PERANCANGAN ULANG ILUSTRASI DAN DESAIN *COVER*

ANTOLOGI PUISI " NAK, DENGARKAN AKU "

Tugas Akhir

Diajukan dalam rangka penyelesaian

Studi Diploma III untuk mencapai

Gelar Ahli Madya

oleh:

Hafidh Yurits Addiar

2411312015

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Tugas Akhir Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Senin

Tanggal : 29 Agustus 2017

Panitia Ujian Tugas Akhir

Ketua

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.

NIP. 196008031989011001

Sekretaris

Mujiyono, S. Pd., M. Hum.

NIP. 197804112005011001

Penguji I

Supatmo, S.Pd., M.Hum.

NIP. 196803071999031001

Penguji II / Pembimbing Pendamping

Gunadi, S.Pd., M.Pd

NIP. 198107012006041001

Penguji III / Pembimbing Utama

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

NIP. 198302272006042001

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Semarang

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
NIP. 196008031989011001

ii

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Hafidh Yurits Addiar

NIM : 2411312015

Prodi/Jurusan : Desain Komunikasi Visual D3 / Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa karya Tugas Akhir yang Berjudul PERANCANGAN ULANG ILUSTRASI DAN DESAIN *COVER* ANTOLOGI PUISI " NAK, DENGARKAN AKU" ini saya buat dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar D3. Karya ini benar-benar merupakan karya sendiri, yang saya hasilkan setelah melalui proses berkarya, proses bimbingan, dan pameran, serta ujian. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa Tugas Akhir ini merupakan hasil jiplakan dari karya tulis orang lain, maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 29 Agustus 2017

Hafidh Yurits Addiar

NIM. 2411312015

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

iii

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

"Semua yang kita lakukan didunia hanya lah untuk mendapatkan ridho-Nya" (penulis)

Persembahan

Karya ini saya persembahkan untuk :

- Kedua orang tua tersayang Sudarmanto dan Winarti Astuti
- Almamater Universitas Negeri Semarang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah S.W.T yang selalu mencurahkan rahmat dan hidayah kepada hambanya, sehingga atas izin-Nya penulis dapat menyelesaikan proyek studi yang berjudul **PERANCANGAN ULANG ILUSTRASI DAN DESAIN *COVER* ANTOLOGI PUISI 'NAK, DENGARKAN AKU** sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar ahli madya**.**

Penulis menyadari bahwa proyek studi ini tidak akan selesai tanpa adanya dukungan dan bimbingan dari seluruh pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terimakasih dan rasa hormat kepada :

1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk mengadakan tugas akhir ini.
2. Drs. Syakir, M.Sn Ketua Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk mengadakan tugas akhir ini.
3. Supatmo, S.Pd., M.Hum. penguji yang telah memberikan saran dan masukan bagi penulis.
4. Rahina Nugrahani, S.Sn., M.Ds dan Gunadi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah membimbing, memberikan masukan, dan arahan dengan segala kesabaran, kearifan, kebijaksanaan, dan kebesaran hati sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan tugas akhir ini.
5. Seluruh jajaran dosen seni rupa beserta staff dan karyawan.

6. Umi dan Abi tercinta serta adik – adikku terimakasih atas dukungan dan doa yang tak henti hentinya dipanjatkan.
7. Teman – teman DKV D3 2012 yang selalu luar biasa.
8. CHI Regional Semarang.
9. Sahabat – sahabatku yang selalu mengingatkan, menyemangati dan menentramkan hati.
10. Ibu Rahayuningsih, atas kesempatan yang di berikan kepada penulis untuk mendesain ulang antologi puisi 'Nak, dengarkan aku!'
11. Keluarga besar PKM FBS, terimakasih atas pengalaman berharga, atas masa masa kuliah yang menyenangkan, terimakasih pula untuk dukungan yang selalu di berikan.
12. Bagas Fotocopy Crew yang telah membantu dan memfasilitasi proses pembuatan proyek studi tugas akhir ini.
13. Semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan proyek studi ini yang tidak bias penulis sebutkan satu per satu.

Semoga proyek studi ini memberi manfaat bagi pembaca.

