



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

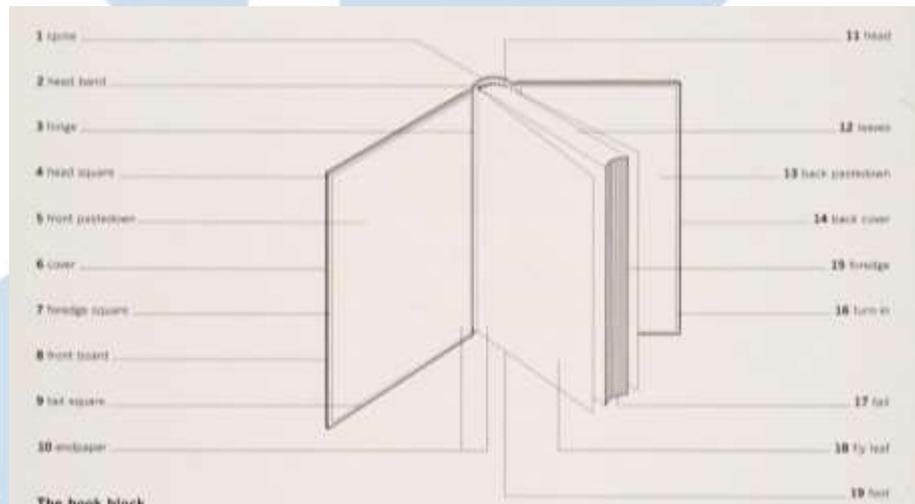
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Berdasarkan Haslam (2006) buku adalah gabungan dari berbagai material yang biasanya kertas menjadi sebuah jilidan yang dapat mengandung teks, gambar, atau informasi lainnya. Buku adalah bentuk paling tua dalam dokumentasi, dapat menyimpan pengetahuan dan wawasan, cerita, kepercayaan tertentu, dan ide. Buku yang baik secara keseluruhan didasari sifat, isi, pembaca, dan faktor-faktor lainnya yang dipertimbangkan keragaman desain menurut proposisi dan konsepsi.

2.1.1 Komponen Buku

Haslam (2006) juga menguraikan beberapa komponen penting pada buku sebagai berikut.



Gambar 2.1 Bagian Buku
Sumber : Book Design (Haslam, 2006)

1) *Book spine*

Spine pada buku adalah hal penting kedua setelah sampul. Pada buku-buku yang dipajang secara menyusun ke samping di dalam rak, *spine* buku menjadi visual pertama yang dilihat pembeli atau pembaca sebagai bentuk ekspresi gaya sebuah buku. Oleh karena itu, desain *spine* juga sangat penting walaupun ruang *spine* biasanya

sempit dan kecil. Biasanya, *spine* sering kali menggunakan komposisi yang unik dan warna yang *vibrant* untuk membentuk dampak visual yang kuat dan menonjol, namun, tetap harus selaras dengan gaya keseluruhan dan isi buku.

2) Head band

Pita atau benang kecil untuk diikat ke bagian yang sering diwarnai untuk melengkapi ikatan *binding* sampul.

3) Engsel

Lipatan di dalam kertas akhir diantara *pastedown* dan *fly leaf*.

4) Head square

flensa pelindung kecil di bagian atas buku yang dibuat oleh sampul dan papan belakang lebih besar dari daun buku.

5) Pastedown depan

Kertas akhir disisipkan ke bagian dalam *front board*.

6) Cover

Sampul buku adalah hal yang paling pertama terlihat. Jika sebuah buku adalah sebuah produk, maka sampul buku adalah kemasannya. Sampul merupakan kategori vital, apabila desain sampul buruk, maka dapat menimbulkan serangkaian respons negatif. Sampul adalah ekspresi dari sebuah buku dan dapat mempengaruhi niat pembaca. Sampul tidak hanya mencerminkan isi dan sifat buku, tapi juga sebagai estetika kepada pembaca, dan melindungi buku.

Desain sampul meliputi judul, nama pengarang, penerbit, serta dekoratif dan warna. Desain dan warna dapat dipertimbangkan dari segmentasi pembaca. Misalnya, warna-warni cerah identik dengan buku anak-anak, warna lembut untuk lansia, dan sebagainya. Desain juga bisa menyesuaikan dengan tema tertentu, seperti tema revolusioner, budaya, kejahatan, dan lainnya. Pembaca yang memiliki kesadaran budaya, kebangsaan, dan pekerjaan yang berbeda dapat memiliki preferensi desain sampul berbeda untuk

buku. Sampul yang inovatif mengharuskan perancang untuk menguasai berbagai wawasan. Wawasan itu bisa tentang arsitektur, musik, drama, sastra, atau film dapat memberikan inspirasi yang kaya dan segar bagi para desainer. Dalam mendesain sampul buku juga harus memiliki dasar ruang imajinasi untuk mengekspresikan bentuk dan tekstur untuk sampai ke pembaca.

7) Foredge square

Flensa pelindung kecil di bagian depan buku yang dibuat oleh sampul dan belakang.

8) Front board

Board sampul di bagian depan buku.

9) Tail square

Flensa pelindung kecil di bagian bawah buku yang dibuat oleh sampul dan papan belakang yang lebih besar dari daun buku.

10) Endpaper

Leaf kertas tebal digunakan untuk menutupi bagian dalam papan penutup dan menopang engsel. *Fly leaf* luar adalah kertas tempel atau kertas karton; halaman balik adalah *fly leaf*.

11) Head

Bagian atas buku.

12) Leaves

Kertas terikat individu atau lembaran kertas *parchment* dari dua sisi atau halaman kanan dan sebaliknya.

13) Pastedown Belakang

Kertas akhir ditempelkan ke bagian dalam papan belakang.

14) Sampul belakang

Karton/papan di belakang buku.

15) Foregde

Tepi depan buku.

16) Turn-in

Tepi kertas atau kain yang dilipat dari luar ke dalam sampul.

17) Tail

Bagian bawah/ekor buku.

18) Fly page / fly leaf

Fly page adalah jembatan antara sampul dan bagian dalam buku. Sebuah buku klasik biasanya tidak memiliki *fly page*, namun itu dianggap mengurangi nilai koleksi. *Fly page* dapat meliputi halaman perluasan, halaman kosong, *like page*, sisipan *frontispiece* atau halaman judul, halaman hak cipta, inskripsi, ucapan terima kasih, dan lain-lain. Dengan peningkatan estetika, kualitas *fly page* juga meningkat. Bahkan, beberapa buku menggunakan kertas berbeda dengan halaman lainnya, dengan wewangian, elemen ilustrasi dekoratif, dan sebagainya yang berhubungan dengan isi buku. Sehingga, fungsi *fly page* menambah nilai estetika, nilai kolektif, dan kesenangan para pecinta buku.

