

PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU “THE NAKED TRAVELER, ACROSS THE INDONESIAN ARCHIPELAGO”

Ria Julian, Brian Alvin Hananto

brian.hananto@uph.edu | Universitas Pelita Harapan

Abstrak

Dengan peningkatan jumlah tempat wisata di Indonesia, banyak wisatawan lokal yang membagikan pengalaman mereka dengan harapan dapat mempromosikan Indonesia pada masyarakat luar. Salah satu wisatawan yang melakukan hal tersebut adalah Trinity, dengan bukunya, *The Naked Traveler, Across the Indonesian Archipelago*. Dari buku tersebut, Ria Julian merancang ilustrasi dengan tujuan menampilkan perjalanan Trinity dalam medium yang berbeda. Proses perancangan yang dijabarkan dalam model tahapan perancangan Robin Landa ini menghasilkan sebuah pemaparan proses desain yang juga membahas pertimbangan-pertimbangan teoritis dan praktis.

Kata Kunci : Ilustrasi Wisata, Proses Desain, Instalasi

Abstract

With the rise of tourist sites in Indonesia, many local tourists share their experiences with hopes to promote Indonesia and invite tourists from outside Indonesia. One of the local tourists is Trinity, with her book, The Naked Traveler, Across the Indonesian Archipelago. From the book, the author then creates illustrations to provide an alternative medium of showcasing Trinity's travels. The design process that is described using the design stages from Robin Landa explains not only the process of the design, but also describes the theoretical and practical decisions made during the whole design process.

Keywords : Travel Illustration, Design Process, Installation

PENDAHULUAN

Menurut berbagai kamus yang ada, Ilustrasi adalah sebuah kata yang dipercaya berasal dari Inggris pada abad tengah, yaitu kata *illumination*. Kata tersebut adalah sebuah kata benda yang bisa dipahami sebagai sesuatu yang menerangi, atau membuat lebih jelas. Makna kata tersebut yang bersifat fungsional itu diturunkan pada kata ilustrasi, yang juga memiliki tujuan untuk ‘menerangi’ atau ‘menjelaskan’. Dengan ilustrasi, ada hal-hal yang sebelumnya tidak terungkap menjadi terungkap. Pada sebuah ilustrasi, umumnya terjadi perubahan dari ‘sumber’ yang diilustrasikan dan ‘hasil’ dari ilustrasi. Yang diilustrasikan, dapat memiliki satu bentuk, kemudian setelah diilustrasikan memiliki bentuk lain. Dalam konteks disiplin ilmu desain komunikasi visual, ilustrasi umumnya berbentuk gambar.

Jika membahas mengenai ilustrasi secara visual, ditemukan banyak sekali kemungkinan topik, dari bentuk-bentuk atau gaya-gaya ilustrasi sampai studi mengenai ilustrasi sebagai sebuah artefak. Pembahasan seputar ilustrasi yang tidak banyak ditemukan adalah mengenai metodologi atau kerangka pemikiran dalam proses pembuatan ilustrasi. Hal ini melatari pembuatan tulisan ini, yaitu untuk menjelaskan sebuah tahapan berpikir yang terstruktur dalam proses pembuatan sebuah ilustrasi.

Tulisan ini memiliki tujuan sederhana, yaitu untuk membagikan proses atau metode perancangan yang dilakukan oleh Ria Julian dalam tugas akhirnya di Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan, berjudul “Perancangan Visualisasi Buku *The Naked Traveler Across the Indonesian Archipelago* melalui Ilustrasi”. Proses dan

tahapan yang dilalui oleh Ria dirasa cukup sistematis dan dapat menjadi referensi untuk proses visualisasi baik dengan ilustrasi maupun teknik lainnya, khususnya proses visualisasi dari naskah buku.

Tulisan ini akan membahas proses perancangan ilustrasi yang dilakukan dalam tugas akhir Ria Julian secara bertahap. Setelah membahas mengenai latar belakang proyek tugas akhir; tulisan ini akan menjelaskan metodologi dan proses konkret secara berdampingan. Bagian penutup tulisan akan membahas hasil dari kajian ini yaitu karya yang dihasilkan dan kesimpulan dari proses perancangan.