Semarang, 29 Agustus 2017

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Hafidh Yurits Addiar

NIM. 2411312015

vi

SARI

Addiar, Hafidh Yurits. 2017 *Perancangan Ulang Ilustrasi dan Desain Cover Antologi Puisi 'Nak, Dengarkan Aku'*. Tugas Akhir. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I : Rahina Nugrahani, S.Sn., M.Ds II. Gunadi, S.Pd., M.Pd

Kata Kunci : Ilustrasi *cover ,* desain *cover* antologi puisi, ilustrasi puisi

Antologi puisi merupakan kumpulan karya sastra puisi yang terdiri dari karya seorang penyair/penulis atau beberapa penyair yang biasanya dibukukan. Salah satu penulis antologi puisi, Rahayuningsih yang menulis antologi puisi 'Nak, dengarkan aku !' menyampaikan bahwa ilustrasi merupakan elemen yang penting untuk menyampaikan pesan kepada pembaca. Ilustrasi dibuat untuk menambah nilai jual dan nilai estetis sebuah buku serta menarik pembaca. Desain ulang dibutuhkan karena merupakan sebuah upaya yang dilakukan untuk memperbaiki desain yang sudah ada, dikarenakan desain sebelumnya tidak berfungsi secara maksimal.

Proses berkarya dalam tugas akhir ini terdiri dari beberapa tahapan yang terdiri atas riset, pengumpulan data dan menganalisis puisi, kemudian menyalurkan ide berupa *roughsketch* hitam putih nenggunakan pensil pada kertas. Kemudian melalui proses *tracing, roughsketch* difoto untuk menghasilkan sketsa dalam bentuk digital untuk selanjutnya diolah agar lebih rapi dari *roughsketch.* Keseluruhan karya yang telah melalui proses *tracing* tersebut kemudian dilakukan pewarnaan secara digital pula menggunakan *sofware Adobe Photoshop CS6*.

Proyek studi ini menghasilkan dua puluh perancangan ilustrasi dan desain ulang *cover* 'Nak, dengarkan aku !' hal ini sebagai cara mengangkat citra buku agar lebih menarik dan menambah minat pembaca. Karya yang dibuat antara lain meliputi desain *cover* buku secara keseluruhan yaitu *cover* depan, punggung *cover*, dan *cover* belakang, ilustrasi yang berjumlah dua puluh, serta *merchandise.* Dalam kategori *merchandise* yang dibuat adalah pembatas buku dan *sticker.* Dari keseluruhan ilustrasi, beberapa ilustrasi dihasilkan dari imajinasi penulis yang digabungkan dengan referensi yang didapat melalui situs atau sumber lainnya, serta beberapa ilustrasi dihasilkan berdasar imainasi tanpa menggunakan referensi.

Dengan adanya perancangan ilustrasi dan desain ulang *cover* antologi puisi Nak, Dengarkan Aku! diharapkan dapat memberikan informasi desain dalam bidang kepustakaan dan penerbitan, yaitu antara lain desain *cover* yang efektif, tampilan *output* buku yang lebih menarik, distribusi media, dan lain sebagainya.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN ..... **ii**

PERNYATAAN ..... **iii**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... **iv**

PRAKATA ..... **v**

SARI ..... **vii**

DAFTAR ISI ..... **viii**

DAFTAR GAMBAR ..... **xii**

DAFTAR TABEL ..... **xiii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Alasan Pemilihan Tema 1