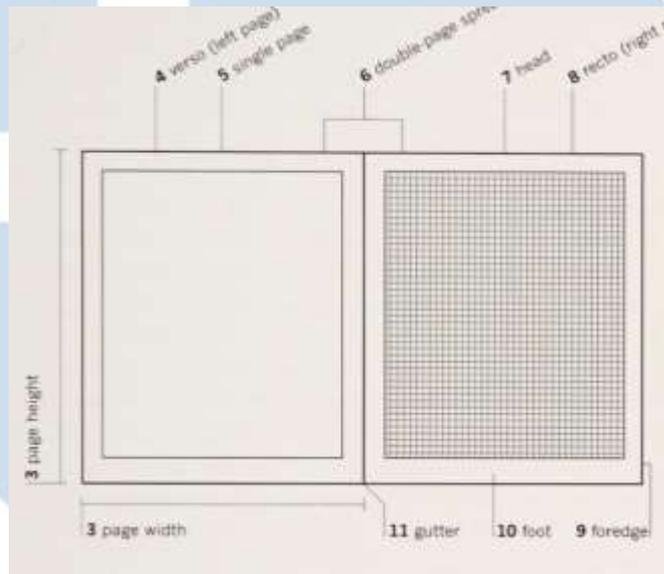
Perancangan *fly page* juga diperlukan untuk mencerminkan tema isi buku seperti halnya desain sampul. Untuk membangun jembatan yang baik antara sampul dan isi buku, ilustrasi, fotografi, kaligrafi dan bentuk seni lainnya atau proses pencetakan harus digunakan. Sebagai bagian integral dari keseluruhan desain, *fly page* harus selaras dengan sampul dan desain lainnya.

19) Foot

Bagian bawah halaman.

2.1.2 Bagian Halaman Buku

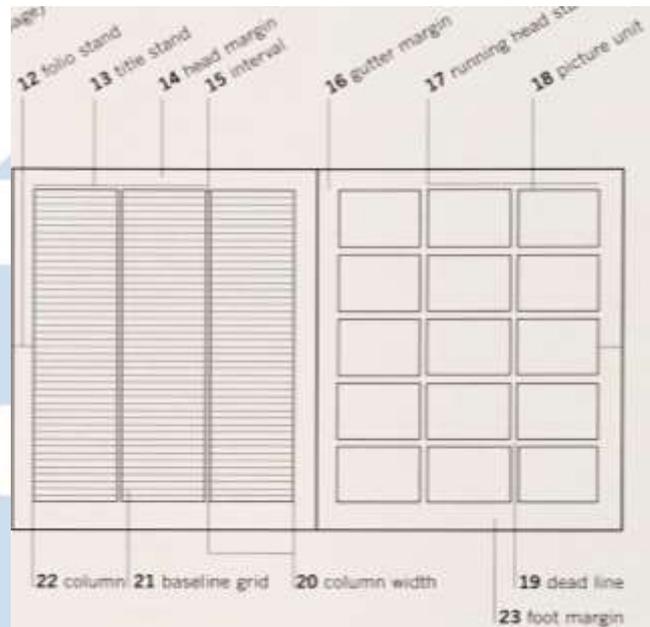
Berikut adalah pembagian halaman pada buku berdasarkan Haslam (2006).



Gambar 2.2 Bagian Halaman Buku
Sumber : Book Design (Haslam, 2006)

- 1) Potrait
- 2) Landscape
- 3) Ukuran halaman
- 4) Verso
- 5) Halaman *single*
- 6) Sebaran halaman ganda
- 7) Head
- 8) Recto
- 9) Foreedge
- 10) Foot
- 11) Gutter

Berikut adalah pembagian grid pada buku berdasarkan Haslam (2006).



Gambar 2.3 Bagian Grid Buku
 Sumber : Book Design (Haslam, 2006)

- 12) Tempat folio
- 13) Tempat judul
- 14) Margin atas
- 15) Jarak dan gutter kolom
- 16) Gutter margin/binding margin
- 17) Running head stand
- 18) Picture unit
- 19) Dead line
- 20) Ukuran kolom
- 21) Baseline
- 22) Kolom
- 23) Margin bawah

2.2 Grid

Format buku menentukan proporsi luar halaman, grid menentukan pembagian internal halaman, dan tata letak menentukan posisi elemen. Penggunaan grid memberikan konsistensi buku, membuat seluruh bentuk koheren. Desainer yang menggunakan grid percaya bahwa koherensi visual ini memungkinkan pembaca

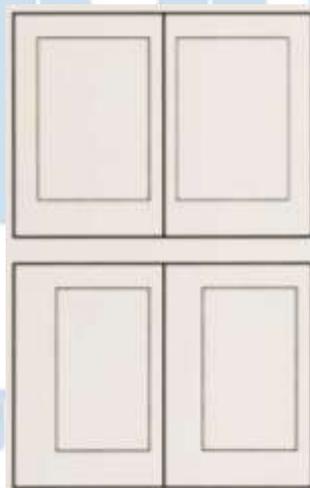
untuk fokus pada konten daripada bentuk. Setiap elemen pada halaman, baik teks atau gambar, memiliki hubungan visual dengan semua elemen lainnya, grid menyediakan mekanisme dimana hubungan ini dapat diformalkan.

Seiring perkembangan zaman, beberapa desainer mulai menantang konvensi grid dan dalam beberapa kasus mempertanyakan kebutuhannya sama sekali. Grid bagi beberapa desainer adalah penemuan yang tidak perlu yang, jauh dari konten pendukung, berdiri di antara pengalaman pembaca dan niat penulis. Konsistensi bukanlah aset tetapi defisit, membatasi tata letak halaman menjadi serangkaian gerakan sopan yang dapat diprediksi.

Beberapa desainer memanfaatkan konvensi abad pertengahan, sedangkan yang lain menyukai pendekatan yang berasal dari modernisme tahun 1920-an. Sistem grid dasar menentukan lebar margin, proporsi area cetak, jumlah, panjang, dan kedalaman kolom, dan lebar interval di antara keduanya. Sistem grid yang lebih kompleks menentukan grid baseline berdasarkan jenisnya dan dapat menentukan format untuk gambar serta posisi heading, catatan kaki, dan sebagainya (Haslam, 2006, p. 41-43).

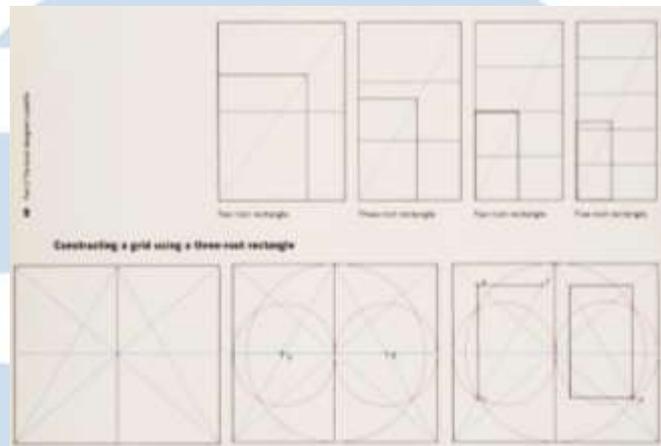
Haslam (2006, p.44-67) membagi grid sebagai berikut.

1) Simetris dan asimetris



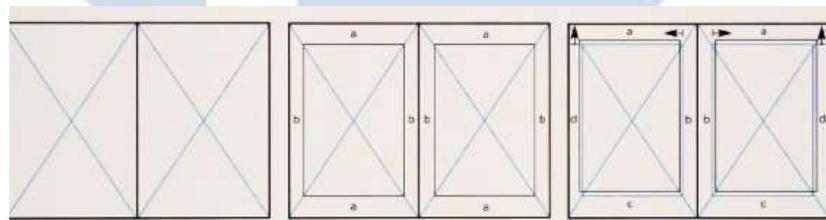
Gambar 2.4 Layout Simetris dan Asimetris
Sumber : Book Design (Haslam, 2006)

2) Grid berdasarkan geometri



Gambar 2.5 Layout Geometris
Sumber : Book Design (Haslam, 2006)

3) Simple frame : satu kolom



Gambar 2.6 Satu Kolom Grid
Sumber : Book Design (Haslam, 2006)

4) Grid berdasarkan pengukuran

- a) Proporsional atau skala modular
- b) Modernist grid, yang terdiri dari:
 1. Bidang grid
 2. Multi-grids dengan satu format
 3. Grid berlapis-lapis

Kekurangan modernist grid adalah keterbatasan ruang untuk gambar, karena grid ini menuntut desainer membuat banyak kotak-kotak yang menghalangi peletakan gambar berukuran besar.