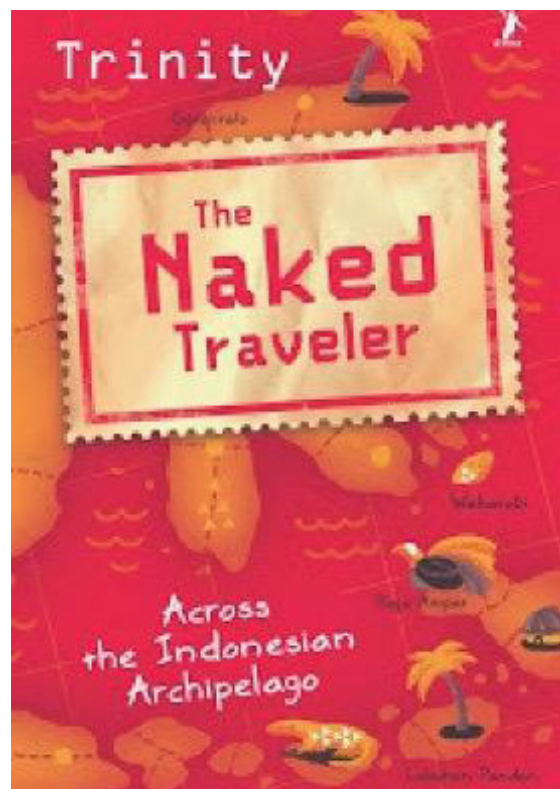
PEMBAHASAN

1. Latar Belakang

Indonesia adalah sebuah negara yang dikenal oleh dunia akan potensi pariwisata yang dimilikinya. Dengan adanya beragam destinasi yang ditawarkan, Indonesia mampu mengundang banyak wisatawan, baik dalam maupun luar negeri untuk datang berkunjung dan menjelajah Indonesia. Banyak sekali wisatawan yang pernah menjelajahi Indonesia dan membagikan petualangannya di sosial media dengan berbagai macam bentuk tapi tidak banyak yang membagikan pengalamannya dengan cara menulis buku, seperti Trinity.

Trinity adalah seorang penulis yang mem-bukukan perjalanannya di kepulauan Indonesia. Pengalaman Trinity itu disusun menjadi suatu seri tulisan *The Naked Traveler*. Dalam buku *The Naked Traveler, Across the Indonesian Archipelago* Trinity menguraikan secara spesifik perjalanannya di berbagai pulau di Indonesia. Buku itu memuat uraian tentang banyak destinasi wisata di Indonesia yang secara tidak langsung mempromosikan lokasi-lokasi tersebut. Agar dapat menjangkau masyarakat internasional, buku tersebut diterjemahkan kedalam Bahasa Inggris. Harapannya, dengan

dikenalnya buku *The Naked Traveler* ini, minat masyarakat luar negeri untuk datang berkunjung ke Indonesia semakin meningkat.



Gambar 1 Sampul Buku “The Naked Traveler Across the Indonesian Archipelago”
(Sumber: naked-traveler.com)

Proyek tugas akhir ini berharap dapat meng-gagas ilustrasi sebagai alternatif bentuk dari konten perjalanan dari Trinity. Format ilustrasi yang dihasilkan dapat disandingkan dengan teks dari buku *The Naked Traveler, Across the Indonesian Archipelago*; namun ilustrasi tersebut juga tetap bisa dinikmati secara independen tanpa teks buku.

