

PROSES PENCIPTAAN KARYA ILUSTRASI SUYADI PADA BUKU *GUA TERLARANG*

Saut Miduk Togatorop

sautogatorop@senirupaikj.ac.id | Institut Kesenian Jakarta

Abstrak

Salah satu ilustrator Indonesia yang telah dikenal memiliki karakter yang khas baik dari konsep penciptaan maupun gaya gambarnya adalah Suyadi. Konsistensi beliau dalam mendidik anak melalui buku cerita dan karya ilustrasinya telah diakui masyarakat Indonesia. Salah satu bukunya “Gua Terlarang” mendapatkan penghargaan Unesco di tahun 1972. Buku ini salah satu karya terbaik Suyadi. Melalui pendekatan disiplin ilmu seni rupa, diteliti bagaimana prinsip dan konsep Suyadi dalam menciptakan ilustrasi.

Kata Kunci: Suyadi, ilustrator, ilustrasi, buku cerita anak, Gua Terlarang

Abstract

One of Indonesia's illustrators who has been known to have a distinctive character both from the concept of creation and the style of his image is Suyadi. His consistency in educating children through story books and illustrated works has been recognized by the Indonesian people. One of his books “Gua Terlarang” received an Unesco award in 1972. This book is one of Suyadi's best works. Through an approach to the disciplines of art, this research examined the principles and concepts of Suyadi in creating illustrations.

Keywords: Suyadi, illustrator, illustration, children's story book, Gua Terlarang

PENDAHULUAN

Bertepatan dengan *International Book Year* yang diselenggarakan oleh UNESCO pada 1972, terdapat satu peristiwa yang sangat penting dalam sejarah penerbitan buku anak Indonesia. Salah satu karya buku cerita anak Indonesia mendapatkan penghargaan untuk kategori “Ilustrasi terbaik untuk buku cerita anak”. Buku tersebut berjudul *Gua Terlarang* yang diterbitkan di Indonesia oleh Penerbit Djambatan yang berlokasi di Jakarta. Buku cerita ini ditulis oleh Kurnain Suhardiman dan dilengkapi dengan ilustrasi karya Drs. Suyadi.

Suyadi adalah seorang ilustrator, penulis cerita, *art director*, dan pendidik. Ia lahir di sebuah desa kecil di Kecamatan Puger, Kabupaten Jember, Jawa Timur pada 28 November 1932. Kedudukan orang tuanya yang saat itu menjabat sebagai patih di Surabaya pada

masa pemerintahan Belanda di Indonesia memberikan kemudahan baginya untuk belajar dan menikmati segala jenis kesenian terutama kesenian Jawa, seperti menari, karawitan, gamelan, wayang, menggambar, bahkan menonton film-film produk *Walt Disney*, yang akhirnya menjadi dasar yang sangat kuat dalam perjalanan hidup dan kariernya sebagai seniman multitalenta.

Suyadi menempuh pendidikan tingginya di Fakultas Seni rupa Institut Teknologi Bandung pada tahun 1952 dan tahun 1961. Suyadi pernah bekerja di *Teaching Aids Centre*, sebuah perusahaan produsen alat peraga untuk sekolah-sekolah. Kemudian mendapat beasiswa belajar animasi di Perancis tahun 1961 sampai tahun 1964 di *Les Cineastes Associes* khusus mempelajari iklan dan di *Les Films Martin-Boschet*. Sekembalinya dari Perancis, beliau kembali bekerja di *Teaching*

Aids Centre sebagai kepala bagian *graphic arts*. Dan di saat yang sama, Suyadi juga mengajar di Fakultas Seni Rupa, Institut Teknologi Bandung untuk mata pelajaran Ilustrasi dan Animasi dari 1965-1975 dan kemudian dilanjutkan hingga tahun 1979 sebagai pengajar lepas. Pernah bekerja sebagai *art director* untuk film *Lampu Merah* (1969), *Pemburu Mayat* (1970), *Kabut di Kintamani* (1971), dan *Cobra* (1977). Pada 1977 beliau juga mengerjakan lima film yang disponsori Lembaga Pemilihan Umum berupa tiga film kartun, sebuah film boneka, dan satu film wayang kulit.

Pada tahun 1979 Suyadi—yang akhirnya berhenti mengajar di ITB—menerima tawaran dari Pusat Produksi Film Negara yang ingin membuat suatu acara televisi film boneka untuk anak-anak produksi dalam negeri yang bersifat menghibur dan mendidik. Bekerja sama dengan Kurnain Suhardiman sebagai penulis cerita dan skenario, Suyadi bertanggung jawab mengerjakan desain, set panggung, boneka, properti, dekorasi, bahkan ikut mengisi suara untuk tokoh-tokoh di film ini. Suyadi betul-betul mencurahkan bakat dan energinya untuk mengerjakan film ini. Kecintaannya pada dunia anak yang sudah terlihat ketika masih kuliah diperlihatkannya melalui serial ini. Sejak ditayangkan perdana tahun 1981 setiap Minggu pagi dan berakhir tahun 1991, lebih dari 600 seri film boneka berjudul *Si Unyil* ini menjadi teman setia anak-anak Indonesia setiap Minggu pagi.

Selain *Si Unyil* sebagai seorang anak laki-laki yang baik hati, yang dalam film ini merupakan tokoh sentral, ada satu tokoh yang sampai saat ini masih sangat dikenal orang yaitu tokoh Pak Raden. Tokoh ini terkenal sebagai karakter yang sombong, kikir, pemarah, dan feodal. Suka bernyanyi dan berbicara dengan cara mencampur bahasa Indonesia, Jawa, dan Belanda. Ciri khas Pak Raden adalah wajahnya tampak galak, berkumis besar dan tebal, memakai blangkon, baju hitam, dan membawa tongkat kayu.



Gambar 1: Beberapa tokoh karakter dalam film boneka Si Unyil
(Sumber: <http://www.pasarkreasi.com/gambar/gambarwhoswho53.jpg>)

Setelah masa tayang *Si Unyil* berakhir, Suyadi tetap aktif mengabdikan dirinya untuk dunia anak-anak. Jauh sebelum mengerjakan *Si Unyil*, Suyadi sebenarnya juga aktif berkarir sebagai ilustrator untuk buku bacaan anak. Sudah banyak karyanya yang diterbitkan, baik sebagai ilustrator atau sebagai penulis cerita. Penerbit Djambatan adalah salah satunya yang masih aktif menerbitkan karya-karya Suyadi.

