

**ANALISIS VISUAL ILUSTRASI COVER NOVEL
*HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS***

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh
Khialis Atmaja Supono
NIM 08206241009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SEPTEMBER 2015**

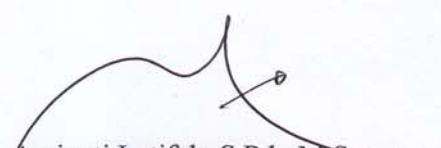
PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *“Analisis Visual Ilustrasi Cover Novel Harry Potter And The Deathly Hallows”* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 7 September 2015

Pembimbing


Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19760131 200112 2 002

PENGESAHAN

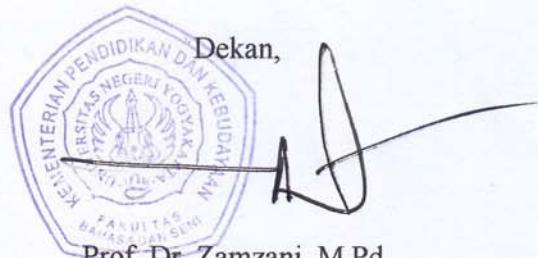
Skripsi yang berjudul “*Analisis Visual Ilustrasi Cover Novel Harry Potter And The Deathly Hallows*” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 16 September 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dwi Retno S.A., M.Sn.	Ketua Penguji		16 - 9 - 2015
Eni Puji Astuti, S.Sn., M.Sn.	Sekretaris Penguji		16 - 9 - 2015
R. Kuncoro W. Dewojoyati, M.Sn.	Penguji Utama		16 - 9 - 2015
Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.	Penguji Pendamping		16 - 9 - 2015

Yogyakarta, 16 September 2015

Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

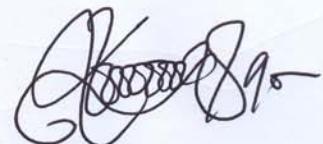
Nama : **Khalis Atmaja Supono**
NIM : 08206241009
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 7 September 2015

Penulis,



Khalis Atmaja Supono

MOTTO

“Berbahagialah Engkau pada peristiwa ini, karena Engkau tidak akan dapat mengulang kembali walau pada waktu dan tempat yang sama.”

(Supono, Oktober 1992)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk

Allah SWT

Ayah, Ibu, kakak, kakak ipar, kekasih untuk semua pengorbanan, perjuangan,
Do'a serta keikhlasananya.

Keluarga besar Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahsa dan Seni,
Universitas Negeri Yogyakarta

KATA PENGANTAR

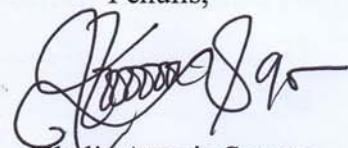
Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya saya dapat menyelesaikan Skripsi sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada program studi Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

Rasa hormat, terimakasih, saya sampaikan kepada pembimbing saya, Ibu Arsianti Latifah, S.Pd, M.Sn dan Bapak Sigit W. Nugroho selaku dosen penasehat akademik atas kebaikaannya, kesabarannya dan kebijaksanaannya. Terimakasih kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan kemudahan kepada saya.

Ucapan terimakasih secara prbadi saya sampaikan kepada pihak-pihak lain yang telah banyak membantu penyelesaian Skripsi ini, yaitu kedua orang tua saya, saudara dan seseorang yang special yang selalu memberikan doa, dukungan dan motivasi. Semua Bapak dan Ibu Dosen beserta *staff*, kakak dan adik tingkat mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY. Teman-teman mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY angkatan 2008, Kiky, Banu, Wiwit, Agus, Merry, Agustian, dan kawan-kawan kelas A, serta pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, terimakasih atas segala bentuk bantuannya.

Yogyakarta, 30 Agustus 2015

Penulis,



Khalis Atmaja Supono

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Ilustrasi.....	7
B. Warna	9
C. Desain.....	11
D. Tipografi.....	17
E. Representasi dan Interpretasi.....	18
F. Buku	23
G. Novel.....	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	37
A. Metode Penelitian.....	37
B. Metode Pengumpulan Data.....	38
C. Objek Penelitian.....	39
D. Teknik Keabsahan Data	43

E.	Teknik Analisis Data.....	44
F.	Analisis Data	44
BAB IV	HASIL PENELITIAN.....	47
A.	Profil <i>Cover</i> Novel	48
B.	Analisis Ilustrasi <i>Cover</i>	55
C.	Deskripsi Analisis	63
D.	Kaitan Pesan Ilustrasi Cover Depan dan Cover Belakang.....	75
BAB V	PENUTUP.....	76
A.	Kesimpulan	76
B.	Saran.....	77
	DAFTAR PUSTAKA	78

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1.....	41
Gambar 2.....	42
Gambar 3.....	46
Gambar 4.....	48
Gambar 5.....	56
Gambar 6.....	56
Gambar 7.....	73
Gambar 8.....	73
Gambar 9.....	74

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.....	57-62
Tabel 2.....	68

ANALISIS VISUAL ILUSTRASI COVER NOVEL HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS

**KhalisAtmajaSupono
NIM 08206241009**

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis unsur-unsur visual yang terkandung pada ilustrasi *cover* novel *Harry Potter and The Deathly Hallows* dan mendeskripsikan setiap unsur yang terkandung di dalam ilustrasi *cover* tersebut yaitu bentuk, warna dan tipografi. Lalu kemudian dianalisis satu-persatu untuk mengupas unsur-unsur visual yang terdapat pada ilustrasi *cover*, sehingga pesan dari ilustrasi *cover* novel tersebut dapat terbaca dengan jelas.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, objek penelitiannya adalah *cover* novel *Harry Potter and The Deathly Hallows*. Penelitian ini difokuskan pada ilustrasi *cover* novel secara keseluruhan yaitu *cover* bagian depan dan *cover* bagian belakang yang terdiri dari bentuk ilustrasi, warna dan tipografi.. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan mendeskripsikan unsur-unsur visual yang ada dengan kaitannya terhadap isi cerita novel. Keabsahan data diperoleh dengan cara triangulasi teori yaitu, berdasarkan dari kajian-kajian teori tentang interpretasi yang ada.

Hasil penelitian menunjukan bahwa ilustrasi *cover* novel mengandung unsur-unsur visual yang terdapat dalam ilustrasi *cover* novel yaitu bentuk, warna dan tipografi dalam mengkomunikasikan pesan cerita novel yang berupa warna latar langit jingga, mimik wajah, gerakan tangan, puing-puing bangunan, jubah sihir, dan gradasi warna lain terhadap warna ilustrasi *cover*. Sementara tipografi pada ilustrasi *cover* memberikan penegasan mengenai misteri pada cerita novel tersebut. Sehingga keseluruhan unsur-unsur visual ilustrasi *cover* tersebut saling terkait dalam membentuk pesan utama cerita novel yang dapat memicu rasa ingin tahu khalayak untuk membacanya.

Kata Kunci: Visual, *Cover* Novel, Ilustrasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada awalnya sebelum muncul huruf, peradaban manusia lebih dulu mengenal *heroglyph* (simbol) di dinding goa – goa. Bahkan bangsa Mesir pun yang dikenal sebagai bangsa yang peradabannya sudah lebih maju pun masih menggunakan gambar visual, simbol di dindingnya untuk menceritakan sesuatu. Di Indonesia sendiri, sejarah ilustrasi ada di gua yang terdapat di provinsi Sulawesi Selatan, di pulau Papua dan di candi Borobudur salah satunya, dan inilah awal dari berkembangnya ilustrasi visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dll. Ilustrasi bisa berbentuk macam – macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatur hingga karya foto.

Di era globalisasi saat ini, membaca tidak bisa dipisahkan dari kebutuhan setiap manusia. Terutama generasi muda di Indonesia yang masih kurang memiliki minat untuk membaca. Hal ini bisa disebabkan dari berbagai macam faktor seperti; kejemuhan saat membaca, kurangnya rasa ingin tahu, kurangnya daya imajinasi, malas membaca, dan lainnya. Di samping itu berdasarkan fakta yang ada, di Indonesia masih ada masyarakat yang buta huruf. Terutama di daerah pelosok terpencil karena kurangnya sarana membaca, dan tidak mendapatkan kesempatan bersekolah.

Maka dari itu pentingnya ilustrasi cover buku bacaan adalah untuk menarik minat membaca, berfungsi sebagai bahasa iklan yang mengajak untuk para pembaca tertarik membaca buku tersebut yang mungkin isinya terdiri dari berpuluhan - puluhan bahkan beratus - ratus halaman yang mungkin membosankan. Karena suatu buku yang dilihat pertama kali pasti adalah halaman *cover*-nya yang secara tidak langsung juga menunjukkan bagaimana isi buku tersebut apakah menarik untuk dibaca atau tidak. Dari sebuah ilustrasi *cover* bukupun akan menimbulkan rasa ingin tahu bagi para calon pembaca yang ingin mencari sebuah bacaan yang menarik dan tidak membosankan untuk dibaca.

Begitu banyaknya buku-buku yang berderet ketika datang ke toko buku atau perpustakaan yang didesain secara menarik bahkan unik yang mampu menarik seorang pembaca atau pembeli dari sebuah buku hal pertama dilihat orang adalah *cover*, *cover* merupakan bagian paling penting dalam buku atau karya lainnya yang bersifat dicetak. Awalnya fungsi *cover* hanya sebatas sebagai pelindung isi naskah dan lembaran-lembaran kertas yang telah disatukan, namun kini buku telah meningkat menjadi sebuah komoditas maka penyajian *cover* pun telah berubah. Nilai keindahan dan kemampuan menjual sebuah *cover* wajib menjadi perhatian utama penerbit. Dalam persaingan bisnis, setiap pelakunya berusaha untuk memasarkan produknya agar konsumen berminat melihat dan kemudian membelinya. Strategi ini sangat penting bagi penerbit sehingga mereka harus mendesain *cover* dengan baik. *Cover* biasanya digunakan sebagai bahasa visual buku yang menggambarkan dan mengekspresikan isi buku atau memiliki nilai komersial yang menentukan bagi keterjualan sebuah buku.

Dalam tampilan ilustrasi *cover* terdapat berbagai macam unsur visual yang dibuat oleh para ilustrator dalam usahanya untuk menarik minat khalayak untuk membeli serta membaca buku tersebut. Unsur – unsur visual itu berupa objek (bentuk) yang diilustrasikan; konteks (*context*) berupa lingkungan, orang atau makhluk lainnya yang memberikan makna pada objek; dan teks (tipografi) yang memperkuat makna. Berbagai macam unsur ini dapat dijelaskan dan dianalisa untuk mencari makna apa yang terkandung di dalam ilustrasi *cover* tersebut.

Saat ini penerbit lebih mengutamakan mengikuti laju selera pasar yang sedang marak dikalangan masyarakat dengan hal tersebut maka desainer *cover* dituntut oleh penerbit untuk mengikuti dan menomorduakan efektifitas desain *cover*. Selain itu biaya untuk pembuatan *cover* sangat murah maka banyak desainer *cover* berkreasi tidak maksimal. Hal ini bisa menyebabkan pada kualitas *cover*. Seperti halnya jika sedang berada di toko buku begitu banyak *cover – cover* buku yang dikemas sedemikian rupa menarik untuk menjadi pusat perhatian calon pembeli, seperti buku pengetahuan, agama, sosial, pendidikan cerita anak, novel dan banyak lainnya yang menjadi perhatian *cover – cover* buku dan novel dari begitu banyaknya, penulis tertarik untuk meneliti dan menganalisa *cover* novel yang tergolong dalam kategori buku *bestseller*, khususnya dari *cover* buku novel. Maka munculah pertanyaan-pertanyaan bagaimana penerjemahan ilustrasi *cover* tersebut yang tentunya berkaitan dengan isi cerita novel tersebut.

Masalah yang dialami pembaca ketika membaca sebuah novel, terutama novel fiksi adalah daya imajinasi, karena tidak semua orang memiliki daya khayal

atau imajinasi yang tinggi saat membaca. Umumnya pada saat membaca setiap orang akan membentuk daya imajinasinya sendiri, bahkan ‘dunianya’ sendiri agar emosi mereka dapat masuk, memahami, merasakan dan terlibat dengan apa yang mereka baca. Melalui ilustrasi *cover* buku hal ini bisa sedikit terjawab dikarenakan biasanya sebuah ilustrasi *cover* buku yang dalam hal ini penulis maksud adalah novel, akan menampilkan tokoh utama yang berperan dalam buku novel tersebut, sehingga pembaca bisa membentuk daya imajinasinya yang bisa sesuai dengan yang pengarang/penulis novel tersebut maksudkan dalam cerita novel tersebut.

Pentingnya sebuah ilustrasi *cover* untuk menarik minat baca dan menggambarkan secara ringkas isi bacaan tersebut mendorong saya untuk meneliti secara dalam tentang ilustrasi *cover* novel *Harry Potter and The Deathly Hallows* yang merupakan novel *best-seller* dan sukses diangkat ke dalam film yang juga setenar novelnya. Penulis ingin meneliti bagaimana keterkaitan ilustrasi *cover* dengan isi cerita dan apa sajakah unsur – unsur visual yang terdapat pada ilustrasi *cover* novel tersebut dilihat dari bentuk ilustrasi, warna dan tipografi apakah sudah menarik sehingga sesuai dengan julukan novel tersebut yang *best-seller*.

B. Fokus Masalah

Untuk lebih memperjelas dan mempertajam analisis, maka penulis memfokuskan penelitian terhadap novel *Harry Potter* serial yang ke-7 yang berjudul *Harry Potter and The Deathly Hallows* (*Harry Potter* dan Relikui

Kematian) dalam kaitannya dengan isi cerita novel tersebut. *Cover* novel yang diteliti adalah *cover* novel versi Amerika Serikat yang masuk dan diterbitkan juga di Indonesia melalui Gramedia, karena *cover* novel *Harry Potter and The Deathly Hallow* smemiliki versi – versi lain di beberapa negara.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan unsur – unsur visual yang terdapat dalam ilustrasi *cover* novel *Harry Potter and The Deathly Hallows* (*Harry Potter* dan Relikui Kematian) dalam kaitannya dengan isi cerita novel tersebut.

D. Manfaat penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti

Bagi pihak peneliti sebagai sarana memperdalam pengetahuan dan menambah wawasan dalam mengkaji unsur – unsur visual yang terdapat dalam sebuah ilustrasi *cover* buku dalam hal ini adalah novel.

2. Akademis

Secara akademis hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu desain komunikasi visual dalam efektivitas ilustrasi *cover* buku sebagai bentuk pemasaran buku tersebut dalam menarik minat calon pembaca. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

3. Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran sekaligus bahan masukan bagi tim illustrator dalam merancang sebuah ilustrasi *cover* buku dalam agar *cover* novel lebih menarik minat calon pembaca untuk membaca dan membeli novel tersebut.

4. Pembaca

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan bagi pembaca dalam mempelajari masalah-masalah yang sama dan menjadi motivasi untuk melakukan penelitian-penelitian selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Ilustrasi

Kamus Besar Bahasa Indonesia *online* menerangkan ilustrasi sebagai gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dsb.