2. Proses Perancangan

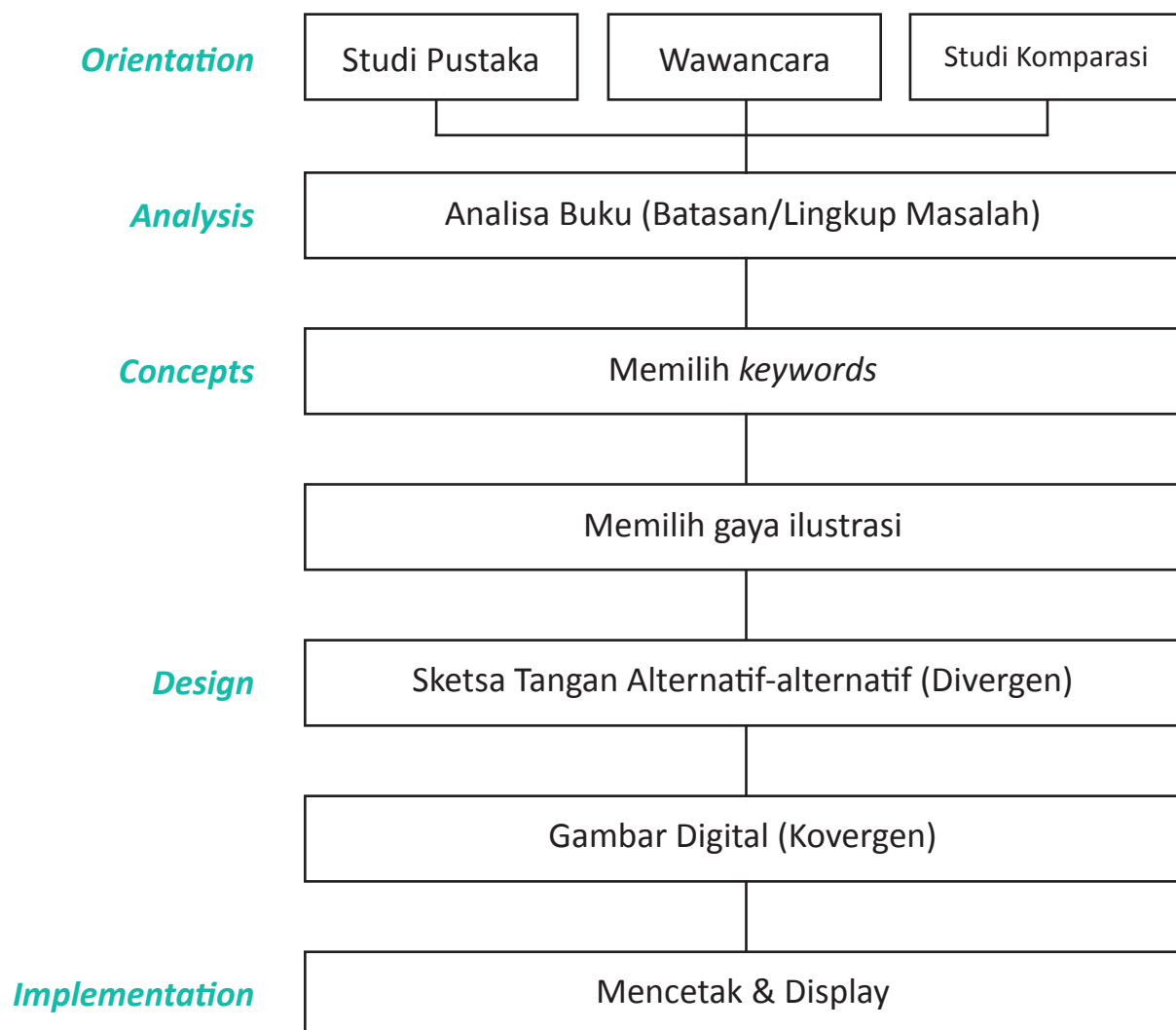
Dalam perancangan ini, Ria Julian mengikuti tahapan desain yang dijelaskan oleh Robin Landa dalam bukunya, *Graphic Design Solution*. Landa memaparkan ada lima tahap dalam membuat sebuah desain, yaitu *orientation, analysis, concepts, design, dan implementation*.



