

BAB II. MAKNA DALAM SAMPUL NOVEL NEGERI LIMA MENARA

II.1 Novel

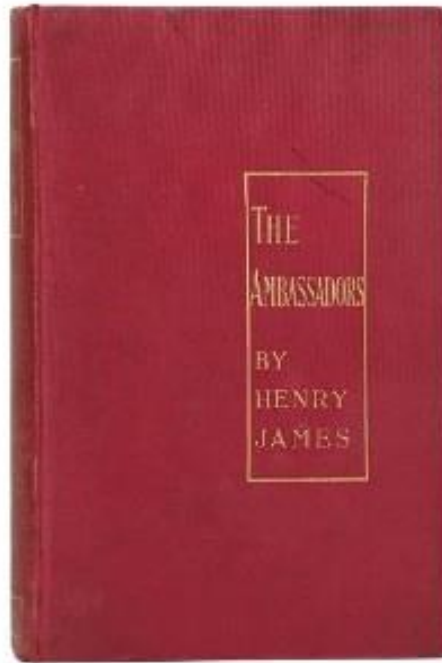
Novel, sebuah prosa yang dibuat dengan panjang yang cukup dan kerumitan tertentu yang berkaitan secara imajinatif dengan pengalaman manusia, biasanya melalui rangkaian peristiwa yang terhubung yang melibatkan sekelompok orang dalam pengaturan tertentu. Dalam kerangkanya yang luas, genre novel telah mencakup berbagai jenis dan gaya: picaresque, epistolary, Gotik, romantis, realis, historis—untuk menyebutkan hanya beberapa yang lebih penting. Ciri-ciri yang terdapat dalam novel antara lain:

1. Warna yang cenderung mencolok dan cerah pada asmpulnya
2. Seringkali terdapat ketidakjelasan identitas para tokohnya
3. Percintaan dan masa remaja menjadi tema yang selalu diusung
4. Latar yang kontemporer pada latar tempat dan peristiwa
5. Selalu muncul dengan tokoh yang memiliki stereotip.

Novelis cenderung disibukkan dengan plot; bagi novelis superior, lilitan kepribadian manusia, di bawah tekanan pengalaman yang dipilih secara artistik, adalah daya tarik utama. Tanpa karakter pernah diterima bahwa tidak akan ada fiksi. Dalam periode sejak Perang Dunia II, pencipta apa yang kemudian disebut *roman nouveau* Prancis (yaitu, novel baru) telah dengan sengaja menurunkan unsur manusia, mengklaim hak objek dan proses untuk perhatian penulis dan pembaca sebelumnya. Jadi, dalam buku-buku yang disebut *choste* (harfiah "hal-ist"), mereka membuat perabotan sebuah ruangan lebih penting daripada manusia yang ada di dalamnya. Ini mungkin terlihat sebagai protes sementara terhadap dominasi karakter yang lama dalam novel, tetapi, bahkan pada tingkat populer, ada indikasi bahwa pembaca dapat dipegang oleh hal-hal sebanyak oleh karakter.

Henry James yang merupakan seorang penulis bisa jadi tidak jelas dalam tentang asal mula kekayaan karakter utamanya; jika dia menulis hari ini, dia harus memberi pembacanya tur keliling pabrik atau perkebunan. Popularitas dari banyak fiksi yang tidak terkenal tetapi populer tidak ada hubungannya dengan karakter kayunya; itu adalah mesin, prosedur, organisasi yang menarik pembaca. Keberhasilan cerita mata-mata Inggris Ian Fleming pada 1960-an banyak berkaitan dengan pahlawan

mereka, mobil James Bond, senjata, dan cara yang lebih disukai untuk mencampur martini.