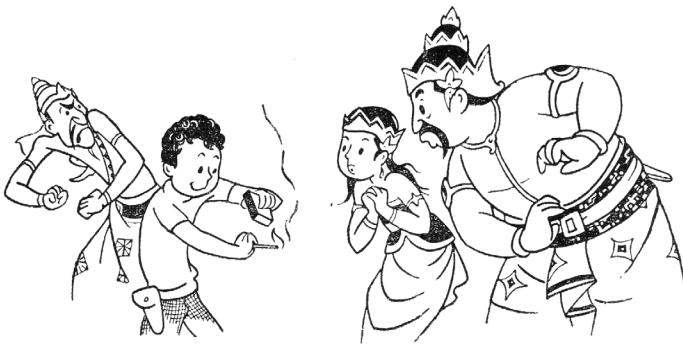


Gambar 2. Sampul depan buku *Gua Terlarang*.



Gambar 3. (Sumber: Buku Gua Terlarang, halaman 7)

antara 10 sampai 11 tahun. Toto mempunyai sifat yang keras, selalu merasa tidak puas bila segala sesuatu belum jelas baginya. Toto sangat gigih mempelajari sesuatu sehingga, memiliki pengetahuan yang luas. Hal tersebut sangat didukung oleh status sosial keluarga orang tuanya yang termasuk keluarga berada di desa tempat tinggal mereka. Status sosial tersebut selain diceritakan melalui teks juga diperlihatkan dari pakaian berupa celana panjang yang dikenakan Toto dan hadiah mainan pistol air dan pistol dengan obat petasan sebagai hadiah kenaikan kelas. Mainan tersebut pada saat itu kelas. Mainan tersebut pada saat itu mungkin saja merupakan mainan yang cukup mewah untuk anak seumur Toto.



Gambar 4. (Sumber: Buku Gua Terlarang, halaman 18)



Gambar 6. Gambar wajah Toto
(Sumber: Buku Gua Terlarang)



Gambar 5. (Sumber: Buku Gua Terlarang, halaman 39)

Sosok Toto sebagai tokoh utama dalam cerita ini divisualisasikan sebagai anak laki-laki yang saat itu baru saja naik ke kelas lima Sekolah Dasar. Jadi diperkirakan usia Toto saat itu



Gambar 7. Figur Toto dengan mainan hadiah
(Sumber: Buku Gua Terlarang)

PEMBAHASAN

Suyadi memiliki gaya dan teknik khusus yang secara konsisten muncul dalam setiap karya ilustrasinya. Begitu pula halnya dengan karakter-karakter yang diciptakan. Hal tersebut mengarahkan dalam pertanyaan berikut ini (1) Apa yang menjadi latar belakang Suyadi dalam menciptakan karya-karya ilustrasinya?; (2) Seperti apakah konsep yang digunakan Suyadi dalam penciptaan ilustrasi?

Buku bacaan anak bisa hanya menggunakan bahasa teks atau hanya menggunakan bahasa visual, walaupun secara umum menggunakan teks dan visual sebagai pendampingnya. Dalam hal ini, gambar tidak berdiri sendiri tapi saling melengkapi, berdampingan dengan teks. Walaupun objek penelitian ini adalah ilustrasi buku cerita, harus tetap diperhatikan fungsi utamanya sebagai pendamping teks, dengan tidak menutup kemungkinan untuk memahami bahwa interpretasi personal dari ilustrator dengan segala latar belakangnya bisa saja memperkaya hasil artistik karya ilustrasi yang dibuat. Latar belakang budaya dan profesi lainnya yang melekat pada Suyadi juga dianggap memperkaya proses artistik dalam menciptakan ilustrasi.

Secara mendasar penelitian ini mencoba mengamati, menggali, serta memahami latar belakang dan konsep Suyadi dalam membuat ilustrasi gambar pada buku cerita anak. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan memahami konsep artistik Suyadi dalam menciptakan ilustrasi buku cerita anak. Fokus perhatian pada penelitian ini adalah pada desain dan ekspresi wajah karakter, gestur karakter, serta elemen seni rupa; garis, warna, komposisi, dari ilustrasi buku *Gua Terlarang*.

Prinsip-prinsip desain yang digunakan untuk melihat ilustrasi ini yaitu Keseimbangan, Proporsi, Irama, Penekanan, dan Kesatuan. Keseimbangan adalah aspek yang dihasilkan dari pengaturan dalam tata letak secara

estetis. Proporsi adalah aspek yang dihasilkan dari kombinasi antarbentuk dan skala dari tiap bagian dengan bidang keseluruhan. Irama adalah gerak pengulangan dari elemen desain seperti warna, ukuran, arah, jarak, dan tekstur. Penekanan adalah menciptakan bagian yang akan menjadi pusat perhatian utama, bagaimana mengarahkan perhatian pada bagian yang terpenting. Kesatuan dan harmoni adalah adanya saling hubungan antara bagian-bagian dari sebuah komposisi yang bersama-sama membentuk sebuah tema.

Suyadi merepresentasikan karya ilustrasinya secara naratif dan deskriptif. Manusia, hewan, tumbuhan, dan objek benda mati digambarkan sedapat mungkin mewakili bentuk aslinya. Cara penggambaran seperti ini dipercaya sangat mudah dipahami oleh anak-anak.

Untuk menganalisis gambar-gambar ilustrasi Suyadi, penulis menggunakan konsep Bahasa Rupa dari Tabrani yang menyatakan bahwa komposisi gambar berupa gambar tunggal atau rangkaian gambar dipetakan dalam struktur berjenjang yaitu:

- Wimba yaitu imaji yang kasat mata, apa yang digambar, merupakan elemen terkecil dalam gambar berupa ikon yang representatif. Wimba terdiri dari Isi Wimba yaitu objek yang digambar dan Cara Wimba yaitu dengan cara apa objek gambar itu digambar.
- Tata Ungkap Dalam, yaitu interaksi berupa komposisi beberapa wimba atau imaji yang saling berhubungan dan membentuk sebuah pesan tunggal.
- Tata Ungkap Luar, yaitu komposisi beberapa Tata Ungkap Dalam membentuk rangkaian yang bersifat sekuensial berdasarkan urutan gerak atau waktu atau gerak dan waktu.