Adi Kusrianto mendefinisikan ilustrasi sebagai berikut:

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, Koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa dibentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai *image bitmap* hingga karya foto (Kusrianto, 2007: 140).

Ilustrasi menurut Mike Susanto (2011:190) adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi mencakup gambar-gambar yang dibuat untuk mencerminkan narasi yang ada dalam teks atau gambar tersebut merupakan teks itu sendiri. Ilustrasi dalam konteks ini dapat memberi arti dan simbol tertentu sampai hanya bertujuan artistik semata..

Menurut Kusmiati (2000: 14), ilustrasi merupakan gambaran pesan yang tak terbaca, namun dapat mengurai cerita, berupa gambar dan tulisan yaitu bentuk grafis informasi yang mengikat. Dengan ilustrasi maka pesan menjadi lebih berkesan, karena pembaca akan lebih mudah mengingat gambar daripada kata-kata. Ilustrasi digunakan untuk membantu mengkomunikasikan pesan dengan tepat, cepat, serta tegas, dan merupakan terjemahan dari sebuah gagasan. Ilustrasi harus mampu menunjang pesan yang terkandung, bukan hanya sebagai pengisi ruang

atau sekedar untuk membuat halaman agar tampak menarik. Untuk dapat mengkomunikasikan pesan dengan tepat maupun untuk mendapatkan efek yang diinginkan, ilustrasi dapat dipadukan dengan penggunaan tipe di dalamnya.

Fungsi-fungsi dari ilustrasi:

1. Mengkomunikasikan tema buku dalam visual sehingga mampu membuat pembaca untuk merasakan emosi serta mood yang ingin dikomunikasikan.
2. Memvisualisasikan teks yang ada di dalam buku untuk memikat perhatian pembaca.
3. Sebagai elemen yang mampu menuntun mata pembaca dalam suatu layout sehingga turut menunjang alur pembacaan layout pada sebuah buku. Memvisualisasikan teks yang ada di dalam buku untuk menjelaskan serta menunjang pesan yang terkandung dalam teks.
4. Menunjukkan jumlah atau kuantitas dari suatu subjek maupun objek yang disebutkan di dalam teks buku.

Menurut Haslam (2006: 101), ilustrasi baik itu berupa fotografi, gambar, atau diagram, memiliki peranan yang penting dalam membantu pembaca mengenali objek, orang, maupun ide. Petunjuk-petunjuk tanda mampu membuat pembaca mengenali formasi bintang, pesawat terbang, perabot antik, binatang, kupu-kupu, dan seterusnya.

Jenis-jenis ilustrasi pada sebuah buku, antara lain:

- a) Ilustrasi foto
- b) Ilustrasi gambar
- c) *Graphsandchart*

- d) Proyeksi
- e) Diagram dan table
- f) Simbol: *pictograms* dan *ideograms*
- g) Sistem notasi

B. Warna

Menurut Leatrice Eiseman (2000: 27) dari semua unsur komunikasi warna adalah metode yang paling instan untuk menyampaikan sebuah pesan atau perngertian. Warna menstimulasi dan bekerja secara sinergi dengan semua indra. Warna dapat mensimbolisasikan konsep yang abstrak dan pemikiran, mengekspresikan fantasi atau keinginan, merujuk kepada ruang dan waktu, dan menghasilkan responsestetika atau emosional. Menurut Russel (1992: 55) salah satu unsur yang paling serba guna untuk sebuah layout adalah warna. Warna dapat menarik perhatian dan membantu menciptakan sebuah *mood* (suasana hati). Bergantung pada daya tarik produk dan periklanan, warna dapat digunakan dengan beberapa alasan berikut:

1. Warna merupakan sebuah alat untuk mendapatkan perhatian. Dengan beberapa kekecualian, orang dapat memperhatikan sesuatu yang berwarna lebih cepat daripada yang hitam putih.
2. Produk – produk tertentu hanya dapat disajikan secara realistik dalam warna.
3. Warna memiliki bahasa psikologis yang menyusun mood.

Fungsi warna menurut Alan Pipes (2004) antara lain:

1. Memberikan penekanan terhadap elemen-elemen desain dalam suatu karya desain dalam suatu karya deain untuk memberikan fokus bagi mata.
2. Sebagai penyeimbang komposisi, karena warna mampu menonjolkan elemen – elemen desain untuk membantu membangun keseimbangan komposisi elemen – elemen desain yang asimetris.
3. Sebagai penguat kesan akan ruang dan kedalaman. Sebagai contoh warna hangat akan terlihat keluar dan tersebar, sedangkan warna dingin akan terlihat menyusut dan terpisah. Warna dengan saturasi dan intensitas tinggi akan bergerak ke arah orang yang melihat jika dikelilingi oleh warna dengan saturasi dan intensitas yang rendah. Benda dengan *hue* yang lebih terang pada saturasi maksimum, seperti kuning, akan terlihat lebih tersebar dan besar daripada warna yang lebih gelap.
4. Sebuah alat penarik perhatian karena orang dapat memperhatikan sesuatu yang berwarna lebih cepat daripada yang hitam putih.
5. Warna merupakan simbol yang secara psikologis dapat mempengaruhi *mood*, respon emosional, dan perasaan manusia.
6. Menggambarkan suatu image yang hanya dapat disajikan secara realistik dalam warna.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Menurut Tim Penulis buku Irama Visual (2009: 89) desain berasal dari bahasa inggris yang berarti rancangan atau desain, yaitu suatu perbuatan atau aktivitas menggambar, dalam bahasa italia disebut *diseigno* yang berarti gambar. Adi Kusrianto mendefinisikan desain sebagai hal yang berkaitan dengan perancangan estetika, cita rasa, serta kreativitas (2007: 12). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *Online* disebutkan bahwa de·sain /désain/ sebagai kata benda adalah kerangka bentuk; rancangan; motif; pola; corak.

Menurut Agus Sachari, dkk (1998: 46) desain (proses atau sebagai kegiatan) adalah pembangunan fisik yang dihadapi manusia dengan mempertimbangkan aspek kreatifitas, nilai-nilai inovasi, nilai-nilai ekonomi, kemajuan teknologi, nilai – nilai estetika, sosial, lingkungan, dan nilai-nilai moralitas dalam kurun waktu tertentu yang memberikan perbaikan perubahan dan peningkatan kualitas hidup manusia. Desain adalah wujud akhir dari satu proses pemecahan kebutuhan fisik dan psikis manusia dengan penekanan dan aspek-aspek (atau salah satu aspek) fungsi, kecanggihan teknologi, persaingan pasar, eksperimentasi, sosial, gaya hidup atau ideologi pembangunan yang bermanfaat bagi masyarakat banyak dengan metode tertentu.

1) Unsur – Unsur Visual dalam Desain

Untuk mewujudkan suatu tampilan visual, ada beberapa unsur yang diperlukan. Berikut ini adalah penjelasan tentang unsur-unsur desain menurut Adi Kusrianto (2007: 30):

a) Titik

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

b) Garis

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

c) 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.

d) Ruang

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antarobjek berunsur titik, garis, bidang dan warna. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua, yaitu ruang nyata dan semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti.

e) Warna

Menurut Adi Kusrianto (2007: 31), Warna sebagai unsur visual berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis *pigmen*-nya. Kesan yang diterima oleh mata lebih ditentukan oleh cahaya. Permasalahan mendasar dari warna di antaranya adalah *Hue* (spektrum warna), *Saturation* (nilai kepekatan), dan *Lightness* (nilai cahaya dari gelap ke terang). Ketiga unsur tersebut memiliki nilai 0 hingga 100. Hal yang paling menentukan adalah *Lightness*. Jika ia bernilai 0, maka seluruh palet warna akan menjadi hitam (gelap tanpa cahaya), sebaliknya jika *Lightness* bernilai 100, warna akan berubah menjadi putih, alias tidak berwarna karena terlalu silau. Pada nilai 40 hingga 40, kita dapat melihat warna-warna dengan jelas.

Mike Susanto (2011: 433) mendefinisikan warna sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. Warna menurut kejadianya dibagi menjadi *subtraktif* dan *aditif*. Warna *aditif* adalah warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum, sedangkan warna *subtraktif* adalah warna yang berasal dari pigmen. Warna *aditif* ialah merah, hijau dan biru, dalam komputer

disebut RGB. Warna pokok *subtraktif* menurut teori adalah sian (*cyan*) atau biru, magenta atau merah, dan kuning, dalam komputer disebut CMY.

f) Tekstur

Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi tekstur kasar dan halus, dengan kesan pantul mengkilat dan kusam. Ditinjau dari efek tampilannya tekstur digolongkan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Disebut tekstur nyata bila ada kesamaan antara hasil raba dan penglihatan. Dalam penerapannya, tekstur dapat berpengaruh terhadap unsur visual lainnya, yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta intensitas warna.

2. Prinsip-Prinsip Desain

Menurut penuturan Drs. Darumoyo Dewoijati (2004:56), sebuah rancangan yang memiliki keteraturan, kontinyuitas dan kesatuan yang harmonis dari masing-masing unsur harus memiliki ciri-ciri intrinsik yang dapat menjadikan daya tarik dan menimbulkan minat dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain. Beberapa prinsip desain yang dapat dijadikan pedoman untuk menghasilkan mutu perancangan yang berhasil guna antara lain:

a) Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah penyusunan atau pengorganisasian dari unsur-unsur seni sehingga menjadi satu kesatuan organis, ada harmoni antara bagian-bagian dengan keseluruhan. Menurut Rakhmat Supriyono (2010:96), desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur-unsur desain lainnya.

b) Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah tidak berat sebelah. Efek keseimbangan bisa didapat dengan cara menggerombolkan bentuk-bentuk dan warna-warna disekitar pusat sedemikian rupa sehingga terdapat suatu daya tarik yang sama pada tiap-tiap sisi dari pusat tersebut. M. Suyanto (2004: 58) juga menyebutkan bahwa keseimbangan adalah kesamaan distribusi dalam bobot. Menurut Rakhmat Supriyono (2010:86), komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek di bagian kiri dan kanan terkesan sama berat.

Ada dua pendekatan untuk menciptakan *balance*. Pertama dengan membagi sama berat kiri-kanan atau atas-bawah secara simetris atau setara yang disebut keseimbangan formal (*formal balance*). Kedua, keseimbangan asimetris (*informal balance*) yaitu penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara sisi kanan dan sisi kiri namun terasa seimbang. Pencapaian keseimbangan asimetris dapat diperoleh dengan mempertimbangkan aspek ukuran, penyusunan garis, warna, *value*, bidang dan tektur yang diperhitungkan bobot visualnya. *Layout* asimetris sering digunakan untuk publikasi hiburan, acara anak-anak dan dunia remaja yang memiliki karakter dinamis dan tidak formal.

c) Irama (*Rhythm*)

Irama adalah suatu bentuk pengulangan yang terus menerus dan teratur dari satu unsur atau unsur-unsur atau arti yang lain adalah penggunaan aksen-aksen yang teratur. Gerak ritmis dapat diperoleh dengan tiga cara yaitu: (1) Pengulangan bentuk dengan pengulangan dan pergantian yang teratur. (2) Dengan progresi ukuran. (3) Melalui gerak garis kontinyu. Menurut dibuat dengan cara menyusun

elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repitisi (penyusunan elemen berulang kali secara konsisten) dan variasi (perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi).

d) Kontras (*Contrast*)

Kontras adalah sesuatu yang memperlihatkan ketidaksamaan, pertentangan atau perasaan yang sangat berbeda. Kontras muncul dikarenakan adanya warna komplementer, gelap dan terang, garis lurus dan lengkung, objek yang dekat dan jauh, bentuk-bentuk *vertical* dan *horizontal*, tekstur kasar dan halus, area rata dan yang dekorasi, adanya ruang yang padat dan kosong.

e) Pusat Perhatian (*Center of Interest*)

Pusat perhatian adalah fokus dan suatu susunan atau dengan kata lain suatu pusat perhatian di sekitar dimana unsur-unsur yang lain bertebaran dan ikut membantunya. Dalam pengertian yang sama, menurut Rakhmat Supriyono (2010: 89), prinsip ini disebutkan sebagai tekanan (*emphasis*), dimana informasi yang dianggap paling penting untuk disampaikan ke *audience* harus ditonjolkan secara mencolok melalui elemen visual yang kuat. Penonjolan salah satu elemen visual dengan tujuan untuk menarik perhatian, sering dikenal dengan istilah *focal point*. Penonjolan elemen visual dalam karya desain dapat dilakukan dengan tiga cara yaitu: (1) Teknik kontras, yaitu objek yang dianggap paling penting dibuat berbeda dengan elemen-elemen lainnya. (2) Isolasi objek, yaitu dengan memisahkan objek dari kumpulan objek-objek lainnya. (3) Penempatan objek, yaitu dengan menempatkan objek di tengah bidang atau pada titik pusat garis perspektif.

f) Keselarasan (*Harmony*)

Harmoni adalah kombinasi atau adaptasi dari bagian-bagian, unsur-unsur atau hal-hal yang berhubungan untuk dapat membentuk suatu keutuhan yang teratur dan konsisten. Harmoni merupakan salah satu prinsip penyatu yang kuat dan dapat menyatukan bagian-bagian untuk dapat membentuk sesuatu menjadi teratur, konsisten dan utuh.

g) Proporsi (*Proportion*)

Proporsi adalah perbandingan unsur-unsur satu dengan yang lainnya yaitu tentang ukuran kualitas dan tingkatan. Proporsi dapat dinyatakan dalam istilah-istilah dari rasio tertentu. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam proporsi adalah: (1) Cara penempatan susunan yang dapat menarik. (2) Cara pembuatan ukuran bentuk yang paling tepat. (3) Cara menentukan ukuran yang dapat disusun atau diatur sebaik mungkin.

D. Tipografi

Secara etimologi, tipografi berasal dari bahasa Yunani, yaitu (*typos*) yang berarti bentuk dan (*graphe*) yang berarti tulisan. Pada mulanya tipografi adalah sebuah kata untuk mengistilahkan segala sesuatu yang berkaitan erat dengan teknik penataan huruf dan pencetakannya. Tipografi modern didefinisikan sebagai teknik mengatur huruf (*arranging type*) untuk menuliskan bahasa. Pengaturan huruf tersebut meliputi pemilihan huruf (*typeface*), ukuran huruf, panjang baris, spasi, leading, tracking dan kerning. (Adien Gunarta, 2013: 1). Menurut Sumbo Tinarbuko (2012: 25), tipografi adalah seni memilih dan menata huruf untuk

berbagai kepentingan menyampaikan informasi berbentuk kesan sosial ataupun komersial.

E. Representasi dan Interpretasi

Representasi merupakan perbuatan mewakili (penggambaran) terhadap suatu objek (KBBI, 1989: 744). Representasi merekonstruksi serta menampilkan berbagai fakta sebuah objek sehingga eksplorasi makna dapat dilakukan dengan maksimal (Ratna, 2005: 612). Jika dikaitkan dengan bidang seni, maka representasi dalam karya seni merupakan penggambaran karya seni terhadap suatu fenomena sosial. Penggambaran ini tentu saja melalui pengarang sebagai kreator. Representasi dalam seni muncul sehubungan dengan adanya pandangan atau keyakinan bahwa karya seni sebetulnya hanyalah merupakan cermin, gambaran, bayangan, atau tiruan. Dalam konteks ini karya seni dipandang sebagai penggambaran yang melambangkan kenyataan. (Teeuw, 1984: 220). Plato mengungkapkan bahwa seni melakukan penggambaran melalui ide pendekatan sehingga apa yang dihasilkan tidak sama persis dengan kenyataan. Seni hanya dapat menggambarkan dan membayangkan hal-hal dalam kenyataan, seni berdiri di bawah kenyataan itu sendiri (Teeuw, 1984: 220). Aristoteles juga mengungkapkan bahwa seni melalui mimesis melakukan proses representasi fakta-fakta sosial.