1.2 Alasan Pemilihan Karya 5

1.3 Tujuan Tugas Akhir 7

1.4 Manfaat Tugas Akhir 7

BAB II LANDASAN KOSEPTUAL **8**

2.1 Desain 8

2.2 Desain Komunikasi Visual 9

2.2.1 Pengertian Desain Komunikasi Visual 9

2.2.2 Fungsi Dasar Desain Komunikasi Visual 11

2.2.3 Unsur-Unsur Visual 12

2.2.4 Prinsip-Prinsip Desain Komunikasi Visual 14

2.2.5 Elemen-elemen Desain Komunikasi Visual 18

2.2.5.1 Desain dan Tipografi 18

2.2.5.2 Desain dan Simbolisme 19

2.2.5.3 Desain dan Fotografi 20

2.2.6 Elemen Layout 21

2.2.6.1 Elemen Teks 21

2.2.6.2 Elemen Visual 21

2.2.6.3 Elemen Tidak Terlihat 22

2.3 Ilustrasi 23

2.3.1 Pengertian Ilustrasi 23

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.3.2 Kriteria Ilustrasi Novel/Buku 24
2.3.3 Bidang Ilustrasi 25
2.3.3.1 Ilustrasi Buku 25
2.3.3.2 Ilustrasi *Cover* 26
BAB III METODE BERKARYA 28
3.1 Media Berkarya 28
3.1.1 Alat 28
3.1.1.1 Perangkat Keras 28
3.1.1.2 Perangkat Lunak 30
3.1.2 Bahan 30
3.1.3 Teknik Berkarya 31
3.2 Proses Berkarya 31
3.2.1 *Preliminary Plan* 33
3.2.1.1 Riset 33
3.2.1.1.1 Wawancara 33
3.2.1.1.2 Studi Pustaka 34
3.2.1.1.3 Menganalisis Puisi 34
3.2.1.2 Konsep Perancangan 37
3.2.1.3 Strategi Media 41
3.2.1.4 *Grand Concept* 44
3.2.2 Pra Produksi 44
3.2.2.1 Orientasi 44
3.2.3 Produksi 44
3.2.3.1 Pembuatan *Roughsketch* 44
3.2.3.2 *Scan* 45
3.2.3.3 *Tracing* 45
3.2.3.4 *Coloring* 45
3.2.3.5 *Editing* 46
3.2.4 Pasca Produksi 46
BAB IV ANALISIS DAN DISKRIPSI KARYA 48
4.1 *Cover* 48

4.1.1 Spesifikasi Karya 49
4.1.2 Deskripsi 49
4.1.3 Analisis *Cover* 50
4.2 Ilustrasi 51
4.2.1 Bagian I 53
4.2.1.1 Spesifikasi karya 53
4.2.1.2 Deskripsi karya 54
4.2.1.3 Analisis karya 54
4.2.2 Nak, Dengarkan Aku! 55
4.2.2.1 Spesifikasi karya 55
4.2.2.2 Deskripsi karya 56
4.2.2.3 Analisis karya 56
4.2.3 Pesan Guru Pada Muridnya 57
4.2.3.1 Spesifikasi karya 58
4.2.3.2 Deskripsi karya 58
4.2.3.3 Analisis karya 58
4.2.4 Guru 60
4.2.4.1 Spesifikasi karya 60
4.2.4.2 Deskripsi karya 61
4.2.4.3 Analisis karya 61
4.2.5 Bagian II 62
4.2.5.1 Spesifikasi karya 62
4.2.5.2 Deskripsi karya 63
4.2.5.3 Analisis karya 63
4.2.6 Nasihatku Padamu 64
4.2.6.1 Spesifikasi karya 65
4.2.6.2 Deskripsi karya 65
4.2.6.3 Analisis karya 65
4.2.7 Ibu 66
4.2.7.1 Spesifikasi karya 66
4.2.7.2 Deskripsi karya 67
4.2.7.3 Analisis karya 67

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4.2.8 Bagian III 68
4.2.8.1 Spesifikasi karya 68
4.2.8.2 Deskripsi karya 69
4.2.8.3 Analisis karya 69
4.2.9 Indonesia Negeiku 70
4.2.9.1 Spesifikasi karya 70
4.2.9.2 Deskripsi karya 71
4.2.9.3 Analisis karya 71
4.2.10 Kernet 72
4.2.10.1 Spesifikasi karya 72
4.2.10.2 Deskripsi karya 73
4.2.10.3 Analisis karya 73
4.2.11 Bagian IV 74
4.2.11.1 Spesifikasi karya 74
4.2.11.2 Deskripsi karya 75
4.2.11.3 Analisis karya 75
4.2.12 Desaku yang Kucinta 76
4.2.12.1 Spesifikasi karya 76
4.2.12.2 Deskripsi karya 77
4.2.12.3 Analisis karya 77
BAB V PENUTUP 79
5.1 Simpulan 79
5.2 Saran 80
DAFTAR PUSTAKA 81
LAMPIRAN 82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 *Cover* Kumpulan puisi Melihat Api Bekerja 3
Gambar 1.2 Ilustrasi Kumpulan puisi Melihat Api Bekerja 3
Gambar 3.1 *Cover* buku sebelum di desain ulang 35
Gambar 4.1 Tampilan *cover* keseluruhan 48
Gambar 4.2 "Bagian I" Ilustrasi bab satu pada buku ini 53
Gambar 4.3 "Nak, Dengarkan Aku!" Ilustrasi pada buku puisi 55
Gambar 4.4 "Pesan Guru pada Muridnya" Ilustrasi pada buku puisi 57
Gambar 4.5 "Guru" Ilustrasi pada buku puisi 60
Gambar 4.6 "Bagian II" Ilustrasi bab dua pada buku ini 62
Gambar 4.7 "Nasihatku Padamu" Ilustrasi pada buku puisi 64
Gambar 4.8 "Ibu" Ilustrasi pada buku puisi 66
Gambar 4.9 "Bagian III" Ilustrasi bab tiga pada buku ini 68
Gambar 4.10 "Indonesia Negeriku" Ilustrasi pada buku puisi 70
Gambar 4.11 "Kernet" Ilustrasi pada buku puisi 72
Gambar 4.12 "Bagian IV" Ilustrasi bab empat pada buku ini 74
Gambar 4.13 "Desaku yang Kucinta" Ilustrasi pada buku puisi 76