Kata 'ilustrasi' berasal dari kata '*illustrate*' dalam bahasa Latin yang berarti memurnikan atau menerangi¹. Ilustrasi adalah semua jenis gambar atau hiasan yang digunakan dalam

hubungannya dengan teks untuk memperindah tampilan atau untuk menjelaskan artinya. Keberadaan 'fungsi' merupakan kata kunci yang membedakan antara gambar dengan ilustrasi. Merujuk pada buku Leksikon Grafika, ilustrasi didefinisikan sebagai suatu gambar berupa lukisan atau foto yang berfungsi menerangkan, menghias, dan memperjelas suatu pesan dalam komunikasi grafika, juga kadang-kadang untuk merangsang perhatian pembaca. Dalam buku Diksi Rupa ilustrasi didefinisikan sebagai seni gambar yang dimanfaatkan untuk member penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Dijelaskan pula bahwa ilustrasi mencakup gambar-gambar yang dibuat untuk mencerminkan narasi yang ada dalam teks atau gambar tersebut merupakan teks itu sendiri.

Menurut Robert Ross, ilustrasi yang baik adalah adanya pengetahuan menyeluruh tentang prinsip-prinsip yang relevan, teknik yang memadai, dan perencanaan yang bijaksana. Sebuah ilustrasi adalah presentasi gambar, baik dalam tampilan hitam putih maupun warna yang sangat personal, tapi juga harus disertai dengan tujuan merangsang keinginan, menciptakan perasaan tertentu, mempengaruhi pendapat, atau memotivasi tindakan. Pada umumnya tujuan membuat ilustrasi adalah untuk memperjelas pesan teks, memperjelas suasana, sebagai daya tarik, dan sebagai elemen dekoratif. Bahasa visual yang sering digunakan dalam ilustrasi adalah bahasa naratif/langsung, bahasa asosiatif/perlambangan, dan bahasa deskriptif/penjelasan.

Pada buku cerita anak-anak ilustrasi mempunyai peran yang sangat penting terutama dilihat dari fungsinya untuk memperkaya pengalaman visual dan estetis anak-anak ketika mereka membaca cerita. Secara tidak sadar pengalaman ini dapat menumbuhkan semangat mereka untuk membaca dan memperkaya wawasan estetis mereka terhadap seni gambar. Untuk mencapai hal tersebut, pihak pencipta, dalam hal ini ilustrator, juga harus memahami dengan tepat bagaimana menciptakan keindahan

dalam karya ilustrasi mereka. Menurut Wagiono Sunarto² dua hal yang penting adalah ilustrasi harus dapat memperkaya pengalaman membaca bagi anak, juga harus ikut dapat meningkatkan pemasaran produk buku, karena selain faktor harga, cerita, dan mutu cetak, ilustrasi ternyata menjadi salah satu pertimbangan bagi anak dan orang tua membeli buku cerita. Beberapa prinsip yang dapat dipakai oleh seorang ilustrator untuk mengukur keindahan dan keberhasilan sebuah karya ilustrasi buku cerita anak yaitu:

1. Penguasaan teknik visualisasi, yaitu penguasaan teknik gambar, pemahaman ruang, bentuk, gelap terang, komposisi, dan standar keterampilan menggambar lainnya.
2. Penguasaan menggambar objek dan *subject matter*, yaitu pemahaman mengenai objek yang digambar didapat melalui studi, survei, dan pencarian bahan yang cermat.
3. Pemahaman cerita, bahwa seorang ilustrator mutlak harus memahami cerita, suasana dan atmosfernya, serta mengenal watak tokoh-tokohnya. Ilustrator juga harus dapat memilih adegan-adegan vital dan signifikan. Ilustrator harus mengenal dan mengungkapkan momen-momen dramatik yang penting.
4. Selaras dengan seni cerita anak-anak, bahwa ilustrator harus mampu menghidupkan secara wajar keinginan anak untuk mengalami dunia lain yang tidak dikenal dalam realitas sehari-hari.
5. Keunikan dan orisinal, yaitu usaha untuk menyalurkan pikiran, rasa, dan keterampilan teknisnya secara optimal melalui visualisasi yang khas.

Dalam industri komik, animasi, dan film, desain karakter menjadi salah satu mata rantai pekerjaan yang penting. Karakter yang diciptakan bukan sekedar aktor tetapi sekaligus juga merupakan representasi mendasar gagasan yang dirancang sedemikian rupa agar mampu berkomunikasi dengan pemirsa melalui bahasa visual tertentu.

Komunikasi verbal digunakan untuk menyampaikan informasi, sedangkan komunikasi non verbal dipakai untuk negosiasi sikap interpersonal, dan pada waktu tertentu juga dapat digunakan sebagai pengganti komunikasi verbal. Ekspresi wajah adalah salah satu bentuk komunikasi nonverbal, dan dapat menyampaikan keadaan emosi dari seseorang. Ekspresi wajah merupakan salah satu cara penting dalam menyampaikan pesan sosial dalam kehidupan manusia. Ekspresi wajah atau mimik merupakan hasil dari satu atau lebih gerakan atau posisi otot pada wajah.

Ada tiga komponen utama dalam komunikasi kinetik yaitu:

1. *Facial signs* yang meliputi mimik wajah, kontak mata, gerak kening, alis, mulut, dan lainnya
2. *Gestur* yang meliputi gerakan tangan dan tubuh saat berkomunikasi
3. *Body posture* yaitu sikap tubuh saat berkomunikasi

Paul Ekman³ membagi gestur menjadi lima tipe yaitu:

1. *Emblems*, yaitu gestur yang secara langsung menggantikan kata
2. *Illustrator*, yaitu gestur yang membentuk apa yang ingin dikatakan
3. *Affective Displays*, yaitu gestur yang menunjukkan perasaan
4. *Regulators*, yaitu gestur yang berfungsi mengontrol alur pembicaraan
5. *Adaptors*, yaitu gestur yang mengacu pada pelepasan ketegangan dan bentuk lainnya

Kelima tipe gestur tersebut merujuk pada bidang ilmu psikologi sehingga untuk membuatnya lebih dekat dengan penelitian pada karya-karya gambar, peneliti mencoba melengkapinya dengan metode yang digunakan oleh Walt Stanchfield⁴ dimana ada enam elemen penting yang pada umumnya ada ketika menggambar gestur yaitu:

1. *Weight distribution*.
Adalah bagaimana figur membuat keseim-



Gambar 8. Foto yang berasal dari buku *Mécanisme de la Physionomie Humaine*. Karya Guillaume Duchenne, 1862.

bangannya sendiri berdasarkan apa yang dilakukannya.

