



PERANCANGAN ILUSTRASI DAN DESAIN ULANG *COVER*

NOVEL FIKSI KETURUNAN *ELF*

Proyek Studi

Diajukan dalam rangka penyelesaian

Studi Strata 1 untuk mencapai

Gelar Sarjana Seni Rupa

Oleh:

Ade Aqsho Zulhida

2411410027



JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Studi ini telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian
Proyek Studi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri
Semarang.

Hari : Kamis

Tanggal : 28 Januari 2016

Panitia Ujian

Ketua

Prof. Dr. M. Jazuli, M.Hum NIP. 196107041988031003

Sekretaris

Supatmo, S.Pd, M.Hum NIP. 196803071999031001

Penguji I

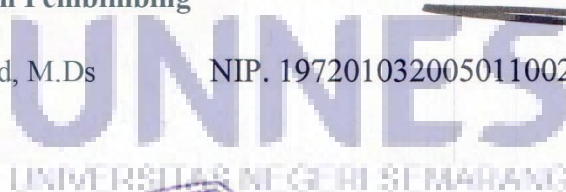
Drs. Dwi Budi Harto, M.Sn NIP. 196704251992031003

Penguji II

Rahina Nugrahani, S.Sn, M.Ds NIP. 198302272006042001

Penguji III / Dosen Pembimbing

Eko Haryanto, S.Pd, M.Ds NIP. 197201032005011002



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Semarang

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.

NIP. 196008031989011001

PERNYATAAN

Proyek studi dengan judul “Perancangan Ilustrasi dan Desain Ulang *Cover* Novel Fiksi Keturunan *Elf*” beserta isinya merupakan hasil karya sendiri. Demikian pernyataan ini dijadikan pedoman bagi yang berkepentingan.



Semarang, 12 April 2016

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Aqsho', written over a horizontal line.

Ade Aqsho Zulhida

NIM 2411410027

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. *Success represents the 1% of your work which results from the 99% that is called failure.*(Soichiro Honda)
Sukses mewakili 1% dari usahamu yang dihasilkan dari 99% yang disebut dengan kegagalan.
2. Bahagia itu sederhana. (Penulis)

PERSEMBAHAN

Proyek Studi ini penulis persembahkan kepada:

1. Alm. Kakek, Bapak, Ibu, Adriani Dzikrina Istighfaroh, Thufail Khoirul Afifi, dan Hanum Salma Salsabiela yang senantiasa mendo'akan, mendukung, dan memberi semangat kepada penulis untuk menyelesaikan kewajiban dan tanggung jawab ini dengan baik.
2. Teman-teman seperjuangan Seni Rupa DKV 2010 yang selalu menginspirasi.
3. Almamaterku.

PRAKATA

Dengan menyebut nama Allah SWT, Tuhan Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proyek Studi yang berjudul Perancangan Ilustrasi dan Desain Ulang *Cover* Novel Fiksi Keturunan *Elf* sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Studi Strata Satu, dan mencapai gelar Sarjana Seni Rupa. Penulis menyadari bahwa Proyek studi ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan semua pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih dan rasa hormat kepada:

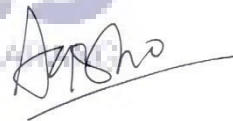
1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang memberikan fasilitas administratif dalam penyusunan proyek studi.
2. Drs. Syakir, M.Sn. Ketua Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang memberikan fasilitas administratif, motivasi dan arahan dalam penyusunan proyek studi.
3. Eko Haryanto, S.Pd, M.Ds. dosen pembimbing yang memberikan bimbingan, motivasi, arahan serta ilmunya kepada penulis sehingga terselesaikannya proyek studi ini.
4. Para dosen Jurusan Seni Rupa yang telah menyampaikan ilmu dan pelajaran yang penuh manfaat kepada penulis selama menempuh studi di jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

5. Prisca Nitia Priyustina selaku penulis buku novel *Keturunan Elf* yang telah memberi kesempatan dan membantu banyak hal dalam penulisan proyek studi ini.
6. Kakek, Alm. Ngusman, Bapak, Fuad, dan Ibu, Kuswati Iriani, kedua kakak, Adriani Dzikrina Istighfaroh dan Thufail Khoirul Afifi, serta adik, Hanum Salma Salsabiela, yang telah memberi restu, kasih sayang, semangat, dorongan moril, spiritual, dan materi kepada penulis.
7. Marsa, Kinan, Lyke, Ningsih, Irene, Tutut, Yafi, Azis, Degi, Fandi, Anto, Vian, Bagas, Jojo, Maman, Danang, Sueb, Aris dan teman-teman Seni Rupa DKV 2010 lainnya yang telah membantu, menginspirasi, dan mewarnai pelaksanaan proyek studi.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan untuk melengkapi proyek studi ini. Semoga segala sesuatu baik yang tersirat maupun tersurat pada proyek studi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 12 April 2016



Penulis

SARI

Zulhida, Ade Aqsho. 2016. *Perancangan Ilustrasi dan Desain Ulang Cover Novel Fiksi Keturunan Elf*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni universitas Negeri Semarang. Pembimbing Eko Haryanto, S.Pd, M.Ds.

Kata Kunci: Perancangan Ilustrasi, Desain Ulang, Re-desain, Buku Novel Fiksi

Sebuah ilustrasi *cover* dan ilustrasi buku dibuat dengan maksud untuk merefleksikan isi dari sebuah buku. Novel *Keturunan Elf* merupakan novel fiksi fantasi yang ditulis oleh Priska N.P. dan telah beredar secara online pada tahun 2012 oleh Penerbit Lintang. Novel ini dibuat dengan ide yang original, sehingga memiliki karakter cerita atau plot tersendiri. Namun sejak diterbitkan hingga saat ini, novel *Keturunan Elf* kurang diminati oleh target *audience* karena beberapa faktor, salah satunya adalah tampilan visual *cover* dan isi buku yang kurang merepresentasikan isi dan karakter novel. Tujuan proyek studi ini adalah menghasilkan rancangan ilustrasi dan desain ulang *cover* buku novel fiksi *Keturunan Elf*.

Perancangan ilustrasi dan desain ulang novel fiksi *Keturunan Elf* disajikan dalam bentuk buku novel dengan ilustrasi pada setiap bab dalam cerita novel. Secara visual, konsep perancangan ilustrasi dan desain *cover* dibuat dengan menyesuaikan isi/karakter cerita novel yang mengangkat sihir *elf* hutan sebagai elemen utama cerita. Sehingga terdapat korelasi atau satu kesatuan terhadap visual dengan isi cerita novel.

Proyek studi ini telah menghasilkan ilustrasi dan desain *cover*, serta kemasan dan *merchandise*. Dari beberapa proses pembuatan karya hingga *launching* karya dapat disimpulkan, yaitu: penulis mampu memenuhi kebutuhan penulis novel dengan membuat rancangan ilustrasi dan desain ulang *cover* novel *Keturunan Elf* yang dapat merefleksikan isi dan karakter novel serta menyampaikan pesan penulis terhadap target audiens secara visual.

Dilakukannya perancangan ilustrasi dan desain ulang *cover* diharapkan dapat membentuk citra dan karakter secara visual novel fiksi *Keturunan Elf* sehingga dapat meningkatkan penjualan buku novel serta sebagai referensi novel fiksi fantasi lokal di Indonesia.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
SARI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Alasan Pemilihan Tema	2
1.2. Alasan Pemilihan Karya	3
1.3. Riset	5
1.4. Analisis Kebutuhan	6
1.5. Tujuan Proyek Studi	24
1.6. Manfaat Proyek Studi	24
BAB 2 LANDASAN TEORI	25
2.1. Desain	25
2.2. Desain Komunikasi Visual	26
2.2.1. Pengertian Desain Komunikasi Visual	26
2.2.2. Fungsi Dasar Desain Komunikasi Visual	28
2.2.3. Unsur-Unsur Visual	29
2.2.4. Prinsip-Prinsip Desain Komunikasi Visual	32
2.2.5. Elemen-Elemen Desain Komunikasi Visual	36
2.2.6. Elemen <i>Layout</i>	39
2.3. Bahasa Rupa	41

2.3.1. Jenis-jenis Bahasa Rupa	41
2.3.2. Perbendaharaan Bahasa Rupa	42
2.4. Ilustrasi	45
2.4.1. Pengertian	45
2.4.2. Kriteria Ilustrasi Novel / Buku	46
2.4.3. Bidang Ilustrasi.....	46
2.5. Redesain (DesainUlang)	49
BAB 3 METODE BERKARYA.....	51
3.1. Media Berkarya	51
3.1.1. Alat.....	52
3.1.2. Bahan.....	55
3.1.3. Teknik Berkarya.....	56
3.2. Proses Berkarya	57
3.2.1. <i>Preliminary Plan</i>	58
3.2.1.1. Menganalisis Novel.....	58
3.2.1.2. Penentuan Konsep.....	62
3.2.1.3. Analisis Khalayak Sasaran.....	68
3.2.1.4. Konsep Perancangan	70
3.2.1.5. Distribusi Media.....	74
3.2.1.6. <i>Budgeting</i>	74
3.2.1.7. <i>Grand Concept</i>	75
3.2.2. Pra Produksi	76
3.2.2.1. Orientasi	76
3.2.3. Produksi	76
3.2.3.1. Pembuatan <i>Roughsketch</i>	76
3.2.3.2. <i>Tracing</i>	77
3.2.3.3. <i>Coloring</i>	77
3.2.3.4. Foto Produksi	78
3.2.3.5. <i>Editing</i>	78
3.2.4 Pasca Produksi	78
BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA	80
4.1. <i>Cover</i>	80

4.1.1. Spesifikasi Karya.....	80
4.1.2. Deskripsi <i>Cover</i>	80
4.1.3. Analisis <i>Cover</i>	82
4.2. Ilustrasi	88
4.2.1. Kehidupan Baru	88
4.2.2. Kejadian di Halte.....	93
4.2.3. Keturunan <i>Elf</i>	97
4.2.4. Padang.....	101
4.2.5. Keluarga Hall	106
4.2.6. Di Antara Buku-Buku	110
4.2.7. Tatiana Grifith.....	114
4.2.8. Rahasia Elijah.....	118
4.2.9. Menyingkap Tabir.....	122
4.2.10. Elven Range.....	126
4.2.11. Kehidupan Baru-Lagi.....	130
4.2.12. Tarian Cahaya Hutan.....	134
4.2.13. Serigala.....	139
4.2.14. Keadaan Mulai Serious	143
4.2.15. Pedang dan Perasaan	148
4.2.16. Medali dan Kupu-Kupu.....	152
4.2.17. Kembali Bersama	156
4.2.18. Di Bawah Bulan Keperakan.....	160
4.2.19. Siasat Perang	164
4.2.20. Dua Pasang Mata Biru	168
4.3. <i>Merchandise</i>	172
4.3.1. Pembatas Buku.....	172
4.3.2. <i>Sticker</i>	175
4.3.3. Kemasan / <i>Packaging</i>	178
BAB 5 PENUTUP	182
5.1. Simpulan	182
5.2. Saran.....	183

DAFTAR PUSTAKA	184
LAMPIRAN	187



DAFTAR BAGAN

3.1	Bagan Proses Berkarya.....	58
3.2	Struktur <i>Hero's Journey</i> menurut Joseph Campbell	71
4.1	Bagan teknik pembuatan <i>cover</i> buku novel	82
4.2	Bagan teknik pembuatan karya ilustrasi keseluruhan	90
4.3	Bagan teknik pembuatan pembatas buku.	173
4.4	Bagan teknik pembuatan <i>sticker</i>	176
4.5	Bagan teknik pembuatan kemasan buku	180



DAFTAR GAMBAR

1.1	Cover Novel Maddah	7
1.2	Ilustrasi Novel Maddah	14
1.3	Ilustrasi Novel Maddah	14
3.1	Cover novel sebelum di desain ulang	59
4.1	Tampilan cover keseluruhan	80
4.2	“Kehidupan Baru” Ilustrasi bab satu pada buku novel.....	88
4.3	Skema Perancangan Ilustrasi Kehidupan Baru	90
4.4	“Kejadian di Halte” Ilustrasi bab dua pada buku novel	93
4.5	“Keturunan <i>Elf</i> ” Ilustrasi bab tiga pada buku novel.....	97
4.6	Skema Perancangan Ilustrasi Keturunan <i>Elf</i>	99
4.7	“Padang” Ilustrasi bab empat pada buku novel.....	101
4.8	Skema Perancangan Ilustrasi Padang	103
4.9	“Keluarga Hall” Ilustrasi bab lima pada buku novel.....	106
4.10	Skema Perancangan Ilustrasi Keluarga Hall	108
4.11	“Di antara Buku-buku” Ilustrasi bab enam pada buku novel	110
4.12	“Tatiana Griffith” Ilustrasi bab tujuh pada buku novel	114
4.13	Skema Perancangan Ilustrasi Tatiana Griffith.....	116
4.14	“Rahasia Elijah” Ilustrasi bab delapan pada buku novel.....	118
4.15	Skema Perancangan Ilustrasi Rahasia Elijah.....	120
4.16	“Menyingkap Tabir” Ilustrasi bab sembilan pada buku novel	122
4.17	“Elven Range” Ilustrasi bab sepuluh pada buku novel	126
4.18	“Kehidupan Baru-Lagi” Ilustrasi bab sebelas pada buku novel.....	130

