satunya jembatan di Indonesia yang mempunyai mekanisme terbuka dan tertutup. Walaupun merupakan rencana dari Presiden Soekarno, Jendral Ahmad Yani menjadi wakil yang meresmikan penggunaan Jembatan Ampera pada 30 September 1965. Sebelumnya, nama jembatan tersebut merupakan Jembatan Bung Karno, tetapi karena situasi politik yang memanas, akhirnya digantilah namanya sehingga menjadi “Jembatan Amanat Penderitaan Rakyat” (Shidqiyyah, 2018).

2.5.1.2. Benteng Kuto Besak



Gambar 2.12. Tampak Depan Benteng Kuto Besak

Berbeda dengan benteng-benteng yang tersebar di penjuru Indonesia, Benteng Kuto Besak dibangun pada masa kesultanan, jauh sebelum Pemerintahan Belanda menepak kakinya di Palembang. Direncanakan oleh Sultan Mahmud Badharuddin I dan dibangun oleh anaknya, Sultan Mahmud Badharuddin II, ada tahun 1819, Benteng Kuto Besak mempunyai panjang 188,75 meter, lebar dan tinggi dari 183,75 meter dan 9,99 meter, dengan ketebalan 1,99 meter. Saat ini, bagian dalam Benteng Kuto Besak dialihgunakan sebagai markas Kodam II/Sriwijaya, tanpa merubah keseluruhan arsitekturnya (Taal, 2002).

2.5.1.3. Masjid Agung Palembang

Enam kali dibangun, mulai dari zaman pendudukan Belanda (sejak 1738 M), Masjid Agung merupakan masjid terbesar di Indonesia. asjid ini terletak di Kecamatan Ilir 19, Kecamatan Ilir Barat I, tepat di persimpangan antara Jalan Merdeka dan Jalan Jendral Sudirman.

Pertama kali dikenal sebagai Masjid Lama, masjid ini dibangun pertama kali oleh Sultan Susuhanan Abdurrahman di Jalan Masjid lama 17, tetapi pertapakanya dipindahkan oleh Sultan Mahmud Badharuddin karena letaknya kurang strategis (Zein, 1999, hlm. 85-88).



Gambar 2.13. Tampak Depan Masjid Agung Palembang
(Colors Magazine/Chandra, S., 2018)

2.5.1.4. Monpera Palembang

Museum Monumen Perjuangan Rakyat, singkatnya disebut Monpera, dibuat untuk memperingati serangan Agresi Militer Belanda II yang mengepung kota Palembang. Pertempuran tersebut berlangsung selama 5 hari 5 malam.

Bentuk keseluruhannya menyerupai bunga melati bermahkota lima, yang menyimbolkan kesucian hati para pejuang, dan lima sisi monument tersebut menggambarkan lima wilayah keresidenan yang tergabung dalam Sub Komandemen Sumatera Selatan. Didalamnya terdapat museum koleksi sejarah yang berkaitan dengan peristiwa perjuangan masyarakat dalam menghadapi Agresi Militer Belanda II seperti foto dokumentasi, pakaian, senjata, buku dan mata uang yang dipakai pada saat itu (Apriyono, 2019).



Gambar 2.14. Monpera Palembang

2.5.1.5. Museum Sultan Mahmud Badaruddin II



Gambar 2.15. Tampak Depan Museum SMB II Palembang

Museum SMB II dikenal dengan arsitekturnya yang memiliki campuran Eropa dengan bentuk atap yang unik, dimiripkan dengan atap pada rumah *limas* (Taal, 2b002). Museum ini memiliki 700 koleksi yang ditemukan pada berbagai situs dan tentunya memiliki nilai sejarah dalam pembangunan Kota Palembang, terdiri dari mata uang lama, prasasti, baju tradisional, sampai dengan berbagai senjata, baik kepunyaan Indonesia maupun lawan, seperti kepunyaan Belanda. (Sasongko, 2014).