Proses representasi yang terjadi dalam seni tidak semata-mata meniru kenyataan seperti pantulan gambar cermin, tetapi melibatkan renungan yang kompleks atas kenyataan alam. Dalam pandangan Aristoteles, seni bekerja seperti

sejarah, yakni menghadirkan peristiwa atau kenyataan faktual dan khusus. Di samping itu, seni juga harus mampu menunjukkan ciri-ciri general dan universalnya yang berlaku untuk zaman kapan pun (Teeuw, 1984: 222).

Karya seni sebagai bagian dari seni mengambil bahan dari masyarakat, bahan yang dimaksud adalah fakta-fakta sosial. Fakta-fakta sosial yang ada dengan sendirinya dipersiapkan dan dikondisikan oleh masyarakat, eksistensinya selalu dipertimbangkan dalam antar hubungannya dengan fakta sosial yang lain, yang juga telah dikondisikan secara sosial (Ratna, 2003: 36). Menurut Sumardjo (2000: 467) representasi adalah (1) penggambaran yang melambangkan atau mengacu kepada kenyataan eksternal, (2) pengungkapan ciri-ciri umum yang universal dari alam manusia, (3) penggambaran karakteristik general dari alam manusia yang dilihat secara subyektif oleh senimannya, (4) penghadiran bentuk-bentuk ideal yang berada di balik kenyataan alam semesta yang dikemukakan lewat pandangan mistis-filosofis seniman.

Keempat klasifikasi yang diungkapkan oleh Sumardjo menunjukkan bahwa selain bersifat objektif, representasi juga bersifat subjektif. Klasifikasi 1 dan 2 menunjukkan bahwa representasi memiliki sifat yang objektif karena realitas digambarkan berdasarkan apa yang dilihat, dirasakan, dialami langsung oleh seniman. Sebaliknya, klasifikasi 3 dan 4 menunjukkan bahwa representasi bersifat subjektif karena realitas digambarkan secara subjektif melalui struktur mental, struktur nalar senimannya. Pandangan Sumardjo mengenai representasi jelas menunjukkan bahwa hasil dari proses representasi sangat ditentukan oleh kemampuan interpretasi seniman.

Taine mengungkapkan tiga konsep yang menentukan kualitas interpretasi seniman, yaitu ras, saat, dan lingkungan. Hubungan timbal balik antara ras, saat, dan lingkungan inilah yang menghasilkan struktur mental yang praktis dan spekulatif. Struktur mental ini menyebabkan timbulnya dunia gagasan yang masih berupa benih, yang selanjutnya oleh pengarang diwujudkan dalam bentuk karya seni (Teeuw, 1984: 19).

"Ras" dalam konsep Taine tentu saja merujuk pada keturunan, perangai, dan bentuk fisik, sedangkan "saat" merupakan waktu atau periode tertentu (jiwa zaman). Hal ini memberikan gambaran khusus tentang kondisi manusia dalam kurun waktu tertentu. Selanjutnya "lingkungan" merupakan letak geografis dan iklim. Tentu saja letak geografis dan iklim akan mempengaruhi kondisi masyarakat sosialnya. Kondisi masyarakat sosial inilah yang kemudian direpresentasikan seniman dalam karyanya. Poses representasi yang dilakukan pengarang dalam karyanya menggunakan gambaran/ilustrasi sebagai media. Karya seni memiliki kelebihan dalam menggambarkan kenyataan sosial.

Representasi sebagai bagian dari karya seni merupakan sebuah kombinasi antara kekuatan fiktif dan imajinatif. Dua kekuatan ini mampu menangkap secara langsung bangunan dunia sosial yang memang berada di luar dan melampaui dunia pengalaman langsung, objek, serta gerak-gerik. Karya seni dapat merepresentasikan objek dan gerak-gerik yang berbeda dari objek dan gerak-gerik yang terdapat dalam dunia pengalaman langsung. Akan tetapi, dari segi strukturas atas objek dan gerak-gerik, seni dapat merepresentasikan persamaannya melalui strukturas dalam dunia sosial (Faruk, 2010: 52).

Representasi dalam dunia seni tidak hanya sekadar penggambaran fenomena sosial sebuah masyarakat dalam kurun waktu tertentu. Akan tetapi, lebih mengarah kepada penggambaran yang bermakna atas masyarakat dan situasi sosial melalui proses kreatif pembuatnya. Posisi si pembuat dalam proses representasi fenomena sosial dalam karyanya sangat dipengaruhi oleh ras, saat, serta lingkungan yang melatarbelakanginya.

Sedangkan interpretasi adalah menafsirkan hal-hal yang terdapat di balik sebuah karya, dan menafsirkan makna, pesan, atau nilai yang dikandungnya. Setiap penafsiran justru dapat mengungkap hal-hal yang berhubungan dengan pernyataan di balik struktur bentuk, misalnya unsur psikologis pencipta karya, latar belakang sosial budayanya, gagasan, abstraksi, pendirian, pertimbangan, hasrat, kepercayaan, serta pengalaman tertentu pembuatnya/senimannya. Penafsiran merupakan salah satu cara untuk menjernihkan pesan, makna, dan nilai yang dikandung dalam sebuah karya, dengan cara mengungkapkan setiap detail proses interpretasi dengan bahasa yang tepat. Guna menjelaskan secara tepat, maka seseorang yang melakukan penafsiran harus berbekal pengetahuan tentang proses pengubahan karya. (lihat Feldman, 1967 : 479)

Sebuah karya seni membutuhkan penafsiran yang tepat jika dimaksudkan untuk membuat suatu penilaian yang kritis. Pada umumnya penguraian berdasarkan metode yang ilmiah tentang struktur bentuk karya, dan hubungan setiap elemen unsur rupa sangat bermanfaat untuk melandasi interpretasi. Bentuk penilaian pada karya seni rupa merupakan gabungan antara pribadi seniman dengan gagasan atau ide yang dijadikan konsep dalam berkarya, adanya

permasalahan yang akan dikemukakan oleh seniman serta seberapa jauh masalah tersebut dapat diselesaikan, tema yang akan digarap dan bagaimana penggarapannya, materi yang dipilih untuk mewujudkan karya, teknik yang digunakan, serta pengalaman dan latar belakang seniman, kesemuanya saling terkait dan berhubungan untuk menunjang sebuah interpretasi yang tepat.

Menurut A.A.M. Djelantik bahwa pengertian wujud mengacu pada kenyataan yang nampak secara kongkrit (dapat dipersepsi dengan mata atau telinga) maupun kenyataan yang tidak nampak secara kongkrit (abstrak) yang hanya bisa dibayangkan seperti suatu yang diceriterakan atau dibaca dalam buku (Djelantik, 2001: 17). Selanjutnya dikatakan bahwa dalam seni rupa pemakaian kata wujud, sebagai istilah yang umum untuk semua kenyataan-kenyataan yang terwujud.

Berbagai teori seni rupa masih digunakan untuk mendasari proses interpretasi. Pertama adalah teori simbolik, ahli antropologi sosial Raymond Firth menyatakan bahwa simbol terletak dalam pengakuan bahwa hal satu mengacu kepada (mewakili) hal yang lain dan hubungan antara keduanya pada hakikatnya adalah hubungan hal yang konkret dengan yang abstrak, hal yang khusus dengan hal yang umum (Dillistone, 2002: 103).

Kedua, teori intuisi di mana intuisi merupakan bisikan hati yang muncul di dalam rasa seseorang ketika menghadapi sesuatu. Menurut Djelantik (1999: 147), “intuisi” mempunyai arti yang lebih luas daripada empati. Intuisi menyangkut perasaan, sedangkan empati lebih khusus pada hubungan rasa antara manusia dengan keindahan, hubungan batin manusia, hubungan spiritual antara seniman

dan yang menikmati kesenianya. Intuisi yang muncul dalam perasaan penulis merupakan akumulasi dari penalaran dan logika untuk menentukan simbol-simbol melalui bidang-bidang yang sengaja dipotong, dibelah, digeser, dan dikurangi. Intuisi juga membantu dalam menentukan kontras, mengomposisikan tekstur, mempertimbangkan letak suatu objek ke dalam sebuah ruang atau bidang, menentukan ukuran, dan sebagainya.

Ketiga adalah teori interpretasi, interpretasi adalah sebuah kata kerja yang maknanya menafsirkan sesuatu objek. Menurut Marianto (2006: 76), menafsir berasal dari kata kerja dalam bahasa Inggris “*to interpret*”. Kata kerja ini bisa sebagai kata kerja transitif dan intransitif. Sebagai kata kerja transitif (kata kerja yang membutuhkan objek) interpret berarti menerangkan atau mengklasifikasikan arti sesuatu. Interpretasi dalam sebuah ilustrasi cover merupakan salah satu langkah untuk menemukan bentuk dalam sebuah objek seni melalui jalur subjektivitas bukan objektivitas. Maksudnya, sikap menafsir yang muncul dari dalam seniman adalah esensial dan teraktualisasikan ke dalam wujud dengan berdasarkan pada objek yang sedang diamati.

F. Buku

Buku merupakan salah salah satu media penyimpan portable yang mengandung sebuah kumpulan halaman-halaman cetak yang disatukan sebagaisarana untuk menyimpan, mengumumkan, membagikan, dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan kepada para pembaca antara batas ruang dan waktu. (Haslam, 2006: 8)

1. Anatomi buku

Anatomi buku menurut Yongky Safanayong (2006: 78) adalah sebagai berikut :

a. *Cover*

Cover dapat berupa *hardcover* dan *softcover*. Terdiri dari jaket buku (untuk *hardcover*), *Cover* depan (Judul, subjudul, pengarang /penulis/, Logo penerbit, judul seri), punggung buku (tulisan dibaca dari atas kebawah, Judul, penulis dan logo penerbit), *Cover* belakang (Biografi penulis dan *blurb*, *Barcode* dan ISBN / ISSN), *Flap* jaket (Uraian singkat atau *teasercopy* (pada *flap* depan), Biografi penulis dan potret (pada *flap* belakang), ISBN, *Endpaper* atau *insidecover* depan dan belakang)

b. Halaman-halaman pendahuluan (*Preliminary*),

Terdiri dari *preliminaryblank*, *Halftitle* atau *bastard*, judul (Biasanya ditempatkan setelah *endpaper*), review, uraian singkat penulis atau *teaser copy*

c. Teks

Halaman I (angka dimulai dari sini), bagian-bagian dibagi dalam bab (*chapter*). Halaman I selalu di sebelah kanan, bisa juga bagian dari judul. Halaman sub judul selalu mulai pada halaman recto (kanan). Dan sering diberi warna blok penuh untuk mengenal lebih cepat apabila pembaca membuka lembaran secara cepat.

1. Elemen *Cover*

Cover dipengaruhi oleh elemen-elemen penyusunnya. Adapun elemen-elemen yang dimaksudkan disini adalah tipografi, ilustrasi, dan warna.

1) Tipografi

Tipografi yaitu bidang ilmu yang mempelajari seluk-beluk mengenai huruf dengan dua fungsi, yaitu sebagai fungsi estetis dan fungsi komunikasi. Sebagai fungsi estetis, tipografi digunakan untuk menunjang penampilan sebuah pesan agar terlihat menarik, sedangkan sebagai fungsi komunikasi, tipografi digunakan untuk menyampaikan pesan (informasi) berupa teks dengan jelas dan tepat. Teks sendiri dibangun dari huruf-huruf yang berdiri sendiri dan memiliki karakter berbeda yang bila digabungkan akan membentuk sebuah kata, kemudian kata dirangkaikan akan membentuk sebuah kalimat, yang merupakan bentuk transformasi dari bahasa verbal ke bahasa visual.

Karakter – karakter dalam tipografi sangat dipengaruhi oleh aspek bentuk (*form*), ukuran (*size*), terang-gelap (*contrast*), ruang (*space*), dan tekstur (*grain*). Aspek bentuk dalam tipografi diwakili oleh jenis huruf yaitu, huruf berkait (*serif*) dan huruf tanpa kait (*sans serif*). Kedua jenis huruf tersebut memiliki kesan– kesan tersendiri, menurut Danton Sihombing, memilih bentuk huruf sama dengan ketika kita memilih pakaian, pertimbangannya adalah keselarasan, kenyamanan, atau tren-nya.

Sebuah tren dalam tipografi lahir karena terkonfrontasi oleh kebutuhan jaman, sehingga pesan-pesan yang muncul memiliki korelasi dengan periode waktu tertentu. Korelasi tersebut menjadikan bentuk huruf sebagai perekam visual dari jaman yang kemudian melekatkan asosiatif tertentu pada berbagai jenis huruf. Contohnya jenis huruf *Roman Script* yang lahir pada jaman kejayaan kerajaan Romawi, memiliki bentuk huruf serif dengan ketebalan dan ketipisan yang kontras

pada garis hurufnya dan banyak digunakan sebagai huruf pada buku –buku dan Al-kitab di gereja – gereja.

Oleh karena itu huruf *serif* sering diasosiatifkan dengan hal-hal yang religius dan anggun. Huruf *serif* sendiri adalah bentuk huruf yang memiliki kait, dengan ketebalan yang kontras. Jenis ini merupakan huruf yang formal. *Serif* mengekspresikan organisasi dan intelektualitas. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin. Contoh lain huruf *serif* adalah *Times New Roman* yang sering kita gunakan dalam penulisan formal seperti penulisan karya ilmiah ini.

Berbeda dengan jenis huruf *Universal* yang lahir pada abad ke-20 di Jerman yang memiliki bentuk sans serif, yang dirancang oleh institusi Bauhaus dengan semangat penolakan terhadap gaya – gaya huruf lama. Cirinya adalah dengan meminimalisasikan bahkan menghilangkan unsur dekoratif dalam huruf, sehingga sebuah bentuk huruf akan terlihat sederhana (*simple*). Penolakan terhadap gaya huruf lama memberikan asosiatif pada huruf sans serif sebagai huruf modern, terbebas dari unsur dekoratif yang akhirnya memberikan kesan dinamis. Bentuk huruf *sans serif* yang tidak memiliki kait, bertangkai tebal, sederhana dan mudah dibaca. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer, kurang formal, lebih hangat, bersahabat dan *efisien*. Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke*. Huruf ini berkarakter *streamline*, fungsional, modern dan kontemporer. Contoh: *Arial*, *Futura*, *Avant Garde*, *Bitstream Vera Sans*, *Century Gothic* dan lain-lain.