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Bagan 3.1 Bagan Proses Berkarya 32
Tabel 3.1 Wawancara..... 33
Tabel 3.2 Tabel Konsep Berkarya..... 37
Tabel 3.3 Tabel Konsep Visual Ilustrasi..... 39
Tabel 3.4 Tabel Strategi Media..... 41

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Alasan Pemilihan Tema

Puisi merupakan karya sastra yang di dalamnya berisi tentang gambaran ekspresi jiwa yang ditulis dengan tujuan memperindah suatu gambaran. Puisi merupakan ekspresi jiwa penulis yang diungkapkan dalam bentuk susunan yang apik. Situsi, kondisi, suasana, dan pengalaman merupakan sumber inspirasi untuk meciptakan karya dalam bentuk puisi yang sederhana namun kaya makna.

Antologi puisi merupakan kumpulan karya sastra puisi yang terdiri dari karya seorang penyair/ penulis atau beberapa penyair yang biasanya dibukukan. Salah satu penyair antologi puisi terkenal yaitu Chairil Anwar yang menjadi sosok penyair angkatan 45 bersama Asrul Sani dan Rivai Apin. Selama hidupnya Chairil Anwar berhasil membuat beberapa karya tulis yaitu: *Deru Campur Debu* (1949), *Kerikil Tajam dan Yang Terampas dan Yang Putus* (1949), *Derai-Derai Cemara* (1998), dan lain-lain. Puisi beliau mengangkat beberapa tema, mulai dari cinta, ibu, pemberontakan, individualisme maupun multi-interpretasi.

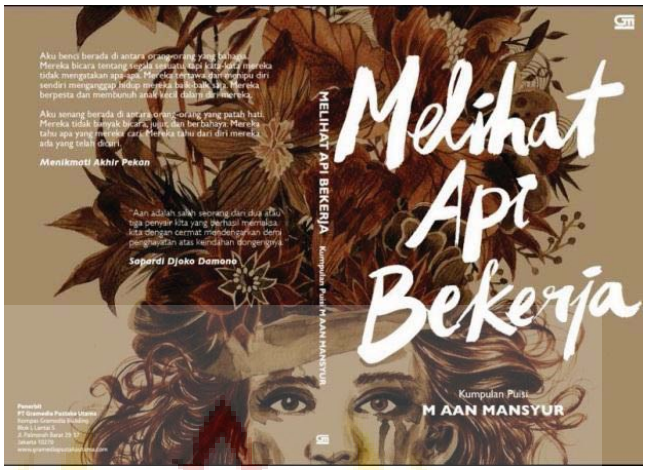
Menurut Narton (1983: 321) dan Huck (1989: 394) dalam Rosdiana (2009: 75) untuk mendefinisikan sebuah puisi tidak mudah, sangatlah sulit mendefinisikan puisi secara tepat. Kesulitan ini disebabkan bentuknya yang “unik”. Keunikan ini yang menjadi puisi mudah dikenali terutama bila disejajarkan dengan jenis sastra yang lain seperti prosa dan drama. Agar pesan

yang terdapat pada puisi tersampaikan kepada *audience* secara optimal maka di dalamnya ilustrasi diperlukan.