5) Buku tanpa grid

Menurut Haslam (2006), banyak sekali buku bergambar yang dirancang tanpa menggunakan grid. Setelah format dan luas buku telah ditentukan, gambar digambar atau dicat secara proporsional dengan halaman dan ilustrator atau desainer bekerja untuk menyusun elemen. Huruf atau tipe dapat diterapkan pada ilustrasi tetapi seringkali tidak harus diformalkan bahkan dalam struktur kisi yang belum sempurna. Jenis atau bentuk huruf kaligrafi dapat digunakan tetapi garis dasar dan spasi antar karakter dapat dianggap sebagai bagian dari gambar terintegrasi dan diperlakukan dengan cara yang sama seperti tanda dalam gambar.



Gambar 2.7 Tanpa Grid
Sumber : Book Design (Haslam, 2006)

Gambar dibawah adalah halaman buku dengan pendekatan konseptual, menggabungkan ilustrasi dengan sejarah, geografi, dan menggaet audience yang tidak tertarik dengan membaca hal tersebut.



Gambar 2.8 Konseptual Grid
Sumber : Book Design (Haslam, 2006)

1. Design brief

Desainer perlu membangun hubungan antara teks dan gambar, tetapi tidak perlu baginya untuk menjadi ahli dalam konten buku, jarak objektif tertentu sering membantu ketika mencari struktur dalam sebuah naskah. Beberapa pengarah disampaikan dengan audiens yang luar biasa, dan perancang menyadari audiens yang spesifik.

2. Palette

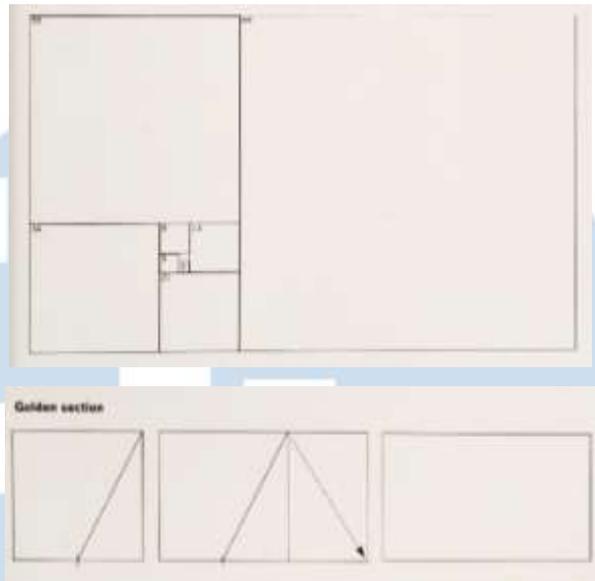
Tentukan apakah buku ini disusun dalam bab-bab terpisah, atau sebagai teks tunggal yang tidak terputus. Lalu apakah ilustrasi ditandai di dalam bagian utama teks, atau dapat ditemukan di lampiran terpisah, dan lainnya.

2.4 Format

Format buku ditentukan oleh hubungan antara tinggi dan lebar halaman. Dalam penerbitan, istilah 'format' terkadang digunakan secara keliru, dengan mengacu pada ukuran tertentu. Namun, buku dengan ukuran berbeda mungkin memiliki format yang sama. Buku dirancang secara khas dalam tiga format, potrait, landscape, dan square.

Sebuah buku dapat memiliki format dan ukuran apa pun, tetapi untuk alasan praktis, produksi, dan estetika, diperlukan pertimbangan yang cermat untuk merancang format yang mendukung pengalaman membaca. Panduan saku harus muat di saku, sedangkan atlas dipelajari di meja dan konten detailnya membutuhkan halaman besar. Secara praktis, memilih format buku menentukan bentuk wadah yang menampung ide-ide penulis. Desain buku adalah untuk kata-kata tertulis seperti apa desain panggung dan arahan teater dengan kata-kata yang diucapkan.

Desainer cenderung mengembangkan cara-cara istimewa untuk membuat keputusan tentang proporsi, tetapi akan sangat membantu untuk memulai dengan mengenal berbagai pendekatan format.



Gambar 2.9 Format
Sumber : Book Design (Haslam, 2006)

1) Menentukan Grid

Format buku menentukan proporsi eksternal halaman, grid menentukan pembagian internal halaman, dan tata letak menentukan posisi elemen. Penggunaan grid memberikan konsistensi buku, membuat seluruh bentuk koheren. Desainer yang menggunakan grid percaya bahwa koherensi visual ini memungkinkan pembaca untuk fokus pada konten daripada bentuk. Setiap elemen pada halaman, baik itu teks atau gambar, memiliki hubungan visual dengan semua elemen lainnya, grid menyediakan mekanisme yang dengannya hubungan ini dapat diformalkan.

2) Palette tipografi

Pertimbangan tentang cara mengatur jenis halaman dalam struktur kisi memaksa perancang untuk melihat bagaimana makna diartikulasikan melalui paragraf, bagaimana teks disejajarkan di dalam grid, dan bagaimana ruang vertikal dan horizontal digunakan di dalam buku. Penting agar pembaca memperoleh kepercayaan diri dari sistem pengaturan apa pun yang digunakan, karena ini

memungkinkan kemajuan yang mulus melalui teks. Isi teks nya dapat sebagai berikut :

- a) Column depth
 - b) Paragraphs
 - c) Line breaks
 - d) Indents
 - e) Alignment of text
- 3) Pengetikan
- a) Ukuran type
 - b) Bagaimana menentukan ukuran type
 - c) Warna, contract, hierarki
 - d) Menentukan typeface
 - e) Pertanyaan yang berhubungan dengan menentukan type

buku :

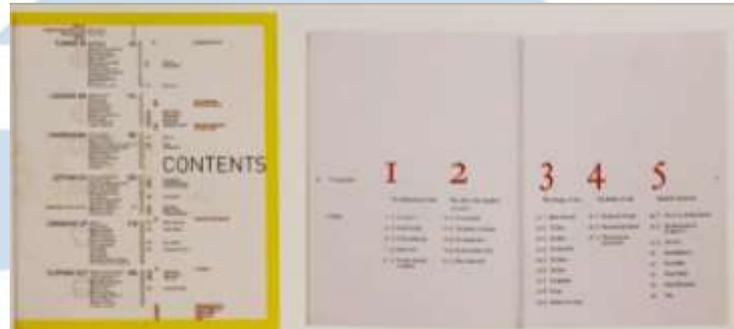
1. Tentang apa buku tersebut?
2. Siapa yang menulis bukunya?
3. Kapan itu ditulis?
4. Dimana itu ditulis?
5. Untuk siapa itu ditulis?
6. Bagaimana ilustrasi disana?
7. Apakah ada signifikan *quotes*?
8. Apakah ada referensi?
9. Apa saja hierarki dari chapter-chapter, jdul, dan lainnya?