Gambar II.1 Novel *The Ambassadors*
Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Ambassadors
(Diakses pada 23/5/2021)

Tetapi para novelis sejati tetap menjadi pencipta karakter—pramanusia, seperti yang ada dalam *Inheritor* karya William Golding (1955); binatang, seperti dalam *Tarka the Otter* karya Henry Williamson (1927) atau *Call of the Wild* karya Jack London (1903); karikatur, seperti di sebagian besar Dickens; atau entitas yang kompleks dan tak terduga, seperti dalam Tolstoy, Dostoyevsky, atau Henry James. Pembaca mungkin siap untuk mentolerir trik gaya dan kesulitan formal yang tampak paling nakal karena minat yang kuat dari karakter sentral dalam novel yang beragam seperti *Ulysses* (1922) karya James Joyce dan *Finnegans Wake* (1939) dan *Tristram Shandy* karya Laurence Sterne (1760). –67).

Adalah tugas kritikus sastra untuk menciptakan hierarki nilai karakter fiksi, menempatkan kompleksitas pandangan Shakespeare tentang manusia — seperti yang ditemukan dalam novel Tolstoy dan Joseph Conrad — di atas ciptaan yang

mungkin tidak lebih dari personifikasi sederhana dari beberapa karakteristik, seperti beberapa di antaranya oleh Dickens. Akan tetapi, sering terjadi bahwa pembaca biasa lebih menyukai kesederhanaan permukaan—tokoh kartun yang mudah diingat seperti Mr. Micawber Dickens yang tidak pernah putus asa dan Uriah Heep yang licik—daripada pandangan yang lebih luas tentang kepribadian, di mana karakter tampaknya menelan pembaca, berlangganan oleh novelis besar Prancis dan Rusia. Seluruh sifat identitas manusia tetap diragukan, dan penulis yang menyuarakan keraguan itu—seperti eksponen Prancis dari novel *nouveau roman* Alain Robbe-Grillet dan Nathalie Sarraute, serta banyak lainnya—pada dasarnya menolak pandangan karakter yang murni romantis. Pandangan ini memaksakan citra penulis tentang dirinya sendiri—satu-satunya citra manusia yang ia miliki dengan benar—di seluruh dunia manusia. Untuk pembaca fiksi yang tidak mahir, setiap tokoh yang diciptakan dengan posisi tegas dalam ruang-waktu dan atribut perilaku (atau bahkan busana) yang paling dangkal akan diambil untuk sebuah karakter. Meskipun kritikus mungkin menganggapnya sesat, kecenderungan untuk menerima karakter ini sesuai dengan penggunaan kehidupan nyata. Rata-rata orang setidaknya memiliki kecurigaan akan kerumitan dan ketidakkonsistenan riasannya sendiri, tetapi ia melihat seluruh dunia terdiri dari entitas yang jauh lebih sederhana. Hasilnya, novel-novel yang karakternya diciptakan dari introspeksi penulis sendiri seringkali ditolak karena tidak “benar-benar hidup”. Tetapi baik urutan yang lebih tinggi maupun yang lebih rendah dari pembaca novel mungkin setuju dalam mengutuk kurangnya daya ingat dalam tokoh-tokoh sebuah karya fiksi, kegagalan di pihak penulis untuk tampaknya menambah stok pembaca dari teman dan kenalan yang diingat. Karakter yang tampaknya, dalam ingatan, memiliki kehidupan di luar batas buku yang memuatnya biasanya adalah karakter yang paling dihargai oleh penciptanya. Kedalaman penetrasi psikologis, kemampuan untuk membuat karakter menjadi nyata sebagai diri sendiri, tampaknya bukan kriteria utama bakat fiksi.

II.2 Sampul

Sampul merupakan salah satu bagian terpenting dalam sebuah buku. Menurut Zikirillah (2013, h.1) menyebutkan bahwa “sampul adalah halaman luar yang ditampilkan pada buku yang berisi foto atau ilustrasi dan tipografi yang

mencitrakan apa yang terdapat dalam buku tersebut”. Biasanya sampul terbuat dari kertas, atau papan kertas keras, atau bahkan plastik. Papan mungkin dilapisi dengan kertas, kain atau kulit. Lalu dilaminasi dengan lapisan plastik di atas kertas. Ada perbedaan antara hardback dan softback, yang biasanya dijual dengan harga berbeda. Bagian belakangnya mungkin ditutupi dengan jaket debu yang dirancang untuk menarik perhatian pembaca. Softback hampir selalu dirancang untuk menarik penjualan di pajangan toko buku.