4.19	Skema Perancangan Ilustrasi Kehidupan Baru-Lagi.....	132
4.20	“Tarian Cahaya Hutan” Ilustrasi bab dua belas pada buku novel	134
4.21	Skema Perancangan Ilustrasi Tarian Cahaya Hutan.....	136
4.22	“Serigala” Ilustrasi bab tiga belas pada buku novel	139
4.23	Skema Perancangan Ilustrasi Serigala.....	141
4.24	“Keadaan Mulai Serius” Ilustrasi bab empat belas pada buku novel..	143
4.25	Skema Perancangan Ilustrasi Keadaan Mulai Serius	145
4.26	“Pedang dan Perasaan” Ilustrasi bab lima belas pada buku novel	148
4.27	Skema Perancangan Ilustrasi Pedang dan Perasaan	150
4.28	“Medali dan Kupu-kupu” Ilustrasi bab enam belas pada buku novel.....	152
4.29	Skema Perancangan Ilustrasi Medali dan Kupu-kupu.	154
4.30	“Kembali Bersama” Ilustrasi bab tujuh belas pada buku novel.	156
4.31	“Di Bawah Bulan Keperakan” Ilustrasi bab delapan belas pada buku novel.....	160
4.32	Skema Perancangan Ilustrasi Di Bawah Bulan Keperakan.....	162
4.33	“Siasat Perang” Ilustrasi bab sembilan belas pada buku novel	164
4.34	“Dua Pasang Mata Biru” Ilustrasi bab dua puluh pada buku novel.....	168
4.35	Skema Perancangan Ilustrasi Dua Pasang Mata Biru	170
4.36	Pembatas Buku	172
4.37	<i>Sticker</i>	175
4.38	Kemasan <i>Sticker</i>	175

4.39 Kemasan buku 178



DAFTAR TABEL

1.1	Tabel Wawancara	6
1.2	Tabel Analisis Nirmana Pada <i>Cover</i> Maddah	9
1.3	Tabel Analisis Bahasa Rupa Pada <i>Cover</i> Maddah	11
1.4	Tabel Analisis Nirmana Pada Ilustrasi Maddah	16
1.5	Tabel Analisis Bahasa Rupa Pada Ilustrasi Maddah	19
1.6	Matriks Analisis Kebutuhan	23
2.1	Jenis-Jenis Cara Wimba	43
2.2	Tabel Tata Ungkapan Dalam	44
3.1	Tabel Konsep Karya	70
3.2	Konsep Visual Ilustrasi Novel	72
3.3	Tabel Distribusi Media	74
3.4	Tabel <i>Budgeting</i> Dalam Tiga Bulan	75



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Alasan Pemilihan Tema

Komunikasi visual adalah komunikasi yang menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual adalah komunikasi yang menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan. Komunikasi visual menggunakan mata sebagai alat penglihatan untuk menerima pesan. Contoh penerapan komunikasi visual adalah ilustrasi *cover* maupun ilustrasi buku novel.

Ilustrasi *cover* dan ilustrasi buku dibuat dengan maksud untuk merefleksikan isi dari sebuah buku. Teknik ilustrasi pada *cover* buku maupun isi buku bisa berupa hasil fotografi, gambar tangan, atau olahan grafis menggunakan perangkat lunak. Dengan berbagai teknik tersebut, ilustrasi pada *cover* buku maupun isi buku memiliki fungsi sebagai daya tarik dan penjelas isi buku, serta membentuk *image* buku tersebut.

Selain itu, Ilustrasi dibuat untuk menambah nilai jual dan nilai estetis sebuah buku serta menarik perhatian *audience*. Namun tidak sedikit juga desain ilustrasi yang tidak berfungsi secara maksimal. Hal inilah yang menyebabkan dibutuhkannya redesain atau desain ulang. Menurut Hardiningsih (2006), *redesign* adalah sebuah aktivitas yang melakukan perubahan pembaharuan dengan berpatokan dari wujud desain yang lama diubah menjadi baru, sehingga dapat memenuhi tujuan-tujuan positif yang mengakibatkan kemajuan. *Redesign* atau

desain ulang merupakan sebuah upaya yang dilakukan untuk memperbaiki desain yang sudah ada, dikarenakan desain tersebut tidak berfungsi secara maksimal.

Buku dan ilustrasi memiliki kaitan yang erat sebagai upaya untuk menyampaikan pesan penulis kepada pembaca secara optimal. Pembaca akan lebih mudah mengimajinasikan konsep cerita sebuah novel. Menggambarkan kejadian atau peristiwa yang cenderung mustahil, misalnya makhluk dengan telinga runcing atau manusia dengan kemampuan sihir, dan sebagainya. Menarik perhatian *audience* untuk membeli dan membaca buku novel juga merupakan salah satu manfaat dari rancangan ilustrasi. Keputusan *target audience* yaitu usia 13-30 tahun dengan jenis kelamin perempuan dan laki-laki, untuk membeli sebuah buku novel berawal pada penyajian tampilan *cover* yang menarik. Hal ini menjadikan rancangan ilustrasi *cover* dapat berpengaruh pada tingkat penjualan buku novel. Melihat kondisi yang demikian, faktor-faktor tersebut diatas kemudian dianalisis dan dijadikan strategi sebagai upaya untuk menambah daya tarik dan meningkatkan citra buku novel.

1.2. Alasan Pemilihan Karya

Novel fiksi merupakan novel yang cenderung berisi imajinasi atau khayalan penulisnya. Umumnya memuat kejadian atau peristiwa dan karakter- karakter yang tidak nyata. Maka dari itu dalam sebuah novel fiksi ilustrasi diperlukan untuk mengoptimalkan penyampaian pesan yang ingin disampaikan pengarang terhadap pembaca.

Ilustrasi merupakan cabang ilmu Desain Komunikasi Visual yang melingkupi berbagai hal dan berkaitan dengan berbagai disiplin ilmu. Ilustrasi

dapat menjadi solusi untuk menutupi kelemahan sebuah produk maupun jasa secara visual meskipun terdapat media atau cara lain yang dapat dilakukan. Ilustrasi berperan penting sebagai penyampai pesan terhadap *target audience*, salah satunya pada buku novel fiksi. Kebiasaan masyarakat yang cenderung menangkap secara singkat inti dari sebuah buku melalui *cover*, menjadikan ilustrasi penting agar pembaca dapat lebih mudah mengimajinasikan konsep cerita dalam novel. Novel yang merupakan fiksi fantasi dengan sihir sebagai plot utama, terdapat karakter dan situasi yang tidak masuk akal dan tidak terjadi di dunia nyata. Menarik perhatian *target audience* karena ilustrasi memiliki fungsi dekoratif terhadap novel dan dapat menambah nilai estetis serta membentuk citra tersendiri sehingga meningkatkan penjualan novel.

Berdasarkan permasalahan yang ada terkait novel fiksi, proyek studi ini mengangkat sebuah novel fantasi yang berjudul *Keturunan Elf* untuk dijadikan sebagai objek perancangan ilustrasi dan desain ulang *cover* buku. *Keturunan Elf* merupakan sebuah novel fiksi fantasi dengan sihir sebagai elemen utama cerita. *Keturunan Elf* adalah novel yang ditulis oleh penulis lokal, Prisca Nitia Priyustina, yang telah diproduksi pada tahun 2012 oleh Penerbit Lintang dan dijual melalui situs lintangpublishing.com dan media sosial, milik penerbit maupun penulis. Novel ini tidak dipasarkan melalui toko buku karena terkait profit yang didapatkan kurang maksimal. Buku ini diproduksi menggunakan dana dari penulis sendiri, karena Penerbit Lintang merupakan penerbit non-konvensional / *indie*. Peranan dari penerbit adalah mencetak buku (*output, cover, editing, layout isi*), mengurus nomor ISBN, dan memasarkan buku sesuai kesepakatan dengan penulis

yaitu melalui situs penerbit dan dipasarkan oleh penulis sendiri melalui media sosial.

Sebagai sebuah karya fiksi fantasi novel *Keturunan Elf* dibuat dengan ide yang original sehingga memiliki karakter cerita atau plot tersendiri. Sejak diterbitkan hingga saat ini novel *Keturunan Elf* kurang diminati oleh *target audience* karena berbagai faktor. Salah satu faktor tersebut adalah tampilan visual *cover* maupun isi buku yang kurang merepresentasikan isi novel. Hal ini ditunjukkan dari masukan-masukan yang diberikan oleh pembaca terhadap penulis novel, dengan penerapan tipografi dan visual yang kurang maksimal. Desain *cover* juga kurang merepresentasikan karakter dan pesan yang ingin disampaikan dalam novel *Keturunan Elf*. Faktor tersebut menjadi alasan dan inisiatif penulis novel melalui ilustrator untuk dilakukannya upaya dalam rangka meningkatkan citra novel *Keturunan Elf* melalui perancangan ilustrasi isi buku dan desain ulang *cover* buku. Hal ini dilakukan agar pesan yang akan disampaikan oleh penulis dapat tersampaikan dengan baik melalui ilustrasi kepada *target audience*. Menarik perhatian *audience* agar tergugah untuk membeli buku tersebut, sehingga meningkatkan penjualan buku novel *Keturunan Elf*. Penerbit Lintang merupakan penerbit *indie*, non-konvensional yang memfasilitasi penulis novel dalam kepentingan editorial, percetakan, publikasi, pengurusan nomor ISBN, jika penulis novel berkenan, penerbit akan memfasilitasi kerjasama dengan penerbit konvensional. Penulis novel memiliki keleluasaan untuk mencetak dan mengubah *output* buku dengan menggaet desainer/ilustrator dari luar penerbit.

Perancangan ilustrasi dan desain ulang *cover* *Keturunan Elf* dilakukan menggunakan teknik manual menggunakan media kertas dan cat air kemudian diolah menggunakan teknik digital. Teknik ini dirasa tepat untuk menghasilkan sebuah *output* desain *cover* yang dapat menambah nilai jual dan nilai estetis buku. Menampilkan buku melalui visual yang lebih menarik dan berkorelasi dengan isi buku, sehingga buku novel *Keturunan Elf* memiliki karakter tersendiri. Menghasilkan sebuah rancangan ilustrasi sebagai dekorasi terhadap perwajahan isi buku dan menghubungkan tulisan dengan imajinasi pembaca. Mengoptimalkan penyampaian pesan penulis terhadap *audience* sehingga dapat menarik perhatian *target audience*, kemudian meningkatkan penjualan buku novel *Keturunan Elf*.

1.3. Riset

Kegiatan riset dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan terkait dengan perancangan ilustrasi dan desain ulang *cover* novel fiksi *Keturunan Elf*. Riset awal telah dilakukan pada 1.2. sedangkan riset untuk mendapatkan data yang lebih detail dilakukan menggunakan metode wawancara dan studi pustaka.

1.3.1. Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan untuk mengetahui produk buku dan keseluruhannya secara detail. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada penulis novel yaitu Prisca N.P. Adapun aspek yang ditanyakan antara lain profil produk yaitu buku novel *Keturunan Elf*, distribusi produk, kendala/kekurangan yang dialami, dan lain sebagainya.

Tabel 1.1. Wawancara

No	Tanggal	Narasumber	Materi Yang Ditanyakan
1	4 Agustus 2014	Prisca Nitia Priyustina	<ul style="list-style-type: none"> - Profil produk / buku novel <i>Keturunan Elf</i> - Distribusi Produk - Kendala/kekurangan yang dialami - Promosi yang telah dilakukan
2	9 Desember 2014	Prisca Nitia Priyustina	<ul style="list-style-type: none"> - Konsultasi konsep perancangan
3	28 Maret 2015	Prisca Nitia Priyustina	<ul style="list-style-type: none"> - Konsultasi <i>sketch</i> dan pewarnaan ilustrasi meliputi karakter tokoh pada cerita dan warna-warna yang digunakan.
4	25 September 2015	Prisca Nitia Priyustina	<ul style="list-style-type: none"> - Konsultasi hasil karya (buku novel), ilustrasi pada buku dan <i>cover</i> yang telah di desain ulang, <i>merchandise</i>, dan kemasan.

1.3.2. Studi Pustaka

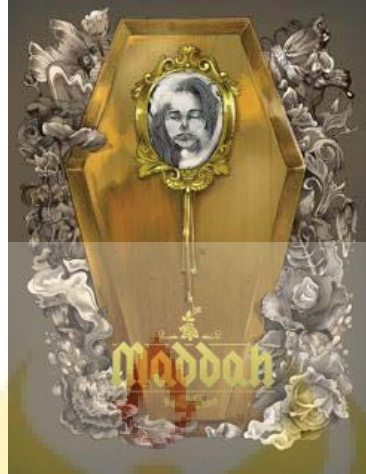
Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari berbagai literatur, baik buku, *website*, jurnal ataupun artikel pendukung lainnya. Untuk detail bahan pustaka yang digunakan dapat dilihat pada lampiran daftar pustaka.

1.4. Analisis Kebutuhan

1.4.1. Analisis Media

Analisis media dilakukan dengan menganalisis media yang serupa yang pernah ada. Berikut ini adalah *cover* dan ilustrasi dari produk novel fiksi:

a. *Cover* (Novel Fiksi Berjudul Maddah)



Gambar 1.1. *Cover* novel Maddah

(Sumber: www.risasaraswati.com/2012/12/tentang-maddah-dan-cara-mendapatkannya.html?m=1)

Secara visual *cover* novel ini dibuat dengan teknik manual pada awalnya kemudian pewarnaan dilakukan menggunakan teknik digital. *Cover* telah memenuhi beberapa aspek visual seperti keseimbangan, komposisi, dan karakteristik. Tetapi dalam konteks unsur warna (kontras, dominasi) terutama pada *cover* depan sebagai salah satu media interaksi pertama kali buku terhadap *target audience*, memiliki beberapa kekurangan yaitu intensitas warna ilustrasi, latar, dan tipografi menggunakan *tone* warna yang nyaris sama, yaitu hijau abu-abu gelap. Adapun warna coklat pada peti mati sebagai hirarki visual, warna tersebut cenderung masih lemah jika digunakan sebagai *center of interest*. Hal ini akan menyebabkan audiens kesulitan untuk mengidentifikasi buku novel secara sekilas.