Dalam perkembangan zaman puisi tidak hanya sekadar berisi sajak saja, namun beberapa antologi puisi juga memiliki ilustrasi *cover* dan ilustrasi buku yang menjadi daya tarik *audience* serta melengkapi dan merepresentasikan makna dari puisi. Dalam hal ini buku antologi puisi "Melihat Api Bekerja" karya M Aan Mansyur menjadi salah satu contoh keterkaitan puisi dengan ilustrasi. Sang illustrator Muhammad Taufiq alias Emte memvisualisasikan puisi menggunakan gaya khasnya dengan cat air. Figur-figur atau obyek yang ditampilkan sesuai dengan isi puisi atau mengalihkannya dengan menghadirkan obyek lain yang sama sekali berbeda.

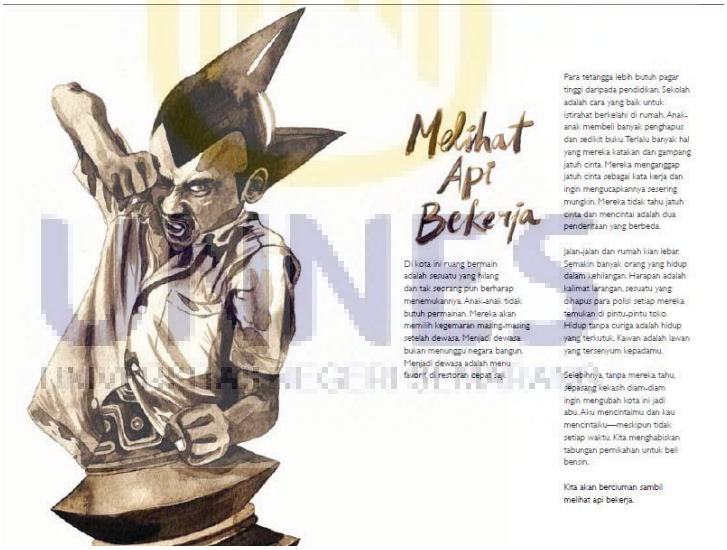
Antologi puisi memiliki daya tarik yang kuat apabila isi dan ilustrasinya memiliki keterkaitan ataupun unsur pendukung sehingga pesan akan tersampaikan pada pembaca. Misalnya pada bagian ke 1 antologi puisi berisi tentang pendidikan, dimana suasana sekolah, guru dan sebagainya merupakan sesuatu yang umum, namun penulis mengajak pembaca melihat dari sisi yang lain yaitu melalui ilustrasi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Gambar 1.1. *Cover* Kumpulan puisi Melihat Api Bekerja

(Sumber: https://medium.com/@hurufkecil/melihat-api-bekerja-e29c529abe16#.4o1jfnrtu)



Gambar 1.2. Ilustrasi Kumpulan puisi Melihat Api Bekerja

(Sumber: https://www.bukuindie.com/wp-content/uploads/2015/07/Melihat-Api-Bekerja-600x450.jpg)

Salah satu penulis buku antologi puisi, Rahayuningsih yang menulis buku antologi puisi "Nak, Dengarkan Aku!" menyampaikan bahwa ilustrasi merupakan salah satu elemen penting untuk menyampaikan pesan serta meningkatkan imajinasi pembaca. Hal ini disampaikan Rahayuningsih melalui wawancara. Rahayuningsih menyebutkan terkait penerbitan ulang buku antologi "Nak, Dengarkan Aku!" dibutuhkan pembaharuan berupa *cover* maupun ilustrasinya agar lebih relevan dengan perkembangan buku saat ini.

Sebelumnya Rahayuningsih sudah menampilkan ilustrasi pada *cover* serta isi buku antologi puisinya namun karena keterbatasan sumber daya manusia dan pengetahuan, maka ilustrasi sebelumnya belum orisinil karena masih mengunduh dari inernet.

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 *redesign* atau desain ulang. Menurut Hardiningsih (2006), *redesign* adalah sebuah aktivitas yang melakukan pengubahan 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.