Gambar 2. Diagram Tahapan Perancangan menurut Robin Landa
(Sumber: Dokumentasi Ria Julian, 2018)

Berdasarkan lima tahapan perancangan, Ria Julian membagi tahapan-tahapan tersebut secara lebih konkret dan praktis sesuai dengan kebutuhan proyek tugas akhir ini. Tahapan-tahapan tersebut dapat dilihat dalam skema yang ada di bawah ini.

Tahapan pertama, *orientation*, juga dipahami sebagai tahapan mengumpulkan data. Tujuan dari pengumpulan data ini adalah mencari tahu sebanyak mungkin hal mengenai tema desain. Konkretnya, yang dilakukan Ria Julian dalam proses *orientation* ini adalah membeli dan membaca buku *The Naked Traveler, Across*



Gambar 3. Diagram Proses Perancangan(Sumber: Dokumentasi Ria Julian , 2018)

the Indonesian Archipelago dan melakukan wawancara dengan penulis buku yaitu Trinity. Selain itu, untuk memperkaya perspektif, Ria Julian melakukan pencarian data-data seputar tema dari buku untuk mendapat komparasi dan opini-opini luar mengenai tema yang diusung. Setelah mendapatkan materi yang berlimpah, tahapan selanjutnya adalah *analysis*, dimana konten yang berlimpah tersebut dipelajari dan dianalisis. Dalam tahapan ini, Ria Julian menyimpulkan dan menyederhanakan data-data utama yang didapatkan dari tahapan sebelumnya (hasil wawancara dan literatur atau buku yang akan dirancang ilustrasinya sendiri).

Dari hasil wawancara, Ria Julian mendapati bahwa dari sekian banyak tempat yang dikunjungi oleh Trinity, ia suka pada wisata laut. Hal ini tercermin dalam buku seri *The Naked Traveler, Across The Indonesian Archipelago*, dimana Trinity menjelaskan perjalanannya ke kepulauan-kepulauan yang ada di Indonesia. Selain itu, buku tersebut juga ditulis dalam bahasa Inggris dengan harapan untuk memperluas jangkauan pembaca buku *The Naked Traveler, Across The Indonesian Archipelago*. Trinity berharap dengan menulis menggunakan bahasa Inggris para pembaca

dari luar Indonesia tertarik untuk mengunjungi kepulauan Indonesia.

Berdasarkan wawancara dengan Trinity, Ria Julian juga mendapatkan pembagian isi dari buku tersebut dibagi berdasarkan lokasi-lokasi. Pembagian yang dimaksud adalah dimana bab 1-7 adalah bagian pertama yang menceritakan perjalanan Trinity di wilayah Indonesia bagian barat, bab 8-15 adalah perjalanan Trinity di wilayah Indonesia tengah, bab 16-26 untuk Indonesia timur, dan bab 27-36 adalah penutup dan kesimpulan dari perjalanan Trinity.

Trinity juga menjelaskan kesukaannya terhadap *travelling* muncul karena berkenalan dengan orang baru, budaya baru, dan juga selalu melihat pemandangan baru sebagai sesuatu yang spesial. Hal ini menjadi salah satu faktor yang digunakan ketika memilih bab untuk diilustrasikan dalam proyek tugas akhir ini.

Dengan pertimbangan-pertimbangan yang didapat dari wawancara dengan Trinity, Ria Julian kemudian mencari bab-bab yang dapat digunakan sebagai sampel untuk diilustrasikan. Bab yang dipilih adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pemilihan Bab Buku untuk diilustrasikan (Sumber: Dokumentasi Ria Julian, 2018)

Wilayah	Nomor Bab	Judul Bab	Lokasi
Bagian Tengah	8	Lombok Nostalgia	Lombok
Bagian Tengah	9	East Lombok	Lombok
Bagian Tengah	11	Thanks to si "Komo"	Komodo
Bagian Tengah	12	Beautiful Labuan Bajo	Labuan Bajo
Bagian Tengah	13	In Spooked in Moyo	Sumba
Bagian Tengah	14	Pasola Jousting	Sumba
Bagian Timur	17 - 19	Raja Ampat Live on Board 1-3	Raja Ampat
Bagian Timur	25	Heaven Above Heaven Below	Wakatobi
Bagian Timur	26	From Dangdut to Hulahoop	Wakatobi