Dari aspek pesan, ilustrasi sebagai unsur desain dalam *cover* digambarkan secara simbolis, cukup mewakili sudut pandang tokoh perempuan dalam cerita novel dengan konteks mistis, spiritual, dan horor sebagai elemen utama cerita.



Berikut merupakan tabel analisis *cover* tersebut dari aspek nirmana:

Tabel 1.2. Tabel Analisis Nirmana Pada *Cover* Maddah.

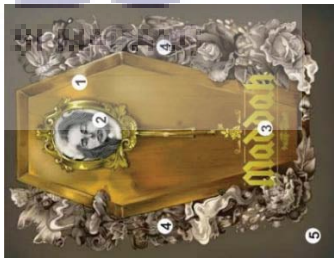
No	Jenis Media	Visualisasi	Prinsip Nirmana	Hasil Analisis	Pesan	Analisis
1	Cover		<p>Keserasian</p> <p>Ritme</p>	<p>Kelebihannya adalah menggunakan warna dengan <i>tone</i> yang dekat yaitu pada dekorasi⁽⁴⁾ dan latar⁽⁵⁾, serta judul⁽³⁾ dan objek peti mati⁽¹⁾.</p> <p>Kekurangannya, <i>tone</i> yang dekat kurang diimbangi dengan gelap terang/kontras yang baik.</p> <p>Kelebihannya keseluruhan objek yang digambarkan dengan ritme pendekatan transisi arah (dekorasi bunga dan tanaman yang digambarkan dengan pengulangan arah disertai perubahan dekat secara teratur)</p> <p>Kekurangannya adalah alur <i>eyeflow</i> belum terbentuk, karena judul⁽³⁾ dengan dekorasi⁽⁴⁾ dan objek lain^(1,2) saling menumpuk dengan <i>tone</i> warna yang sama.</p>	<p>Warna⁽⁵⁾ yang cenderung gelap, yaitu hijau, hitam abu-abu, dan cokelat dengan semu abu-abu, yaitu melambungkan kebangkitan, kenangan, sumber kehidupan.</p> <p>Cover memuat simbol⁽¹⁾ pada ilustrasi <i>cover</i> depan.</p>	<p>Kelebihan penyampaian pesan dengan warna⁽⁵⁾, dapat mewakili dan menyimbolkan karakteristik cerita novel.</p> <p>Kekurangannya, tidak semua kalangan audiens paham dengan makna warna yang ditampilkan sebagai pesan.</p> <p>Kelebihan menggunakan simbol, yaitu peti mati⁽¹⁾, secara langsung dapat mewakili genre novel itu sendiri.</p> <p>Kekurangannya, intensitas warna yang lemah, dan simbol⁽¹⁾ hanya dapat dipahami kalangan tertentu.</p>

No	Jenis Media	Visualisasi	Prinsip Nirmana	Hasil Analisis	Pesan	Analisis
			<p>Dominasi</p>	<p>Kelebihannya adalah menggunakan ilustrasi⁽¹⁾⁽²⁾⁽⁴⁾ yang dikombinasikan dengan judul⁽³⁾ sebagai dominasi untuk menarik perhatian audiens, dirasa berhasil dalam konteks sebuah <i>cover</i>.</p> <p>Kekurangannya warna yang digunakan dalam dominasi⁽¹⁾ adalah warna dengan <i>tone</i> yang terhitung lemah untuk sebuah dominasi.</p>	<p>Menampilkan karakter tokoh⁽²⁾ pada <i>cover</i>.</p>	<p>Kelebihan secara langsung merepresentasikan isi cerita dengan sudut pandang tokoh seorang perempuan.</p>
		<p>Keseimbangan</p>	<p>Keseimbangan</p>	<p>Kelebihan menggunakan keseimbangan simetris untuk menegaskan adanya dominasi dan hirarki visual.</p> <p>Kekurangannya <i>cover</i> terkesan kaku dan ornamen/dekorasi⁽⁴⁾ pada bagian kiri bawah seharusnya masih bisa ditambah agar keseimbangannya lebih sempurna.</p>	<p>Menampilkan karakter tokoh⁽²⁾ pada <i>cover</i>.</p>	<p>Kekurangan, warna karakter tokoh pada <i>cover</i> adalah monokromatis harusnya diimbangi dengan kontras yang baik agar detail tetap terlihat sehingga pesan dapat disampaikan dengan maksimal.</p>
		<p>Kesatuan</p>	<p>Kesatuan</p>	<p>Kelebihan menggunakan kesatuan dengan pendekatan kerapatan mendekati titik tidak membuat <i>cover</i> terkesan berantakan.</p> <p>Kelebihan <i>tone</i> warna yang terlalu dekat membuat ilustrasi^{(1)(3)(4,5)} yang rapat sulit untuk diidentifikasi.</p>	<p>Menampilkan karakter tokoh⁽²⁾ pada <i>cover</i>.</p>	<p>Kelebihan secara langsung merepresentasikan isi cerita dengan sudut pandang tokoh seorang perempuan.</p>

No	Jenis Media	Visualisasi	Prinsip Nirmana	Hasil Analisis	Pesan	Analisis
			Hirarki Visual	<p>Kelebihan, hirarki visual adalah figure tokoh⁽¹⁾ dalam peti mati yang digambarkan misterius dengan warna monokromatis.</p> <p>Kekurangannya pembaca akan mengalami kesulitan mengidentifikasi figur⁽²⁾ yang digambarkan monokromatis.</p>		

Selain dari aspek nirmana, analisis aspek bahasa rupa yaitu wimba dan tata ungkapan dalam pada *cover* juga dilakukan untuk menentukan konsep perancangan dan desain ulang yang akan dibuat, berikut adalah tabel analisis wimba dalam *cover* Maddah:

Tabel 1.3. Tabel Analisis Bahasa Rupa Pada *Cover* Maddah.

No	Jenis Media	Visualisasi	Prinsip Bahasa Rupa	Hasil Analisis	Pesan	Hasil Analisis
1	<i>Cover</i>	 <p>(Bahasa rupa NPM : Naturalis – Perspektif – Momenopname)</p>	<p>CW 1</p> <p><i>very long shot</i> <i>big close up</i></p>	<p>Kelebihan <i>very long shot</i> terhadap objek peti mati⁽¹⁾ dan dekorasi⁽⁴⁾, objek tersebut dapat dikenali sebagai peti mati dengan dekorasi dan tanaman seperti pada pemakaman, dan <i>big close up</i> terhadap karakter tokoh⁽²⁾ menekankan detail ekspresi figur seperti orang yang sudah meninggal.</p> <p>Kekurangan ilustrasi wimba dekorasi⁽⁴⁾ walaupun digambarkan detail namun sulit untuk diidentifikasi.</p>	<p>Seorang jenazah perempuan dalam peti mati pada upacara pemakaman. (Peti mati⁽¹⁾ dengan figur⁽²⁾ di dalamnya dengan ekspresi misterius menyimbolkan horor, misterius, spiritual, kematian serta dekorasi⁽⁴⁾ hitam-putih menyimbolkan kekakuan seperti benda mati)</p>	<p>Kelebihan pesan digambarkan simbolis dengan dekorasi secara detail dan audiens dapat membaca melalui visual genre novel Maddah yaitu horor.</p> <p>Kekurangan pesan yang disampaikan secara visual hanya dapat dipahami oleh khalayak berpendidikan, apalagi dengan adanya teks Maddah⁽³⁾ yang tidak semua audiens mengerti maknanya.</p>

No	Jenis Media	Visualisasi	Prinsip Bahasa Rupa	Hasil Analisis	Pesan	Hasil Analisis
			<p>CW 2 sudut wajar</p> <p>CW4 dekoratif</p> <p>CW 5 sudut lihat wajar tengah ke pinggir</p>	<p>Kelebihan dengan cara wimba 2 sudut wajar objek visual lebih mudah dikenali.</p> <p>Kekurangan latar⁽⁵⁾ tidak menunjukkan adanya dimensi, hanya memperkuat <i>image</i> objek visual.</p> <p>Kelebihan isi wimba^(1,2,3,4) digambarkan dekoratif adalah dapat memanfaatkan ruang kosong membentuk komposisi yang enak dipandang.</p> <p>Kekurangannya warna yang digunakan untuk menggambarkan isi wimba merupakan warna dengan <i>tone</i> yang lemah.</p> <p>Kelebihan, secara mudah memberitahu audiens mana wimba yang dipentingkan^(1,2,3) dalam gambar.</p> <p>Kekurangannya adalah penggambaran wimba secara surealis mengakibatkan adanya pengerucutan audiens.</p>	<p>Wimba tampak sejajar dengan mata, isi wimba yang kompleks akan lebih mudah dipahami dengan sudut wajar.</p> <p>Cover merupakan bagian buku yang memiliki <i>emphasis</i> yang besar, dekoratif lebih cocok dan mudah menarik perhatian audiens.</p> <p>Menggambaran wimba secara wajar, dengan wimba yang dipentingkan berada di tengah dengan wimba pendukung di pinggir (alur memaknai gambar).</p>	<p>Kelebihan, audiens lebih mudah dan sederhana dalam membaca pesan secara visual.</p> <p>Kekurangan adalah dengan cara wimba ini gambar terkesan statis dan tidak deskriptif, cenderung simbolis.</p> <p>Kelebihan isi^(1,2,3,4) wimba dekoratif dalam <i>cover</i> adalah dapat mewakili pesan yang akan disampaikan melalui <i>cover</i> secara kompleks.</p> <p>Kekurangan adalah isi wimba yang digambarkan tidak menampilkan gestur (statis), audiens diharuskan memahami mimik⁽¹⁾ dan objek dekoratif^(2,4) yang mewakili pesan.</p> <p>Kelebihannya adalah memudahkan audiens memaknai pesan, secara wajar manusia cenderung melihat / memperhatikan bagian tengah suatu bidang gambar lebih dibandingkan bidang lain.</p> <p>Kekurangannya adalah isi wimba^(1,2,3,4) yang tidak deskriptif dalam menyampaikan pesannya akan mengakibatkan pengerucutan target audiens walaupun isi wimba digambarkan dengan cara wimba sudut wajar yang cenderung memudahkan.</p>

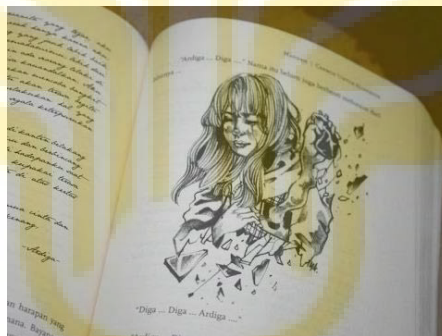
No	Jenis Media	Visualisasi	Prinsip Bahasa Rupa	Hasil Analisis	Pesan	Hasil Analisis
			TUD 4 (menyatakan penting): di tengah	<p>Kelebihan, wimba yang dianggap penting diletakkan di tengah sesuai dengan penglihatan manusia secara wajar yang lebih memperhatikan bagian tengah suatu bidang gambar dibanding bagian lainnya.</p> <p>Kekurangan, tidak ada kekurangan dalam prinsip ini terhadap ilustrasi cover Maddah.</p>	<p>Ilustrasi dianggap penting dalam tampilan cover depan.</p>	<p>Kelebihan, secara psikologis manusia akan melihat objek pada bagian tengah sebuah bidang gambar sehingga memudahkan dalam memaknai sebuah <i>cover</i> buku.</p> <p>Kekurangan, tidak ada kekurangan dalam prinsip ini terhadap ilustrasi <i>cover</i> Maddah.</p>

b. Ilustrasi (Buku Novel Berjudul Maddah)



Gambar 1.2. Ilustrasi Novel Maddah

(Sumber: indytatiana.blogspot.com/2013/02/novel-maddah-risa-saraswati.html)



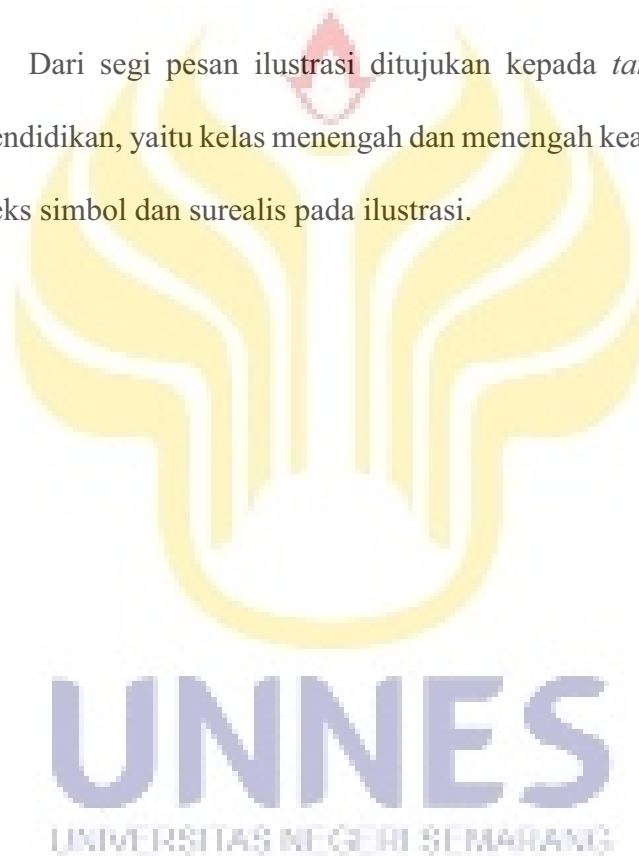
Gambar 1.3. Ilustrasi Novel Maddah

(Sumber: neniput.blogspot.com/2013/04/danur-maddah.html)

Secara visual ilustrasi novel diatas beberapa digambarkan secara simbolis, dekoratif, dan representatif. Ilustrasi memiliki komposisi simetris dan asimetris bergantung dengan aplikasinya dalam novel, yaitu dalam paragraf cerita (kanan/kiri-bawah, tengah-atas, tengah-bawah, dan lain-lain). Objek ilustrasi beberapa diletakkan dalam sebuah lingkaran, dan beberapa tidak. Teknik yang dipakai adalah teknik manual menggunakan


cat air dengan mengandalkan *outline*/garis sebagai unsur utama ilustrasi dan dicetak *black and white* dalam novel. Sehingga butuh kecermatan dalam melihat detail ilustrasi untuk mengidentifikasi pesan yang ingin disampaikan. Ilustrasi cenderung kebarat-baratan (dilihat dari karakter tokoh dengan kesan bintik pada wajah dan pakaian yang dikenakan) sesuai dengan karakter dalam cerita novel.