Menurut Hendratman, (2012, h.91) mengatakan jika ingin menyusun sebuah sampul pada sebuah novel diperlukan data yang pasti akan digunakan, antara lain;

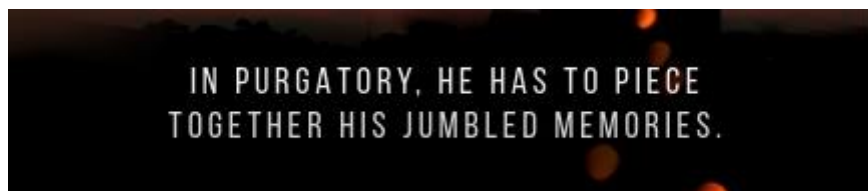
1. Judul: Tulisan singkat menggambarkan inti dari keseluruhan cerita pada sebuah novel.



Gambar II.2 Teks Judul

Sumber: <https://selasar.com/wp-content/uploads/2020/03/cover-buku-akuntansi.jpg>
(Diakses pada 27/5/2021)

2. Sub judul: Teks yang berfungsi untuk memperjelas judul



Gambar II.3 Teks Sub Judul

Sumber: https://d1csarkz8obe9u.cloudfront.net/posterpreviews/contemporary-fiction-night-time-book-cover-design-template-1be47835c3058eb42211574e0c4ed8bf_screen.jpg?ts=1594616847
(Diakses pada 27/5/2021)

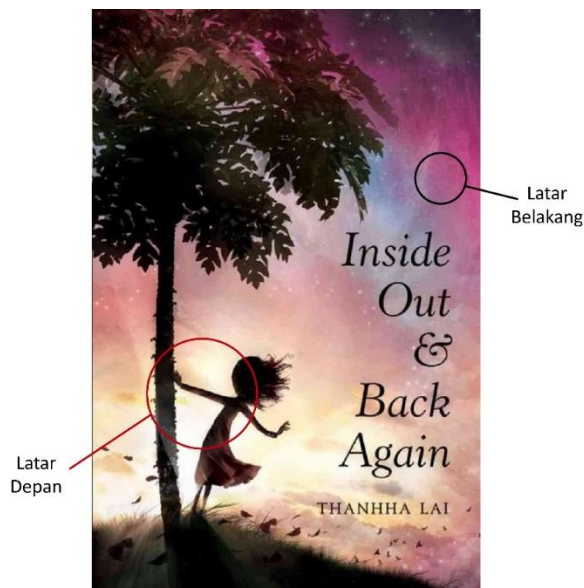
3. Teks isi/ Naskah/ Sinopsis: Merupakan teks yang singkat untuk menggambarkan keseluruhan jalan cerita.



Gambar II.4 Sinopsis

Sumber: <http://3.bp.blogspot.com/-C-sJQk4XJ4Y/UMk3hYoj7I/AAAAAAAAAII/W3ZoGbMnf9s/s1600/laskar+pelangi.jpg>(Diakses pada 27/5/2021)

4. Gambar latar belakang: Gambar yang menjadi lapisan paling belakang dalam sebuah sampul.
5. Gambar latar depan: Objek utama dalam sebuah sampul



Gambar II.5 Latar Depan dan Belakang

Sumber: <https://static-cse.canva.com/blob/183443/insideoutandbackagain-tb-728x0.jpg>
(Diakses pada 27/5/2021)