Bab-bab tersebut dipilih karena memiliki konten yang dirasa cukup unik, dimana titik berat dari konten yang akan diilustrasikan adalah pada aspek relasional Trinity dengan alam yang ada. Jumlah pulau atau lokasi yang dipilih untuk diilustrasikan juga dibatasi mengingat batasan waktu yang ada dalam proses pelaksanaan tugas akhir pada jurusan.

Pada tahap *concepts*, yang perlu dijawab dan dipersiapkan adalah segala macam penalaran rasional yang melandasi keputusan-keputusan desain yang ada. Pertimbangan-pertimbangan seperti warna apa yang akan digunakan, pendekatan gaya seperti apa yang akan dipakai, maupun bagaimana menata dan mengelompokkan gambar menjadi sebuah keputusan yang perlu berangkat dari sebuah konsep. Konsep itu pun tidak muncul secara tiba-tiba, namun didasari oleh sebuah kesimpulan atas hasil *analysis*.

Dalam memilih pendekatan desain, Ria Julian memilih dua kata kunci yang dirasa mampu menjadi fondasi dalam ilustrasi ini, kedua kata kunci tersebut adalah: *adventurous* dan *fun*. Petualangan Trinity dalam bukunya yang mendasari pemilihan kedua kata kunci tersebut. Kata kunci *adventurous* memiliki arti 'berani mencoba hal-hal baru', dimana Trinity banyak menceritakan perjalanan dia menjelajahi tempat-tempat baru di Indonesia. Hal ini kemudian ditunjukkan dengan ilustrasi yang dinamis dan kaya akan *detail*, baik detail objek yang diilustrasikan, maupun detail tekstur gambar. Kata kunci *fun* yang digunakan berarti suatu hal yang menyenangkan dan tanpa beban. Interpretasi lebih lanjut dari kata kunci *fun* berujung pada pendekatan-pendekatan yang kekanak-kanakan, dimana seorang anak dinilai paling dapat merasakan hal-hal yang menyenangkan tanpa beban. Pemahaman ini menghasilkan Ria Julian memutuskan untuk mengadopsi gaya ilustrasi *naive art* untuk merepresentasikan kata kunci *fun* tersebut.

Menurut *britannica.com*, *naive art* adalah sebutan untuk karya seni yang dinilai kurang menunjukkan pemahaman akan standar atau konvensi dari bagaimana cara merepresentasikan objek secara umumnya. *Naive art* sendiri sering juga disebut sebagai *primitive art* karena dianggap belum berkembang dalam pemahaman-pemahaman dasar yang dianggap umum. Hal ini terjadi karena seniman-seniman menghasilkan karya seolah-olah sang seniman tidak mendapatkan pendidikan formal dalam seni. Karakteristik utama dari *naive art* umumnya adalah tidak adanya perspektif, namun hal itu dinilai justru menghasilkan ilusi dimana obyek-obyek yang direpresentasikan seolah-olah melayang dalam bidang. Hal ini menyebabkan juga *naive art* sering sekali diasosiasikan juga sebagai sebuah 'gaya' yang kekanak-kanakan karena karya-karya *naive art* dinilai sederhana dan terlepas dari konvensi atau standar-standar dari sebuah karya seni yang dianggap lebih terpelajar.



Gambar 4. Contoh Karya "American Girls" oleh Marco Guadalupi Gaya *Naive art*
(Sumber: Guadalupi, 2015, <https://www.behance.net/gallery/45622653/American-girls>)

Tahapan *design* adalah tahapan yang tidak linear; setiap kegiatan 'menggagas visual' adalah sebuah eksplorasi visual yang memperkaya kemungkinan-kemungkinan desain yang ada. Tahapan membuat sketsa-sketsa ini adalah tahapan yang bersifat divergen, di mana Ria Julian mencoba mencari dan mengembangkan berdasarkan konsep yang telah didapatkan pada tahap sebelumnya.