4) Pengetikan dan gambar



Gambar 2.10 Penentuan Konten
Sumber : Book Design (Haslam, 2006)

- 5) Struktur editorial
- 6) Contents dan folios



Gambar 2.11 Konten
Sumber : Book Design (Haslam, 2006)

- 7) Layouting
- 8) Sampul dan jackets dan spines
- 9) Pre-production
- 10) Printing
- 11) Binding
- 12) Finishing

2.3 Novel

Novel adalah satu dari sekian hasil karya sastra dengan prosa sebagai bentuknya, oleh karena itu isinya mengandung pusran kegelisahan dari serangkaian peristiwa dan kondisi yang terkait dengan pengarangnya dan dikemas dengan segala kreatifitas akan penggambaran kehidupan di dalamnya. Novel yang baik mampu membuat pembacanya merasa menikmati setiap bagian yang ada dan keterkaitan dengan isi cerita (Erika, 2013).

Walaupun novel berisi elemen yang tidak nyata atau fiktif, tetapi dideklarasikan seakan itu adalah hal nyata dan ungkapan kebenaran sensibel. Penjelasan antar kejadian di dalam cerita yang dapat dinikmati pembaca membawa kelogisan atau masuk akal sekalipun itu fiktif. Setiap peristiwa, karakter, dan reka hidup didalamnya bagaimanapun hasil dari apa yang ada di kenyataan (Depdikbud, 2005).

2.3.1 Unsur Intrinsik Novel

Unsur intrinsik adalah unsur fundamental yang memupuk keutuhan novel dari dalamnya, bukan dengan hal lain diluar penciptaannya. Unsur intrinsik adalah fondasi atau dasar, sedangkan unsur ekstrinsik adalah pemberi rona. (Sehandi, 2016). Unsur intrinsik juga dijabarkan oleh Sehandi (2016) sebagai berikut :

1) Tema

Tema adalah gagasan utama dan dapat tersirat maupun tersurat dalam sebuah cerita. Tema adalah hal paling utama yang dibuat sebelum novel ditulis oleh pengarang.

2) Tokoh

Tokoh atau karakter dalam novel tidak melulu manusia, bisa hewan hingga benda mati selama mereka diperluas, mempunyai sifat, keunikan, dibuat hidup, dan alur yang diperpanjang dan bertujuan agar cerita lebih menarik. Tokoh terdiri dari protagonis dan antagonis serta tokoh pendukung lainnya yang dinamis, datar, statis, dan bulat.

3) Penokohan

Cerita yang ada didalam novel tidak lepas dari tokoh yang menarik, dan penulis membuat tokoh menarik dengan mengelaborasi tokoh-tokoh tersebut dengan logika pengarang.

4) Latar

Latar terdiri dari tempat, waktu, dan suasana kejadian di dalam cerita itu terjadi, dan seringkali dikenalkan di bagian awal. Latar juga bisa dipengaruhi oleh musim atau cuaca dan lingkungan sosial.

5) Alur

Gambaran kejadian atas keterlibatan pembentukan cerita dan berkesinambungan satu dengan yang lainnya. Alur terdiri dari pendahuluan, klimaks, anti klimaks, dan tahap penyelesaian.

6) Sudut Pandang

Sudut pandang adalah cara pengisahan yang digunakan dalam sebuah cerita yang ditentukan oleh pengarang melalui kacamata perorangan di situasi dalam cerita guna pembaca memahami seakan melalui indra penglihatan dan pendengaran. Sudut pandang dapat terdiri dari orang pertama, kedua, atau orang ketiga, dimana orang pertama adalah tokoh utama, orang kedua adalah orang yang berbicara kepada pembaca dan jarang dalam novel fiksi, dan orang ketiga menempatkan diri sebagai penonton.

7) Majas atau Gaya Bahasa

Majas adalah kiasan atau salah satu dari gaya bahasa agar penikmat bacaan mendapat impresi tertentu dari segi perasaan.

8) Amanat

Amanat merupakan penyampaian petuah atau nasihat mendasar dari penulis dan dapat langsung maupun tidak langsung.

2.3.2 Unsur Ekstrinsik Novel

Jika unsur intrinsik adalah yang mendasari, maka unsur ekstrinsik adalah unsur pelengkap novel dan mempengaruhi cerita. Berdasarkan Welles & Warren (1988) unsur ekstrinsik dapat dikaji dengan jangkauan :

1. Isi cerita dengan biografi penulis.
2. Hubungan cerita dengan isu tertentu seperti sosial, politik, dan lainnya.
3. Cerita dengan teori dan ideologi tertentu.
4. Hubungan dengan zaman.

Jadi, unsur ekstrinsik pada umumnya berbasis biografi, sosial, dan nilai.

2.4 Ilustrasi

Ilustrasi adalah bentuk visual berupa gambar untuk menyampaikan makna dari kondisi atau latar belakang tertentu dengan cara dan gaya berbeda-beda kepada khalayak. Masalah dan kondisi yang ingin dicapai dapat berisi sarkastik, berita, media informasi, persuasif, *identity*, dan lainnya (Male, 2017).

2.3.1 Pengaplikasian Ilustrasi

Secara garis besar, ilustrasi untuk komunikasi makna, dan telah merambah sangat luas ke banyak media karena editorial aspek sehingga berpengaruh pada perkembangannya. Male (2017) telah merangkum beberapa penerapan ilustrasi pada bentuk dan media tertentu serta penjelasannya :

1) Cerita

Narasi atau naskah pada cerita direpresentasikan secara visual oleh ilustrasi sehingga pesannya dapat tersampaikan dengan baik kepada yang membaca. Saat ini, fiksi naratif dengan ilustrasi banyak ditemukan pada buku anak-anak, buku kesehatan, mitos dan legenda, novel grafis bertema fantasi, dan lainnya. Melengkapi cerita fiksi dengan gambar ilustrasi tidak hanya menarik atensi pembaca, tapi juga membuka gerbang imajinasi dari foto yang terbatas menjadi lebih liar, apapun gaya atau aliran gambar tersebut (p. 275).

Keterampilan bercerita dengan menggunakan ilustrasi tidak lepas dari esensi dan bentuk, sifat dari perumpamaan yang tergantung pada genre fiksi tersebut dan gaya menulis ceritanya. Penggambaran yang bersifat intrinsik dalam cerita sering kali menyampaikan adegan-adegan dramatis dengan gambar berkokstruksi komposisi, warna yang sesuai mood, dan penggunaan yang tepat dari distorsi dan ruang. Konten ilustrasi harus menyampaikan intrik visual dari suasana dan segi dramatis meskipun naskahnya pasif, semuanya karena esensi yang seimbang antara teks dan gambar (p. 278).



Gambar 2.12 Contoh Ilustrasi

Sumber : Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective (Male, 2017)

2) **Komik**

Komik merupakan genre fiksi naratif yang sebagian besar isinya menggunakan percakapan antar tokoh yang diiringi dengan gambar. Komik menggambarkan cerita melalui seri dari gambar bersekuensi atau beruntun. Naskahnya dapat berupa humor atau sindiran. Komik dapat merepresentasikan perbedaan narasi dari genre tertentu seperti horror, petualangan, fiksi ilmiah, sejarah, misteri, kejahatan, dan fantasi (p. 305).



Gambar 2.13 Contoh Ilustrasi Komik

Sumber : Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective (Male, 2017)

3) **Sampul buku**

Sampul buku sangat penting dan aspek yang menantang untuk diilustrasikan. Sampul memberi identitas, seperti seluk-beluk kemasan pada umumnya dan berfungsi untuk penjualan. Oleh karena itu, membutuhkan solusi desain. Esensi dan kesuksesan sampul buku

tema umum yang berilustrasi adalah fokus visual identitas untuk kontennya, disertai desain dan tipografi yang sesuai dengan elemen desain (p. 308).

4) Musik

Eksistensi musik tidak lepas dari penggunaan visual selama bertahun-tahun adanya. Apapun genre didalamnya selalu difasilitasi oleh desain dan tidak sedikit yang mengandung ilustrasi. Sampul musik dan clip yang menggunakan ilustrasi menyertakan kebebasan gaya karena luasnya asosiasi musik (p. 344).