Dari segi pesan ilustrasi ditujukan kepada *target audience* yang berpendidikan, yaitu kelas menengah dan menengah keatas. Karena terdapat konteks simbol dan surealis pada ilustrasi.



Berikut adalah tabel analisis nirmana pada ilustrasi novel Maddah:

Tabel 1.4. Tabel Analisis Nirmana Pada Ilustrasi Maddah.


No	Jenis Media	Visualisasi	Prinsip Nirmana	Hasil Analisis	Pesan	Analisis
1	Ilustrasi		<p>Keserasian</p> <p>Ritme</p> <p>Dominasi</p>	<p>Kelebihan adalah warna monokromatis yang memberi kesan keserasian.</p> <p>Kekurangannya ilustrasi cenderung berisi objek yang kompleks dan penuh sehingga objek sulit untuk diidentifikasi satu sama lain.</p> <p>Kelebihan, ritme yang ditampilkan rapi dan membentuk sebuah <i>eyeflow</i> yaitu dari figur manusia⁽¹⁾, simbol gigi⁽²⁾, akar⁽³⁾, kemudian objek seperti asap⁽⁴⁾ untuk mengisi ruang kosong.</p> <p>Kekurangan adalah terdapat simbol akar⁽³⁾ yang akan menimbulkan kebingungan audiens dalam membaca alur.</p> <p>Kelebihan dominasi terdapat pada karakter⁽¹⁾ yang digambarkan ekspresif sesuai dengan suasana dalam cerita novel.</p> <p>Kekurangan, karakter⁽¹⁾ yang digambarkan kurang proporsional.</p>	<p>Karakter tokoh kebarat-baratan dengan bintik pada wajah dan semu merah pada hidung dan pipi⁽¹⁾.</p> <p>Ilustrasi digambarkan dalam sebuah lingkaran dengan <i>outline</i>⁽⁵⁾.</p> <p>Ilustrasi digambarkan dengan simbol dan beberapa objek representative (gigi⁽²⁾ dan karakter tokoh⁽¹⁾).</p>	<p>Kelebihan, merepresentasikan karakter tokoh sesuai dalam cerita secara jelas, yaitu tokoh yang berasal dari negeri Belanda.</p> <p>Kekurangan, terdapat kesan ambigu yaitu hanya terlihat seperti <i>shading</i> karena ilustrasi ditampilkan hitam putih pada buku.</p> <p>Kelebihan mengesankan kesatuan dan fokus terhadap ilustrasi.</p> <p>Kekurangan lingkaran dengan <i>outline</i> akan menimbulkan kesan terbatas dan monoton.</p> <p>Kelebihan simbol secara singkat dapat mewakili sebuah situasi atau <i>setting</i></p> <p>Kekurangan, tidak semua kalangan audiens dapat memahami simbol, jika tidak paham justru akan menyulitkan audiens.</p>

No	Jenis Media	Visualisasi	Prinsip Nirmana	Hasil Analisis	Pesan	Analisis
			<p>Keseimbangan</p> <p>Kesatuan</p> <p>Hirarki Visual</p>	<p>Kelebihan, keseimbangan asimetris menimbulkan kesan dinamis.</p> <p>Kekurangan adalah seharusnya <i>setting</i> diperhatikan untuk mengisi ruang kosong, karena masih terkesan kurang <i>balance</i>.</p> <p>Kesatuan dengan pendekatan kerapatan garis membentuk sebuah <i>eyeflow</i>.</p> <p>Kekurangan yaitu warna yang monokromatis dengan objek yang rapat akan menyulitkan pembaca untuk mengidentifikasi objek.</p> <p>Kelebihan dimunculkan dengan karakter tokoh⁽¹⁾ sebagai hirarki visual sekaligus mewakili situasi.</p> <p>Kekurangannya adalah memberi kesan monoton dengan menampilkan karakter⁽¹⁾ terus menerus dengan warna monokromatis.</p>	<p>Ilustrasi digambarkan menggunakan cat air dengan warna hitam putih.</p>	<p>Kelebihan menitikberatkan pada <i>outline</i>, menciptakan kesatuan dan karakteristik pada ilustrasi novel.</p> <p>Kekurangan warna monokromatis dan objek yang kompleks akan menyulitkan audiens mengidentifikasi detail ilustrasi.</p>
4	Ilustrasi		Keserasian	<p>Kelebihan ilustrasi menggunakan warna yang monokromatis menimbulkan keserasian.</p> <p>Kekurangan pada ilustrasi, warna monokrom akan menyulitkan audiens untuk mengidentifikasi tiap objek.</p>	<p>Ilustrasi digambarkan tanpa menggunakan lingkaran</p>	<p>Kelebihan, terkesan dinamis.</p> <p>Kekurangan, dengan bentuknya yang tidak terbatas, membutuhkan ketelitian saat mengaplikasikannya pada paragraf, agar tetap terlihat <i>balance</i> dengan paragraf novel.</p>


No	Jenis Media	Visualisasi	Prinsip Nirmana	Hasil Analisis	Pesan	Analisis
			<p>Ritme</p> <p>Dominasi</p> <p>Keseimbangan</p> <p>Hirarki Visual</p>	<p>Kelebihan, menggunakan karakter tokoh⁽¹⁾ dan kesan seperti pecahan kaca^(2,4), menimbulkan <i>eyeflow</i> pada ilustrasi</p> <p>Kekurangan, penggambaran ilustrasi yang surealis sulit untuk memahami alur.</p> <p>Kelebihan, dominasi terdapat pada tokoh karakter⁽¹⁾ yang digambarkan dengan ekspresif.</p> <p>Kekurangan, penggambaran yang tidak representatif sulit untuk dipahami oleh audiens.</p> <p>Kelebihan ilustrasi menerapkan keseimbangan simetris, membuat ilustrasi terlihat <i>balance</i>.</p> <p>Kekurangan, terdapat kesan kaku pada ilustrasi.</p> <p>Kelebihan, karakter tokoh⁽¹⁾ yang menjadi hirarki visual dengan ekspresi yang menggambarkan tema bab pada novel.</p> <p>Kekurangannya, terkesan monoton dengan penggambaran karakter tokoh⁽¹⁾ yang terlihat tidak berubah (secara fisik, rambut, dan bentuk wajah).</p>	<p>Ilustrasi digambarkan surealis, menggunakan simbol^(1,2,3,4).</p> <p>Ekspresi yang ditampilkan adalah ekspresi menangis⁽¹⁾.</p>	<p>Kelebihan, menjadikan ilustrasi memiliki keunikan tersendiri.</p> <p>Kekurangan, surealis yang cenderung menggunakan simbol dan terkesan absurd, hanya kalangan tertentu yang paham dengan konteks tersebut.</p> <p>Kelebihannya menggambarkan ekspresi sesuai dengan tema/suasana dalam cerita.</p> <p>Kekurangannya akan menimbulkan sebuah kebingungan dengan ekspresi yang digambarkan bersama objek-objek secara surealis</p>

Analisis aspek bahasa rupa yaitu wimba dalam ilustrasi novel Maddah juga dilakukan untuk menentukan konsep perancangan dan desain ulang yang akan dibuat, berikut ini merupakan tabel analisis wimba dalam beberapa ilustrasi novel berjudul Maddah:

Tabel 1.5. Tabel Analisis Bahasa Rupa Pada Ilustrasi Maddah.

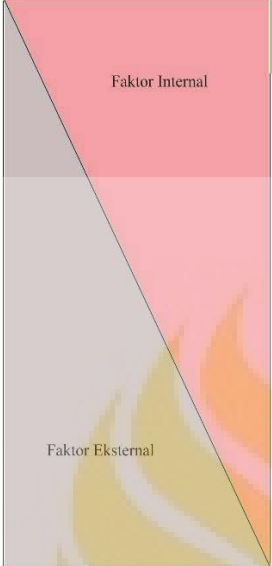
No	Jenis Media	Visualisasi	Prinsip Wimba dan TUD	Hasil Analisis	Pesan	Hasil Analisis
1	Ilustrasi	 <p>(Bahasa rupa NPM : Naturalis - Perspektif - Momenopname)</p>	<p>CW1 medium close up</p> <p>CW2 Sudut wajar</p>	<p>Kelebihan menggunakan cara wimba medium close up dapat menampilkan ekspresi wajah dan gestur⁽¹⁾ dalam merepresentasikan cerita.</p> <p>Kekurangan, ilustrasi digambarkan secara realis, butuh kecermatan untuk mengidentifikasi bahasa rupa dan makna.</p>	<p>Anak kecil / laki-laki yang gembira karena gignya tumbuh kembali⁽²⁾.</p>	<p>Kelebihan ekspresi yang ditampilkan objek visual dengan jelas terdapat unsur kebahagiaan dalam cerita, yaitu seorang anak kecil yang senang karena gignya telah tumbuh kembali setelah tanggal.</p> <p>Kekurangan adalah adanya kesan surealistik^(1,2,3,4) dalam penggambaran makna dan bahasa rupa terhadap isi wimba.</p>
				<p>Kelebihan, cara wimba sudut wajar, pengambilan gambar sejajar dengan pandangan mata, membuat penyampaian bahasa rupa dan pesan lebih sederhana.</p>	<p>Mempersempit wimba yang digambarkan (sejajar dengan mata) agar audiens fokus terhadap satu karakter dan satu kondisi yang dialami karakter tersebut (konsep utama cerita).</p>	<p>Kelebihan, cara wimba menuntun audiens dengan mudah memahami makna dan menginterpretasikan bahasa rupa ilustrasi novel.</p>
				<p>Kekurangan, secara visual prinsip wimba ini tidak memiliki kekurangan.</p>		<p>Kekurangan, menampilkan objek yang surealis dapat menyulitkan audiens untuk memahami makna.</p>

No	Jenis Media	Visualisasi	Prinsip Wimba dan TUD	Hasil Analisis	Pesan	Hasil Analisis
			<p>CW 4</p> <p>Ekspresif</p> <p>Blabar</p>	<p>Kelebihan cara wimba ekspresif adalah mimik sudah cukup mewakili konsep cerita. Sedangkan cara wimba blabar adalah masing-masing wimba memiliki batas luar yang jelas.</p> <p>Kekurangan adalah pada penggambaran wimba yang cenderung surrealistik, menjadi kendala tersendiri bagi audiens dalam membaca gambar.</p>	<p>Menciptakan batasan-batasan(1,2,3,4,5) yang jelas terhadap masing-masing wimba dan kesan simple pada ilustrasi.</p>	<p>Kelebihan, dengan batasan yang jelas dan ilustrasi terlihat lebih sederhana, maka audiens lebih mudah memahami pesan dalam gambar. Serta secara teknis mempercepat proses berkarya.</p> <p>Kekurangan, Kekurangan adalah adanya kesan surrealistik(2,3,4) dalam penggambaran makna dan bahasa rupa terhadap isi wimba, sehingga butuh usaha lebih untuk memahaminya.</p>
			<p>CW 5</p> <p>Sudut lihat wajar</p> <p>Cara khas: Arah lihat kanan-kiri.</p>	<p>Kelebihan, menciptakan alur dalam bercerita (kanan-kiri).</p> <p>Kekurangan, menimbulkan kesan kaku karena kebalikan dari prinsip kebiasaan orang membaca (kiri-kanan)</p>	<p>Mengambarkan wimba secara wajar dan sederhana untuk diidentifikasi makna dan bahasa rupa.</p>	<p>Kelebihan, audiens dapat membaca pesan dalam gambar dengan lebih mudah dan sederhana.</p> <p>Kekurangan, tidak ada kekurangan dalam aspek pesan secara bahasa rupa.</p>
			<p>TUD 4 (menyatakan penting)</p> <p>Cara khas: Di kanan atau di bawah</p>	<p>Kelebihan, menciptakan alur membaca gambar yaitu dari kanan ke kiri.</p> <p>Kekurangan, tidak ada kekurangan dalam cara tata ungkapan dalam tersebut.</p>	<p>Yang dianggap penting(1) diletakkan di sebelah kanan.</p>	<p>Kelebihan, walau bertentangan dengan cara membaca pada umumnya, pesan tetap dapat tersampaikan dengan baik.</p> <p>Kekurangan, tidak ada kekurangan dalam aspek pesan menggunakan prinsip TUD tersebut.</p>