Gambar 5. Contoh Sketsa "Pulau Lombok" yang dihasilkan Sebelum Masuk Tahap Digital (Sumber: Dokumentasi Ria Julian, 2018)

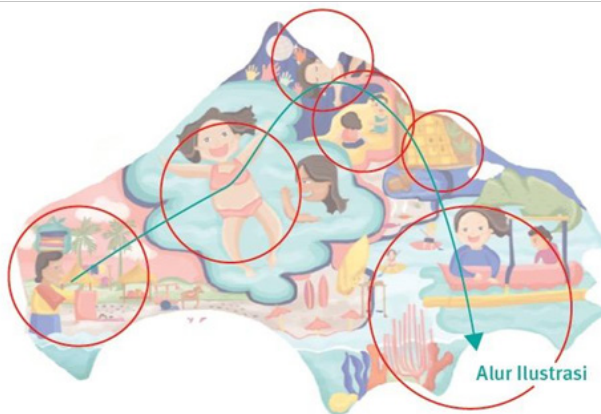
Setelah mendapatkan berbagai alternatif dan memilih satu solusi yang akan dikembangkan lebih lanjut, masuklah tahapan yang bersifat konvergen. Tahapan eksekusi yang konvergen ini bertujuan untuk memperbaiki dan mengembangkan solusi yang sudah dipilih. Praktisnya, tahapan ini dilakukan secara digital, dengan penggambaran dan pewarnaan dengan medium digital. Hal itu dilakukan karena dengan menggunakan medium digital, proses desain dapat menjadi lebih efisien.

Dalam karya "Pulau Lombok" ini, Ria Julian menggabungkan beberapa adegan dalam dua bab menjadi satu ilustrasi. Adegan-adegan tersebut disusun secara sekuensial dari kiri ke kanan sesuai dengan bab yang digunakan sebagai rujukan naskah. Dengan mempertimbangkan beberapa prinsip *gestalt*, Ria Julian menyusun ilustrasi agar struktur tiap adegan tetap terjaga walaupun menggunakan pendekatan *naïve art* yang sering kali memiliki struktur yang lemah. Secara makro, tiap adegan



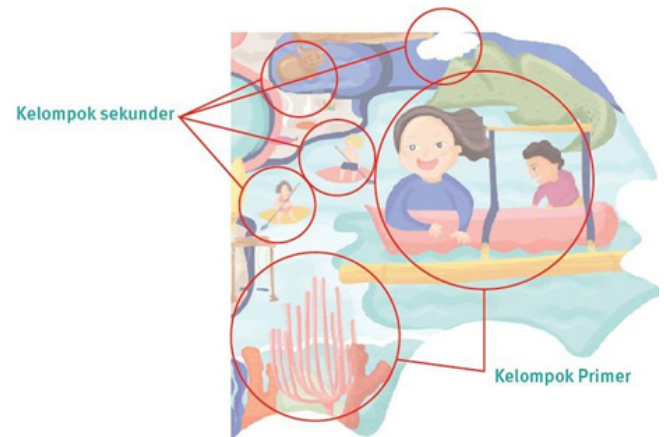
Gambar 6. Contoh Karya Digital "Pulau Lombok" karya Ria Julian (Sumber: Dokumentasi Ria Julian, 2018)

disusun dengan menjaga kesinambungan antaradegan. Kesinambungan tersebut muncul karena setiap adegan tersebut disusun seolah mengikuti sebuah garis lengkung yang membuat mata melihat hal tersebut 'berkesinambungan'. Hal ini merupakan wujud aplikatif dari prinsip gestalt *good continuation* atau juga sering disebut *continuity*. Prinsip *good continuation* ini juga secara tidak langsung dibangun dengan bentuk kontur dari ilustrasi. Kontur pulau mengindikasikan bentuk atau pola sekuensial yang digunakan Ria Julian dalam desain.