2. *Thrust*.
Adalah bahasa tubuh yang sering memperlihatkan gerakan yang 'menjauh dari tubuh' seperti gerakan bahu yang diangkat, pinggul, lutut, dan gerakan lengan yang bergerak menjauhi tubuh (seperti melempar atau menunjuk).
3. *Angles*.
Gambar figur yang terlalu tegak lurus dari atas ke bawah umumnya terlihat sangat kaku dan statis. Membuatnya membentuk sudut akan terasa lebih hidup dan ada kesan gerak.
4. *Tension*.
Setiap kali salah satu anggota tubuh bergerak akan ada ketegangan yang muncul pada otot akibat adanya gerakan anggota tubuh lainnya untuk mendapatkan keseimbangan. Dengan memahami cara otot tubuh bergerak dapat memperlihatkan gerakan tubuh yang lebih ekspresif.
5. *Extremes of the pose*

6. *Straight against curve.*

Kombinasi bentuk garis melengkung dan lurus bila digunakan secara logis dapat memberi penekanan dan memperjelas gestur.

Pemilihan sampel gambar merujuk pada prinsip mengukur keindahan dan keberhasilan ilustrasi yang dibuat oleh Wagiono Sunarto. Proses analisis terhadap karya ilustrasi ini diawali dengan mendeskripsikan karya-karya ilustrasi tersebut, merujuk pada sistem penceritaan gambar representatif menurut Primadi Tabrani. Paparan dilengkapi dengan pengelompokan bahasa tubuh menurut Desmond Morris dan pengelompokan tipe gestur yang dilakukan oleh Walt Stanchfield. Hasil dialog dengan Suyadi tentang proses pembuatan buku cerita ini juga menjadi bagian yang sangat penting dalam penelitian ini.

Suyadi membuat ilustrasi buku cerita ini bersama Kurnain Suhardiman sebagai penulis cerita. Latar belakang keduanya membuat proses pembuatan buku cerita ini menjadi menarik. Sebagai penulis cerita Kurnain juga mempunyai pengalaman sebagai sutradara yang membuatnya memiliki kepekaan terhadap visual gambar. Sebagai sutradara tentunya Kurnain harus dapat merepresentasikan teks (skenario) menjadi adegan hidup yang dilakoni oleh aktor atau aktris. Sehingga ketika Kurnain membuat cerita tentunya juga mempunyai gambaran seperti apa nanti ilustrasinya dibuat, baik itu komposisi, pemilihan adegan, sudut pandang, dan ekspresi para tokoh di dalam cerita. Suyadi pun ketika diberikan tanggung jawab untuk menyelesaikan bagian visual tentunya memanfaatkan kemampuan lainnya sebagai pendongeng sehingga dalam proses pembuatan buku cerita ini keduanya saling melengkapi. Kurnain mendapatkan pengembangan cerita melalui sketsa yang dibuat Suyadi. Berdasarkan hasil dialog, sebagai ilustrator tampaknya Suyadi diberikan peran yang cukup besar oleh Kurnain untuk mengolah



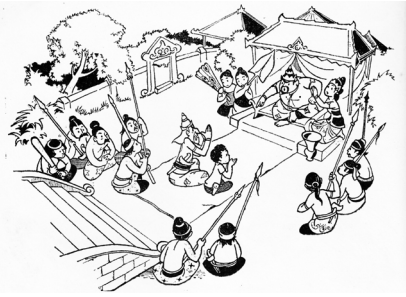


ilustrasi buku ini, seperti misalnya Suyadi ikut serta dalam pemberian nama karakter yang disesuaikan dengan desain karakter yang dibuat, bahkan teks cerita bisa menjadi sangat luwes untuk diolah kembali ketika disandingkan dengan ilustrasi yang mendampinginya.

Suyadi terlahir dan tumbuh dalam lingkungan budaya dan adat istiadat suku Jawa. Walaupun begitu, Suyadi tetap mengawali proses pembuatan ilustrasi buku ini dengan melakukan riset terlebih dahulu ke tempat-tempat merujuk pada suasana dan kondisi yang ada dalam cerita; arsitektur, suasana, dan pakaian yang harus dikenakan oleh setiap tokoh untuk mendapatkan referensi yang benar untuk kemudian diolah lagi sesuai dengan konsep visual yang direncanakan. Dari pilihan nama yang digunakan untuk para tokoh di dalam cerita dan pakaian yang digunakan para tokoh, dapat dipastikan Suyadi memilih referensi kebudayaan suku di Jawa Tengah, lebih detil lagi dapat diperkirakan mengambil masa kerajaan Majapahit.

Gua Terlarang menceritakan seorang tokoh anak Sekolah Dasar, Toto dan keluarganya yang tinggal di sebuah desa. Karena rasa ingin tahunya yang terlalu besar, Toto terjebak dalam situasi di mana dia dipaksa masuk ke dalam sebuah gua terlarang. Di dalam gua tersebut Toto berpetualang dalam sebuah di kerajaan masa lalu. Karena Toto adalah seorang anak yang cerdas, ia selalu berhasil menghadapi semua masalah yang muncul dalam petualangannya tersebut dan akhirnya dapat kembali ke dalam kehidupan nyata.