No	Jenis Media	Visualisasi	Prinsip Wimba dan TUD	Hasil Analisis	Pesan	Hasil Analisis
2	Ilustrasi	 <p>(Bahasa rupa NPM : Naturalis – Perspektif – Momenopname)</p>	<p>CW1</p> <p>Medium close up</p>	<p>Kelebihan, menggambarkan tidak hanya ekspresi wajah tetapi juga ekspresi gestur^(1,2,3).</p> <p>Kekurangan, wajah⁽⁴⁾ dan ekspresi gestur^(1,2,3) digambarkan secara surealis, butuh kecermatan untuk mengidentifikasi bahasa rupa dan makna.</p>	<p>Seorang perempuan yang sedang menangis⁽⁴⁾, dengan jantung⁽⁵⁾ di tangan kirinya serta tubuhnya seolah-olah pecah seperti kaca. (Seseorang yang harapannya hancur dan akhirnya meninggal karena putus asa)</p>	<p>Kelebihan, dari mimik jelas menggambarkan garis besar pesan cerita yaitu kesedihan, dengan wimba pendukung yang merepresentasikan pesan “hancur”.</p> <p>Kekurangan, wimba yang digambarkan secara surealis sedikit menjadi kendala dalam memahami makna wimba.</p>
			<p>CW2</p> <p>Sudut wajar</p>	<p>Kelebihan, cara wimba sudut wajar, pengambilan gambar sejajar dengan pandangan mata, membuat penyampaian bahasa rupa dan pesan lebih sederhana.</p> <p>Kekurangan, secara visual prinsip wimba ini tidak memiliki kekurangan</p>	<p>Mempersempit wimba yang digambarkan (secara wajar) agar audiens fokus terhadap satu karakter dan satu kondisi yang dialami karakter tersebut (konsep utama cerita).</p>	<p>Kelebihan, audiens dapat membaca gambar dengan lebih mudah dan sederhana.</p> <p>Kekurangan, menampilkan objek yang surealis dapat menyulitkan audiens untuk memahami makna.</p>
			<p>CW4</p> <p>Ekspresi</p> <p>Blabar</p>	<p>Kelebihan cara wimba ekspresif adalah mimik mewakili konsep cerita. Sedangkan cara wimba blabar adalah masing-masing wimba(1,2,3,4,5) memiliki batas luar yang jelas.</p> <p>Kekurangan, digambarkan secara surealis, butuh kecermatan untuk menghubungkan wimba dengan konsep cerita.</p>	<p>Batasan-batasan yang jelas terhadap wimba(1,2,3,4,5) dan kesan simple pada ilustrasi.</p>	<p>Kelebihan, dengan batasan yang jelas dan ilustrasi terlihat sederhana, audiens lebih mudah memahami pesan dalam gambar.</p> <p>Kekurangan, walaupun gambar terkesan sederhana, wimba digambarkan secara surealis sehingga hanya kalangan tertentu yang memahami konsep tersebut.</p>

No	Jenis Media	Visualisasi	Prinsip Wimba dan TUD	Hasil Analisis	Pesan	Hasil Analisis
			<p>CW 5</p> <p>Sudut lihat wajar</p> <p>Arah lihat kiri-kanan.</p>	<p>Kelebihan, menciptakan alur dalam bercerita (kiri-kanan) mulai dari wimba yang dipentingkan ke wimba pendukung.</p> <p>Kekurangan, tidak ada kekurangan dalam gambar dengan prinsip sudut lihat wajar.</p>	<p>Menggambarkan wimba secara wajar dan sederhana untuk diidentifikasi makna dan bahasa rupa.</p>	<p>Kelebihan, audiens dapat membaca gambar dengan lebih mudah dan sederhana untuk memahami makna dan bahasa rupa.</p> <p>Kekurangan, penggambaran ilustrasi secara surealis dapat menjadi kendala bagi audiens untuk membaca pesan.</p>
			<p>TUD 4 (menyatakan penting): Kiri atas</p>	<p>Kelebihan, secara psikologis manusia membaca dari kiri ke kanan, figur manusia sebagai gambar yang paling dominan diletakkan di sebelah kiri, menciptakan alur membaca gambar.</p> <p>Kekurangan, tidak ada kekurangan dalam tampilan gambar dengan prinsip TUD 4 di tengah</p>	<p>Alur membaca gambar dari kiri ke kanan.</p>	<p>Kelebihan, mempermudah audiens memaknai gambar ilustrasi pada novel.</p> <p>Kekurangan, tidak ada kekurangan dalam aspek pesan pada gambar dengan prinsip TUD 4 di tengah</p>

Tabel 1.6. Matriks Analisis Kebutuhan.

	Kekuatan (Strength)	Kelemahan (Weakness)	
		<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Cover</i> novel dengan ilustrasi karakter, dekoratif, simbolis, menggunakan teknik manual cat air kemudian dikombinasikan dengan digital, memiliki kelebihan nilai keunikan/estetis dan nilai jual, untuk menarik perhatian audiens. 2. Ilustrasi mewakili sebuah kejadian dalam cerita novel dan dapat menjadi media yang efektif untuk menghubungkan imajinasi pembaca terhadap konsep cerita novel. Ilustrasi juga mempunyai fungsi estetis dalam <i>layout</i> isi buku. 3. Pembatas buku merupakan <i>merchandise</i> yang memiliki fungsi sebagai penanda halaman buku, dengan visual yang menarik akan menambah nilai dari pembatas buku itu sendiri sebagai <i>merchandise</i> buku novel yang akan diingat (<i>top of mind</i>) oleh pembaca. 4. Kemasan dengan tampilan visual dan bentuk yang unik/<i>rare</i> akan menarik perhatian audiens 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Cover</i> dengan konteks tersebut cenderung hanya dapat dipahami oleh target audiens tertentu, yaitu kelas menengah keatas. 2. Ilustrasi yang digambarkan dekoratif, representatif, dan memuat simbol cenderung memiliki sebuah situasi yang kompleks, akan sulit diidentifikasi jika dicetak dalam format <i>black and white</i>. Maka gelap terang, dominasi, harus dipertimbangkan dengan baik. 3. Pembatas buku dengan desain yang monoton, biasanya serupa dengan <i>cover</i> buku, tidak akan memberi kesan terhadap pembaca. 4. Cenderung membutuhkan biaya yang besar, maka perlu dipertimbangkan untuk jenis bahan dan lain-lain untuk disesuaikan dengan anggaran produksi
	Peluang (Opportunities)	Strategi Menggunakan Kekuatan Untuk Memanfaatkan Peluang	Strategi Menggunakan Kekuatan Untuk Memanfaatkan Peluang
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dari konteks isi novel <i>Keturunan Elf</i> memiliki peluang untuk diterbitkan kembali. 2. Sebelumnya citra novel <i>Keturunan Elf</i> belum terbentuk. 3. Inisiatif penulis novel mencari solusi untuk menambah citra dan nilai jual novel secara visual. 4. Penulis novel sebelumnya tidak menggunakan media promosi dalam melakukan pemasaran buku. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat sebuah perancangan ilustrasi dan desain ulang terhadap novel <i>Keturunan Elf</i> (O 2,4 - S 1,2). 2. Konsep yang digunakan belum pernah diterapkan pada novel sebelumnya, antara lain: ilustrasi dalam buku dan <i>cover</i>, <i>merchandise</i>. (pembatas buku dan <i>sticker</i>), dan kemasan (O 2,4 - S 3,4). 3. Konsep dasar ilustrasi berdasar struktur <i>hero's journey</i> (O 1,3 - S 1,2). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih kualitas bahan (<i>output</i>) yang lebih baik dari buku sebelumnya (O 3,4 - W 3,4). 2. Merancang ilustrasi dan mendesain ulang <i>cover</i> novel <i>Keturunan Elf</i>, serta membuat <i>merchandise</i> berupa pembatas buku dengan seri ilustrasi karakter dan <i>sticker pack</i>, serta kemasan untuk menambah citra dan nilai jual novel (O 1,2 - W 1,2).
	Tantangan (Threats)	Strategi Menggunakan Kekuatan Untuk Menghadapi Tantangan	Strategi Menggunakan Kekuatan Untuk Menghadapi Tantangan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Banyak novel fiksi dengan citra yang telah terbentuk di mata audiens. 2. Munculnya jenis novel serupa dengan novel <i>Keturunan Elf</i> (novel fiksi fantasi). 3. Novel dari luar negeri/terjemahan, atau kebarat-baratan lebih diminati oleh masyarakat. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencari referensi buku novel fiksi dengan ilustrasi dan desain <i>cover</i> yang dikategorikan berhasil (T 1,2 - S 3,4). 2. Membuat rancangan ilustrasi buku novel dan desain ulang <i>cover</i> dengan media cat air dan karakter yang kebarat-baratan, berdasar struktur <i>hero's journey</i>, dengan penyampaian pesan berdasar ilustrasi karakter, dekoratif, representatif, simbolis relatif menarik dan dapat membentuk citra novel <i>Keturunan Elf</i> (T 3 - S 1,2). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dari aspek teknis lebih beresiko terhadap kerusakan media (cat air pada kertas) (T 1,2 - W 2,3). 2. Menentukan target audiens yaitu menengah dan menengah keatas, karena buku novel fiksi dengan penyampaian pesan berdasar konteks visual tersebut hanya dapat dipahami oleh masyarakat yang berpendidikan (T 3 - W 1,4).

1.5. Tujuan Proyek Studi

- 1.5.1. Menghasilkan rancangan ilustrasi dan desain ulang *cover* buku novel fiksi *Keturunan Elf*.
- 1.5.2. Menerapkan keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki penulis dalam perancangan ilustrasi dan desain ulang *cover* buku novel fiksi *Keturunan Elf*.

1.6. Manfaat Proyek Studi

Hasil Proyek Studi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang berkaitan. Adapun manfaat dari perancangan ilustrasi dan desain ulang *cover* novel fiksi *Keturunan Elf* ini adalah :

- 1.6.1. Bagi penulis, meningkatkan kreativitas berkarya dan mengembangkan keilmuan dalam bidang desain komunikasi visual terutama dalam hal perancangan ilustrasi dan desain ulang *cover*.
- 1.6.2. Bagi klien, manfaat bagi penulis novel yaitu prisca N.P. adalah diharapkan dapat menjadi masukan dan pertimbangan untuk menentukan kebijakan yang tepat yaitu dalam membentuk citra dan menyempurnakan tampilan novel *Keturunan Elf* sehingga dapat meningkatkan penjualan buku novel.
- 1.6.3. Bagi lembaga, dapat menjadi sumber informasi dan referensi mengenai perancangan ilustrasi dan desain ulang *cover* buku.

BAB 2

Landasan Teori

2.1. Desain

Desain adalah suatu disiplin atau mata pelajaran yang tidak hanya mencakup eksplorasi visual, namun terkait dan mencakup pula dengan aspek- aspek seperti kultural-sosial, filosofis, teknis, dan bisnis. Aktivitasnya termasuk dalam desain grafis, desain industri, arsitektur, desain interior, desain produk dan profesi-profesi lain. Desain suatu studi yang bersifat disiplin silang karena kreatifitas dan evaluasi desain pada umumnya berdasarkan model dan pelajaran disiplin lainnya (Safanayong, 2006:4).

Menurut Buchori (dalam Suwarno dan Lubis, 2007:3) di bidang kesenirupaan, desain merupakan upaya inovasi dengan menciptakan suatu produk baru yang memenuhi kriteria (atau kondisi yang diinginkan), bersifat humaniora. Dalam hal ini bentuk menjadi tujuan. Sedangkan dalam bidang rekayasa, desain merupakan upaya inovasi dengan menciptakan produk yang memenuhi kriteria efektivitas teknis dan berdasarkan efisiensi. Dalam hal ini bentuk sebagai akibat.

Desain merupakan seni terapan, yaitu seni yang berorientasi pada kegunaan yang berlaku untuk umum, bukan seni yang hanya berguna sebagai ekspresi pembuatnya. Sifatnya yang patuh terhadap objektivitas, tidak subyektif. Penekanan desain bukan pada karya maupun sisi pembuatnya, melainkan pada kegunaan karyanya.

Dari pengertian desain diatas, dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu kegiatan yang berkaitan dengan seni dan keterampilan yang mengacu pada sebuah produk dan fungsinya sesuai dengan sebuah kondisi dan efektivitas teknis.

2.2. Desain Komunikasi Visual

2.2.1. Pengertian Desain Komunikasi Visual

Desain merupakan kata serapan dari kata dalam bahasa Inggris, *design*. *Design* dalam kamus besar bahasa Inggris dapat berarti pola, konstruksi, model, yang menunjukkan *design* sebagai sebuah kata benda (*noun*). Namun juga *design* dapat berarti merancang yang merupakan bentuk dari kata kerja (*verb*).

Menurut Supriyono (2010:9) desain grafis belakangan ini lebih sering disebut Desain Komunikasi Visual karena memiliki peran mengkomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan visual, seperti tipografi, ilustrasi, warna, garis, *layout*, dan sebagainya dengan bantuan teknologi.

Menurut Sumbo Tinarbuko (2011) dalam sebuah situs internet, Desain Komunikasi Visual adalah salah satu upaya pemecahan masalah komunikasi visual untuk menghasilkan suatu desain yang paling baru di antara desain yang terbaru.

Menurut definisinya, Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout (tata letak atau perwajahan). Dengan

demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan (Kusrianto, 2007:2).

Dikatakan Umar Hadi (1998) melalui Tinarbuko dalam sebuah situs internet, sebagai bahasa, desain komunikasi visual adalah ungkapan ide, dan pesan dari perancang kepada publik yang dituju melalui simbol berwujud gambar, warna, tulisan dan lainnya. Ia akan komunikatif apabila bahasa yang disampaikan itu dapat dimengerti oleh publik. Ia juga akan berkesan apabila dalam penyajiannya itu terdapat suatu kekhasan atau keunikan sehingga ia tampil secara istimewa, mudah dibedakan dengan yang lain. Maka dalam berkomunikasi, diperlukan sejumlah pengetahuan yang memadai seputar siapa publik yang dituju, dan bagaimana cara sebaik-baiknya berkomunikasi dengan mereka.