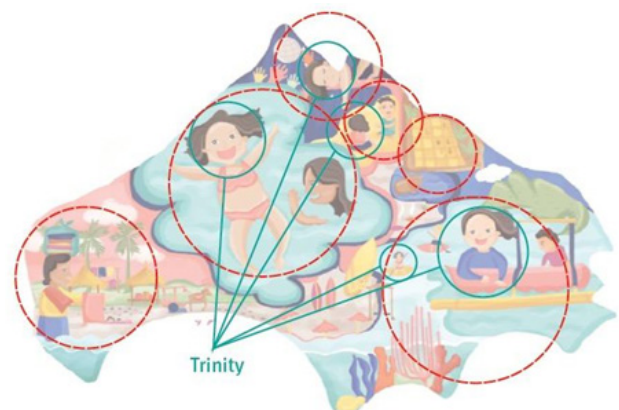
Gambar 7. Karya Digital "Pulau Lombok" dengan Indikator Alur Ilustrasi
(Sumber: Dokumentasi Ria Julian, 2018)

Selain prinsip gestalt *good continuation*, prinsip lain yang banyak diterapkan dan diaplikasikan dalam desain adalah *similarity*. Prinsip *similarity* menjelaskan bahwa ketika elemen-elemen memiliki kemiripan, elemen-elemen tersebut akan dipersepsikan sebagai sesuatu yang berelasi. Dasar kemiripan antarelemen sebenarnya cukup beragam, bisa dari warna, bentuk, maupun ukuran dan proporsi. Dalam contoh gambar 8, ilustrasi tokoh Trinity dan juga terumbu karang yang ia lihat memiliki kemiripan dari segi ukuran dan proporsi terhadap elemen-elemen lain. Hal ini kemudian membentuk 'kelompok' sendiri dibandingkan elemen-elemen lain yang memiliki ukuran dan proporsi berbeda. Jadi walaupun penuh dengan elemen, mata tetap dapat mempersepsikan kelompok-kelompok tersebut dan tetap melihat adanya hirarki dalam ilustrasi tersebut.



Gambar 8. Karya Digital "Pulau Lombok" dengan Indikator Pengelompokkan
(Sumber: Dokumentasi Ria Julian, 2018)

Prinsip *gestalt* terakhir yang cukup mendominasi ilustrasi-ilustrasi yang dirancang dalam proyek ini adalah prinsip *proximity*. Ketika elemen-elemen dipoisikan dekat satu sama yang lain, maka mata yang memandang melihat adanya sebuah relasi atau pengelompokkan. Prinsip ini berlaku walaupun elemen-elemen yang didekatkan mungkin berbeda-beda bentuknya. Prinsip *proximity* dan *similarity* seolah bertolak belakang, namun keduanya sebenarnya saling mengomplemen satu sama lain. *Proximity* membuat kita mampu melihat interaksi dan relasi dari hal-hal yang bertolak belakang, sedangkan *similarity* membuat kita melihat kesamaan dari hal-hal yang bertebaran.



Gambar 9. Karya Digital "Pulau Lombok" dengan Indikator Prinsip *Proximity* & *Similarity*
(Sumber: Dokumentasi Ria Julian, 2018)

Dalam contoh gambar 9 elemen yang serupa (*similar*), yaitu karakter Trinity, diposisikan terpecah. Hal ini dapat dilihat dari bentuk rambut, bentuk badan, ekspresi dan juga warna yang memiliki ciri-ciri Trinity. Walaupun ilustrasi Trinity terletak di beberapa bagian dalam 'pulau' tersebut, kita dapat memahami bahwa semuanya adalah sosok yang sama sekaligus dalam posisi atau lokasi yang berbeda-beda karena adanya pengelompokan (pendekatan *proximity*). Pendekatan *Proximity* membuat kita dapat melihat bahwa Trinity sedang berinteraksi dengan elemen-elemen lain. Sehingga secara instan kita tidak melihat ada 'banyak' Trinity, melainkan melihat 'beberapa adegan' dari 'satu Trinity'.