Ada sebanyak 54 ilustrasi hitam putih yang dibuat untuk isi buku dan satu ilustrasi berwarna untuk sampul. Deskripsi dan analisis yang dipaparkan akan membahas lima ilustrasi dari halaman dalam yang mewakili informasi visual yang spesifik, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Sampel Penelitian

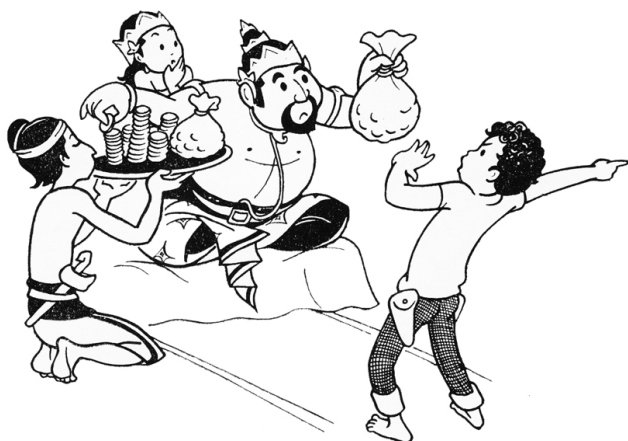
Gambar	Adegan	Sumber
	Toto menolak pemberian Sang Prabu	Buku Gua Terlarang, halaman 46
	Toto bersama Ken Sari berada di kebun binatang	Buku Gua Terlarang, halaman 31
	Toto dibawa menghadap Sang Prabu	Buku Gua Terlarang, halaman 8
	Para pengawal istana membuang karung ke dasar jurang	Buku Gua Terlarang, halaman 28
	Permaisuri memperkenalkan Toto kepada Ken Sari	Buku Gua Terlarang, halaman 12

Penguasaan Teknik Visualisasi

Deskripsi dan analisis di bawah ini memperlihatkan sampel terpilih yang menunjukkan penguasaan teknik visualisasi seperti teknik gambar, pemahaman bentuk, penguasaan ruang dan komposisi, dan penggunaan gelap terang. Masing-masing dapat dilihat pada paparan di bawah ini:

Teknik Gambar

a. Deskripsi



Gambar 9. Sumber data: Buku Gua Terlarang, halaman: 46

Pada gambar di atas yang menjadi isi wimba adalah figur Toto sebagai tokoh utama, figur Sang Prabu, figur Ken Sari, dan figur seorang pelayan istana. Cara wimba yang ditampilkan adalah Toto berdiri di hadapan Sang Prabu dengan posisi badan melengkung dan mengarahkan tangannya menjauh ke arah tertentu. Tangan kiri diangkat dengan telapak tangan membuka menghadap ke luar menunjukkan penolakan. Wajah Toto tampak sangat serius menyatakan sesuatu seperti menolak atau mengatakan tidak, tampak dari alis mata Toto yang menajam ke tengah. Sang Prabu dalam posisi duduk, tangan kiri mengangkat mengarah ke depan seperti menawarkan sesuatu benda berupa kantung yang berisi semacam hadiah berupa objek seperti keping uang, tangan kanan mengambil salah satu keping uang logam di sebuah wadah yang dipegang oleh salah satu

pelayan istana, seperti menunjukkan ingin memberi lebih banyak. Wajah Sang Prabu memperlihatkan keheranan atau bingung, tampak dari alis yang terangkat dan mulut yang melengkung ke bawah. Putri Sang Prabu berdiri di belakang Sang Prabu sambil memperhatikan kejadian tersebut, salah satu tangan seperti menutup mulut, ekspresi wajah menunjukkan keheranan, tampak dari alis yang terangkat melengkung dan mulut yang membulat.

Tata Ungkap yang tampak pada ilustrasi yaitu:

- Interaksi antara Toto dan Sang Prabu. Gestur Toto tergambar seperti melengkung ke belakang memperlihatkan kesan berlawanan dengan gestur Sang Prabu yang duduk condong ke arah Toto.
- Interaksi antara Sang Prabu dengan seorang pelayan istana. Sang Prabu mengambil salah satu benda berbentuk keping seperti uang logam. Pelayan istana duduk bersujud membawa sebuah wadah berisi benda seperti uang logam
- Interaksi antara Toto dan Sang Prabu menjadi fokus pada gambar ini. Mengacu pada teks, digambarkan sebuah adegan dimana Sang Prabu bermaksud memberi sesuatu kepada Toto, diperlihatkan dengan mengambil salah satu kantong dengan tangan kiri dan tangan kanan mengambil salah satu keping uang dari sebuah wadah yang dibawa oleh seorang pelayan istana. Toto menolak pemberian tersebut dan bermaksud memberikan pilihan lain. Putri Raja memperhatikan kejadian tersebut dengan perasaan heran.

b. Analisis

Suyadi menggunakan garis sebagai unsur utama terutama untuk figur setiap karakter. Garis yang dibuat bersih, tidak diulang atau putus-putus. Garis lengkung banyak digunakan pada figur untuk membantu memperlihatkan gestur masing-masing karakter. Tidak ada garis arsir yang digunakan pada gambar ini. Garis bersilangan hanya digunakan pada celana Toto

untuk memperlihatkan tekstur bahan. Tidak ada garis untuk memperlihatkan bayangan dari setiap figur. Warna hitam digunakan pada bagian yang berwarna gelap seperti rambut, penutup kepala, dan pakaian. Ilustrasi yang dibuat untuk buku cerita ini bergaya kartun. Penggambaran objek dibuat lebih sederhana, detail tidak terlalu banyak, cukup direpresentasikan dengan objek yang penting. Untuk figur manusia lebih mengandalkan ekspresi wajah dan gestur. Teknik gambar yang dipakai adalah teknik tradisional dimana Suyadi menggunakan media kertas dan peralatan gambar yang umum digunakan seperti pensil, penghapus, pena, kuas, dan tinta hitam.

Pemahaman Bentuk

a. Deskripsi



Gambar 10. Sumber data: Buku Gua Terlarang, halaman:31

Pada gambar di atas yang menjadi isi wimba adalah figur Toto, figur Ken Sari, figur Kebo Abang, figur Panglima Kidung Wulung, hewan gajah, hewan badak, hewan rusa, hewan harimau, hewan burung, Cara wimba yang ditampilkan adalah Toto berdiri dalam postur berdiri normal, tangan dimasukkan ke dalam saku celana. Ekspresi wajah tidak terlihat tapi melalui gestur tampaknya Toto sedang mengamati. Ken Sari berdiri dalam postur berdiri normal, tangan kanan diangkat memegang sesuatu. Gestur tubuhnya sedikit membungkuk

mengikuti gerakan tangan kanannya. Kebo Abang dalam postur berdiri condong ke depan, tangan kanan mengangkat sambil memegang benda. Tangan kiri tertarik ke belakang untuk mengimbangi agar tubuhnya tetap seimbang. Ekspresi wajahnya tampak marah dengan betuk alis yang menajam ke tengah. Panglima Kidung Wulung dalam posisi berlari. Gestur badan membungkuk dengan kedua tangan mengarah ke depan. Gerakan seperti ini sebenarnya tidak normal untuk gerakan berlari, namun tampak cukup kuat untuk menunjukkan kesan tergesa-gesa. Ekspresi wajah juga menunjukkan kemarahan, tampak dari bentuk alis mata yang menajam ke tengah.