Menurut Kusrianto (2009:11), jika kita berpijak pada nama Desain Komunikasi Visual, setidaknya kita memiliki tiga makna yang saling berkaitan. Desain yaitu perancangan estetika, cita rasa, serta kreativitas. Komunikasi adalah ilmu yang bertujuan menyampaikan maupun menjadi sarana atau media untuk menyampaikan pesan, dan Visual berarti sesuatu yang dapat dilihat. Dari ketiga makna kata tersebut, kata komunikasi lah yang menjadi tujuan pokoknya.

Berdasarkan beberapa pengertian Desain Komunikasi Visual di atas dapat dipahami bahwa Desain Komunikasi Visual merupakan sebuah solusi atau upaya pemecahan masalah, yaitu menyampaikan informasi atau pesan menggunakan bahasa visual yang disampaikan melalui media desain yang bertujuan menginformasikan, mempengaruhi, mengubah perilaku *target audience* sesuai

dengan tujuan yang ingin dicapai. Dengan mempertimbangkan aspek fungsi, estetis, dan aspek lain sebagainya.

2.2.2. Fungsi Dasar Desain Komunikasi Visual

Empat fungsi desain komunikasi visual menurut Safanayong (2006:5) antara lain:

1. Untuk memberitahu atau memberi informasi (*to inform*), mencakup: menjelaskan, menerangkan, dan mengenalkan.
2. Untuk memberi penerangan (*to enlighten*), mencakup: membuka pikiran dan menguraikan.
3. Untuk membujuk (*to persuade*), mencakup: menganjurkan (umumnya dalam periklanan), komponen-komponennya termasuk kepercayaan, logika dan daya tarik.
4. Untuk melindungi (*to protect*), fungsi khusus untuk kemasan dan kantong belanja.

Sedangkan menurut Cenadi (1999) fungsi dasar Desain Komunikasi

Visual terdiri atas tiga poin yaitu:

1. Desain Komunikasi Visual sebagai sarana identifikasi; identitas seseorang dapat mengatakan tentang siapa orang itu, atau dari mana asalnya. Demikian juga dengan suatu benda atau produk, jika mempunyai identitas akan dapat mencerminkan kualitas produk itu dan mudah dikenali, baik produsennya maupun konsumennya.
2. Desain Komunikasi Visual sebagai sarana informasi dan instruksi; Desain Komunikasi Visual bertujuan menunjukkan hubungan antara suatu hal dengan hal yang lain dalam petunjuk, arah, posisi, dan skala. Contohnya

peta, diagram, simbol, dan penunjuk arah. Informasi akan berguna apabila dikomunikasikan kepada orang yang tepat, pada waktu dan tempat yang tepat, dalam bentuk yang dimengerti, dan direpresentasikan secara logis dan konsisten. Simbol-simbol yang kita jumpai sehari-hari harus bersifat informatif dan komunikatif, dapat dibaca dan dimengerti oleh orang dari berbagai latar belakang dan kalangan. Hal ini yang menjadi alasan mengapa Desain Komunikasi Visual harus bersifat universal.

3. Desain Komunikasi Visual sebagai sarana presentasi dan promosi; tujuannya adalah menyampaikan pesan, mendapat perhatian (atensi) dari mata (secara visual) dan membuat pesan tersebut dapat diingat. Penggunaan gambar dan kata-kata yang diperlukan sangat sedikit, mempunyai satu makna dan mengesankan. Umumnya untuk mencapai tujuan ini, maka gambar dan kata-kata yang digunakan bersifat persuasif dan menarik, karena tujuan akhirnya adalah menjual suatu produk atau jasa.

2.2.3. Unsur-Unsur Visual

Menurut Kusrianto (2009:30), untuk mewujudkan suatu tampilan visual, ada beberapa unsur yang diperlukan, antara lain:

2.2.3.1. Titik

Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil, di mana dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

2.2.3.2. Garis

Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek sehingga garis, selain dikenal sebagai goresan atau coretan, juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna. Ciri khas garis adalah terdapatnya arah serta dimensi memanjang. Garis dapat tampil dalam bentuk lurus, lengkung, gelombang, zigzag, dan lainnya. Kualitas garis ditentukan oleh tiga hal, yaitu orang yang membuatnya, alat yang digunakan serta bidang dasar tempat garis digoreskan.

2.2.3.3. Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya, bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri/beraturan dan bidang non-geometri alias tidak beraturan. Bidang geometri adalah bidang yang relatif mudah diukur keluasannya, sedangkan bidang non-geometri merupakan bidang yang relatif sukar diukur keluasannya. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat pula dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih.

2.2.3.4. Ruang

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antar objek berunsur titik, bidang, dan warna. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi, sehingga ruang dapat dibagi menjadi dua, yaitu ruang nyata dan ruang semu. Keberadaan ruang

sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba, namun dapat dimengerti.

2.2.3.5. Warna

Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya. Kesan yang diterima oleh mata lebih ditentukan oleh cahaya. Permasalahan mendasar dari warna diantaranya adalah *Hue* (spektrum warna), *Saturation* (nilai kepekatan), dan *Lightness* (nilai cahaya dari gelap ke terang). Ketiga unsur tersebut memiliki nilai 0 hingga 100. Unsur yang paling menentukan adalah *lightness*. Jika ia bernilai 0, maka seluruh palet warna akan menjadi hitam (gelap tanpa cahaya), sebaliknya jika *lightness* bernilai 100, maka palet warna akan berwarna putih saja, tidak berwarna karena terlalu silau. Pada nilai 40 sampai 50, maka akan didapatkan warna-warna yang jelas.

2.2.3.6. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba dari sebuah permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi dua, yaitu teksur halus dan tekstur kasar, dengan kesan pantul mengkilap dan kusam. Ditinjau dari efek tampilannya, tekstur digolongkan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Disebut tekstur nyata apabila terdapat kesamaan antara hasil raba dan penglihatannya. Misal, apabila suatu permukaan terlihat kasar dan ketika diraba juga terasa kasar pada kulit. Sementara itu, pada vektur semu terdapat perbedaan antara hasil penglihatan dan perabaan. Misal,

apabila pada sebuah permukaan tampak kasar, namun saat diraba ternyata terasa halus.

Dalam penerapannya, tekstur dapat berpengaruh terhadap unsur visual lainnya, yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta intensitas warna.

2.2.4. Prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual

Menurut Supriyono (2010:86), dalam Desain Komunikasi Visual, terdapat beberapa aturan (*rules*). Semacam gramatika atau kaidah-kaidah visual untuk mencapai komposisi yang harmonis. Berbeda dengan *grammar* dalam tata bahasa verbal, penyusunan gramatikal dalam Desain Komunikasi Visual menggunakan kreativitas dan orisinalitas ide. Juga terdapat istilah “*break the rule*” dimana perancang diperbolehkan melakukan terobosan kreatif yang melanggar prinsip-prinsip desain yang ada, untuk menarik lebih banyak perhatian massa. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

2.2.4.1. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan atau *balance* adalah pembagian sama berat, baik secara visual maupun optik. Komposisi dalam desain dapat dikatakan seimbang apabila objek di bagian kiri dan kanan terkesan sama berat. Ada dua pendekatan untuk menciptakan keseimbangan. Pertama, yaitu dengan membagi sama berat kanan dan kiri atau atas dan bawah secara simetris atau setara, yang disebut dengan keseimbangan formal (*formal balance*).

Keseimbangan yang kedua adalah keseimbangan asimetris (*informal balance*) yaitu penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara sisi kanan dan sisi kiri namun terasa seimbang. Beberapa elemen kecil di suatu sisi dapat diimbangi dengan elemen besar di sisi lainnya agar terlihat seimbang. Tidak hanya dengan ukuran, pencapaian keseimbangan asimetris juga dapat dilakukan melalui penyusunan garis, warna, bidang, *value*, dan tekstur dengan memperhitungkan bobot visualnya. Secara visual, objek berwarna gelap tampak lebih berat dibandingkan objek berwarna terang. Dengan demikian, objek berukuran kecil dengan warna hitam di sebelah kiri dapat mengimbangi objek berukuran besar dengan warna terang di sebelah kanan. Warna panas secara visual lebih menarik perhatian daripada warna dingin.

Keseimbangan asimetris lebih dinamis, variatif, *surprise*, dan tidak formal. Sementara keseimbangan simetris mempunyai kesan yang kokoh dan stabil, sesuai untuk citra tradisional dan konservatif.

2.2.4.2. Tekanan (*emphasis*)

Informasi yang dianggap penting untuk disampaikan pada *audience* haruslah ditonjolkan secara mencolok melalui elemen visual yang kuat.

Penekanan atau penonjolan objek dapat dilakukan dalam berbagai cara, antara lain dengan penggunaan warna yang mencolok, ukuran foto/ilustrasi yang dibuat dalam ukuran besar, menggunakan huruf *sans serif* dengan ukuran besar, arah diagonal, dan dibuat berbeda dengan elemen yang lain.

Dalam seni rupa, khususnya bidang Desain Komunikasi Visual, dikenal istilah *focal point*, yaitu penonjolan satu elemen visual dengan tujuan untuk menarik perhatian. *Focal point* sering juga disebut dengan *point of interest*, yang berarti pusat perhatian. Terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menonjolkan elemen visual dalam sebuah karya desain, yaitu sebagai berikut:

a. Kontras

Focal point dapat diciptakan dengan teknik kontras, yaitu objek dianggap paling penting di buat berbeda dengan elemen- elemen lainnya.

b. Isolasi Objek

Focal point dapat diciptakan dengan cara memisahkan objek yang ingin ditonjolkan dari kumpulan objek-objek yang lain. Secara visual, objek yang terisolasi atau terpisah akan lebih menarik perhatian.

c. Penempatan Objek

Objek yang ditempatkan di tengah sebuah bidang akan menjadi *focal point*. Objek yang ditempatkan pada titik pusat garis perspektif juga akan menjadi fokus perhatian. Dalam karya Desain Komunikasi Visual, khususnya desain publikasi, perlu adanya satu akentuasi atau penonjolan salah satu elemen dengan tujuan untuk menarik perhatian *audience*. Elemen kunci sering juga disebut dengan *stopping power*

atau *ye-catcher* karena tugasnya memang menghentikan pembaca *audience* dari aktivitasnya.

Namun demikian kesederhaan tetap perlu dijaga. Apabila semua informasi dalam sebuah karya desain ditonjolkan maka akan tidak efektif karena hasilnya akan membuat *audience* menjadi bingung. Jika ke semua elemen ditonjolkan maka sama saja dengan tidak menonjolkan apa-apa.

2.2.4.3. Irama (*rhythm*)

Irama adalah pola *layout* yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi adalah irama yang dibuat dengan penyusunan elemen berulang kali secara konsisten. Sementara itu, variasi adalah perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi.

Penyusunan elemen-elemen visual dengan interval yang teratur dapat menciptakan kesan statis. Sebaliknya, pergantian ukuran, jarak, posisi pada sebuah elemen dapat menciptakan suasana dinamis, riang, dan tidak monoton. Repetisi dapat menciptakan kesatuan dan meningkatkan kenyamanan baca. Akan tetapi, perulangan yang terus-menerus tanpa adanya variasi, menjadikan desain terasa monoton dan membosankan.

2.2.4.4. Kesatuan (*unity*)

Sebuah karya desain akan dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, terdapat kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna, dan unsur-unsur lain. Menciptakan kesatuan pada desain yang hanya memiliki satu muka, seperti poster akan lebih mudah dibandingkan dalam bentuk buku atau folder dengan beberapa halaman. Pada desain majalah atau buku, kesatuan dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Mengulang warna, bidang, garis, grid dan elemen lain yang sama pada setiap halaman.
- b. Menyeragamkan jenis huruf untuk judul, *body copy*, dan *caption*.
- c. Menggunakan unsur-unsur visual yang memiliki kesamaan warna, tema, atau bentuk.
- d. Menggunakan satu atau dua jenis huruf dengan variasi ukuran dan *style* (*bold*, *italic*, dan sebagainya).

2.2.5. Elemen-Elemen Desain Komunikasi Visual

Menurut Cenadi (1999) elemen-elemen Desain Komunikasi Visual antara lain:

2.2.5.1. Desain dan Tipografi

Tipografi adalah seni menyusun huruf-huruf sehingga dapat dibaca tetapi masih mempunyai nilai desain. Tipografi digunakan sebagai metode untuk menerjemahkan kata-kata(lisan) ke dalam bentuk tulisan (visual). Fungsi bahasa visual ini adalah untuk mengkomunikasikan ide, cerita dan informasi melalui segala bentuk media, mulai dari label pakaian, tanda-tanda lalu lintas, poster,

buku, surat kabar dan majalah. Seorang tipografer berusaha untuk mengkomunikasikan ide dan emosi dengan menggunakan bentuk huruf yang telah ada, contohnya penggunaan bentuk Script untuk mengesankan keanggunan, keluwesan, feminitas, dan lain-lain. Karena itu seorang tipografer harus mengerti bagaimana orang berpikir dan bereaksi terhadap suatu *image* yang diungkapkan oleh huruf-huruf.

2.2.5.2. Desain dan Symbolisme

Dewasa ini manusia menggunakan simbol untuk mencatat apa yang mereka lihat dan kejadian yang mereka alami sehari-hari. Peranan simbol sangatlah penting dan keberadaannya sangat tak terbatas dalam kehidupan kita sehari-hari, mengkomunikasikan pesan tanpa penggunaan kata-kata. Simbol sangat efektif digunakan sebagai sarana informasi untuk menjembatani perbedaan bahasa yang digunakan, contohnya sebagai komponen dari *signing systems* sebuah pusat perbelanjaan. Bentuk yang lebih kompleks dari simbol adalah logo. Logo adalah identifikasi dari sebuah perusahaan, karena itu suatu logo mempunyai banyak persyaratan dan harus dapat mencerminkan sebuah perusahaan. Logo harus bersifat unik, mudah diingat dan dimengerti oleh pengamat yang dituju.