Berdasarkan uraian di atas maka perancangan ulang ilustrasi antologi puisi dengan judul "Nak, Degarkan Aku!" merupakan langkah yang diambil penerbit atas keinginan penulis terkait rencana penerbitan ulang buku tersebut.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.2 Alasan Pemiihan Karya

Sebagai sebuah karya sastra Antologi Puisi "Nak Dengarkan Aku!" memiliki ide yang cukup ringan dan variatif dalam mengupas tema, mengangkat sudut pandang sebagai guru, orangtua maupun seorang anak. Tampilan visual *cover* maupun isi buku menurut keterangan penulis buku masih kurang menarik. Masukan-masukan yang diberikan pembaca pada penulis buku mengharapkan ilustrasi *cover* lebih merepresentasikan karakter dan pesan yang ingin disampaikan. Faktor tersebut menjadi alasan dan inisiatif penulis buku melalui ilustrator untuk dilakukannya upaya dalam rangka meningkatkan citra buku melalui perancangan ilustrasi isi dan desain ulang *cover* buku. Hal ini dilakukan agar pesan yang akan disampaikan oleh penulis dapat tersampaikan dengan baik kepada target *audience* melalui ilustrasi.

Ilustrasi merupakan cabang ilmu Desain Komunikasi Visual yang melingkupi berbagai hal dan berkaitan dengan berbagai disiplin ilmu. Ilustrasi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan citra 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 antologi puisi. Kebiasaan masyarakat yang cenderung menangkap secara singkat inti dari sebuah buku melalui *cover*, menjadikan ilustrasi penting agar pembaca dapat lebih mudah menangkap makna dalam puisi. Puisi merupakan karya sastra hasil ekspresi jiwa seseorang yang membawa pembaca ke dalam keadaan hatinya. Illustrasi menafsirkan puisi, menambah nilai

estetis, dan memiliki unsur dekoratif sehingga membentuk citra yang lebih terhadap antologi puisi tersebut.

Antologi puisi "Nak, Dengarkan Aku!" ditulis oleh seorang guru SMP, Rahayuningsih yang telah dicetak pada februari tahun 2015 oleh Penerbit Griya Media yang didistribusikan secara personal karena Penerbit Griya Media merupakan penerbit non-konvensional / *indie.* Peranan penerbit dalam proses penerbitan yaitu mencetak buku (*output, cover, editing,* dan *layout* isi), mengurus nomor ISBN, sesuai kesepakatan dengan penulis serta dipasarkan secara personal.

Perancangan ilustrasi dan desain ulang *cover* dilakukan dengan teknik manual menggunakan media kertas 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 ini memiliki karakter tersendiri. Menabahan ilustrasi sebagai unsur dekoratif terhadap perwajahan isi buku dan menghubungkan tulisan dengan imajinasi pembaca. Mengoptimalkan penyampaian pesan penulis terhadap *audience* sehingga meningkatkan citra dan penjualan buku.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.3 Tujuan Tugas Akhir

1.3.1 Menghasilkan rancangan ilustrasi dan desain ulang *cover* antologi puisi "Nak, Dengarkan Aku!".

1.3.2 Menerapkan keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki penulis dalam perancangan ilustrasi dan desain ulang ulang *cover* antologi puisi "Nak, Dengarkan Aku!".

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Hasil Proyek Studi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang berkaitan. Adapun manfaat dari perancangan ilustrasi dan desain ulang *cover* antologi puisi "Nak, Dengarkan Aku!" ini adalah :

1.4.1 Bagi penulis, meningkatkan kreativitas berkarya dan mengembangkan keilmuan dalam bidang desain komunikasi visual terutama dalam hal perancangan ilustrasi dan desain ulang *cover*.

1.4.2 Bagi klien, manfaat bagi penulis novel diharapkan dapat menjadi masukan dan pertimbangan untuk menentukan kebijakan yang tepat yaitu dalam membentuk citra dan menyempurnakan tampilan antologi puisi "Nak, Dengarkan Aku!" sehingga dapat meningkatkan penjualan buku.

1.4.3 Bagi lembaga, dapat menjadi sumber informasi dan refrensi mengenai perancangan ilustrasi dan desain ulang *cover* buku.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 2

LANDASAN KONSEPTUAL

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).

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 merupkan upaya inovasi dengan menciptakan produk yang memenuhi kriteria efektivitas teknis dan berdasarkan efisiensi. Dalam hal ini bentuk sebagai akibat.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

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 obyektivitas, 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 Tinarbuko (2011) 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 Hadi (1998) melalui Tinarbuko 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.