Bentuk huruf lainnya adalah huruf *Egyptian* atau lebih populer dengan sebutan *Slab Serif* merupakan jenis huruf yang memiliki ciri kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil. Kemudian ada juga yang namanya huruf *Script*, huruf menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat kepribadian dan akrab. Sedangkan jenis huruf *Miscellaneous* merupakan pengembangan dari bentuk – bentuk yang sudah ada, hanya ditambah hiasan dan ornamen, atau garis – garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

Tipografi secara mendalam banyak mempelajari tentang karakteristik, anatomi, ekspresi, persepsi, pesan visual dari masing-masing huruf dan lain sebagainya. Dengan demikian setiap bunyi akan dapat diwakili dengan susunan huruf. Dengan adanya pemilihan jenis huruf yang tepat akan dapat menghasilkan rancangan yang sesuai dengan karakteristik yang diinginkan. Dengan begitu huruf harus mempunyai perpaduan nilai fungsional dan nilai estetik. Karakteristik huruf antara lain:

a) Huruf miring (*Italic*)

Teks *italic* akan menarik mata karena kontras dengan teks normal. Teks *italic* yang terlalu panjang akan sulit dibaca. Teks *italic* digunakan untuk menandakan kata asing.

b) Huruf tebal (*Bold*)

Teks tebal juga mengundang perhatian karena kontras dengan huruf normal. Biasa dipakai pada judul atau sub judul. Penggunaan yang terlalu banyak akan mengaburkan fokus pada makna.

a. Huruf bergaris bawah (*Underline*)

Garis bawah menandakan adanya sesuatu yang penting.

b. Huruf berwarna

Cara membedakan teks dapat menggunakan warna, meskipun tidak sekuat bold. Penggunaan teks warna harus memperhatikan ilmu tentang warna.

c. Huruf *capital*

Huruf kapital dapat diartikan sebagai perintah atau amarah.

d. Huruf dari objek

Huruf yang dibentuk dari objek-objek, seperti donat, lingkaran, spiral, ular, segitiga, halilintar, pedang dan sebagainya yang membentuk huruf secara benar.

2. Ilustrasi

Ilustrasi diartikan segala bentuk gambar, lukisan, diagram, dan foto, yang digunakan untuk menjelaskan atau menerangkan teks. Ilustrasi banyak digunakan untuk media publikasi seperti surat kabar, majalah, dan brosur yang semuanya merupakan bagian dari media cetak. Oleh karena itu ilustrasi sering diidentifikasi sebagai bagian dari media cetak yang sifatnya statis, walaupun

teknologi diluar cetak seperti televisi dan komputer juga menggunakan ilustrasi dalam format yang lebih canggih (bergerak).

Sama halnya seperti tipografi, ilustrasi juga dipengaruhi oleh ukuran, bentuk, dan tekstur. Ilustrasi sebagai implementasi bahasa yang diterjemahkan dalam visual memiliki sifat arbitrer, yaitu dapat memiliki beragam makna, tergantung dari pengalaman si pembacanya. Perbedaan tersebut dapat muncul karena masing-masing individu (pembaca) memiliki pengalaman atau referensi yang berbeda, baik yang muncul secara alamiah ataupun karena faktor kultural.

Namun perbedaan tersebut dapat diatasi dengan makna – makna yang telah disepakati bersama (konvensi) terhadap sebuah ilustrasi (simbolik), contohnya yaitu ilustrasi bentuk hati untuk mengungkapkan cinta, yang bentuknya sesungguhnya di dalam tubuh manusia berbeda dengan hati untuk acara valentine, tetapi secara konvensi bentuk tersebut sudah menjadi simbolik untuk ungkapan cinta. Oleh karena sifatnya yang arbitrer, maka untuk menghindari terjadinya pengkaburan makna pada analisis ilustrasi, dalam penelitian ini digunakan makna-makna ilustrasi yang sudah menjadi bentuk konvensi dan menjadi simbol universal.

Satu hal pokok yang harus diingat dalam menyajikan *cover* adalah ilustrasi memegang peranan yang paling penting, karena seseorang hanya akan melihatnya dalam beberapa detik saja. Orang akan cenderung ingat ilustrasi daripada kata-kata yang ada. Dengan begitu, kata-kata dalam *cover* harus hemat dalam tulisan pesan karena keterbatasan waktu untuk melihat. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sandra Cottier Bunting dalam Roni Gumilar yakni *the*

message need to be short, because people will see it for a short period of time only.

a) Warna

Warna merupakan elemen yang penting dari seni visual. Warna akan menunjukkan sifat dan mood dari sebuah entitas. Dalam *cover* novel, warna merupakan elemen dapat mempengaruhi kondisi emosional seseorang. Warna merupakan salah satu unsur yang menghasilkan daya tarik visual, dan pada kenyataannya warna lebih memiliki daya tarik pada emosi ketimbang akal. Warna sangat mempengaruhi penyajian ilustrasi sampai dengan pengambilan keputusan seseorang. Warna akan meraih target melalui:

1. Respon Fisiologis,

Warna dianggap dapat menarik perhatian, betapa pun netralnya pesan yang disampaikan, warna tetap mampu membuat penjual dengan daya tarik impuls pada tempat penjual.

2. Respon Psikologis

Warna dikatakan dapat menyatakan kehangatan, kedinginan, kualitas, rasa hati, dan emosi lainnya karena warna berdasarkan pada tabiat atau mood manusia, warna mampu menyampaikan kesan musim dan perasaan lain yang diinginkan.

3. Respon Emosional,

Warna dikatakan dapat menyampaikan kesenangan dan untuk meningkatkan penampilan, tetapi tentu saja pengguna perlu diyakinkan bahwa ini akan meningkatkan penjualan. Warna memiliki sifat atau kesan yang mewakili karakter tertentu. Tetapi warna sebagai salah satu unsur visual juga tidak memiliki

makna yang tetap dan sama dalam perannya mendukung komunikasi secara visual. Dalam tradisi kuno dari masyarakat yang berbeda, warna kadang – kadang dimaknai secara berbeda tergantung kebudayaan yang berkembang dalam masyarakat tersebut. Dalam kebudayaan modern yang semakin bersifat global, warna memiliki peran fungsional yang sangat tinggi sehingga makna atau simbol dari warna diupayakan seragam antar wilayah dan negara, atau dengan kata lain pamaknaan terhadap warna semakin universal. Hal ini terutama berkaitan dengan fungsi warna sebagai bahasa penyampai pesan yang menuntut persamaan persepsi antar komunikator dan komunikan.

Para ilmuan berpendapat bahwa perbedaan warna tersebut dikarenakan adanya perbedaan pada rangsangan otak yang diterima oleh mata, dimana pada prosesnya otak manusia berbeda dalam merasakan sensasi yang masuk, tergantung kepekaannya masing-masing. Arti warna yang berbagai macam ini menyebabkan warna di dalam desain menjadi subjektif. Sesuatu yang memicu reaksi pada seseorang, dapat menyebabkan reaksi yang berbeda pada orang lain. Hal ini juga dapat disebabkan preferensi pribadi atau latar belakang budaya. Berikut beberapa filosofi warna pada umumnya:

1) Merah

Respon psikologi dari kekuatan, energi, kehangatan, cinta, nafsu, agresi, bahaya, berpendirian, dinamis dan percaya diri. Merah juga adalah warna yang panas, sehingga diasosiasikan dengan api, kekerasan dan peperangan.

2) Hitam

Respon psikologi dari ketakutan, kekuatan, kecanggihan, kematian, misteri, seksualitas, kesedihan, keanggunan, dan independen, berwibawa, penyendiri, disiplin, dan berkemauan keras. Hitam adalah warna terkuat dalam warna netral. Sisi positifnya, biasanya diasosiasikan dengan kekuatan, elegan, dan formal. Sementara sisi negatifnya, dapat diasosiasikan dengan kejahatan, kematian, kekosongan, kegelapan, ketidakbahagiaan, kehancuran dan misteri.

3) Putih

Putih berada pada ujung spektrum yang berlawanan dengan hitam. Putih seringkali diasosiasikan dengan sesuatu yang bermakna positif, seperti diasosiasikan dengan kemurnian, kebersihan, dan kebaikan.

4) Abu – abu

Abu – Abu adalah warna yang netral, umumnya dianggap sebagai akhir spektrum warna yang sejuk. Warna abu – abu juga sering dianggap moody atau depresi. Abu – abu umumnya konservatif dan formal, namun bisa juga modern. Biasanya dianggap sebagai warna berduka. Warna juga memiliki fungsi praktis dalam seluruh aplikasi grafis, selain dari nilai dekorasinya.

Berikut beberapa fungsi warna dalam *cover* novel:

a. Fungsi Estetis

Secara umum warna dikenal mempunyai kekuatan membangkitkan rasa keindahan. Ini dinamakan adanya keharmonisan warna. Harmoni warna dapat membangkitkan efek yang menyenangkan oleh dua atau lebih warna terhadap

masing-masing. Pengaruh warna pada keindahan ini kemudian dinamakan fungsi estetis warna.

b. Fungsi Isyarat

Penggunaan warna terang akan lebih cepat menarik perhatian walaupun pada jarak penglihatan yang relatif jauh, karena warna terang akan memantulkan cahaya lebih jauh daripada warna gelap. Sedangkan penggunaan kombinasi dari warna-warna gelap dapat digunakan dengan tujuan menarik perhatian dalam jarak yang cukup dekat, tentu dengan tujuan-tujuan khusus perancang *cover* tersebut, seperti contohnya untuk membuat suasana menakutkan, mencekam, bahkan sifat eksklusif. Pemilihan warna tersebut selalu memiliki arti dan tujuan tertentu untuk menunjukkan sesuatu yang diinginkannya. Oleh sebab itu pengaruh warna tersebut disebut sebagai fungsi isyarat.

c. Fungsi Psikologis

Warna dalam fungsi psikologis mampu membangkitkan rasa penasaran dan rasa ingin tahu seseorang. Pemilihan warna dan penggunaan kombinasi warna yang tepat akan sangat mempengaruhi kondisi yang ingin digambarkan dalam poster. Warna yang ada dalam sebuah obyek pasti akan menciptakan dampak psikologis terhadap orang yang melihatnya sesuai dengan pengalaman subjek, sehingga pada akhirnya dapat mempengaruhi emosi seseorang.

d. Fungsi Keterbacaan

Beberapa kombinasi warna yang memiliki keterbacaan lebih baik ketimbang yang lainnya. Dalam menentukan warna yang mudah terbaca pada penggunaan tipografi akan membawa efek pada yang memandang, sehingga pada

akhirnya warna akan berdampak 2 kali lebih banyak. Pada akhirnya memungkinkan dapat mencegah adanya kesalahan dalam membaca.

Dengan demikian, penentuan warna pada *cover*, tidak hanya untuk fungsi estetis saja, namun juga berfungsi sebagai isyarat, psikologis, dan keterbacaan dalam penyampaian pesan isi novel dari judul novel, yang mana fungsi ini ditujukan untuk mendapatkan respon positif dari khalayak yang melihatnya, baik melalui respon fisiologis, psikologis, maupun emosional khalayak.

G. Novel

Novel ialah sebuah karya fiksi prosa yang ditulis secara naratif dan biasanya ditulis dalam bentuk cerita. Kata novel berasal dari bahasa Italia yaitu "*novella*" yang artinya sebuah kisah atau sepotong cerita. Penulis novel disebut dengan novelis. Isi novel lebih panjang dan lebih kompleks dari isi cerpen, serta tidak ada batasan struktural dan sajak. Pada umumnya sebuah novel bercerita tentang tokoh – tokoh dalam kehidupan sehari – hari beserta semua sifat, watak dan tabiatnya.

Banyak para ahli di bidang seni yang mengungkapkan pendapatnya tentang pengertian novel. Para ahli tersebut diantaranya :

1. Drs. Jakob Sumardjo

Novel ialah suatu bentuk seni yang sangat populer di dunia. Bentuk seni yang satu ini paling banyak beredar dan dicetak, karena daya komunitasnya yang sangat luas dan masyarakat.

2. Drs. Rostamaji,M.Pd dan Agus Priantoro, S.Pd

Novel merupakan sebuah karya seni yang memiliki dua unsur, yaitu: intrinsik dan ekstrinsik yang mana keduanya saling berkaitan karena saling berpengaruh dalam sebuah karya seni.

3. Paulus Tukam, S.Pd

Novel ialah sebuah karya seni yang berbentuk prosa dan mempunyai unsur-unsur intrinsik didalamnya.

4. Dr. Nurhadi, Dr. Dawud, Dra. Yuni Pratiwi, M.Pd, Dra. Abdul Roni, M. Pd

Menurut pendapat mereka, novel merupakan suatu bentuk karya seni yang di dalamnya terdapat nilai-nilai budaya, sosial, pendidikan dan moral.

Dapat kita simpulkan bahwa novel merupakan suatu karangan prosa yang didalamnya berisi rangkaian cerita yang menonjolkan sifat dan watak para pelakunya. Atau novel adalah salah satu bentuk dari karya seni yang merupakan cerita fiksi dalam bentuk kata-kata atau tulisan yang mempunyai unsur instrinsik dan ekstrinsik. Adapun unsur-unsur didalam novel yaitu :

a) Unsur Intrinsik

Merupakan unsur yang membangun sebuah karya atau karangan novel dari dalam yang akan mewujudkan struktur karya seni, seperti: tema, tokoh atau penokohan, alur cerita, latar, sudut pandang, gaya bahasa yang digunakan dan amanat.

b) Unsur Ekstrinsik

Merupakan unsur yang membangun dari luar sebuah karya seni (novel), seperti pada aspek ekonomi penulis, budayanya, agama, latar belakang penulis, pendidikan penulis, dls.

Adapun karakteristik sebuah novel populer antara lain, yaitu :

1) Memiliki plot atau alur cerita.

Berbagai peristiwa yang terdapat dalam novel saling behubungan sehingga novel dapat bercerita, membahas suatu persoalan secara luas dan lebih mendalam.

2) Tema

Tema dalam sebuah novel tidak hanya satu, tetapi muncul tema-tema lainnya. Sehingga pengarang novel dapat membahas dari berbagai segi persoalan atau permasalahan.

3) Banyak karakter tokoh yang bisa digunakan dalam novel.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Sarwono dan Lubis (2007: 110) “Analisis Kualitatif merupakan analisis yang didasarkan pada adanya hubungan semantis antar variabel yang sedang diteliti. Tujuannya ialah agar peneliti mendapatkan makna hubungan variable - variabel sehingga dapat digunakan untuk menjawab masalah yang dirumuskan dalam penelitian”. Selain itu dijelaskan juga prinsip pokok analisis kualitatif ialah mengolah dan menganalisis data-data yang terkumpul menjadi data yang sistematis, teratur, terstruktur dan mempunyai makna. Karena metode penelitian ini meyakini bahwa fenomena yang terjadi di masyarakat tidak bisa dilihat dan ditentukan dengan angka-angka.