5) Persuasion

Kontekstual wilayah yang paling terkait dengan komersialisme murni adalah dunia periklanan, dan praktik ilustrasi banyak yang mengarah kesana. Namun, aspek negatif dari ini adalah terhambatnya kebebasan kreatif, karena seni iklan biasanya merancang konsep untuk kampanye tertentu, walaupun pada akhirnya, tugas seorang graphic desainer dan ilustrator profesional itu berbeda (p.317).

Bagaimanapun, dunia periklanan cukup subjektif, tidak selalu membedakan antara apa yang dianggap orang banyak sebagai bagus atau buruk. Strateginya adalah justru audiens yang 'dimainkan' melalui kampanye iklan dan diidentifikasi oleh kelas-kelas sosial tertentu, terkadang juga spesifik gender. Berkenaan dengan bahasa visual dan masukan konseptual yang diharapkan dari ilustrator, semuanya akan tetap bergantung pada tema dan esensi dari ide orisinal yang di prakarsai oleh pembuat iklan (p.319).

Potensial eksposur untuk ilustrasi pada ruang publik atau media *outdoor* adalah seperti di bus, billboard, jalan besar dan stasiun bawah tanah, televisi, iklan daring, koran, dan majalah (p. 321).

6) Identitas

Dalam bisnis dan praktis profesional memerlukan identitas, dan biasanya dapat dipadu dengan ilustrasi. Biasanya, perusahaan menggunakan ilustrasi untuk penggambaran tertentu untuk meningkatkan status dan kedudukan mereka ke proyeksi lebih lanjut. Ilustrasi ini bisa berbentuk dekoratif dan non dekoratif. Tujuannya antara lain untuk memprovokasi pemikiran, membantu performa bidang lain, dan statistika. Membuat logo untuk perusahaan pun memerlukan ilustrasi untuk gambaran awalnya, beserta pelengkap identitasnya. Ilustrasi berguna untuk proses ekual, mengasimilasi dan menyimpulkan secara analitik identitas atau logo (p. 343).

2.3.2 *Visual Language*

Secara harafiah, *visual language* adalah penyampaian pesan pada gambar menggunakan elemen visual. Namun, bahasa visual juga dapat berasal dari apa yang ada didalam pikiran kita atau di dalam mimpi terjadi secara natural. Saat kondisi mental ada di jurang antara sadar dan tidak, seperti melamun atau kondisi meditasi, mirip seperti apa yang dilihat diatas langit, membayangkan apapun, entah ada ha;-hal tambahan lainnya itu adalah proyeksi dari imajinasi. Semua variasi dari bahasa visual akan ditempatkan dimanapun dan apapun gaya ilustrasinya, sekalipun gaya ilustrasi yang sesuai realita, fantasi, atau dramatis (Male, 2010, p. 104).

1) **Meaning and Expression**

Gaya abstrak mementingkan kualitas goresan, bentuk, proporsi, dan warna dan tidak ada kata-kata apapun dan representasi bentuk sebenarnya. Hal ini lagi-lagi berhubungan dengan imajinasi, kemampuan seseorang merespon stiuasi imajinaria atas esensi tahap perkembangan pemikiran abstrak (p.104).

2) **Perception**

Persepsi termasuk kemampuan seseorang mengkategorikan bentuk-bentuk, hubungan antar warna, membandingkan objek-objek yang

terlihat, dan menyalurkan ke otak. Persepsi disini bukan hanya terhadap makna gambar, tapi juga persepsi siapa pembuatnya dari audiens, karena ilustrator kerap memiliki gaya tertentu (p. 105-107).

3) *Visual Intelligence*

Kecerdasan visual mencakup analisis konsep dan kesuksesan gambaran visual. Tidak semua gaya visual akan diterima oleh setiap kalangan audiens. Akan ada ambiguitas tertentu apabila menentukan kecerdasan visual sebuah gambar, yang pasti, dapat diidentifikasi dengan kedewasaan konsep, kepuasan visual dan pengertian konteks (p.103-106).

4) *Visual Metaphor*

Secara umum, *visual metaphor* berarti gambar yang imajinatif, tapi tidak selalu dapat di aplikasikan. Gaya seperti ini membuat media apapun yang digunakan menjadi lebih kritikal dan kompleks. Intinya, *visual metaphor* merupakan ilustrasi konseptual ketika yang dilihat berbeda dengan yang sebenarnya, dan akan terus berkembang seiring berjalan waktu (p. 113-114).

1. *Surrealism*

Surrealisme telah sangat dipengaruhi pikiran imajinasi ke konsep ilustrasi secara metafora. Surrealisme mengandung distorsi dan penjajaran elemen untuk menciptakan interpretasi antara ilusi dan mimpi. Tidak semua surrealisme harus berkuat pada mimpi, gambar yang jelas dan sederhana, bahasa visual simbolis juga penting untuk kepentingan desain. Terdengar aneh, tetapi gaya ini juga bisa digunakan untuk materi kampanye, promosi, sindiran, dan editorial publik (p. 121-122).



Gambar 2.14 Contoh Ilustrasi Surrealisme
Sumber : Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective (Male, 2017)

2. *Pictorial Truths*

Secara historis, semua ilustrasi memiliki representasi harafiah, walaupun mengandung unsur metafora, konseptual mistis, atau alegori. Manusia cenderung mendapat ide dari apa yang dilihat, apa yang ada di sekitarnya. Seperti pada zaman pra sejarah, manusia menggambar hewan, perburuan, dan manusia lain dengan memahat di dinding batu. Orang mesir kuno menciptakan representasi jelas dan indah dari bentuk tubuh manusia, mulai dari keluarga, pelayan, hewan, dan makanan. Walaupun Romawi kuno dekoratif, tetap menggambarkan pemandangan kehidupan sehari-hari (p.133).

Representasi sebenarnya dalam konteks historis dan ilustrasi sekarang adalah untuk melampirkan arti lain dari menggambar, komponen apapun yang diperlukan, interaksi apapun dalam suatu lingkungan. Akan selalu ada cara untuk mencapai akurasi dengan kenyataan, dengan memperhatikan elemen ruang perspektif dan skala. *Pictorial truths* dibagi menjadi realisme dan hyperrealisme (p. 134).

2.3.3 Tipe Ilustrasi

Wigan (2009) menjabarkan beberapa tipe ilustrasi berdasarkan elemen tertentu seperti bentuk dan tekstur dan pola :

1) Ilustrasi Anatomi

Menggambar anatomi dipelajari dengan mengambil bentuk-bentuk sederhana dari bagian-bagian tubuh manusia untuk kemudian dimodifikasi menjadi sesuai dengan struktur aslinya (p.28).

2) Kartun

Gambar kartun adalah visualisasi yang biasanya untuk mencapai hasil humoris.

3) Karikatur

Jika menggambar anatomi adalah sesuai dengan struktur tubuh asli, maka karikatur adalah melebih-lebihkan apa yang sudah ada, biasanya ukuran kepala lebih besar dari ukuran badan.

4) Komik

Komik bertujuan untuk bercerita dan memadukan gambar dengan teks.

5) Doodle

Gambar *doodle* biasanya tidak mengandung makna dan hanya bertujuan untuk dekorasi.

6) Ilustrasi Historis

Gambar secara historis adalah menggambar fenomena tertentu yang terjadi di masa lampau.