6. Ornamen/ Hiasan: Sebuah objek yang sifatnya hiasan atau pemanis dalam sebuah sampul.



Gambar II.6 Ornamen

Sumber: <https://cdn.staticaly.com/img/about.canva.com/wp-content/uploads/sites/3/2017/12/canva-starry-night-illustration-book-cover-MACAg6OlqBM.jpg>
(Diakses pada 27/5/2021)

7. Logo: Identitas yang biasa ditunjukkan pada penerbit dari sebuah buku



Gambar II.7 Logo

Sumber: Sumber: <https://selasar.com/wp-content/uploads/2020/03/cover-buku-akuntansi.jpg>
(Diakses pada 27/5/2021)

8. *Flash Banner*: Tanda yang biasanya berfungsi untuk mengklaim sesuatu pada sebuah buku seperti best seller, diskon, dan hal lainnya.



Gambar II.8 *Flash Banner*
Sumber: id.wikipedia.org
(Diakses pada 27/5/2021)

Menurut Arlanto (2012), novel memiliki beberapa jenis yang berbeda. Berikut merupakan contoh-contoh dari sampul novel yang berasal dari berbagai tema:

1. Novel Romantis: Merupakan novel yang jalan ceritanya mengantung unsur percintaan yang kuat.



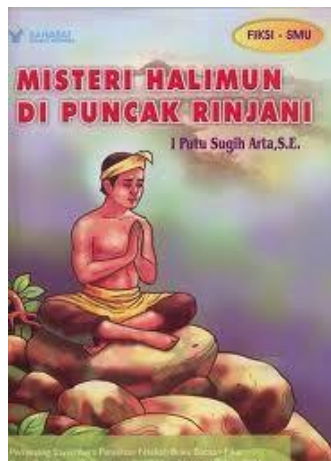
Gambar II.9 Sampul Novel Romantis
Sumber: <http://3.bp.blogspot.com>
(Diakses pada 27/5/2021)

2. Novel Horor: Merupakan novel yang bercerita berkaitan dengan dunia hantu hal-hal seram lainnya.



Gambar II.10 Sampul Novel Horor
Sumber: arpeggiofromhell.wordpress.com
(Diakses pada 27/5/2021)

3. Novel Misteri: Novel yang bercerita tentang kisah misteri yang disisipi teka-teki didalamnya.



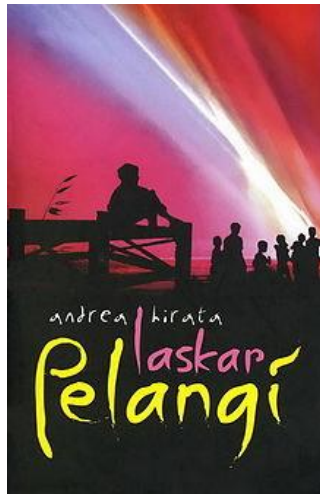
Gambar II.11 Sampul Novel Misteri
Sumber: senggigimoon.blogspot.com
(Diakses pada 27/5/2021)

4. Novel Komedi: Novel yang memiliki cerita yang unsur-unsur humornya kuat sehingga mampu membuat pembacanya terhibur.



Gambar II.12 Sampul Novel Komedi
Sumber: media.kompasiana.com
(Diakses pada 27/5/2021)