2.2.5.3. Desain dan Ilustrasi

Ilustrasi adalah suatu bidang dari seni yang berspesialisasi dalam penggunaan gambar yang tidak dihasilkan dari kamera atau fotografi (*nonphotographic image*) untuk visualisasi. Dengan kata lain, ilustrasi yang dimaksudkan di sini adalah gambar yang dihasilkan secara manual. Banyak orang yang akhirnya menyadari bahwa ilustrasi dapat juga menjadi elemen

yang sangat kreatif dan fleksibel, dalam arti ilustrasi dapat menjelaskan beberapa subjek yang tidak dapat dilakukan dengan fotografi, contohnya untuk menjelaskan informasi detil seperti cara kerja fotosintesis. Ilustrasi harus dapat menimbulkan respon atau emosi yang diharapkan dari pengamat yang dituju. Ilustrasi umumnya lebih membawa emosi dan dapat bercerita banyak dibandingkan dengan fotografi, hal ini dikarenakan sifat ilustrasi yang lebih hidup, sedangkan sifat fotografi hanya berusaha untuk “merekam” momen sesaat. Saat ini ilustrasi lebih banyak digunakan dalam cerita anak-anak, yang biasanya bersifat imajinatif. Contohnya ilustrasi yang harus menggambarkan seekor anjing yang sedang berbicara dan lain sebagainya. Ilustrasi-ilustrasi yang ditampilkan harus dapat merangsang imajinasi anak-anak yang melihat buku tersebut, karena umumnya mereka belum dapat membaca.

2.2.5.4. Desain dan Fotografi

Ada dua bidang utama di mana seorang desainer banyak menggunakan elemen fotografi, yaitu penerbitan (*publishing*) dan periklanan (*advertising*). Dalam penerbitan (dalam hal ini majalah) lebih diutamakan kemampuan untuk bercerita dengan baik dan kontak dengan pembaca; sedangkan dalam periklanan (juga dalam majalah) lebih diutamakan kemampuan untuk menjual produk yang diiklankan tersebut. Fotografi sering dipakai selain karena permintaan klien, juga karena lebih “representatif”. Sangat efektif untuk mengesankan keberadaan suatu tempat, orang atau

produk. Sebuah foto mempunyai kekuasaan walaupun realita yang dilukiskan kadangkala jauh dari keadaan yang sesungguhnya.

2.2.5. Elemen *Layout*

Rustan (2009:1) mendefinisikan *layout* sebagai tata letak unsur-unsur desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Elemen-elemen layout dibagi ke dalam tiga kategori, yaitu teks, visual, dan tidak terlihat.

2.2.6.1. Elemen Teks

Dalam sebuah *layout cover*, artikel, maupun isi novel biasanya diawali oleh sebuah atau beberapa kata singkat yang disebut judul. Judul diberi ukuran besar untuk menarik perhatian pembaca dan membedakannya dari elemen *layout* lainnya. Pemilihan sifat yang tercermin dari jenis huruf tersebut juga harus menarik perhatian, karena segi estetis lebih diprioritaskan. Unsur selain judul adalah *byline*, yaitu berisi nama penulis, kadang disertai dengan jabatan atau keterangan singkat lainnya. Dalam sebuah cover *byline* biasanya diletakkan dibagian atas atau bawah.

2.2.6.2. Elemen Visual

Dalam sebuah *cover* dan isi buku biasanya menampilkan elemen visual yang berfungsi menggambarkan seputar buku tersebut.

a. Foto

Foto adalah hasil dari proses fotografi. Foto memiliki kemampuan untuk memberikan kesan “dapat dipercaya” pada benak konsumen.

b. Artworks

Artworks menurut Rustan (2009:56) adalah segala jenis karya seni non-fotografi, baik itu berupa ilustrasi, kartun, sketsa, dan lain-lain yang dibuat secara manual, digital, atau kombinasi keduanya. *Artwork* membantu memunculkan imajinasi atau perasaan dramatis bagi khalayak sasaran.

2.2.6.3. Elemen Tidak Terlihat

Rustan (2009:63) menyatakan bahwa unsur-unsur yang tergolong sebagai Unsur tidak terlihat ini adalah kerangka yang berfungsi sebagai panduan penempatan semua unsur *layout* lainnya. Unsur tidak terlihat ini nantinya tidak akan tampak pada hasil cetak, namun sangat membantu dalam membentuk kesatuan dari keseluruhan *layout*.

a. Margin

Margin menurut Rustan (2009:64) berfungsi untuk menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh Unsur-Unsur *layout*. *Margin* berfungsi untuk mencegah agar Unsur *layout* tidak terlalu jauh ke pinggir halaman.

b. Grid

Grid menurut Rustan (2009:68) adalah alat bantu *layout* yang mempermudah desainer dalam meletakkan Unsur *layout* serta mempertahankan konsistensi dan kesatuan *layout*. Dalam membuat

grid, sebuah halaman dibagi menjadi beberapa kolom dengan garis-garis vertikal dan horisontal.

2.3. Bahasa Rupa

Menurut Taswadi dalam jurnalnya (2000) semua karya visual pada hakekatnya adalah bahasa rupa. Hal ini didasari oleh konsep berpikir bahwa semua karya visual adalah merupakan karya yang mengandung arti dan makna yang dijelaskan oleh paparan kata-kata atau bahasa lainnya, seperti bahasa isyarat, mimik, gestur, dan tanda visual. Kesemua itu merupakan media penyampai pesan. Pencipta karya seni visual atau seni rupa mengungkapkan pesannya melalui media rupa, sehingga rupa yang diciptakan tentu fungsinya sebagai bahasa.

2.3.1. Jenis-jenis Bahasa Rupa

Dalam jurnalnya Taswadi (2000) menyebutkan bahwa, jenis-jenis bahasa rupa dapat diklasifikasikan berdasar bentuk, zaman, dan sifat.

2.3.1.1. Berdasarkan Bentuk

Berdasarkan bentuk, bahasa rupa meliputi dua jenis yaitu bahasa rupa dua dimensi (*dwimatra*), dan seni rupa tiga dimensi (*trimatra*).

2.3.1.2. Berdasarkan Zaman

Secara garis besar para ahli bahasa rupa menggolongkan jenis bahasa rupa berdasarkan zaman, terbagi menjadi dua kelompok yaitu bahasa rupa tradisi dan bahasa rupa modern.

Bahasa rupa tradisi adalah bahasa rupa yang digunakan dan bersumber dari kelompok karya seni rupa tradisi (*patung, relief, lukisan, gambar, bangunan, kerajinan/kriya*), karya seni rupa gambar anak-anak,

gambar manusia dan patung, kerajinan primitif, dan karya seni rupa prasejarah. Bahasa rupa modern adalah bahasa rupa yang digunakan dan bersumber dari karya seni rupa modern (lukisan, gambar, kerajinan, desain, gambar, poster, periklanan, film, sinetron, dan karya seni rupa modern lainnya).

2.3.1.3. Berdasarkan Sifat

Yaitu terdiri dari bahasa rupa statis dan bahasa rupa dinamis. Bahasa rupa statis adalah bahasa rupa yang bersumber dan digunakan dalam karya-karya visual yang tidak bergerak, sedangkan dinamis adalah yang bersumber dan digunakan dalam karya-karya visual yang bergerak.

2.3.2. Perbendaharaan Bahasa Rupa

2.3.2.1. Wimba

Wimba adalah suatu objek yang dicandera (digambar dan dideskripsikan). Misalkan dalam bidang karya seni rupa berupa gambar, ada objek binatang sapi, maka wimba gambar tersebut adalah sapi.

2.3.2.2. Cara Wimba

Cara wimba adalah bagaimana cara objek atau wimba itu digambar, sehingga bercerita.

2.3.2.3. Teknik Penghubung

Teknik penghubung itu biasanya jenis perbendaharaan bahasa rupa yang berlaku dalam karya seni rupa yang berseri, atau bersambung, antara satu karya dengan karya lainnya saling berkaitan.

2.3.2.4. Tata Ungkapan

Tata ungkapan adalah cara menyusun wimba dan cara wimbanya dalam satu bidang gambar atau antar bidang gambar sehingga bercerita.

Dalam proyek studi ini, teori yang diaplikasikan pada karya adalah cara wimba dan tata ungkapan dalam. Berikut merupakan tabel jenis-jenis cara wimba dan tata ungkapan dalam menurut Tabrani (2012:191-192):

Tabel 2.1. Jenis-Jenis Cara Wimba.

Cara Wimba	Cara Modern	Cara Khas
Cara Wimba I (Ukuran Pengambilan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Ekstra Close Up</i> 2. <i>Very Close Up</i> 3. <i>Big Close Up</i> 4. <i>Close Up</i> 5. <i>Medium Close Up</i> 6. <i>Midshot</i> 7. <i>Medium Shot</i> 8. <i>Medium Long Shot</i> 9. <i>Long Shot</i> 10. <i>Very Long Shot</i> 11. <i>Ekstra Long Shot</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ada yang diperbesar 2. Ada yang diperkecil 3. Dari kepala sampai kaki
Cara Wimba II (Sudut Pengambilan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sudut Bawah 2. Sudut Wajar 3. Sudut Atas 4. Sudut Tampak Burung 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aneka Tapak 2. Sinar X
Cara Wimba III (Skala)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lebih Kecil dari Aslinya 2. Sama Dengan Aslinya 3. Lebih Besar Dari Aslinya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ukuran Raksasa
Cara Wimba IV (Penggambaran)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Naturalis 2. Perspektif 3. stilasi 4. Skematis 5. Ekspresif 6. Distorsi 7. Dekoratif 8. Blabar (<i>Out Line</i>) 9. Garis 10. Volume 11. Siluet (sosok) 12. Warna 13. Bidang 14. <i>Momenopname</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kejadian 2. Aneka Tampak 3. Perwakilan

Cara Wimba	Cara Modern	Cara Khas
Cara Wimba V (Cara Dilihat)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sudut Lihat Atas 2. Sudut Lihat Wajar 3. sudut Lihat Bawah 4. Daerah Lihat Optimal 5. Daerah Lihat Minimal 6. Jarak Lihat Wajar 7. Arah Lihat Kiri-Kanan 8. Arah Lihat Atas Bawah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Arah Lihat Kanan Kiri atau Kiri Kanan 2. Arah Lihat Bawah Atas 3. Arah Lihat Tengah Pinggir 4. Arah Lihat Pinggir Tengah 5. Arah Lihat Berhadapan 6. Arah Lihat Berkejaran 7. Daerah Lihat Rata-rata 8. Arah Lihat Berkeliling 9. Arah Lihat Dari Mana Saja

Tabel 2.2. Tabel Tata Ungkapan Dalam.

Tata Ungkapan Dalam	Cara Modern	Cara Khas
TUD 1 : Menyatakan Ruang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cara Pengambilan Gabungan 2. Cara Naturalis Perspektif 3. Cara Naturalis Stilasi 4. Cara <i>Framing</i> dan Skala Nisbi 5. Cara Relief dan Barik 6. Cara <i>Depth Of Field</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang Angkasa 2. Digeser 3. Sejumlah Latar 4. Tepi Bawah Sama Dengan Garis Tanah 5. Garis Tanah 6. Rebahan 7. Identifikasi Ruang
TUD 2 : Menyatakan Gerak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Garis-garis Ekspresif 2. Garis-garis Tambahan 3. Distorsi 4. Dinamis 5. Latar Belakang Kabur 6. Yang Bergerak Kabur 7. Imaji Jamak 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ciri Gerak
TUD 3 : Menyatakan Waktu dan Ruang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komposisi 2. Imaji Jamak 3. Belahan/Kisi-kisi 4. Campuran (<i>Mix/Super</i>) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aneka Waktu dan Ruang (<i>dream time</i>) 2. Cara Kembar 3. Ciri Waktu dan Ruang 4. <i>Dismix</i> 5. Lapisan Latar 6. Urutan di Suatu Latar 7. Garis Tanah Jamak 8. Kronologis di Satu Gambar 9. Kilas Balik di Satu Gambar 10. Kilas Maju di Satu Gambar
TUD 4 : Menyatakan Penting	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengambilan Gabungan 2. Skala Gabungan 3. Di Tengah 4. Di Kiri Atas 5. Komposisi 6. Aksan 7. <i>Depth Of Field</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diperbesar 2. Rinci Diperbesar 3. Tampak Khas 4. Sinar X 5. Di Kanan atau Di Bawah 6. Frekuensi Penampilan

2.4. Ilustrasi

2.4.1. Pengertian

Ilustrasi merupakan salah satu dari cabang ilmu Desain Komunikasi Visual. Secara harfiah ilustrasi berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu.

Menurut Norton (1983:111) ketika elemen-elemen visual seperti garis, warna, bentuk, dan tekstur digabung menjadi satu kesatuan gambar, hal ini disebut desain atau komposisi. Desain adalah dimana seorang seniman membawa sebuah kesatuan, keseimbangan, dan *sense* dari sebuah irama menjadi sebuah ilustrasi.

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural bahkan image bitmap hingga karya foto (Kusrianto 2009:140).

Menurut Supriyono (2010:51) Ilustrasi yang berhasil menarik perhatian pembaca pada umumnya memenuhi beberapa kriteria yaitu antara lain ilustrasi harus komunikatif, informatif, dan mudah dipahami, menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca, ide baru dan orisinal, punya daya pikau yang kuat, serta memiliki kualitas memadai baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan.

Ilustrasi dapat memvisualisasikan suatu hal agar dapat diterima dengan baik oleh seseorang. Baik dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau

teknik ilustrasi lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan dari ilustrasi itu sendiri adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

2.4.2. Kriteria Ilustrasi Novel / Buku

Menurut Vardell (2008:57) menganjurkan, ilustrasi dalam sebuah buku harus dapat membangun sebuah apresiasi dari nilai keindahan dan estetika, memancing interpretasi dan imajinasi, dan mendorong pembaca untuk berpartisipasi dalam cerita.