Fenomena yang terjadi di masyarakat merupakan sebuah akibat dari faktor – faktor yang mempengaruhinya. Maka penelitian kualitatif dianggap lebih cocok digunakan untuk penelitian yang mempertimbangkan kehidupan manusia yang selalu berubah. Salah satu prinsip dalam penelitian kualitatif adalah bahwa penggunaan angka – angka yang cocok untuk mengukur fenomena yang tunggal, seragam statis dandapat diramalkan seperti fenomena alam dianggap sia – sia karena prilaku manusia, paling tidak parsial, bertentangan dengan prilaku alam. Perilaku manusia justru tidak pasti. Menutut Mulyana dalam bukunya Metode Penelitian Komunikasi, (Mulyana, 2007: 5). Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat interpretatif (menggunakan penafsiran) yang melibatkan

banyak metode dalam menelaah masalah penelitian. Penelitian ini merupakan sebuah penelitian yang bersifat *interpretative* (menggunakan penafsiran) maka penulis akan meneliti subjek yang diteliti melalui sudut pandang penulis dalam menggambarkan subjek penelitian. Subjek yang diteliti merupakan ilustrasi *cover* novel *Harry Potter and The Deathly Hallows*.

Peneliti mencoba untuk memberikan penafsiran mengenai ilustrasi *cover* novel tersebut dengan isi dalam cerita novel tersebut. Hal yang ingin dipecahkan dalam penelitian ini adalah bagaimana keterkaitannya antara sampul dengan isi cerita dalam novel.

Metode kualitatif dapat dilakukan pada penelitian mengenai manusia yang sifatnya terus berubah-ubah dan dapat dianalisis secara interpretasi dari peneliti dalam mengembangkan penelitiannya. Langkah dalam penelitian ini yang pertama memilih objek visual misalnya *cover* depan novel dan *cover* belakang novel, kedua tanda visual tersebut diperjelas dengan pembahasan dari segi desain seperti bentuk ilustrasi, warna, tipografi dan dibahas secara terperinci, ketiga tanda tersebut di kaitkan sebagian isi cerita di dalam novel apakah visual tersebut sudah mewakili dari bagian isi cerita, khirnya dari pembahasan di atas maka ada kesimpulan – kesimpulan bersifat sementara.

B. Metode Pengumpulan Data

Menurut Sarwono dan Lubis (2007) ada beberapa cara/metode dalam pengumpulan data di antaranya cara mengumpulkan data secara manual dan cara mengumpulkan data secara *online*. Peneliti menggunakan dua metode yang akan

dipakai dalam mengumpulkan data-data untuk penelitian ini yang termasuk kedalam cara mengumpulkan data.

1. Kajian Pustaka

Pengumpulan data dan mencari literatur yang menunjang dalam penelitian, baik melalui buku-buku, tulisan maupun internet yang dijadikan referensi, untuk menjelaskan suatu tulisan dan menjelaskan kajian teori yang digunakan dalam suatu tulisan. Diantaranya adalah buku-buku tentang teori interpretasi, ilustrasi, warna, novel, desain komunikasi visual dan lainnya. Kajian pustaka lainnya adalah informasi berupa berita atau artikel yang dimuat pada media massa seperti koran, majalah, dan sebagainya yang mendukung kajian tentang illustrasi *cover* novel.

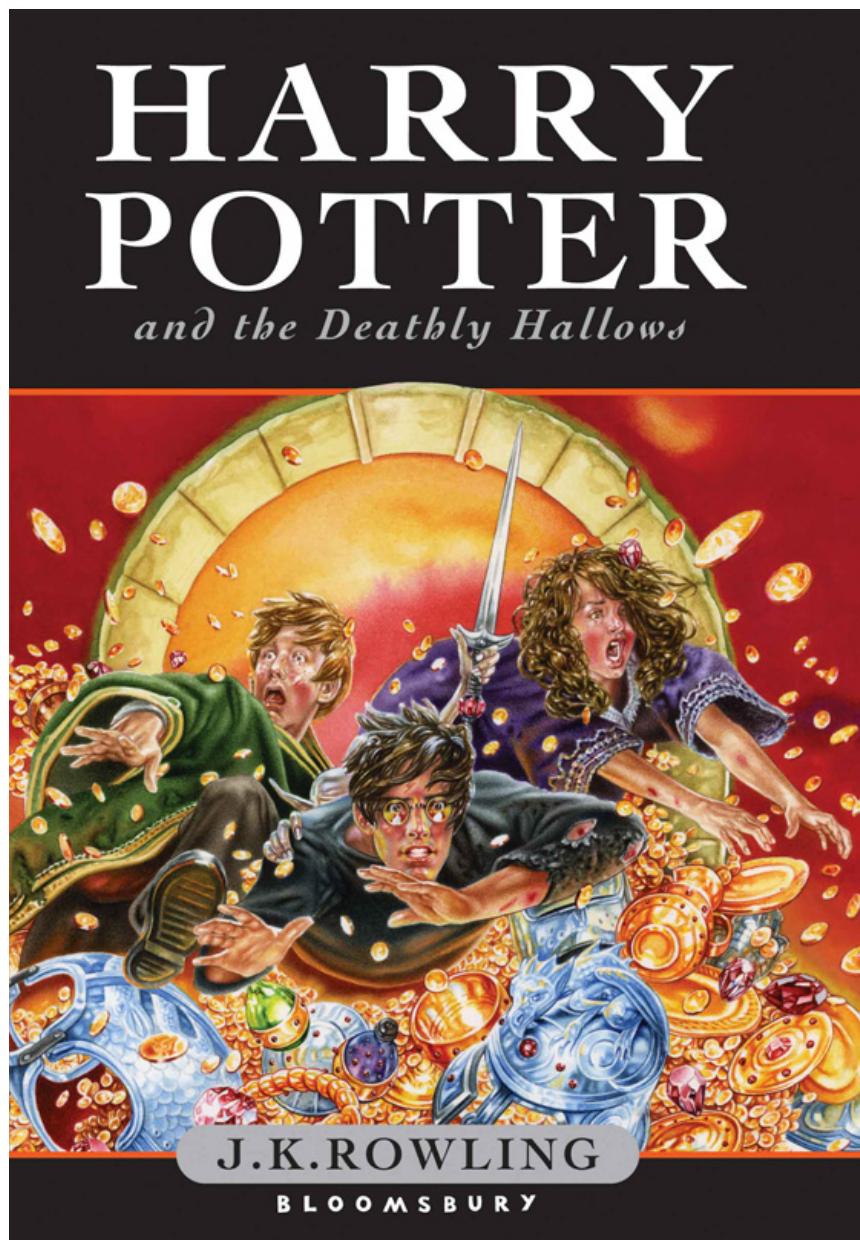
2. Pencarian *Online*

Pencarian dengan menggunakan komputer yang dilakukan melalui internet dengan alat pencarian tertentu pada *server-server* yang tersambung dengan internet yang tersebar di berbagai penjuru dunia. Server yang digunakan dalam pencarian secara online diantaranya milik Google (<http://www.google.com>). Pencarian data seperti Elemen Visual, Ilustrasi, Tipografi, Anatomi *Cover*. Namun sebelumnya pencarian data dilakukan dengan buku – buku, pencarian data secara *browsing* internet hanya cara kedua/sekunder/pendukung.

C. Objek Penelitian

Objek kajian dalam penelitian ini adalah deskripsi dari analisis visual ilustrasi cover pada novel *Harry Potter and The Deathly Hallows*. Dikarenakan

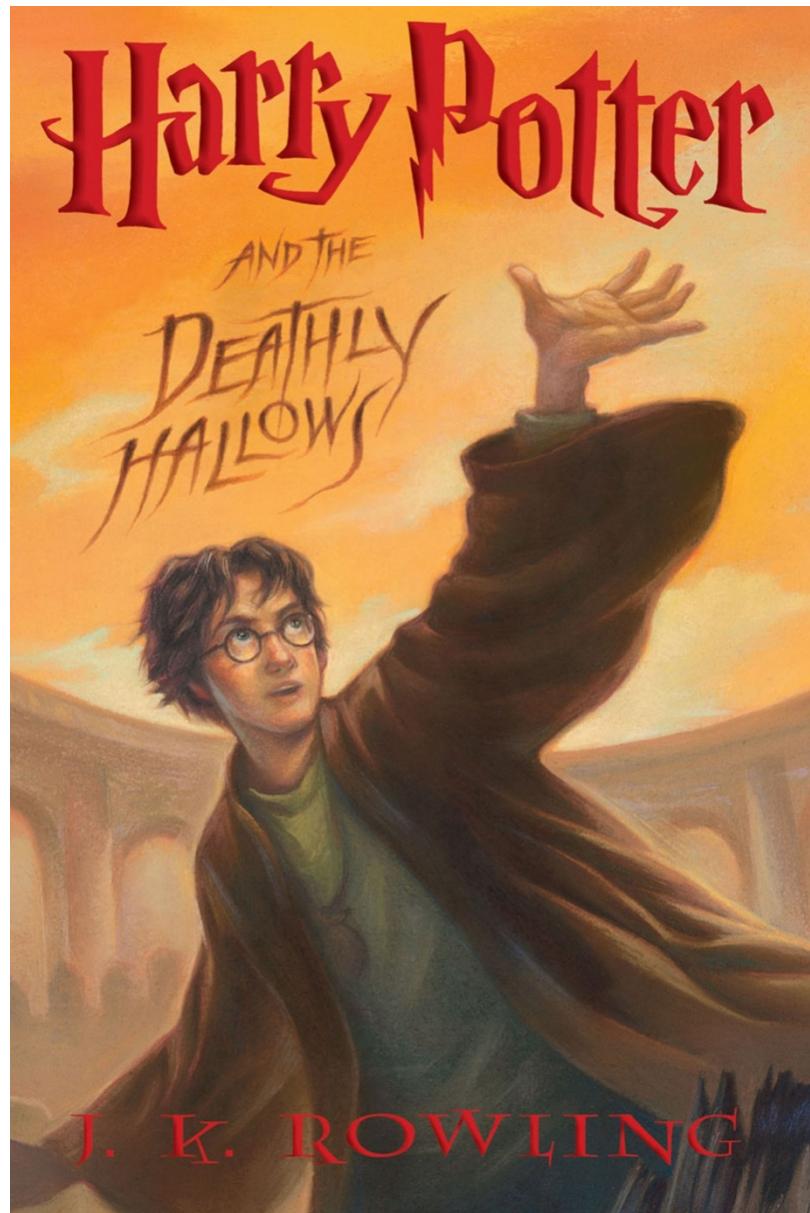
ada beberapa ilustrasi cover novel *Harry Potter and The Deathly Hallows* yang diterbitkan di beberapa negara, maka penulis hanya meneliti ilustrasi cover novel *Harry Potter and The Deathly Hallows* yang diterbitkan di Indonesia yang merupakan edisi dari Amerika Serikat dan didesain oleh sang illustrator asal Amerika Serikat bernama *Mary GrandPré*.



Gambar 1. Ilustrasi Cover Novel *Harry Potter and The Deathly Hallows* sedisi

Inggris Raya

Sumber: Wikipedia



Gambar 2. Ilustrasi Cover Novel *Harry Potter and The Deathly Hallows* edisi

Amerika Serikat

Sumber: Wikipedia

D. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data (Triangulasi)

Menurut Moleong (2002: 173) pemeriksaan keabsahan data adalah pengecekan secara cermat terhadap data – data yang diperoleh dengan menggunakan teknik tertentu untuk memperoleh data secara ilmiah dan data – data tersebut dapat dipertanggung jawabkan, sehingga data – data yang diperoleh dapat dinyatakan sah. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk memperoleh keabsahan data adalah triangulasi.

Denzin (dalam Moloeng, 2004), membedakan empat macam triangulasi diantaranya dengan memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik dan teori. Pada penelitian ini, dari keempat macam triangulasi tersebut, peneliti hanya menggunakan teknik pemeriksaan dengan memanfaatkan teori. Hasil akhir penelitian kualitatif berupa sebuah rumusan informasi atau *thesis statement*. Informasi tersebut selanjutnya dibandingkan dengan perspektif teori yang relevan untuk menghindari bias individual peneliti atas temuan atau kesimpulan yang dihasilkan. Selain itu, triangulasi teori dapat meningkatkan kedalaman pemahaman asalkan peneliti mampu menggali pengetahuan teoretik secara mendalam atas hasil analisis data yang telah diperoleh. Dalam triangulasi teori ini peneliti merujuk pada teori – teori interpretasi yang ada, antara lain yang dikemukakan oleh: Feldman, Djelantik dan Marianto.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan model yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (1984) dalam (Sugiyono, 2009: 337). Teknik analisis tersebut meliputi: (a) reduksi data, (b) penyajian data, (c) penyimpulan. Ketiga langkah tersebut merupakan siklus yang saling terkait dan dilakukan secara serentak selama dan setelah pengumpulan data.

1. Reduksi Data

Yaitu memilah data yang sudah terkumpul sesuai dengan inferensial datanya, kemudian diperinci sehingga menjadi data yang akurat.

2. Penyajian Data

Penyajian data yang dipakai adalah berupa teks yang bersifat naratif, yaitu berupa deskripsi unsur – unsur visual yang di deskripsikan satu persatu kemudian diinterpretasikan dan diuraikan sesuai dengan tinjauan tentang tujuan penelitian yaitu mengenai analisis visual ilustrasi *cover* novel *Harry Potter and The deathly Hallows*.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan simpulan adalah kegiatan analisis yang lebih dikhkususkan pada penafsiran data yang telah disajikan, dari data yang diinterpretasikan dan diuraikan kemudian ditarik kesimpulan sesuai yang diharapkan berkaitan dengan unsur – unsur visual ilustrasi *cover* novel *Harry Potter and The deathly Hallows*.