2.5 Karakter Desain

Dalam membuat ilustrasi novel, tentunya membutuhkan gambar karakter yang mengekspresikan berbagai hal. Ada lima metode penting dalam membuat desain karakter yang disampaikan oleh Silver (2017) yaitu (p. 42) :

1) Story

Menggambar bukanlah tahap awal. Karakter yang telah dibangun oleh penulis cerita perlu dipahami kepribadiannya secara menyeluruh dengan baik, sebelum memulai membuat sketsa. Bagaimanapun, jika ilustrator

hanya mengetahui sisi luar karakter tersebut, akan sulit untuk mengembangkan desain karakter jika hanya melalui ikhtisar singkat (p. 42).

Ilustrator wajib mengeksplorasi cerita yang di deskripsikan baik dari ikhtisar maupun secara langsung dan tersirat dalam cerita. Kepribadian yang hanya di jabarkan singkat dalam *brief* perlu dikembangkan oleh ilustrator (p. 42). Misalnya, jika dalam *brief* di sebutkan kalau ia adalah pria tua 60 tahun, hidup sendirian, dan tidak sabaran seperti di karakter film *Up*, bisa dikira kalau ia mungkin lelah dengan hidupnya yang kesepian, sehingga membuat ia tidak ramah dengan orang sekitar. Jika sudah memahami, ilustrator akan punya petunjuk untuk tampilan visual sebelum lanjut ke tahap berikutnya.

2) *Gesture*

Untuk membuat *gesture*, ini berhubungan dengan elemen *shape* pada desain, ilustrator harus fokus dengan tampilan keseluruhan karakter tersebut dalam posisi tertentu. Bagian-bagian tubuh karakter tersebut dari kepala, badan, dan kaki dapat di sketsa dengan bentuk dasar nya terlebih dahulu dalam berbagai posisi, agar siluet nya dapat terlihat seperti apa jika dalam media yang lebih besar (p. 44).

3) *Design*

Hasil dari perkembangan eksplorasi kepribadian dan bentuk di tahap sebelumnya, kita dapat mengembangkan beberapa alternatif desain pendamping karakternya, seperti pakaian, aksesoris, dan objek lain yang merepresentasikan karakter tersebut, bisa karena asal daerahnya, pekerjaannya, dan sebagainya (p. 45).

4) *Form*

Tahap sebelumnya adalah desain karakter secara dua dimensi dan belum kompleks, selanjutnya tambahkan kedalaman dan berikan berbagai perspektif agar karakter lebih bervolume. Hal yang paling penting adalah, memahami konstruksi dari karakter tersebut dengan membubuhkan setiap

elemen dalam desain karakter. Gambarlah karakter dengan berbagai posisi memutar dari depan, belakang, serong, dan samping (p. 52).

5) *Details*

Setelah selesai dengan empat tahap diatas, yang terakhir adalah memberikan detail (p. 58). Ada dua tahap untuk mewarnai karakter :

a) Pendekatan tradisional

Sesuai namanya, pewarnaan ini secara manual menggunakan peralatan seperti pensil, kuas, spidol, dan peralatan lainnya yang tradisional (p. 211).

b) Pendekatan digital

Pewarnaan menggunakan bantuan *software* dan dilakukan secara digital. Untuk mempermudah, gunakan layer yang berbeda-beda (p. 212).

2.6 Desain

Desain atau perancangan adalah aktifitas yang menghasilkan pemecahan atau penanggulangan suatu problematika secara visual dengan penuh gagasan rencana dan penataan dimensi (Laurer & Pentak, 2005, p. 4).

2.6.1 Prinsip Desain

1) **Unity**

Hasil dari apa yang terlihat dapat berbeda dengan ukuran sesungguhnya, tetapi yang di presentasikan dapat dilihat mata dapat mencakup secara menyeluruh, berarti kesatuan ialah segala elemen yang ada pada desain dapat terlihat saling berkoneksi, seakan mereka diciptakan untuk satu sama lain. Kata yang untuk mempersingkatnya ialah harmoni.

2) **Emphasis and Focal Point**

Tujuan dari penekanan adalah untuk mendapatkan atensi khalayak. Zaman sekarang, sudah banyak karya bermunculan dan terlihat mirip dan memicu desainer berlomba-lomba untuk mendapatkan atensi, berbeda dengan zaman dulu dimana seniman banyak yang

menyembunyikan karya mereka. Penekanan dibantu dengan focal point atau titik fokus.

Ada beberapa cara untuk mencapai emphasis, yaitu dengan bermain contrast, mengisolasi objek, peletakan, menekankan semua elemen, dan bermain dengan persepsi.

3) **Scale and Proportion**

Skala dan proporsi tidak dapat dipisahkan, skala sebenarnya adalah kata lain untuk ukuran. Bagaimanapun, skala itu relatif, skala besar atau kecil tidak dapat ditentukan seberapa jumlahnya jika tidak dideskripsikan secara akurat atau dilihat langsung. Proporsi tergantung dari ukuran, ukuran antar elemen satu dengan yang lainnya jika dibandingkan, seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.15 Contoh Scale and Proportion
Sumber : Design Basics (Laurer & Pentak, 2007)

Proporsi bangku tersebut terlihat kecil karena ada bola yang lebih besar disebelahnya. Proporsi ini tidak hanya tergantung pada benda, sebuah hierarki keagungan manusia dan spiritual juga dapat dijelaskan dengan visual.

4) **Balance**

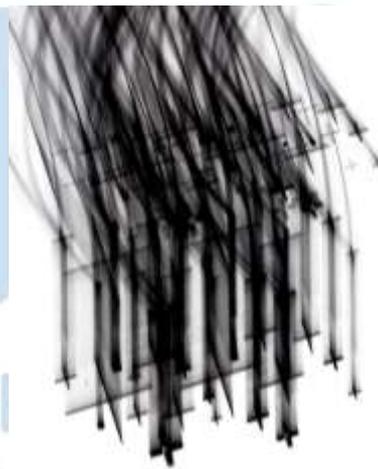
Didalam desain grafis, balance atau keseimbangan dapat dideteksi oleh penglihatan. Mata seseorang dapat menilik objek desain yang belum selesai dan tidak seimbang, dan menyadari ada yang aneh saat terperangkap di bagian tertentu. Hal tersebut terjadi lantaran ada

penempatan yang salah pada elemen, ada yang terlalu kecil, terlalu besar, datar, dan sebagainya sehingga menjadi tidak selaras.

Keseimbangan juga dapat dianalogikan dengan hubungan antar manusia dengan kehidupan sehari-hari. Misalnya, saat mendekorasi ruangan, manusia cenderung mengisi yang kosong, memindahkan satu dengan yang lainnya sampai semuanya terasa cocok. Objek besar disandingkan dengan yang kecil, gelap dengan yang terang. Keseimbangan visual terjadi ketika elemen satu dengan yang lainnya didistribusikan secara proporsional.

5) **Rhythm**

Rhythm atau irama adalah tempo yang kuat, teratur, pola berulang, untuk mengekspresikan bentuk dari waktu ke waktu. Desainer grafis menggunakan rhythm dalam konstruksi gambar statis seperti dalam buku, majalah, motion, yang memiliki durasi dan urutan. Walaupun ritme menggunakan pola pengulangan yang tidak terputus, bukan berarti tidak bervariasi dan mengembangkan kesatuan struktural. Keseimbangan dan ritme terhubung seperti denyut nadi dengan kehidupan untuk menjaga stabilitas desain.