Kusrianto (2009:11) mengemukakkan jika berpijak pada nama Desain Komunikasi Visual, setidaknya 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 komunikasilah yang menjadi tujuan pokoknya.

Berdasarkan beberapa pengertian Desain Komunikasi Visual diatas 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.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.2 Fungsi Dasar Desain Komunikasi Visual

Menurut Safanayong (2006:5), empat fungsi desain komunikasi visual 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.

Cenadi (1999) menambahkan 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

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

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 komunikati, 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:

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. Garis

Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu obyek 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 lururs, lengkung, gelombang, zigzag, dan lainnya. Kualitas garis ditentukan oleh tiga hal, yaitu orang yang membuatnya, alat yang digunakan serta bidang dasar tempat garis digoreskan.

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.

4. Ruang

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antar obyek 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.

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.

6. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba dari sebuah permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi dua, yaitu teksvur halus dan tekstur kasar, dengan kesan pantul mengkilap dan kusam. Ditinjau dari efek tampilannya, tekstur digolongkan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Disebuttekstur 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 vekstur semuterdapat perbedaan antara hasil penglihatan dan perabaan. Misal, apabila pada permukaan tampak kasar, namun saat diraba ternyata halus.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dalam penerapannya, tekstur dapat berpengaruh pada 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 :

1. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan atau *balance* adalah pembagian sama berat, baik secara visual maupun optik. Komposisi dalam desain dapat dikatakan seimbang apabila obyek 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, obyek berwarna gelap tampak lebih berat dibandingkan obyek berwarna terang. Dengan demikian, obyek berukuran kecil dengan warna hitam di sebelah kiri dapat mengimbangi obyek berukuran besar dengan warna verang di sebelah kanan. Warna panas secara visual lebih menariki perhatian daripada warna dingin.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

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. Tekanan (*emphasis*)

Informasi yang dianggap penting untuk disampaikan pada *audience* haruslah ditonjolkan secara mencolok melalui elemen visual yang kuat. Penekanan atau penonjolan obyek 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 obyek dianggap paling penting di buat berbeda dengan elemen- elemen lainnya.

b. Isolasi Obyek

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

c. Penempatan Obyek

Obyek yang ditempatkan di tengah sebuah bidang akan menjadi *focal point*. Obyek 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 elemn ditonjolkan maka sama saja dengan tidak menonjokan apa-apa.

3. Irama (*rhytm*)

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.

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

Cenadi (1999) menyebutkan bahwa 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 mengomunikasikan 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 mengomunikasikan 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 Simbolisme

Simbol digunakan 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 mengutamakan kemampuan untuk bercerita dengan baik dan kontak dengan pembaca, sedangkan dalam periklanan (juga dalam majalah) lebih mengutamakan 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

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

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

2.2.6 Elemen *Layout*

Rustan (2009:1) mengemukakkan bahwa *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.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

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 kanan ditempati oleh Unsur-Unsur *layout.* Margin berfungsi untuk mencegah agar Unsur *layout* tidak terlalu jauh ke pinggir halaman.

b. *Grid*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

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 Ilustrasi

2.3.1 Pengertian

Kata ilustrasi berasal dari bahasa latin *ilustrate* yang berarti menjelaskan. Dalam bahasa Inggris, yaitu *illustration* yang berarti menghiasi dengan gambar-gambar. Dengan demikian, gambar ilustrasi adalah gambar yang berfungsi sebagai penghiasan serta membantu menjelaskan suatu teks, kalimat, naskah, dan lain-lain pada buku, karangan, paparan dan sejenisnya agar lebih mudah dipahami.

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

Norton (1983:111) berpendapat bahwa 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.

Menurut definisi, ilustrasi 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).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Supriyono (2010:51) menyatakan bahwa 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 orisinil, punya daya pukau 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.

2.3.2 Kriteria Ilustrasi Novel / Buku

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.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Sutherland sebagaimana dikutip oleh Vardell (2008:59) mempercayai 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.