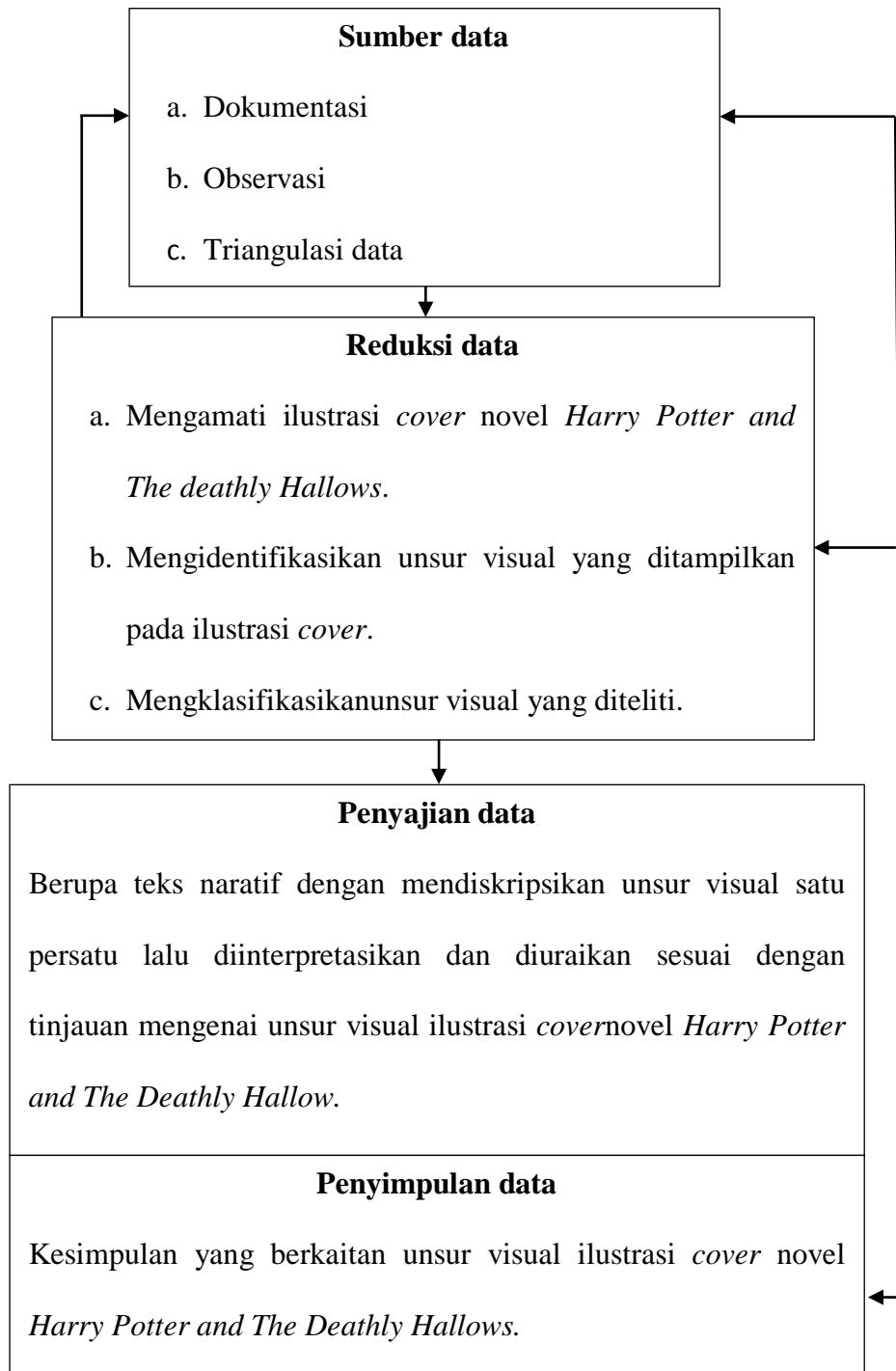
F. Analisis Data

Analisis data dilaksanakan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data. Dalam hal ini peneliti berusaha untuk

memperoleh data yang dinggap telah sesuai dengan yang diharapkan dan memiliki kredibilitas. Menurut Miles dan Huberman (1984) yang dikutip dalam (Sugiyono, 2009: 337), mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan atau verifikasi data.

Dengan teknik ini peneliti bertujuan mendeskripsikan unsur – unsur visual ilustrasi *cover* novel *Harry Potter and The deathly Hallows*. Aspek penting yang dideskripsikan adalah unsur visual seperti bentuk ilustrasi, warna dan tipografi.

Skema proses dan analisis data menggunakan Miles Huberman



Gambar 3. Proses Analisis Data Menggunakan Model Miles Huberman
Sumber: Sugiyono, 2009

BAB IV

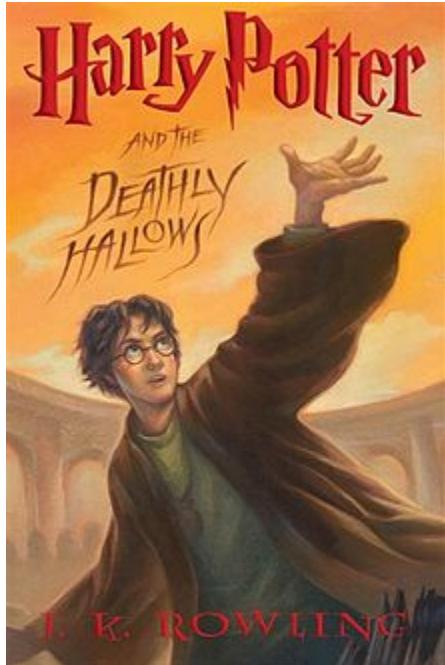
HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini peneliti menganalisis salah satu ilustrasi cover novel *Harry Potter and The Deathly Hallows* yang merupakan edisi Amerika Serikat yang juga diterbitkan di Indonesia dan dijabarkan dalam beberapa sub-bab yang terdiri dari:

1. Profil *cover* (sampul buku) novel yang memberikan keterangan mengenai ilustrasi *cover* novel *Harry Potter and The Deathly Hallows*.
2. Sinopsis isi cerita novel yang berkaitan dengan ilustrasi *cover* novel *Harry Potter and The Deathly Hallows*.
3. Analisis visual ilustrasi *cover* novel *Harry Potter and The Deathly Hallows* yang terbagi dalam dua bentuk yaitu bentuk tabel analisis dan deskripsi analisis.
4. Rumusan keseluruhan analisis ilustrasi cover novel *Harry Potter and The Deathly Hallows*.

A. Profil *Cover* Novel (Sampul Buku)

Cover novel merupakan media grafis yang memuat elemen, seperti tipografi, ilustrasi dan warna. Elemen ini kemudian berpadu membentuk kombinasi tanda yang mengandung pesan yang ingin disampaikan oleh penulis buku tersebut. Dengan demikian, peneliti akan memaparkan elemen *cover* novel yang kemudian dianalisis lebih mendalam. Namun sebelumnya, berikut info mengenai profil novel yang akan diteliti:

Harry Potter dan Relikui Kematian	
	
Pengarang	J. K. Rowling
Judul asli	'Harry Potter dan Relikui Kematian'
Penerjemah	Listiana Srisanti
Ilustrator	<ul style="list-style-type: none"> • Mary GrandPré (Amerika Serikat, RI) • Jason Cockcroft (UK) • William Webb dan Michael Wildsmith (UK <i>adult</i>)
Negara asal	Inggris Raya
Bahasa	Bahasa Indonesia

Seri	<i>Harry Potter</i>
Genre	Fiksi, Fantasi, Laga, Misteri
Penerbit	Gramedia (Indonesia) Bloomsbury Publishing PLC (Britania Raya) Scholastic Press (AS)
Tanggal rilis	13 Januari 2008 (<i>hardcover</i>), 26 Januari 2008 (<i>softcover</i>)
Versi Inggris	21 Juli 2007
Halaman	608 (Britania Raya), 759 (AS)
Didahului	<i>Harry Potter dan Pangeran Berdarah-Campuran</i>
Diikuti	<i>tidak ada</i>

1. Sinopsis:

Harry Potter seorang penyihir muda yang merupakan tokoh utama yang berjuang untuk menghadapi musuh besarnya *Lord Voldemort*/Pangeran Kegelapan (seorang penyihir jahat yang sangat kejam dan ia telah membunuh kedua orang tua *Harry*). Kau-Tahu-Siapa yang merupakan sapaan khusus untuk *Lord Voldemort*, penyihir hitam tersebut telah bangkit kembali dan hendak membunuhnya serta mengusai dunia sihir. Setelah Kementerian sihir jatuh ke tangan musuh besarnya *Harry* pun harus hidup dalam pelarian. Ia hidup dan terus menerus bersembunyi hingga menemukan cara untuk mengatasi masalah ini.

Harry diberi tugas oleh Kepala Sekolahnya *Albus Dumbledore* yang telah tiada untuk mencari ketujuh *Horcrux* yang merupakan kunci kematian *Lord Voldemort*. Ada ramalan yang mengatakan bahwa tidak ada yang bisa hidup diantara keduanya, karena keduanya harus saling membunuh satu sama lain. Di mulailah pencarian *Harry* bersama kedua sahabatnya *Ron Weasly* dan *Hermione Granger* untuk menemukan rahasia yang dimaksud untuk menyelamatkan dunia sihir. Petualangan yang menakjubkan dan fantasis yang mereka alami, dari suka duka, letihnya dalam pelarian yang terus di buru oleh para Pelahap Maut yang merupakan kaki tangan *Voldemort*, serta misteri-misteri lain yang belum terpecahkan, mengenai apa rahasia di balik Tongkat Sihir *Elder*, Kematian *Ariana*, dan kisah misterius *Albus Dombledore* yang berlalu serta kisah relikui kematian antara *Harry Potter* dan musuh besarnya *Lord Voldemort*.

2. Keterangan profil novel *Harry Potter and The Deathly Hallows*:

Harry Potter dan Relikui Kematian (Inggris: *Harry Potter and the Deathly Hallows*) adalah buku ketujuh dan terakhir dari seri novel *Harry Potter* oleh J. K. Rowling. Versi terjemahan dalam bahasa Indonesia ini diterbitkan dalam versi *hardcover* dan *softcover*, masing – masing pada 13 dan 26 Januari 2008. Sebelumnya, versi bahasa Inggris *Deathly Hallows*, diluncurkan secara serentak di seluruh dunia di 93 negara, pada tanggal 21 Juli 2007, satu menit setelah tengah malam (00:01), *British Summer Time*.

Judul buku ini diumumkan pada 21 Desember 2006 melalui situs web *Rowling*, dan dikonfirmasikan tak lama kemudian oleh penerbitnya. *Rowling*

menyatakan bahwa seri terakhir ini berkaitan erat dengan buku sebelumnya, *Harry Potter* dan Pangeran Berdarah-Campuran, yang menurutnya "hampir seperti dua bagian dari satu novel".

Rowling meninggalkan sebuah pernyataan yang ditandatangani, tertulis di sebuah patung dada pualam di Hotel Balmoral, Edinburgh, yang menyatakan; "JK Rowling telah selesai menulis *Harry Potter and the Deathly Hallows* di ruangan ini (652) pada 11 Januari 2007."

Dalam situsnya pada 6 Februari 2007, Rowling menyatakan "Walaupun saya menyukai setiap buku Potter sebelumnya, 'Deathly Hallows' adalah favorit saya, dan ini adalah sebuah cara yang sangat menyenangkan untuk menyelesaikan serial ini."

Buku ini mendapat predikat *best-seller* di *Amazon* dan *Barnes and Noble* hanya beberapa jam setelah tanggal peluncurannya diumumkan.

Diantara semua ilustrasi ilustrasi *cover* novel *Harry Potter and The Deathly Hallows* yang dibuat, penulis memilih satu ilustrasi *cover* untuk dianalisis, yaitu ilustrasi *cover* novel *Harry Potter and The Deathly Hallows* yang merupakan edisi untuk Amerika Serikat yang juga diterbitkan di Indonesia melalui penerbit Gramedia. *Cover* tersebut menampilkan ilustrasi dua sosok manusia yang berada di tengah – tengah sebuah bangunan yang rusak porak poranda dengan bayangan – bayangan orang banyak di sekitar mereka. Kedua sosok manusia ini adalah tokoh utama dalam novel *Harry Potter*, yaitu *Harry Potter* sendiri dan musuh utamanya, *Voldemort*. *Harry Potter* dalam kisah dunia sihirnya merupakan sosok pahlawan yang berani melawan kejahatan dengan

segala kekurangannya, sedangkan Voldemort merupakan sosok penjahat yang paling ditakuti dunia sihir, sosok yang terkenal sangat kuat dan kejam.

Dalam kisahnya hidup *Harry Potter* tidak pernah lepas dari bayangan Voldemort karena apa yang terjadi di masa kecil *Harry Potter* dimana ia berhasil lolos dari kematian yang kemudian menyebabkan nama besar *Voldemort* ternodai dan nama *Harry Potter* di kagumi masyarakat dunia sihir. Hal ini kemudian memicu dendam besar *Voldemort* untuk membunuh *Harry Potter* dengan tangannya sendiri, yang kemudian di novel serial *Harry Potter and The Deathly Hallows* ini keduanya bertemu dan menjadi penentu akhir kisah panjang perjuangan *Harry Potter*.

Kemudian pada illustrasi *cover* tersebut menampilkan ilustrasi bangunan yang rusak porak poranda. Bangunan ini dikenal sebagai *Hogwart*, yaitu sekolah sihir tempat *Harry Potter* belajar, tempat dimana kisah *Harry Potter* dimulai. Ilustrasi *cover* novel *Harry Potter and The Deathly Hallows* juga tergolong sebagai media iklan lini atas (*above the line*), yaitu termasuk dalam media periklanan luar ruang, yang mana mempunyai kualitas khusus yang berbeda dengan media iklan lainnya. Kualitasnya dapat dilihat dari karakteristik dasar ilustrasi *cover* itu sendiri, seperti kesederhanaan (*simplicity*), kesatuan (*unity*), dan kejutan (*surprise*). Kesederhanaan pada desain *cover* yang mampu menggambarkan makna isi *cover* dengan jelas hanya dalam sekilas pandang.

Peran karakter ini bermain pada bagian ilustrasi *cover*, misalnya, ilustrasi *cover* novel *Harry Potter and The Deathly Hallows* menampilkan *Harry Potter* dan *Voldemort* yang saling berhadapan. Dalam sekali pandang, ilustrasi

sederhana seperti ini langsung dapat memberikan makna bahwa *Harry Potter* dan *Voldemort* akan bertemu dan pertemuan ini terkesan buruk pada ceritanya kali ini. Dan terdapat juga ilustrasi yang menggambarkan *Hogwart* dalam keadaan rusak porak poranda dengan bangunan – bangunan yang nampak runtuh dan dinding yang retak – retak. Kesan yang dapat ditangkap dalam sekali pandang dari ilustrasi sederhana ini adalah akan terjadinya sesuatu yang buruk pada cerita dunia sihir *Harry Potter*.

Kesatuan pada ilustrasi *cover* novel terlihat pada keterkaitan setiap unsur di dalamnya, sehingga desain *cover* dapat dikatakan ‘pas’ dalam artian tidak perlu adanya tambahan ataupun pengurangan lagi pada unsur *cover* yang telah ada. Pada ilustrasi *cover* novel *Harry Potter and The Deathly Hallows* mengandung kesatuan pada setiap unsur visual yang digambarkannya. Unsur itu terdapat pada kaitan erat antara ilustrasi *cover* dengan tipografi sub-judul dan warna latar *cover* yang bersatu menampilkan keadaan suram dan mencekam pada novel *Harry Potter* kali ini.

Terakhir, kejutan pada desain *cover* berfungsi sebagai daya tarik atau penangkap perhatian khalayak, dan kejutan yang ditampilkan *cover* novel *Harry Potter* kali ini bermain pada pembagian *cover* depan dan *cover* belakang yang ternyata jika digabungkan dalam melihatnya pembaca akan dengan sangat jelas menangkap inti dari cerita novel ke-7 *Harry Potter* tersebut, karena jika hanya melihat *cover* depan saja kita hanya menemukan sosok *Harry Potter* dengan gerakan tangan dan pandangan yang menunjuk ke arah atas, namun jika digabungkan dengan desain *cover* belakang (*backcover*) maka kita akan

menemukan sosok musuh *Harry Potter* yaitu si *Voldemort* yang menjulurkan tangannya yang menyeramkan ke arah *Harry Potter* dengan mata merah menyala yang menyeramkan.

Desain *cover* ini secara tidak langsung menjadi penarik perhatian karena *cover* depan tersebut mendorong timbulnya berbagai pertanyaan mengenai ilustrasi *cover* yang ditampilkan. Selain tiga karakteristik dasar *cover* di atas, kualitas *cover* dapat pula dilihat dari karakteristik fisiknya seperti warna *cover*, dan efek mencolok yang ada pada *cover* tersebut.