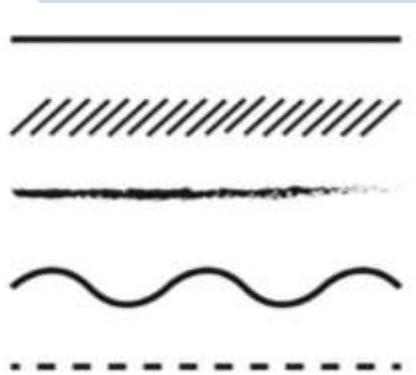
Gambar 2.16 Contoh Rhythm
Sumber : Design Basics (Laurer & Pentak, 2007)

2.6.2 Elemen Desain

Elemen desain digunakan untuk mengartikan gagasan ke dalam suatu penggambaran, apapun bentuk hasil desainnya nanti, dan setiap elemen saling terhubung walaupun berbeda. Berikut elemen-elemen desain menurut Lupton & Phillips (2008) :

1) Line/Garis

Garis adalah sekumpulan titik yang mengacu pada tanda linear dalam panjangnya dimensi.



Gambar 2.17 Contoh Line

Sumber : Graphic Design : The New Basics (Lupton & Phillips, 2008)

2) Shape/form/bentuk

Shape adalah area dua dimensi yang tercipta secara mandiri dari geometris maupun natural antara substansi ruang dan massa, yaitu jika suatu objek menempati suatu bidang yang berlimit tertentu namun arahnya bebas, bisa lingkaran, persegi, bahkan tidak beraturan.



Gambar 2.18 Contoh Bentuk

Sumber : Graphic Design : The New Basics (Lupotn & Phillips, 2008)

3) Space/ruang

Ruang adalah jarak antar elemen desain yang lain untuk menciptakan relung dan keseimbangan dalam sebuah desain. Desainer yang baik harus bisa menyediakan ruang dan disesuaikan agar terlihat seimbang. Ruang dalam sebuah gambar mengacu pada area di antara, di sekitar atau di dalam objek. Ruang terdiri dari ruang positif dan ruang negatif dan itu penting dalam setiap desain. Sekumpulan bentuk juga dapat menjadikan sebuah ruang.

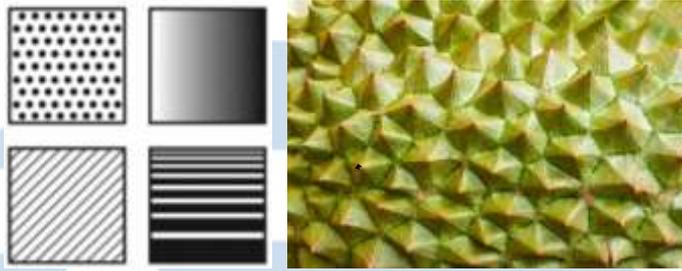


Gambar 2.19 Contoh Ruang

Sumber : Graphic Design : The New Basics (Lupotn & Phillips, 2008)

4) Texture/tekstur

Tekstur adalah bulir kualitas permukaan seperti zat yang dapat kita raba untuk dapat memahami yang kita lihat mengacu pada kasar, halus, dan sebagainya. Tekstur juga dapat terdiri dari pattern/pola untuk mengkomunikasikan tekstur, seperti kelopak bunga yang terlihat halus berarti indah, jalanan aspal yang halus berarti aman, pola duri pada durian berarti tajam.

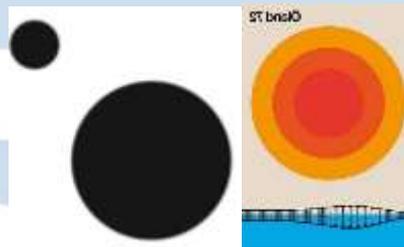


Gambar 2.20 Contoh Tekstur

Sumber : Graphic Design : The New Basics (Lupotn & Phillips, 2008)

5) Size/ukuran

Ukuran adalah hubungan antara suatu area yang ditempati oleh suatu bentuk dengan yang lain, dan satu dengan yang lain dapat dibandingkan. Ukuran menandakan kecil, besar, tinggi, lebar, kurus, dan luasnya suatu elemen dan sangat berpengaruh dalam desain.



Gambar 2.21 Contoh Perbandingan Ukuran

Sumber : Graphic Design : The New Basics (Lupotn & Phillips, 2008)

2.7 Tipografi

Tipografi adalah proses, pendayagunaan yang membuat bahasa dapat terlihat. Desainer membentuk bahasa dengan tulisan dan memberi kata demi kata sebuah kehidupan dan kekuatan untuk berbicara lancar. Tipografi dibantu oleh semantik dan estetika, tulisan mengekspresikan kata dan menghadirkan perannya. Tipografi itu bukan *handwriting*, *calligraphy*, atau *lettering*. Terkadang, karakter-karakter tipografi dapat berupa konstruksi abstrak atau gambar tanpa kata untuk komunikasi, hanya untuk estetika. *Handwriting*, *calligraphy*, dan *lettering* hanya huruf-huruf yang menggunakan campuran bentuk dan direproduksi atau diatur ulang.

Dalam praktiknya, tipografi ada di mana-mana, melintasi media seperti environmental desain, interfaces, kemasan, dan media cetak dan digital lainnya. Mendesain yang komunikatif memiliki banyak sisi, diperlukan insting analisis dan

instruktif. Contohnya dalam environmental desain, harus praktis dan jelas, dalam buku harus menyesuaikan dengan keterbacaan dan isi (Cullen, 2012, p. 14).

Tipografi diperdalam lagi menjadi typeface dan font. Typeface adalah serangkaian huruf yang di karakterisasi, sedangkan font adalah kumpulan huruf, angka, dan tanda baca yang dirancang sedemikian rupa agar satu tema dan sejenis satu dengan yang lainnya untuk penggunaan lebih efektif (Cullen, 2012). Dalam membuat visual dan grafis untuk novel membutuhkan font yang sesuai dengan mood ceritanya, gaya-gaya font sendiri dikelompokkan oleh Cullen (2012), yakni :

1) Old style

Gaya ini diadaptasi dari tulisan tangan indah dan rapih pada masa perkembangan awal media cetak, dan terdapat serif pada hurufnya.

2) Modern types

Gaya huruf ini adalah bentuk lebih sederhana akibat perubahan dari gaya sebelumnya seiring adanya mesin ketik.

3) Serif

serif sendiri adalah proyeksi goresan kecil pada huruf pada bagian horizontal *finishing* huruf.

4) Sans serif

bentuk paling sederhana, konsisten, dan tegas dari huruf karena tidak memiliki serif.

5) Script

gaya font yang didesain menyerupai *handwritten* sehingga berkarakter mengarah pada individual dan biasanya elegan pada fungsi tertentu.

2.8 Warna

Warna dapat menyampaikan suasana hati, menjelaskan realita, bahkan mengkodifikasi informasi. Sebuah palette warna dapat mengartikan sesuatu yang suram, indah, mewah, dan lainnya. Desainer juga menggunakan warna untuk membuat sesuatu *stand out* seperti papan peringatan (*signage*), rambu lalu lintas, tapi juga dapat membuat sesuatu berkamufase atau menghilang, seperti desain baju

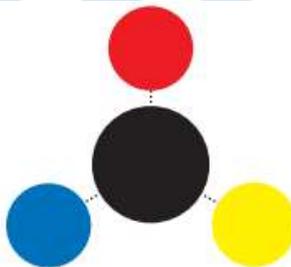
untuk tentara di bersembunyi di rerumputan, karena warna dapat membedakan, menghubungkan, menyorot, dan menyembunyikan. Warna telah menjadi bagian integral dari proses desain. Rentang warna yang tak terbatas membawa media modern, energi pada halaman, layar, dan lingkungan. Secara harafiah, warna dapat dilihat mata apabila ada pantulan cahaya dari suatu objek dan dipancarkan masuk ke mata. Persepsi kita tentang warna tidak hanya bergantung pada pigmentasi pada permukaan fisik, tapi juga di *brightness* dan karakter *ambient light* (Adams, 2017, p, 14-22).