Tata Ungkap yang tampak pada ilustrasi ini adalah:

- Interaksi antara Toto dan Ken Sari dengan hewan gajah tampak dari posisi berdiri keduanya yang berhadapan dengan hewan gajah.
- Antara Kebo Abang dengan Toto dan Ken Sari tidak tampak interaksi langsung, namun gerakan Kebo Abang ini yang menyebabkan posisi Panglima Kidung Wulung tampak sangat tergesa-gesa seperti ingin menghentikan sesuatu

b. Analisis

Gambar di atas memperlihatkan adegan pada suatu tempat yang berisi banyak hewan, biasa kita sebut sebagai kebun binatang. Sudut pandang lokasi diambil dari atas sehingga banyak objek yang dapat tergambar. Bentuk hewan digambarkan cukup dengan garis tanpa memperlihatkan tekstur dari masing-masing hewan, tapi ilustrator cukup jeli untuk memilih jenis hewan yang mempunyai ukuran dan ciri khas yang sangat berbeda misalnya antara gajah yang mempunyai belalai dengan badak yang mempunyai cula. Ukuran perbandingan tubuh manusia dan hewan pun digambarkan cukup realistis sehingga dapat dilihat perbandingan sesungguhnya antara objek yang sangat besar dengan badan Toto yang kecil.

Bentuk atau objek yang muncul pada karya-karya ilustrasi Suyadi terasa mengikuti kekuatan gestur yang sangat dominan. Penggambaran objek baik itu makhluk hidup atau pun benda mati dapat sangat variatif dan fleksibel. Namun pada karya ilustrasinya Suyadi mencoba memperlihatkan objek pendukung tidak melebihi kekuatan garis gestur objek utama. Tidak semua bentuk dibuat secara detail. Semua bentuk diusahakan tetap informatif tapi ada beberapa bagian yang lebih mengutamakan garisnya saja dengan maksud agar objek utama tetap terlihat lebih. Berdasarkan contoh-contoh gambar yang ada, dapat dilihat bahwa detail-detail objek dan tempat digambar berdasarkan referensi dan studi yang cermat. Walaupun pada beberapa bagian sudah mengalami penyederhanaan tapi tidak mengurangi keakuratan dan kebenaran informasi yang akan dilihat pembaca, baik itu berupa objek-objek budaya tradisional maupun objek sehari-hari yang sering kita lihat.

Penguasaan Ruang dan Komposisi

A. Deskripsi



Gambar 11. Sumber data: Buku Gua Terlarang, halaman: 8

Pada gambar di bawah yang menjadi isi wimba adalah figur Toto, figur Sang Prabu, figur Permaisuri, figur Patih Gagak Julig, figur 2 orang dayang-dayang perempuan, figur 10

orang laki-laki pengawal istana. Cara wimba yang ditampilkan adalah Toto dalam postur duduk bersila kaki. Kedua tangan diangkat dengan kedua telapak tangan saling menempel mendekati dagu seperti sedang memohon. Dari gestur tampak Toto sedang melakukan gerakan seperti sedang menghormati seseorang. Patih Gagak Julig dalam postur duduk bersila kaki. Kedua tangan diangkat dengan kedua telapak tangan saling menempel berada di depan wajah. Dari gestur tampak Patih Gagak Julig juga sedang melakukan gerakan seperti sedang menghormati seseorang namun terasa lebih kuat dibanding gestur Toto. Sang Prabu berada dalam postur duduk. Ekspresi wajah tampak marah. Tangan kanan menunjuk ke depan, tangan kiri tampak sedikit tertarik kearah belakang, mengimbangi gerakan tangan kanan. Permaisuri dalam postur duduk. Ekspresi wajahnya tampak seperti terkejut. Tangan kiri terangkat mengarah ke tubuh Sang Prabu, dari gesturnya tampak seperti sedang berusaha menenangkan Sang Prabu

Tata Ungkap yang tampak pada ilustrasi ini adalah:

- Interaksi antara Toto tampak dari gerakan keduanya yang serupa, namun dari gestur keduanya Patih Gagak Julig lebih fasih melakukan gerakan tersebut, tampak dari gerakan tangan yang lebih 'luwes' dan tampak lebih 'formal', sedangkan Toto tampak seperti kurang paham tentang tata cara melakukan gerakan tersebut.
- Interaksi antara Sang Prabu dengan Permaisuri dari gestur Permaisuri yang duduk di sebelah Sang Prabu. Permaisuri tampak seperti berusaha untuk menenangkan Sang Prabu yang tampak marah.
- Interaksi antara Toto yang duduk bersama Patih Gagak Julig dengan Sang Prabu yang duduk bersama Permaisuri menjadi fokus pada ilustrasi ini. Sang Prabu yang sedang berada di singgasananya tampak marah melihat kedatangan Patih Gagak Julig beserta para pengawal istana yang telah

menangkap Toto. Tampak Sang Prabu tidak menyukai kehadiran Toto di kerajaannya.