Efek mencolok pada ilustrasi *cover* novel *Harry Potter and The Deathly Hallows* terlihat pada warna latar *cover* yang mencekam dan efek khusus pada tipografi *cover* yang menggunakan desain huruf khusus. Penyajian warna pada ilustrasi *cover* novel *Harry Potter and The Deathly Hallows* mempengaruhi khalayak melalui respon fisiologis, psikologis, dan emosional khalayak, yang mana kombinasi warna fisik *cover* sebagai respon fisiologis menarik perhatian khalayak melalui kesan mencekam dan menegangkan sebagai respon psikologis *cover*, yang akhirnya mempengaruhi respon emosional khalayak, yaitu menciptakan suasana mencekam pada keseluruhan ilustrasi *cover*.

Hal ini sesuai dengan fungsi praktis warna pada ilustrasi *cover*, yaitu berfungsi sebagai isyarat, adanya tujuan tertentu dalam pemilihan kombinasi warna, juga memiliki fungsi psikologis yang dimaksudkan untuk membangkitkan emosi khalayak yang melihat *cover* novel, dan fungsi keterbacaan, fungsi penentuan kombinasi warna pada tipografi *cover*.

Dengan kualitas dari *cover* tersebut, pengarang menggunakan ilustrasi *cover* sebagai alat promosi novelnya dengan tujuan ingin menarik perhatian khalayak dan berusaha mempertahankan perhatian khalayak untuk kemudian mau membaca novel yang ditulis oleh pengarang novel tersebut. Dalam hal ini, strategi kreatif periklanan novel *Harry Potter* berhasil menciptakan hubungan yang stabil dan bertahan lama melalui komunikasi dengan ilustrasi *cover* novelnya.

Ilustrasi *cover* novel *Harry Potter and The Deathly Hallows* ini berfungsi untuk menjadi nilai tambah cerita novelnya dalam mempengaruhi persepsi khalayak yang melihat ilustrasi *cover* novelnya, yaitu melalui sentuhan inovasi dalam penyempurnaan kualitas ilustrasi *cover*, yang kemudian menarik perhatian dan rasa ingin tahu khalayak sehingga secara tidak langsung membujuk khalayak untuk membaca novel *Harry Potter and The Deathly Hallows*.

B. Analisis Ilustrasi Cover

Analisis dilakukan pada ilustrasi *cover* novel *Harry Potter and The Deathly Hallows* dengan menjabarkan setiap elemen visual yang terlukiskan pada ilustrasi *cover* melalui bentuk panah dan bentuk potongan gambar, yang kemudian bentuk analisisnya dikelompokan dalam bentuk tabel dan gambar seperti berikut:

1. *Cover depan dan cover belakang novel Harry Potter and The Deathly Hallows:*

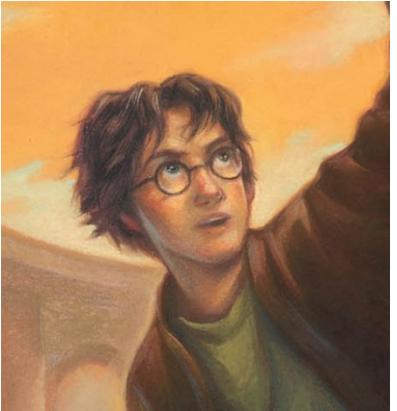


Gambar 5. Ilustrasi *Cover Novel Harry Potter And The Deathly Hallows*



Gambar 6. Ilustrasi *Cover Novel Harry Potter And The Deathly Hallows* dengan Tanda Panah Bentuk-bentuk Ilustrasi

Tabel 2. Analisis Ilustrasi *Cover Novel Harry Potter And The Deathly Hallows*

Elemen Bentuk Ilustrasi <i>Cover Depan</i>	Keterangan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Laki – laki berkacamata bulat: Mengenakan kacamata mempunyai makna dari pribadi seseorang yang memiliki kelemahan pada penglihatan, makna dari seorang manusia biasa. 2. Rambut acak – acak dan noda pada wajah: Menunjukan bahwa <i>Harry Potter</i> sedang melalui perjuangan keras/pertempuran dengan seseorang yang memiliki kekuatan/lebih kuat. 3. Mata yang menatap ke arah atas: Mengartikan tidak menyerah dan putus asa dan menunjukkan bahwa masih ada sebuah harapan dan semangat yang besar. 4. Mengenakan jubah berwarna hitam: Menunjukkan bahwa orang tersebut merupakan bagian dari dunia sihir yang digambarkan dengan mengenakan jubah yang disebut jubah sihir.

Tabel 2. Analisis Ilustrasi Cover Novel *Harry Potter And The Deathly Hallows*

	<p>1. Tangan yang membuka dan menghadap ke atas: Menunjukkan sebuah pengharapan dan memohon sebuah pertolongan atau bantuan.</p>
	<p>1. Tangan menopang badan dan bertumpu pada batu : Menunjukkan rasa tidak putus asa dan pantang menyerah walaupun sudah lelah berjuang dan hampir kalah.</p> <p>2. Bayangan orang – orang di latar belakang: Menunjukkan bahwa pertempuran antara <i>Harry Potter</i> dan <i>Voldemort</i> bukan hanya pertempuran duel antara dua orang saja tetapi melibatkan banyak orang di sekitar mereka.</p>

Tabel 2. Analisis Ilustrasi *Cover Novel Harry Potter And The Deathly Hallows*

	<p>1. Puing – puing berterusan: Menunjukkan bahwa telah terjadi sebuah peristiwa yang menyebabkan kehancuran. Peristiwa di sini adalah pertempuran antara <i>Harry Potter</i> dan <i>Voldemort</i>.</p>
	<p>1. Langit berwarna jingga kekuning – kuningan: Penggunaan warna Jingga di sini bukan memiliki arti bahwa hari sudah petang ataupun senja tetapi menunjukkan warna jingga sebagai warna api karena di dalam bukunya diceritakan bahwa terjadi kebakaran saat pertempuran yang terjadi di sekolah dimana <i>Harry Potter</i> mununtut ilmu yaitu Hogwart.</p>

Tabel 2. Analisis Ilustrasi *Cover* Novel *Harry Potter And The Deathly Hallows*

Elemen Bentuk Ilustrasi <i>Cover</i> Belakang	Keterangan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wajah berwarna abu – abu kehitaman gelap dengan mata berwarna merah meyala: Menggambarkan sosok manusia yang berwajah seram, makna dari sosok yang berbahaya, sosok yang memiliki aura jahat dalam dirinya 2. Tatapan mata lekat: Menggambarkan tatapan mata yang dingin, makna dari keinginan membunuh sosok dihadapannya. Sorotan tatapan mata menunjukan sikap meremehkan sosok yang dihadapanya. 3. Jubah hitam menutupi wajah: Menggambarkan sosok yang jahat dan misterius.

Tabel 2. Analisis Ilustrasi Cover Novel *Harry Potter And The Deathly Hallows*

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tangan yang membuka dan mengarah dan ingin menggapai <i>Harry Potter</i>: Menunjukkan sikap permusuhan terhadap sosok yang ada di depannya, makna dari keberanian yang diliputi amarah. 2. Tangan keriput dan jari kuku yang tajam: Menggambarkan sosok manusia yang berwajah seram, makna dari sosok yang berbahaya, sosok yang memiliki aura jahat dalam dirinya.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bangunan kastil: Menggambarkan kemegahan bangunan sekolah sihir, makna dari keagungan dan kekuatan pertahanan sekolah sihir. 2. Bangunan yang retak – retak: Menunjukkan terjadinya kerusakan akibat dari pertempuran yang terjadi yang merupakan pertempuran besar.

Tabel 2. Analisis Ilustrasi *Cover Novel Harry Potter And The Deathly Hallows*

	<p>1. Puing – puing berterbaran: Menunjukkan bahwa telah terjadi sebuah peristiwa yang menyebabkan kehancuran. Peristiwa di sini adalah pertempuran antara <i>Harry Potter</i> dan <i>Voldemort</i>.</p>
---	--

C. Deskripsi Analisis

Deskripsi analisis *cover* menjelaskan lebih mendalam analisis singkat pada panah dan tabel di sub-bab sebelumnya. Deskripsi analisis meliputi penjabaran setiap bentuk unsur visual yang terdapat pada elemen *cover* yang terdiri dari bentuk ilustrasi, tipografi, dan warna *cover*, yang mana didalamnya terkandung makna – makna tertentu yang berhubungan dengan cerita ataupun isi novel tersebut.

1. Analisis Ilustrasi

Fokus utama dari novel yaitu *cover* depan novel *Harry Potter and The Deathly Hallows* menampilkan sosok *Harry Potter* yang mengenakan jubah sihirnya. Dibelakangnya terdapat bangunan yang mengelilinginya dengan langit yang berwarna jingga. Tangan *Harry Potter* menengadah ke atas dan juga wajahnya melihat ke arah atas. Sosok *Harry Potter* digambarkan sebagai seorang laki-laki yang mengenakan kacamata berbingkai bulat, merupakan ikon dari pemeran *Harry Potter* yang digambarkan sebagai seorang anak laki-laki yang telah menggunakan kacamata sejak kecil. Sosok *Harry Potter* yang mengenakan kacamata di sini mempunyai makna bahwa dirinya sebagai manusia biasa yang mempunyai kekurangan pada penglihatan, bukan sebagai sosok seorang kutu buku atau tafsiran seorang yang pintar. Ilustrasi yang menunjukkan dirinya sebagai manusia biasa ini untuk membedakan *Harry Potter* dengan sosok kedua yang terkesan lebih kuat dari sekedar manusia biasa.

Penampilan *Harry Potter* pada bagian ini dilukiskan berantakan dengan rambut acak dan wajah penuh noda berwarna merah gelap yang merupakan

penggambaran dari noda darah, serta noda berwarna hitam yang bisa diinterpretasikan sebagai puing-puing pecahan yang berterbangan ke wajahnya, penjelasan ini merupakan makna dari sedang atau telah terjadi perkelahian di antara kedua sosok tersebut. Jika dilihat dari jumlah noda yang terlukiskan pada *cover* tersebut menginterpretasikan perkelahian yang terjadi sangat serius, adanya perjuangan keras dari *Harry Potter* terhadap lawannya.

Hal ini didukung dengan ekspresi wajah *Harry Potter* yang terlihat kelelahan dan hampir putus asa dengan gerakan tangannya yang menengadah ke arah atas yang menggambarkan keinginan atas sebuah harapan besar. Ekspresi wajah *Harry* menjadi penggambaran dari *Harry Potter* yang sedang berpikir, mencari jalan keluar, mengharapkan ada sebuah bantuan kekuatan dan harapan – harapan interpretasi dari sikap hamper putus asa terhadap sosok dihadapannya, yang juga menginterpretasikan ketegangan dan ketakutan dirinya terhadap sosok tersebut. Sedangkan cara tatapan matanya yang melihat ke atas menginterpretasikan sikap tidak menyerah, menginterpretasikan keberanian yang diliputi amarah dirinya sebagai pahlawan kisah ini.

Detail penggambaran pada ilustrasi ini menginterpretasikan keadaan berbahaya yang sedang dihadapi *Harry Potter*, keadaan yang mempertanyakan keselamatannya sendiri dalam perjuangan terakhirnya. Sementara sosok dihadapan *Harry Potter* juga digambarkan dengan ekspresi tidak kalah serius mengawasi *Harry Potter*. Dengan tatapan mata yang dingin, merah menyala, sorotan mata sosok ini menatap lekat pada *Harry Potter*, menginterpretasikan keinginan membunuh, memiliki makna dari aura permusuhan dirinya, juga

menginterpretasikan sikap meremehkan yang menyimbolkan sikap menantang *Harry Potter*.

Sosok ini ditampilkan pada sisi cover belakang (*backcover*) dengan wajah tidak sempurna layaknya manusia pada umumnya yaitu sosok wajah yang hitam dengan mata merah menyala dan tangan yang berjari serta berkuku panjang dan keriput. Wajah sosok ini hampir menyerupai ular. Sosok ini dikenal sebagai ikon *Voldemort*. Penggambaran wajahnya yang terkesan menyeramkan menjadi makna dari kekuatan jahat yang dimilikinya, sehingga menyimbolkan peran antagonis kepadanya, menginterpretasikan dirinya sebagai sosok yang berbahaya. Kemudian penggambaran *Voldemort* yang berusaha menggapai dan menjulur ke arah *Harry* menginterpretasikan gerakan tangan yang sama yang terlukiskan pada ilustrasi wajah *Harry Potter*, makna bahwa *Voldemort* juga sedang terlibat dalam rasa terdesak, hampir putus asa dan menyerah dalam perkelahian tersebut. Namun, gerakan tangan *Voldemort* yang lebih rendah daripada gerakan tangan *Harry* menginterpretasikan keadaanya jauh lebih baik jika dibandingkan dengan *Harry Potter* yang gerakan tanggannya lebih tinggi hampir mengarah ke arah langit di atasnya.

Penggambaran gerakan tangan tersebut menginterpretasikan dirinya yang menguasai medan pertempuran dengan interpretasi dirinya yang sangat kuat dan berbahaya sehingga membuatnya menjadi musuh utama dalam cerita *Harry Potter*. Ilustrasi kedua ikon yang dibuat besar dan hampir memenuhi sisi kanan dan kiri ruang *cover* sebagai penanda ikon tokoh utama cerita film, sekaligus penarik perhatian psikologis khalayak terhadap kondisi genting yang akan

dihadapi *Harry Potter* pada sekuel kali ini. Sedangkan ilustrasi mereka yang digambar saling berhadapan menjadi makna bahwa kedua ikon ini menjadi tokoh utama yang akan bertemu pada cerita ini.

Kedua sosok ini sama – sama menggunakan jubah hitam yang merupakan ikon dunia sihir. Dikarenakan plot cerita film ini bertema dunia sihir, maka jubah tersebut menjadi simbol dari dunia sihir yang dikenal dengan sebutan jubah sihir. Penggambaran sosok *Voldemort* berkuku panjang yang menjadi ikon dari sosok antagonis, memiliki makna bahwa keadaan yang sedang dikuasai penjahat yang menyimbolkan tantangan, interpretasi dari ancaman kematian yang berasal dari si penjahat yaitu *Voldemort*, sehingga penggambaran ini menginterpretasikan keadaan cerita yang sedang didominasi oleh kekuatan musuh, kekuatan jahat yang berkuasa.

Penggambaran pendukung lainnya terdapat pada ilustrasi area sekitar *Harry Potter* dan *Voldemort*, yaitu terlukiskan puing-puing yang bertebaran yang menyelimuti bagian bawah cover serta dinding bangunan yang retak – retak dan tirai yang sobek – sobek. Pecahan merupakan ikon dari puing-puing tersebut, yang memberikan makna dari adanya sesuatu yang hancur dan penggambaran ini menyimbolkan suatu kehancuran besar yang sedang atau telah terjadi, menginterpretasikan terjadinya pertempuran dashyat sehingga keadaan di sekitarnya begitu kacau, interpretasi dari adanya teror pembunuhan, perang, kebinasaan.

Didukung dengan warna gelap pada setting warna di sekitar ikon menyimbolkan kegelapan yang bisa berarti makna dari malam hari dan makna

dari aura jahat yang sedang menyelimuti area tersebut. Latar belakang *cover* ini menampilkan foto bangunan yang menyerupai kastil atau istana pada era lampau atau era kerajaan-kerajaan sebagai fokus utamanya. Dikatakan demikian karena bentuknya yang melingkar serta menampilkan tiang – tiang penyangga yang besar. Bangunan besar seperti ini adalah indeks dari suatu kerajaan atau indeks dari adanya suatu komunitas besar di dalamnya, seperti ikon dari sebuah sekolah yang tidak biasa, yaitu ikon sekolah sihir *Harry Potter* yang dikenal dengan nama *Hogwart*. Kemegahan bangunannya memberikan keanggungan dan kekuatan pertahanan yang dimiliki sekolah tersebut, simbol benteng pertahanan komunitas sihir.