Fase akhir dalam proses desain adalah *implementation* dimana desain yang telah dihasilkan diproduksi sesuai dengan kebutuhan. Dalam konteks tugas akhir ini, Ria Julian membuat setiap ilustrasi dalam ukuran A2. Hasil desain kemudian dicetak dan ditempel pada *foam board* karena material tersebut dinilai cukup kuat namun ringan untuk keperluan *display*.



Gambar 10. Detail Display Hasil Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Ria Julian, 2018)

Guna membantu pengelompokan adegan dan juga mempertegas hierarki, maka pada tahap produksi Ria Julian memberikan efek tiga dimensi pada karya dengan cara menempelkan beberapa lapis gambar pada bagian-bagian yang diutamakan (dapat dilihat pada Gambar 10). Dimensi yang muncul akibat adanya lapisan-lapisan tersebut juga memberi kesan seperti peta permukaan bumi atau topografi.

SIMPULAN

Karya yang dihasilkan kemudian dipamerkan sebagai bagian dari Pameran Tugas Akhir GEMA DKV UPH yang berlangsung pada bulan Desember 2017 di Plaza Indonesia. Karya yang dihasilkan mendapatkan respon yang baik khususnya berkat eksekusi dan implementasi karya yang berhasil menunjukkan kompleksitas dari ilustrasi yang dihasilkan.

Sebagai evaluasi proses perancangan ilustrasi yang telah dijalani, penulis merasa ada beberapa hal yang dapat membuat proses desain menjadi lebih efektif:

1. Tahapan *concepts* dapat dibuat lebih rinci dengan menentukan terlebih dahulu tanda-tanda visual serta adegan-adegan apa yang akan diilustrasikan.
2. Dengan demikian tahapan *design* bisa lebih efektif karena secara spesifik dibuat sketsa adegan-adegan dengan menggunakan tanda-tanda visual yang telah ditentukan sebelum membuat sketsa.
3. Sketsa juga dapat dilakukan pada tiap adegan terlebih dahulu sebelum kemudian menggabungkannya ke dalam satu ilustrasi besar. Hal ini dilakukan untuk menghindari kemungkinan ketidak seimbangan bobot penekanan ilustrasi secara keseluruhan.

Menutup tulisan ini, penulis merasa bahwa membuat desain adalah proses yang organik, karena setiap tahap memiliki kompleksitas dan tantangan tersendiri. Hal ini menyebabkan setiap proses desain yang dilakukan tidak akan sempurna dan akan selalu diperlukan evaluasi untuk memperbaiki proses selanjutnya. Namun hal tersebut bukan berarti metodologi adalah suatu hal yang sia-sia dalam mendesain, karena dengan metode desain, proses perancangan menjadi lebih terstruktur dan lebih obyektif.

RUJUKAN

- Julian, Ria. Perancangan Visualisasi Buku "The Naked Traveler Across the Indonesian Archipelago" Melalui Ilustrasi. Skripsi. Tidak Diterbitkan. *School of Design*. Universitas Pelita Harapan : Tangerang, 2017.
- Landa, Robin. "Creativity and the Graphic Design Process." *Graphic Design Solutions*, 77-102. Boston : Wadsworth, 2011.
- Lidwell, William, Kritina Holden, dan Jill Butler. *Universal Principles of Design*. Beverly : Rockport, 2011.
- "Naïve art," *Naïve art*, *Britannica.com*, diakses pada 17 Mei 2018, <https://www.britannica.com/art/naive-art>
- "Naïve art," *Naïve art*, *tate.org.uk*, diakses pada 17 Mei 2018, <http://www.tate.org.uk/art/art-terms/n/naive-art>
- Trinity. *The Naked Traveler, Across the Indonesian Archipelago*. Jakarta : Bentang Pustaka, 2013.