- Figur lain yang ada di sekeliling tidak tampak dominan, tapi sangat membantu menciptakan suasana formal yang biasanya tampak dalam lingkungan istana raja. Para pengawal yang duduk bersila kaki dengan posisi di bawah raja sambil membawa senjata tajam menunjukkan

B. Analisis

Pada gambar di atas diceritakan adegan pada sebuah lokasi yang cukup luas, bisa dikatakan berada di dalam istana raja. Banyak orang yang berada di lokasi tersebut. Sudut pandang diambil dari atas sehingga memungkinkan untuk memperlihatkan ruang yang luas. Ada 16 figur yang berada di tempat tersebut, masing-masing berada di posisi yang sepertinya merupakan posisi yang sudah memiliki aturan. Teknik perspektif membentuk arah diagonal diperlihatkan sehingga komposisi tidak menjadi terlalu padat. Cara ini juga sangat efisien ketika harus memperlihatkan objek yang cukup banyak dalam ruang yang terbatas. Bekerja sebagai animator membutuhkan kemampuan penguasaan ruang komposisi yang baik karena dalam animasi ruang gambar harus berada bersama dengan objek yang bergerak. Pengalaman tersebut tampaknya juga diaplikasikan Suyadi pada ruang dua dimensi seperti pada buku cerita. Komposisi antara ilustrasi dan teks serta objek yang digambar diatur sedemikian rupa sehingga banyak muncul variasi komposisi, baik antara gambar dengan teks, gambar dengan ukuran halaman buku, juga variasi antara sudut pandang gambar yang luas dan objek yang bervariasi jumlahnya

Warna dan Gelap Terang

a. Deskripsi

Pada gambar di bawah yang menjadi isi wimba adalah figur siluet orang yang membungkuk (paling kiri), figur siluet orang yang tertawa

sambil menunjuk (nomor dua dari kiri), figur siluet orang yang mengangkat tangan (nomor tiga dari kiri), figur siluet orang memegang senjata tombak (paling kanan), objek berupa kantung. Cara wimba yang ditampilkan adalah siluet figur orang yang membungkuk dari dilihat dari anatominya adalah laki-laki dewasa. Badannya membungkuk dan berlutut bertumpu pada satu kaki, dengan kedua tangannya mengacung ke depan. Siluet figur orang yang berdiri kedua dari kiri dari dilihat dari anatominya adalah laki-laki dewasa. Dari siluet wajahnya tampak seperti sedang tertawa terbahak-bahak. Kedua tangan diangkat, tangan kanan menunjuk ke depan. Siluet figur orang yang berdiri ketiga dari kiri dari dilihat dari anatominya adalah laki-laki dewasa. Dari siluet wajahnya tampak seperti sedang tertawa tertawa. Kedua tangan diangkat ke atas. Siluet figur orang yang berdiri paling kanan dilihat dari anatominya adalah laki-laki dewasa. Badan membungkuk, kedua tangan memegang senjata tajam. Dari siluet badannya tampak seperti sedang memperhatikan sesuatu.



Gambar 12. Sumber data: Buku Gua Terlarang, halaman: 28

Tata Ungkap yang tampak pada ilustrasi ini adalah:

- Interaksi yang dominan pada ilustrasi ini adalah antara figur siluet laki-laki yang membungkuk dengan karung yang dilemparnya
- Objek karung yang telah dilempar ke dalam jurang tampaknya membuat ketiga siluet laki-laki lainnya walaupun tidak secara langsung berinteraksi, namun membuat mereka tampak sangat gembira.

b. Analisis

Berdasarkan teks, gambar di atas memperlihatkan sebuah adegan di lokasi tepi jurang pada waktu malam hari, dipertegas dengan gambar bulan sabit di langit. Ada empat figur manusia yang digambarkan hanya dengan siluet dan satu objek berbentuk karung yang berisi hewan kambing.

Penggunaan gelap terang pada ilustrasi ini tidak dilakukan seperti pada umumnya. Suasana malam yang gelap tidak direpresentasikan dengan langit yang gelap, tapi justru diwakilkan oleh siluet figur. Objek lainnya seperti tepi jurang dan gunung di latar belakang tidak ditampilkan dengan warna gelap tapi hanya menggunakan garis. Tampaknya Suyadi ingin tetap menjaga konsistensi penggunaan gelap terang pada setiap gambar pada buku ini

Penguasaan Menggambar Objek dan Subject Matter

a. Deskripsi

Pada gambar di bawah yang menjadi wimba adalah figur Toto, figur Permaisuri, figur Ken Sari. Cara wimba yang ditampilkan adalah Toto berdiri dalam postur berdiri normal, ekspresi wajah merasa senang, tampak dari penggambaran garis mulut yang tersenyum.

Tangan kanan terangkat dengan ujung jari telunjuk menempel pada mulut menandakan sedang berpikir mengamati sesuatu. Permaisuri



Gambar 13. Sumber data: Buku Gua Terlarang, halaman 46

berdiri dalam postur berdiri dengan sedikit membungkuk. Tangan kanan memegang punggung Toto, tangan kiri diangkat mengarah ke tubuh Toto. Ken Sari dalam postur berdiri normal, kedua tangan diletakkan di belakang tubuhnya, kepala menengadah ke atas. Ekspresi wajah tampak seperti acuh, tidak peduli, atau angkuh, divisualkan dengan alis mata terangkat melengkung, mata terpejam, dan garis mulut cenderung melengkung ke bawah.

Tata Ungkap yang tampak pada ilustrasi ini adalah:

- Interaksi antara Toto dan Permaisuri menjadi fokus dari ilustrasi ini. Gestur Permaisuri memperlihatkan sikap yang anggun, lembut, dan ramah. Sikap seorang permaisuri sekaligus sosok ibu yang bijak dan penyayang tampaknya membuat Toto merasa nyaman dan tidak merasa takut, terlihat dari gestur Toto yang tampak santai dan senang.
- Berbeda dengan Toto, Ken Sari tidak memperlihatkan interaksi yang sama. Ken Sari tampak mengambil jarak dengan Permaisuri dan Toto, gestur yang tampak seperti sombong terlihat berbeda dengan permaisuri

SIMPULAN

Dari seluruh karya ilustrasi Suyadi yang telah dipaparkan, terlihat bahwa Suyadi sangat konsisten dengan gaya gambar yang dipilihnya. Berdasarkan paparan berupa deskripsi dan analisis sebelumnya, penelitian ini mendapat sejumlah fakta yang dapat disimpulkan sebagai prinsip dan konsep yang digunakan oleh Suyadi. Dalam menciptakan karya ilustrasi, Suyadi memiliki prinsip berkarya seperti berikut:

1. Seorang ilustrator harus memiliki kemampuan untuk bercerita.
2. Penghayatan akan teks cerita sangat penting agar dapat memilih adegan paling menarik baik dari teknik gambar maupun komposisi sehingga ilustrasi memiliki 'jiwa' tidak hanya sekadar gambar yang diam.
3. Untuk menjadi ilustrator buku anak, sang ilustrator harus memahami dan mencintai dunia anak. Ilustrator harus memahami apa yang diinginkan anak ketika mereka membaca dan melihat gambar.
4. Studi visual dan mendapatkan referensi yang berkaitan dengan cerita sangat penting.