Namun anehnya bangunan di *cover* ini nampak retak – retak dan ada bayangan orang – orang di sekitarnya ditambah dengan warna langit yang nampak jingga kekuning – kuningan. Ini adalah penggambaran dari kehancuran dan kebakaran. Kebakaran sendiri dapat merupakan makna dari terjadinya sesuatu yang sangat buruk seperti kehancuran, interpretasi dari teror dan pembinasan. Selain itu, kisah akhir *Harry Potter* tersebut akan terjadi di *Hogwart* yang hancur dan terbakar seperti yang diilustrasikan *cover*.

Hogwart sendiri, jika dirujuk dari sejarah kisahnya merupakan awal mula kisah *Harry Potter* dan juga merupakan pusat cerita perjuangannya, sehingga penggambaran buruk yang ditampilkan pada *Hogwart* ini menginterpretasikan kehancuran yang tidak hanya bersifat individu terhadap *Harry Potter* saja, namun lebih bersifat umum, yaitu kehancuran masal komunitas sihir, adanya teror, pembinasan berupa pertempuran maut yang menjadi penentu nasib dunia sihir

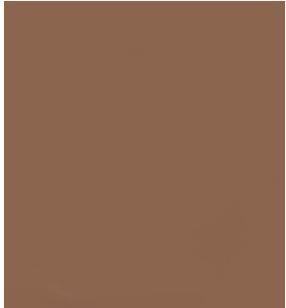
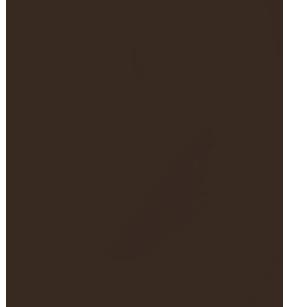
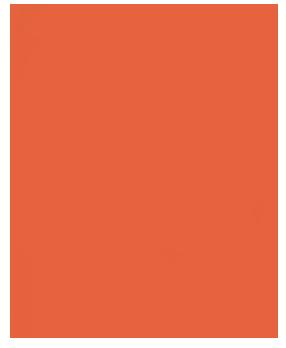
Harry Potter ditambah dengan ilustrasi bayangan hitam orang – orang yang berada di sekeliling bangunan tersebut.

2. Analisis Warna

Pada cover novel *Harry Potter and The Deathly Hallows* terdapat warna – warna dominan yang diidentifikasi menjadi beberapa warna pokok yang diuraikan sebagai berikut:

Tabel 2. Warna Cover Novel *Harry Potter and The Deathly Hallows*

Gambar	Keterangan
	Warna jingga kekuning – kuningan. Terdapat pada ilustrasi langit pada <i>cover</i> novel <i>Harry Potter and The Deathly Hallows</i> .
	Warna cokelat muda terdapat pada ilustrasi gambar tirai di sisi kanan <i>cover</i> depan dan di sisi kiri <i>cover</i> belakang.

	Warna cokelat tua dominan terdapat pada ilustrasi <i>cover</i> novel <i>Harry Potter and The Deathly Hallows</i> seperti pada bangunan kastil sebagai ilustrasi latar belakang <i>cover</i> novel tersebut.
	Warna abu – abu kehitaman dominan terdapat pada bagian bawah <i>cover</i> dan pada bagian kedua tokoh yang menjadi ikon <i>cover</i> novel <i>Harry Potter and The Deathly Hallows</i> yang terletak pada jubah sihir yang mereka kenakan..
	Warna merah muda kecokelatan terdapat pada langit di <i>cover</i> belakang.

	<p>Warna merah tua terdapat pada judul novel dengan kata “<i>Harry Potter</i>” yang hampir memenuhi bagian atas <i>cover</i> dan terdapat juga pada <i>font/tulisan</i> sang penulis novel di bagian bawah <i>cover</i> yaitu ”<i>J. K. Rowling</i>”</p>
--	--

Dari analisa warna ilustrasi cover tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan warna sebagai ilustrasi cover novel *Harry Potter and The Deathly Hallows* menggunakan warna yang soft atau cenderung pucat dan juga warna – warna gelap untuk menunjukkan kesan misteri dan sebuah horror/kegelapan, kematian, kehancuran dan ketidakbahagiaan yang nantinya akan digambarkan pada isi cerita novel tersebut.

3. Analisis Tipografi

Pada bagian tipografi, *cover* novel menampilkan judul utama novel *Harry Potter* pada ilustrasi *cover*-nya. Bentuk tipografi pada judul dibuat dengan desain grafis khusus untuk mendramatisir cerita film. Huruf “P” pada kata “*Harry Potter*” didesain memiliki kaki “P” yang menyerupai ilustrasi petir. Ini merupakan simbol dari diri *Harry Potter*, yang mana sesuai dengan penggambaran plot cerita novelnya bahwa *Harry Potter* mendapatkan luka berbentuk kilatan petir pada dahinya ketika masih bayi yang disebabkan oleh *VolDEMORT*, musuhnya yang saat itu mencoba membunuhnya.

Luka ini kemudian menjadi simbol dari sosok seorang *Harry Potter*, yaitu seorang anak yang satu – satunya berhasil selamat dari *VolDEMORT*, sosok yang digambarkan sebagai sosok yang paling ditakuti oleh dunia sihirnya. Bentuk garis zig-zag yang mengarah tajam pada bagian bawah sudah menjadi kesepakatan umum sebagai lambang dari kilatan petir yang memang pada kenyataannya petir sesungguhnya sering terlihat demikian.

Dramatisasi tipografi bentuk kilatan petir ini menginterpretasikan unsur kengerian dan ketegangan dalam pesan *cover*-nya. Kata “*Harry Potter*” ini menggunakan ukuran huruf paling besar di antara teks lainnya sebagai makna penekanan judul utama iklan film tersebut. Tipografinya menggunakan warna merah untuk memberikan kesan ketegasan yang panas. Interpretasi dari panasnya api, simbol dramatisasi ilustrasi kebakaran *Hogwart*, menginterpretasikan suasana mencekam dari teror dan kehancuran dunia sihir *Harry Potter*. Makna interpretasi seperti ini sama dengan penggambaran pada setting warna langit di *Hogwart* yang juga digambarkan berwarna jingga/orange sebagai arti panas, api ataupun sesuatu yang terbakar, simbol dari kehancuran yang menyelimutinya. Namun tepat di langit sekitar penggambaran *Hogwart* yang kebakaran tersebut terlukiskan juga langit yang berwarna jingga pudar dan terdapat warna putih kekuning – kuningan.

Penggambaran warna ini merupakan interpretasi dari pantulan cahaya kobaran api *Hogwart*, sehingga jumlah dari banyaknya warna jingga dan putih ini penggambaran dari besarnya kebakaran yang terjadi. Selain itu terdapat pula warna abu – abu samar pada sekitar cover bagian bawah yang merupakan

interpretasi dari kegelapan kehancuran, menginterpretasikan suasana suram yang mencekam pada ceritanya kali ini.

Secara keseluruhan bentuk ilustrasi, tipografi, dan warna cover menginterpretasikan suasana mencekam yang ingin disampaikan cerita filmnya, cerita misteri mengenai akhir kisah dunia sihir *Harry Potter* yang menghadapi ancaman kehancuran.

Judul sekuel novel ke-7 "and *The Deathly Hallows*" pada cover novel ini menggunakan tipe huruf berkait (*serif*) yaitu huruf bergaya tradisional yang memiliki ukiran atau bentuk kaitan seperti yang sering digunakan pada era kerajaan kuno, yang mana secara tidak langsung menjadi penggambaran dunia sihir *Harry Potter* yang bergaya klasik sama seperti ceritanya atau tidak bergaya modern seperti dunia nyata manusia.

Nama jenis huruf yang digunakan tidak terdapat pada pilihan huruf *Microsoft Word* biasa karena huruf *cover* merupakan huruf khusus kreasi dari sang ilustrator sendiri, sehingga huruf khusus ini dapat dikatakan tergolong dalam kelompok keluarga huruf *Miscellaneous*, yaitu huruf yang didesain khusus dengan tema tertentu, yaitu tema horor yang memiliki huruf bergaya ekor atau tungkai dan huruf berbentuk lambang petir seperti ikon dirinya yang memiliki luka demikian.

Desain huruf khusus ini digunakan sebagai fungsi estetis *cover*, yaitu untuk menunjang penampilan pesan agar berbeda dan menarik. Jenis huruf *Harry Potter* ini peneliti ketahui dari beberapa situs provider aplikasi pengunduhan untuk huruf khusus seperti huruf *cover* novel *Harry Potter* yang diberi nama

sebagai huruf “*Harry P*”. Huruf *Harry P* ini digunakan pada setiap serial novel *Harry Potter*, sehingga huruf *Harry P* ini kemudian menjadi simbol dari cerita *Harry Potter*. Berikut gambaran huruf alphabet khusus *Harry P*:



Gambar 7. Huruf *Harry Potter*

Sumber: <http://www.dafont.com/Harry-p.font>.



Gambar 8. Tipografi Judul *Cover Harry Potter And The Deathly Hallows*



Gambar9. Tipografi Sub-Judul Cover Novel *Harry Potter and The Deathly Hallows*

D. Kaitan Pesan Ilustrasi Cover Depan dan Cover Belakang

Setiap penggambaran pada *cover* depan dan *cover* belakang *Harry Potter and The Deathly Hallows* ini memberikan sentuhan melalui penggambaran ilustrasi, penentuan tipografi dan pemilihan warna ilustrasi *cover*nya:

1. Pesan ilustrasi *cover* depan berkaitan dengan ilustrasi *cover* belakang karena isinya merupakan gambaran keseluruhan isi cerita novel *Harry Potter* pada sekuel ini, yaitu ilustrasi *cover* depan dan *cover* belakang menyatakan perhelatan akbar yang terjadi antara dua tokoh utama film, *Harry Potter* dan *Voldemort*, yang menjadi penentuan akhir kisah *Harry Potter*. Ilustrasi *cover* ini menyatakan kehancuran yang terjadi karenanya, yaitu berupa terbakarnya sekolah *Hogwart*.

2. Tipografi *cover* menggunakan desain khusus dengan corak tegas pada huruf judul dan sub-judulnya sebagai dramatisasi keadaan menengangkan sekaligus mencekam pada teror yang digambarkan ilustrasi poster.
3. Pemilihan warna gelap latar *cover* yang bercampur dengan warna pantulan cahaya yang terdapat pada *cover* menjadi gradasi warna yang turut mendukung suasana mencekam di sekitar ikon ilustrasi *cover*, menyatakan warna kematian, kehancuran, kebakaran, teror, adanya kesan horor dan energi supranatural untuk menciptakan suasana ketegangan dan suasana mencekam pada cerita novelnya.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Analisis visual ilustrasi *cover* novel *Harry Potter and The Deathly Hallows* bertujuan untuk mendeskripsikan makna-makna yang terkandung dalam unsur-unsur visual ilustrasi *cover* novel dengan kaitannya terhadap isi cerita di dalam novel tersebut. Berdasarkan analisis data, dapat dijabarkan hal-hal berikut:

1. Unsur-unsur visual yang terkandung dalam ilustrasi *cover* secara jelas menggambarkan inti cerita dari apa yang diceritakan pada isi novel *Harry Potter and The Deathly Hallows* tentang akan terjadinya sebuah pertempuran antara pihak yang jahat yaitu *Voldemort* beserta pengikutnya dan pihak yang baik yaitu *Harry Potter* dan teman – temannya digambarkan dengan jelas pada ilustrasi *cover* *Harry Potter* berhadapan dengan *Voldemort* dengan ilustrasi bayangan hitam orang – orang di sekitar mereka yang menjelaskan bahwa pertempuran itu tidak hanya antara mereka saja melainkan melibatkan orang – orang di sekitar mereka. Ilustrasi *cover* juga menggambarkan terjadinya kehancuran yaitu sekolah dimana *Harry* belajar yaitu, *Hogwart* yang tergambar dalam bangunan di ilustrasi *cover* dengan penggambaran dinding yang retak dan puing – puing yang berserakan. Namun dibalik itu terdapat pesan moral yang sangat tegas bahwa jika kejahatan melawan kebaikan maka kebaikan lah yang menang, walau di pihak yang baik pasti ada yang menjadi korban demi berjuang melawan kejahatan untuk mempertahankan kebaikan tersebut.

2. Penggunaan bentuk, warna dan tipografi pada ilustrasi *cover* novel *Harry Potter and The Deathly Hallows* mempunyai makna-makna tertentu yang saling berkaitan satu sama lain dan tentunya berkaitan erat dengan cerita novel tersebut.

B. Saran

1. Bagi mahasiswa Seni Rupa

Hendaknya Skripsi ini dijadikan sarana pembelajaran dalam menganalisa unsur-unsur visual dari sebuah ilustrasi khususnya ilustrasi *cover* novel sehingga dapat dikembangkan dengan penelitian-penilitan selanjutnya dengan berbagai metode yang ada.

2. Bagi para desainer grafis/Illustrator

Dalam merancang desain hendaknya lebih memperhatikan prinsip dan elemen penyusun desain sehingga perancangan tidak semata-mata menarik dari segi visual namun jika dikaji secara ilmiah telah sesuai dengan kaidah yang berlaku dan dapat dipertanggung jawabkan materi desain dan penyusunannya. Perancangan desain hendaknya didasari dengan teori yang sesuai, guna mencapai desain yang sesuai dengan target yang sudah ditentukan sehingga dapat diterima dan juga diminati dengan khalayak untuk menjadi sebuah nilai tambah juga dan bisa menguntungkan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Dewojati, Darumoyo. 2004. “Nirmana Dwimatra”. *Jurnal Kependidikan*. Yogyakarta: Jurusan Senirupa, FBS, UNY

Darmaprawira, Sulasmi. 1989. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta.

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. 2007: Penerbit Andi.

Sachari, Agus dkk. 1998. “*Kamus Design*”. *Catatan Kuliah*. Bandung : ITB

Sayoga, Tut. 2008. *Creative Mind, Kekuatan Visualisasi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

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

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.

Internet

Anonim, 2015. <http://dspace.library.uph.edu/>. Diunduh pada tanggal 23 Agustus 2015

Anonim, 2015. <http://library.binus.ac.id/>. Diunduh pada tanggal 30 Agustus 2015.

Anonim, 2015. Harry Potter dan Relikui Kematian. https://id.wikipedia.org/wiki/Harry_Potter_dan_Relikui_Kematian/. Diunduh pada tanggal 30 Agustus 2015

Anonim, 2015. Huruf Harry Potter. <http://www.dafont.com/harry-p.font/>. Diunduh pada tanggal 30 Agustus 2015

Anonim, 2015. <http://digilib.its.ac.id/>. Diunduh pada tanggal 30 Agustus 2015

Anonim, 2015. <http://id.techinasia.com/>. diunduh pada tanggal 30 Agustus 2015