2.5.1.6. Kampung Kapitan

Kampoeng Kapitan telah hadir pada abad ke-14 dan menjadi saksi sejarah masyarakat etnis Tionghoa di Kota Palembang. Rumah yang

dulunya terdiri dari tiga ruas tersebut merupakan tempat tinggal dari seorang Kapitan bernama Tjoa Ham Ling, yang diangkat pada tahun 1817. Jabatan “Kapitan” sendiri mempunyai fungsi yang lebih tepatnya disamakan dengan walikota pada zaman modern, seperti mengurus keuangan, perdagangan, dan lain sebagainya (Thamrin, 2019).



Gambar 2.16. Tampak depan kedua rumah di Kampung Kapitan.

Kondisi kedua rumah yang masih bertahan tersebut mempertahankan ciri-ciri rumah tradisional tersebut, sedangkan rumah ketiga sayangnya telah dirubuhkan karena dimakan oleh waktu (Tim Penulis, 2018).

2.5.1.7. Museum Balaputradewa

Museum Balaputra Dewa merupakan salah satu dari tiga museum yang terdapat di Kota Palembang. Diresmikan pada tanggal 5 November 1984, museum ini menyimpan warisan budaya Sumatera Selatan di bawah naungan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Palembang, seperti peninggalan jaman pra-sejarah, peninggalan jaman kemerdekaan, dan peninggalan budaya Palembang. (Setiani, 2018)



Gambar 2.17. Rumah Limas di Museum Balaputradewa, dengan pecahan uang Rp 10.000, yang memiliki ilustrasi rumah limas.
(Kumparan/n.d.,2019)

2.5.1.8. Bukit Seguntang



Gambar 2.18. Salah satu makam di Bukit Seguntang

Bukit Seguntang merupakan bukit yang memiliki dataran sebesar 16 hektar dan ketinggian 26 meter di atas permukaan laut (Yulianto, 2018). Kawasan ini juga merupakan makam yang menempati 7 anggota kerajaan (sebagian besar berasal dari kerajaan Melayu) sekaligus situs (pra)sejarah yang menempati peninggalan-peninggalan seperti inskripsi tradisional dan arca-arca keagamaan. Parasasti Talang Tuo merupakan salah satu inskripsi yang ditemukan di Bukit Seguntang (Fajriansyah, 2011).

2.5.1.9. Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya

Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya merupakan museum berfokus pada Kerajaan Sriwijaya dan kehidupan pada masa kejayaannya. Museum tersebut berisi peninggalan-peninggalan sejarah seperti prasasti dan arca-arca Bodhisatva, tetapi juga terdapat barang-barang dagangan seperti keramik cina dan kerajinan-kerajinan yang dibuat pada masa itu.

2.5.1.10. Kantor Walikota



Gambar 2.19. Kantor Walikota Palembang.

Juga disebut Kantor Ledeng, gedung Walikota Palembang sebelumnya merupakan menara air yang dibangun pada masa kekuasaan Belanda. *S. Snuijf* merupakan arsitek di balik pembangunannya, menara air tersebut dibuat sebagai upaya pemerintah Gemeente Palembang untuk menyediakan air bersih dikarenakan saat itu keadaan air dari sumber utama (Sungai Musi) dianggap kurang baik untuk keseluruhan kegiatan yang menggunakan air.

2.5.1.11. Pulau Kemaro



Gambar 2.20. Interior Klenteng Hok Cheng Bio.

Pulau Kemaro merupakan pulau yang terletak di tengah Sungai Musi. Pulau ini terkenal karena legenda romansa Tan Bun An dan Siti Fatimah, yang dikatakan berakhir tragis. Di pulau ini memang terdapat klenteng Hok Cheng Bio yang turut dikunjungi, khususnya ketika masa Cap Go Meh. Masyarakat turut menamai pulau tersebut “Pulau Kemaro” karena walaupun sungai Musi mengalami air pasang, pulau tersebut tidak pernah tenggelam, apalagi tergenang dengan skala yang besar (Nugraha, 2018).