Zena Sutherland (2004) melalui Vardell (2008:59), percaya bahwa ilustrasi dalam sebuah buku harus memiliki kualitas *storytelling*, gaya ilustrasi (seni) yang tepat dengan karakteristik cerita, dan menggambarkan kehangatan dan energi melalui warna yang kaya dan harmonis atau menggunakan warna monokromatis dengan tepat. Selain itu ilustrasi harus dapat menciptakan *mood* / suasana hati terhadap cerita, dan juga setiap langkah dan ketegangan dari halaman ke halaman. Pertimbangan penempatan kata-kata dan ilustrasi dalam sebuah halaman, desain dan layout buku keseluruhan, mempengaruhi *impact* cerita dan pengalaman membaca. Gaya individual ilustrator memiliki pengaruh yang kuat dan tersendiri dalam menciptakan ilustrasi buku.

2.4.3. Bidang Ilustrasi

Menurut Salam melalui Muharrar (2003:13) ilustrasi dibagi menjadi beberapa bidang sekedar untuk membuat uraian menjadi sistematis. Pembagian tersebut meliputi:

2.4.3.1. Ilustrasi buku

1. Ilustrasi Buku Ilmiah (non-fiksi)

Ilustrasi buku ilmiah bermaksud untuk memberikan informasi yang jelas berdasarkan pendekatan ilmiah. Ia dapat berupa ilustrasi yang realistis yang digarap dengan penuh kehati-hatian seperti misalnya gambar karang laut, tumbuh-tumbuhan, fosil, bagian-bagian mesin, atau berupa diagram dari peredaran darah, perjalanan sejarah, cara kerja suatu sistem, dan sebagainya. Di sini ilustrator harus menghindari penggambaran bebas yang dapat merusak sifat keilmiahannya dari ilustrasi dalam memberikan informasi yang jelas dan akurat. Sekalipun demikian, ilustrasi karya ilmiah haruslah tetap menarik.

2. Ilustrasi Buku Kesusastraan

Ilustrasi karya kesusastraan berhubungan dengan subyek yang bersifat subyektif-imajinatif seperti puisi, cerpen, atau novel. Ilustrasi untuk karya-karya kesusastraan bervariasi dari yang bersifat realistis, surrealistis, sampai ke yang abstrak. Bagaimanapun bentuknya, ia harus senantiasa sesuai dengan teks yang didampinginya. Karya-karya sastra yang surealistis tentu pula harus didampingi oleh ilustrasi yang surrealistis. Menurut Pudjiastuti (1999:46) melalui Muharrar (2003:16) dalam sebuah karya sastra, ilustrasi adalah gambaran singkat alur suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan.

3. Ilustrasi Buku Anak-anak

Ilustrasi untuk anak-anak seyogyanya bersifat mendidik, mengembangkan rasa ingin tahu dan kepekaan artistiknya. Semua itu pada gilirannya memberi sumbangan terhadap perkembangan anak hingga masa dewasanya kelak. Pendekatan yang kreatif dan segar dari ilustrasi untuk anak-anak menempatkannya pada posisi yang unik dalam dunia ilustrasi. Penerapan gaya personifikasi, fantasi, dan transformatif seringkali digunakan untuk menciptakan gambar-gambar ilustrasi untuk keperluan buku anak-anak.

4. Ilustrasi Buku Komik

Ilustrasi buku komik merupakan jenis ilustrasi buku yang khas oleh karena pada buku komik justru teks lah yang menjelaskan gambar. Ilustrasi buku komik berkembang dari komik strip, yaitu rangkaian gambar dan teks yang menjelaskan cerita pada surat kabar atau majalah. Komik strip memiliki ciri-ciri yaitu terdiri dari rangkaian gambar terpisah, gambar lebih penting dari pada teks, di desain untuk dicetak dan bercerita. Sementara komik strip tampil di surat kabar atau majalah, maka buku komik adalah dalam bentuk buku tersendiri. Corak gambar dalam buku komik juga bermacam-macam, ada yang bercorak realistik, surealistis, kartunal, dan lain-lain. Teknik pembuatannya pun juga sangat bervariasi. Ada yang dikerjakan manual dengan tinta (teknik hitam putih), ada yang berwarna (dengan berbagai macam teknik).

2.4.3.2. Ilustrasi Cover

Ilustrasi *cover* diciptakan untuk memenuhi maksud dari benda-benda dimana ia ditampilkan. Ilustrasi *cover* dapat berwujud *cover* buku, *cover* majalah, *cover* kaset, dan sebagainya. Teknik ilustrasi pada *cover* ini, dapat berupa hasil fotografi, gambar tangan atau mungkin gambar hasil olahan komputer grafis. Namun apapun tekniknya, ilustrasi pada *cover* tersebut selain sebagai perwajahan untuk menimbulkan daya tarik, juga sekaligus sebagai penjelasa tentang isi buku, majalah, atau kaset yang dikemasnya.

2.5. Redesain (Desain Ulang)

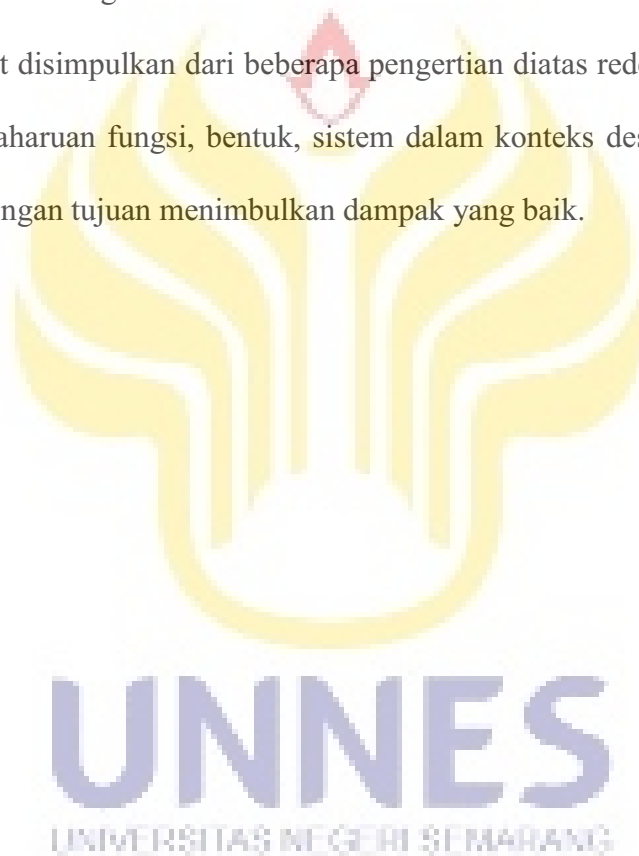
Redesain berasal dari kata *redesign* yang terdiri dari dua kata, yaitu *re-* dan *design*. Dalam bahasa Inggris, penggunaan kata *re-* mengacu pada pengulangan atau melakukan kembali, sehingga *redesign* dapat diartikan sebagai desain ulang.

Menurut American Heritage Dictionary (2000) "*redesign means to make a revision in the appearance of function of*", yang dapat diartikan membuat revisi dalam penampilan atau fungsi.

Disebutkan dalam Oxford Business English Dictionary (2006) "*redesign : to design a product service, system, etc, again in different way*", yang berarti untuk mendesain fungsi produk, sistem, dan lain-lain, lagi dalam bentuk yang berbeda.

Menurut Hardiningsih (2006), *redesign* adalah sebuah aktivitas yang melakukan perubahan pembaharuan dengan berpatokan dari wujud desain yang lama diubah menjadi baru, sehingga dapat memenuhi tujuan-tujuan positif yang mengakibatkan kemajuan. *Redesign* atau desain ulang merupakan sebuah upaya yang dilakukan untuk memperbaiki desain yang sudah ada, dikarenakan desain tersebut tidak berfungsi secara maksimal.

Dapat disimpulkan dari beberapa pengertian diatas redesain adalah sebuah upaya pembaharuan fungsi, bentuk, sistem dalam konteks desain menjadi desain yang baru dengan tujuan menimbulkan dampak yang baik.



BAB 5

PENUTUP

5.1. Simpulan

Proyek studi ini menghasilkan dua puluh perancangan ilustrasi dan desain ulang *cover* *Keturunan Elf*. Hal ini sebagai upaya membentuk citra buku agar lebih dikenal serta menambah nilai jual buku tersebut sehingga dapat meningkatkan penjualan dan *awareness audience*.

Karya-karya yang dibuat antara lain adalah desain *cover* buku secara keseluruhan yaitu *cover* depan, punggung *cover*, dan *cover* belakang, ilustrasi yang berjumlah dua puluh sesuai jumlah bab pada cerita, *merchandise*, dan kemasan. Dari kategori *merchandise* yang dibuat adalah pembatas buku dan *sticker*. Dari keseluruhan jumlah ilustrasi, 14 ilustrasi dihasilkan dari imajinasi penulis yang dikombinasikan dengan referensi yang didapat melalui situs atau sumber lainnya, sedangkan 6 ilustrasi dan *cover* dihasilkan berdasar imajinasi tanpa menggunakan referensi.

Penggunaan teknik kombinasi yaitu manual dan digital dalam perancangan ilustrasi dan desain ulang *cover* *Keturunan Elf* memunculkan kesan yang mewakili suasana dan emosi dalam cerita novel secara estetis. Penguasaan teknis manual dan digital dalam perancangan ilustrasi sangat dibutuhkan untuk meminimalisir terjadinya kesalahan sehingga waktu proses perancangan dan bahan serta alat dapat digunakan secara efektif.

Dalam perancangan ilustrasi dan desain ulang *cover* novel fiksi *Keturunan Elf*, konsep dasarnya merupakan merealisasikan konsep cerita novel berdasar

struktur *hero's journey* dengan pendekatan ilustrasi karakter yang kebarat-baratan, dekoratif, representatif dan simbolis, menjadi sebuah ilustrasi pada buku, serta mendesain ulang *cover*. Berdasar gaya dan pendekatan yang dipilih ini target audiens adalah masyarakat kalangan menengah keatas. Diharapkan dengan adanya perancangan ilustrasi serta desain ulang *cover* tersebut dapat menambah citra, nilai estetis dan nilai jual buku novel *Keturunan Elf*.

5.2. Saran

Sebuah perancangan ilustrasi dan desain ulang *cover* sebuah buku fiksi khususnya fantasi dibuat untuk membentuk karakteristik, citra, dan menambah nilai jual buku. Desain tidak hanya memvisualkan tetapi harus memiliki makna dan pesan di dalamnya yang dapat mempengaruhi *audience*. Dengan demikian, *audience* bukan hanya berubah dari tidak tahu menjadi tahu, tetapi sekaligus dipengaruhi bahkan disugesti melalui pesan yang disampaikan, dengan konteks yang lebih spesifik yaitu membeli produk buku novel.

Desain ilustrasi dan *cover* sebuah buku harus dapat mewakili karakter isi buku tersebut yang akan disampaikan penulis kepada pembaca, yang disampaikan melalui objek, tata letak, warna, pemilihan jenis huruf, bentuk, raut, dan unsur visual lainnya. Desainer harus mampu menyampaikan pesan melalui karyanya, peka dan cermat dalam berkarya, yaitu menciptakan sebuah penyelesaian masalah.

Dengan adanya perancangan ilustrasi dan desain ulang *cover* novel fiksi *Keturunan Elf* diharapkan dapat memberikan informasi dan pandangan mengenai desain dalam bidang kepastakaan dan penerbitan, yaitu antara lain desain *cover* yang efektif, tampilan *output* buku yang menarik, distribusi media, dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- American Heritage Dictionary. 2000. *The American Heritage Dictionary*. Boston: Houghton Mifflin.
- Anggraeni, Lia dan Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Cenadi, Christine Suharto. 1999. *Nirmana Vol.1; Elemen-Elemen Dalam Komunikasi Visual*. Surabaya: Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra.
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Muharrar, Syakir. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.
- Norton, Donna. E. 1983. *Through The Eyes Of A Child; An Introduction To Children's Literature*. Ohio: A Bell & Howell Company.
- Parkinson, Dilys. 2006. *Oxford Business English Dictionary; For Learners Of English*. Oxford: Oxford University Press.
- Rustan, Surianto. 2011. *Huruf Font Tipografi*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Surianto. 2009. *Layout : Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.

Safanayong, Yongki. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia

Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

Sarwono, Jhonatan & Lubis, Hary. 2007. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Tabrani, Primadi. 2012. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.

Vardell, Sylvia M. 2008. *Children's Literature In Action: A Librarian's Guide*. California: ABC-CLIO.

Hardiningsih, Gloria. 2006. *Redesign Logo Hotel Regent Malang*. <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/seni-desain/article/view/412>. (diakses tanggal 4 Desember 2016 16.00).

Sofyan, Eka Rizal. 2010. *Desain Itu Seni Terapan*. dgi-indonesia.com/desain-itu-seni-terapan/. (diakses tanggal 4 Desember 2015 16.36).

Taswadi. 2000. *Menilik Perbendaharaan Bahasa Rupa*. file.upi.edu. (diakses tanggal 8 februari 2016 00.31)

Tinarbuko, Sumbo. 2011. *Semiotika Iklan Sosial (bagian II)*. dgi.or.id/dgi-archieve/semiotika-iklan-sosial-bagian-ii. (diakses tanggal 7 desember 2015 00:05).

Tinarbuko, Sumbo. 2007. *DeKaVe: Berkomunikasi Lewat Tanda Visual*.

dgi.or.id/read/observation/dekave-berkomunikasi-lewat-tanda-visual.html.

(diakses tanggal 7 desember 2015 00:15).