2.3.3 Bidang Ilustrasi

Salam sebagaimana dikutip oleh Muharrar (2003:13) membagi ilustrasi menjadi beberapa bidang sekedar untuk membuat uraian menjadi sistematis. Pembagian tersebut meliputi:

2.3.3.1 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 keilmiahan dari ilustrasi dala memberikan informasi yang jelas dan akurat. Sekalipun demikian, ilustrasi karya ilmiah haruslah teteap menarik.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

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, dampai 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) melaui 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 pada dasarnya 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 realistis, surealistis, kartunal, dan lain-lain. Teknik pembuatannya pun juga sangat bervariasi. Ada

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

yang dikerjakan manual dengan tinta (teknik hitam putih), ada yang berwarna (dengan berbagai macam teknik).

2.3.3.2 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 penjelas tentang isi buku, majalah, atau kaset yang dikemasnya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Tugas akhir ini menghasilkan dua puluh perancangan ulang ilustasi dan desain ulang *cover* Nak, Dengarkan Aku!. Karya yang dibuat antara lain meliputi desain *cover* buku secara keseluruhan yaitu *cover* depan, punggung *cover*, dan *cover* belakang, ilustrasi yang berjumlah dua puluh tiga, serta *merchandise.* Dalam kategori *merchandise* yang dibuat adalah pembatas buku dan *sticker.* Dari keseluruhan ilustrasi, beberapa ilustrasi dihasilkan dari imajinasi penulis yang digabungkan dengan referensi yang didapat melalui situs atau sumber lainnya, serta beberapa ilustrasi dihasilkan berdasar imainasi tanpa menggunakan referensi.

Penggunaan teknik digital dalam perancangan ulang ilustrasi dan desain ulang *cover* Nak, Dengarkan Aku! mewakili unsur estetis dari ekspresi dan pesan yang tedapat dalam puisi. Proses perancangan ilustrasi membutuhkan penguasaan teknis manual maupun digital untuk mengurangi kesalahan sehingga waktu yang digunakan lebih efektif.

Dalam perancangan ulang ilustrasi dan desain ulang *cover* antologi puisi Nak, Dengarkan Aku! menggunakan pendekatan ilusrasi ketimuran, dekoratif, representatif dan simbolis yang diaplikasikan pada isi buku serta *cover* buku antologi puisi. Diharapkan dengan adanya perancangan ulang ini dapat meningkatkan citra, nilai estetis dan jual buku antologi puisi Nak, Dengarkan Aku!.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

5.2 Saran

Sebuah perancangan ilustrasi dan desain ulang *cover* sebuah buku antologi puisi dibuat tidak hanya memvisualkan tetapi harus memiliki makna dan pesan di dalamnya yang dapat mempengaruhi audience. Hal ini dilakukan untuk membentuk karakteristik, citra, dan menambah nilai jual buku. Dengan demikian, audience akan teredukasi melalui pesan yang disampaikan, dengan tujuan yang lebih mengerucut yaitu membeli produk buku puisi tersebut.

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

Dengan adanya perancangan ilustrasi dan desain ulang *cover* antologi puisi Nak, Dengarkan Aku! diharapkan dapat memberikan informasi desain dalam bidang kepustakaan dan penerbitan, yaitu antara lain desain *cover* yang efektif, tampilan output buku yang lebih menarik, distribusi media, dan lain sebagainya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

Cahaya, Destiara. 2013. http://was-was.com/2013/12/kumpulan-puisi-chairil-anwar-lengkap.html (diakses tanggal 12 maret 2016 00.15).

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.

Mansyur, Aan. 2015. Meliahat Api Bekerja. Makkasar. Gramedia. https://medium.com/@hurufkecil/melihat-api-bekerja-e29c529abe16#.4o1jfnrtu) (diakses tanggal 12 maret 2016 00.15).

Mansyur, Aan. 2015. Meliahat Api Bekerja. Makkasar. Gramedia. https://www.bukuindie.com/wp-content/uploads/2015/07/Melihat-Api-Bekerja-600x450.jpg) (diakses tanggal 12 maret 2016 00.15).

Norton, Donna. E. 1983. *Through The Eyes Of A Child; An Introduction To Children's Literature.* Ohio: A Bell & Howell Company.

Rahayuningsih. 2015. *Antologi Puisi: Nak, Dengarkan Aku!*. Semarang:Griya Media.

Rosdiana, Yusi dkk. 2009. *Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Rustan, Surianto. 2009. *Layout : Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.

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

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