Pada tahun 1665, Sir Isaac Newton menemukan bahwa prisma warna membagi cahaya menjadi spektrum warna yaitu merah, jingga, kuning, hijau, biru, indigo, dan ungu. Dia mengorganisi warna-warna tersebut didalam *color wheel* seperti yang digunakan pada masa sekarang untuk mendeskripsikan hubungan antar warna. *Color wheel* berguna untuk membedakan komposisi-komposisi warna satu dengan yang lainnya (Adams, 2017, p. 17).



Gambar 2.22Lingkaran Warna
Sumber : Color Design Workbook (Adams, 2017)

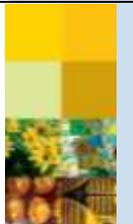
2.9 *Color Index*



Gambar 2.23 Warna Primer
Sumber : Color Design Workbook (Adams, 2017)

Adams (2017) membagi indeks warna primer dengan mood dan energinya sebagai berikut :

Tabel 2.1 Tabel Warna

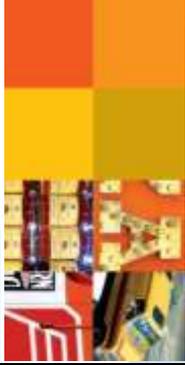
Gambar	Warna	Associated With	Positive	Negative
	Merah	Api Darah Sex	Cinta Energetik Kesenangan Lapar Kekuatan Panas Semangat	Agresif Marah Bertengkar Revolusi Kekejaman Tidak bermoral
	Kuning	Cahaya matahari	Intelektual Kebijaksanaan Optimisme Cahaya Kesenangan Idealisme	Kecemburuan Perasaan kecut/pengecut Kebodohan Penipuan Peringatan
	Biru	Laut Langit	Pengetahuan Keren Kedamaian Maskulin Kontemplasi Kesetiaan Keadilan Intelegensi	Depresi Dingin Detachment Apatis

Gambar 2.24 Warna Sekunder

Sumber : Color Design Workbook (Adams, 2017)

Adams (2017) membagi indeks warna sekunder dengan mood dan energinya sebagai berikut :

Tabel 2.2 Tabel Warna

Gambar	Warna	Associated With	Positive	Negative
	Hijau	Tumbuhan Lingkungan	Natural Fertilitas Uang Pertumbuhan Penyembuhan Sukses Harmoni Kejujuran Muda	Serakah Iri Muak Racun Lapuk Tidak berpengalaman
	Ungu	Royalty Spirituality	Kemewahan Kebijaksanaan Imajinasi Kepuasan Rank Inspirasi Wealth Nobility Mysticism	Exaggeration Excess Kekesalan Kekejaman
	Jingga	Musim semi Jeruk	Kreatifitas Unik Energi Vibrancy Stimulasi Sosial Kesehatan Whimsy Aktifitas	Crassness Trendi Berisik

2.10 Color Harmony

Berdasarkan Adams (2017) harmoni warna adalah aspek keindahan yang enak di pandang oleh mata dan sebenarnya subjektif, karena apa yang indah bagi seseorang belum tentu indah bagi orang lainnya. Harmoni warna tidak lepas dari prinsip desain yang terorganisir yaitu perpaduan *balance*, *proportion*, *rythm*, dan *repetition*.

1) Complements



Gambar 2.25 Warna Komplementer
Sumber : Color Design Workbook (Adams, 2017)

a) Split complementary



Gambar 2.26 Warna Split Komplementer
Sumber : Color Design Workbook (Adams, 2017)

b) Double/tetrad complementary



Gambar 2.27 Warna Tetrad Komplementer
Sumber : Color Design Workbook (Adams, 2017)

2) Tertiary



Gambar 2.28 Warna *Tertiary*
Sumber : Color Design Workbook (Adams, 2017)

3) Analogous colors



Gambar 2.29 Warna Analogus
Sumber : Color Design Workbook (Adams, 2017)

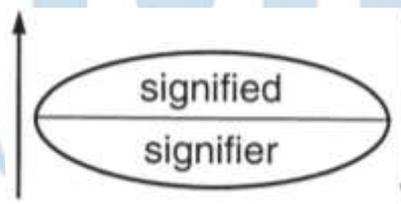
4) Triadic



Gambar 2.30 Warna Triadic
Sumber : Color Design Workbook (Adams, 2017)

2.11 Semiotika

Chandler (2017) menyatakan semiotika adalah sudut pandang tentang makna suatu komunikasi objek visual yang dihasilkan dari penglihatan mata kepada pikiran. Berdasarkan Saussure dikutip dari Cobley & Jansz (2012) semiotika dipahami melalui penanda (signifier) dan petanda (signified). Petanda (konsep mental) dan penanda (aspek material) diperjelas Saussure dengan diagram dibawah.



Gambar 2.31 Signified dan Signifier
Sumber : Semiotics the Basics (Chandler, 2017)

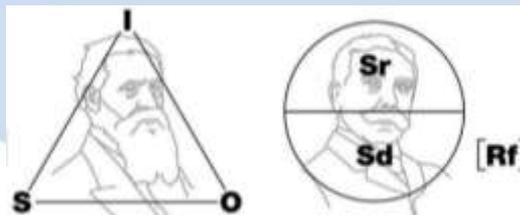
1) Penanda

Penanda adalah aspek material yang menyeluruh dari sebuah tanda. Seperti seseorang dapat merasakan pita suaranya ketika berbicara dengan jelas berarti suara dibuat dari getaran pita suara tersebut.

2) Petanda

Petanda adalah dimensi kejiwaan atau mental dan gagasan yang merupakan ilmu kebahasaan. Petanda ada karena penanda, keduanya saling berkaitan.

Saussure dan Peirce yang merupakan ahli semiotika membedah hubungan setiap komponen dipengaruhi oleh interpretasi. Peirce menyebut sign sama dengan penanda, interpretant sebagai petanda, dan objek sebagai referensi (Crow, 2010).



Gambar 2.32 Semiotika peirce dan Saussure
Sumber : thedsproject.com

2.12 Periode Sastra Indonesia

Berdasarkan Purwoko (2004) berikut angkatan sastra Indonesia dari 1920 hingga sekarang :

1. Angkatan Balai Pustaka (1920-1933)

Bermula dari turunnya sejumlah uang dari Raja ke pemerintahan Belanda pada tahun 1920-an, tingkat literasi dan pendidikan masyarakat berkembang pesat dan lahirlah penulis-penulis baru. Balai Pustaka yang saat itu bernama Balai Poestaka, dibangun sebagai tempat membaca yang bersekolah bersama orang-orang barat. Konflik yang paling diangkat pada buku-bukunya mengenai nikah paksa sangat mempengaruhi kesusastraan saat itu (Purwoko, 2004). Purwoko (2004) juga menjabarkan ciri buku terbitan Balai Pustaka :

1. Mengandung berbagai majas peribahasa dan bahasa melayu bercampur Belanda
2. Alur maju
3. Romantisisme emosional
4. Banyak pertentangan kaum tertentu
5. Kedaerahan

Penulis paling terkenalnya adalah M. Roesli, Abdoel Moeis, Hamka, dan lainnya.

2. Angkatan Pujangga Baru
3. Angkatan '45
4. Angkatan '50
5. Angkatan '60
6. Angkatan 70-an – sekarang