Dalam menciptakan karya ilustrasi, Suyadi memiliki prinsip berkarya seperti berikut:

1. Dalam membuat ilustrasi, Suyadi banyak mengandalkan kekuatan garis. Garis nyata/garis kaligrafi yang tidak terputus memunculkan kesan luwes, bersih, irama, volume, dan gelap terang. Garis lengkung banyak digunakan untuk membentuk gestur yang ekspresif. Garis bersilang digunakan untuk membentuk tekstur dan gelap terang
2. Arsir dilakukan sangat sedikit, bahkan hampir tidak digunakan.
3. Komposisi gambar diagonal banyak digunakan untuk menimbulkan kesan gerak dan ruang kedalaman
4. Latar belakang Suyadi yang sangat dekat dengan budaya Jawa seperti kesenian wayang, tarian, dan gamelan tampaknya

sangat berpengaruh terhadap cara penggambaran karakter dan gestur yang dibuat pada karya ilustrasinya.

5. Berdasarkan hasil dialog, sebagai ilustrator tampaknya Suyadi diberikan peran yang cukup besar oleh Kurnain untuk mengolah ilustrasi buku ini, seperti misalnya Suyadi ikut serta dalam pemberian nama karakter yang disesuaikan dengan desain karakter yang dibuat, bahkan teks cerita bisa menjadi sangat luwes untuk diolah kembali ketika disandingkan dengan ilustrasi yang mendampinginya.

Setiap ilustrator mempunyai prinsip dan cara bekerja sesuai dengan karakternya masing-masing, begitu pula dengan Suyadi. Prinsipnya dalam berkarya dan komitmennya yang kuat terhadap dunia anak dan buku cerita anak adalah salah satu cara yang dapat menjadi bahan pengetahuan bagi para ilustrator muda yang ingin berkarir di industri buku cerita anak.

CATATAN AKHIR

1. <http://mw1.meriam-webster.com/dictionary/illustrate>
2. Wagiono Sunarto, praktisi dan pendidik, lulus dari Fakultas Seni Rupa, jurusan Seni Grafis ITB pada tahun 1976. Pendidikannya dilanjutkan di Communication Design, Pratt Institute, Graduate Program, N.Y., USA dan lulus pada tahun 1983. (<http://desaingrafisindonesia.wordpress.com/2007/04/22/wagiono-sunarto/>)
3. Paul Ekman (lahir 15 Februari 1934) adalah seorang ahli psikologi yang dianggap sebagai pelopor dalam penelitian tentang emosi dan hubungannya dengan ekspresi wajah.
4. Walt Stanchfield (1919-2000) adalah animator senior di Walt Disney Studios, mulai berkarir di industri animasi sejak tahun 1937.

RUJUKAN

- Bicknell, Trelid Pelkey and Trotman, Felicity (ed.). (1994). *How to Write and Illustrate Children's Books and Get Them Published.....*: North Light Books.
- Bunanta, Murti. 1998. *Problematika Penulisan Cerita Rakyat untuk Anak Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Collin, P. H. 1990. *Dictionary of Printing and Publishing*, Universal Book Stall, New Delhi.
- Dabner, David. 2004. *Graphic Design School, The Principles and Practices of Graphic Design*, Thames and Hudson.
- Damono, Sapardi Djoko. 2009. *Sastra Bandingan*. Tangerang: Editum.
- Ehresmann, Julia M. 1980. *The Pocket Dictionary Of Art Terms*, John Murray Publisher Ltd.
- Firmansyah, Arif. "Ikhtiar Mengangkat Ilustrasi Buku Anak", dalam *Koran Tempo*, Minggu, 9 Februari 2003.
- Firmansyah, Arif. "Ilustrasi Bukan Sekadar Pelengkap", dalam *Koran Tempo*, Minggu, 1 September 2002.
- Firmansyah, Arif. "Tak Ubahnya Lukisan", dalam *Tempo Online*, 9 February 2003.
- Mattesi, Michael D. 2006. *Force: Dynamic Life Drawing For Animators*, Focal Press.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*: Bandung: Rosdakarya.
- Moore, Nick. 1995. *Cara Meneliti*, Penerbit ITB.
- Morris, Desmond. 1994. *Body Talk – A World Guide to Gestures*, Oxford.
- NCA. "Ilustrasi Lokal Bacaan Anak, Serba Kalah", *Kompas Online*, Sabtu 15 Februari 2003.
- Okky, Rina, Ediron. "Cara Orang Kota Bicara Lewat Seni", dalam *Kupas: Urban Art*, Majalah Concept, Volume 4 Edisi 19, 2007.
- Tabrani, Primadi. 2005. *Bahasa Rupa*. Penerbit Kelir
- Tim Leksikon Grafika. 1980. *Leksikon Grafika*, Pusat Grafika Indonesia– Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Trevit, John. 1986. *Desain Buku*, Balai Pustaka.
- Trimansyah, Bambang. 1999. *Fenomena Intrinsik Cerita Anak Indonesia Kontemporer*, Penerbit Nuansa.
- Ross, Robert. 1963. *Illustration Today*, International Textbook Company.
- Sanyoto, Sadjiman Edi. 2009. *Nirmana (Dasar-dasar Seni dan Desain)*, Jalasutra.
- Schwarcz, Josep. 1982. *Ways of the Illustrator – Visual Communication in Children's Literature*, American Library Association.
- Shulevitz, Uri. 1985. *Writing With Pictures, How to Write and Illustrate Children's Books*, Watson – Guptil Publications / New York.
- Slade, Catharine. 2002. *The Encyclopedia of Illustration Techniques*, Page One Publishing.
- Smith, Jr, Datus. 1985. *Penuntun Penerbitan Buku*, Pusat Grafika Indonesia.
- Sunarto, Priyanto. 1992. *Manajemen Pekerjaan Desain*, Makalah ISI Jogyakarta.
- Suryabrata, Sumadi. 1995. *Metodologi Penelitian*, Rajawali Pers.
- Taryadi, Alfons. 1999. *Buku Dalam Indonesia Baru*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Widagdo. 2000. *Desain dan Kebudayaan*, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Depdiknas.