5. Novel Inspiratif: Merupakan sebuah novel dengan cerita yang dapat menginspirasi pembacanya.

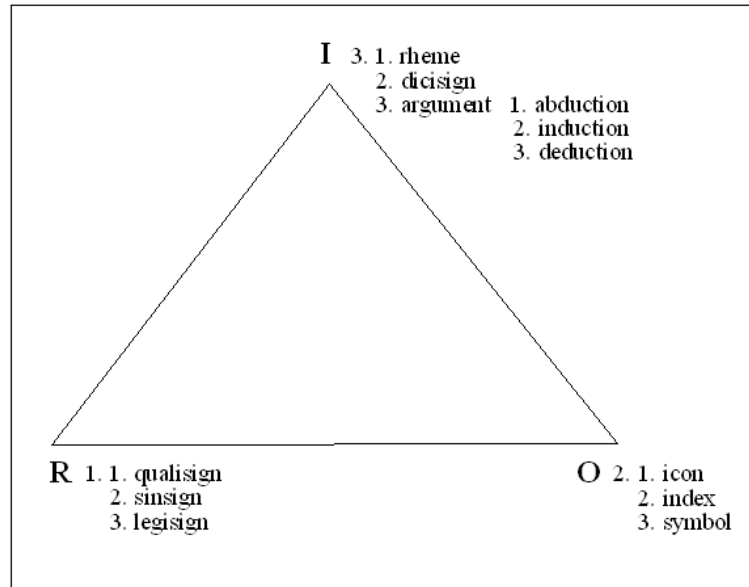


Gambar II.13 Sampul Novel Inspiratif
Sumber: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/thumb/8/8e/Laskar_pelangi_sampul.jpg/220px-Laskar_pelangi_sampul.jpg
(Diakses pada 27/5/2021)

II.3 Teori Semiotika Charles Sanders Peirce

Menurut Budiman (2011) mengatakan bahwa “dalam semiotika Pierce, sebuah tanda bisa sederhana atau kompleks”.(h.56) Tidak seperti Saussure, Peirce tidak mendefinisikan tanda sebagai unit terkecil dari penandaan. Setiap hal atau fenomena, betapapun kompleksnya, dapat dianggap sebagai tanda sejak memasuki proses semiosis. Proses semiosis melibatkan hubungan triadik antara tanda atau representamen (pertama), objek (kedua) dan penafsir (ketiga). Representamen adalah sesuatu yang mewakili hal lain: objeknya. Sebelum ditafsirkan,

representamen adalah potensi murni: a pertama. Objek adalah apa yang direpresentasikan oleh tanda. Tanda hanya dapat mewakili objek; itu tidak dapat memberikan pengenalan dengannya. Tanda dapat mengungkapkan sesuatu tentang objek, asalkan itu adalah objek yang penafsir sudah kenal dari pengamatan kolateral (pengalaman yang diciptakan dari tanda-tanda lain, yang selalu dari sejarah sebelumnya). Misalnya, selembar kertas merah yang digunakan sebagai sampel (= representamen) untuk kaleng cat (= objek) hanya menunjukkan warna merah objek, karena diasumsikan bahwa seseorang telah mengetahui semua karakteristik lainnya (kemasan, isi, dan penggunaan). Secarik kertas menunjukkan bahwa cat dalam kaleng itu berwarna merah, tetapi tidak mengatakan apa-apa tentang karakteristik lain dari benda tersebut. Selanjutnya, jika penafsir tahu bahwa itu mengacu pada kaleng cat, maka, dan hanya kemudian, sampel tersebut memberinya informasi bahwa kaleng cat khusus ini harus berwarna merah. Untuk membuatnya lebih ringkas, Peirce membedakan objek dinamis (objek sebagaimana adanya dalam kenyataan) dari objek langsung (objek seperti yang diwakili oleh tanda). Dalam contoh kita, kaleng cat adalah objek dinamis, dan warna merah (dari kaleng cat) adalah objek langsung. Setelah diinterpretasikan, representamen memiliki kemampuan untuk memicu interpretan, yang pada gilirannya menjadi representamen dengan memicu interpretan lain yang merujuk ke objek yang sama dengan representamen pertama, dan dengan demikian memungkinkan yang pertama merujuk ke objek. Dan seterusnya, tak terhingga. Misalnya, definisi kata dalam kamus adalah penafsir kata, karena definisi mengacu pada objek (= apa yang diwakili oleh kata) dan dengan demikian memungkinkan representamen (= kata) untuk merujuk ke objek ini. Tetapi untuk dapat dipahami, definisi itu sendiri membutuhkan serangkaian, atau lebih tepatnya, sekumpulan penafsir lain (definisi lain). Jadi, proses semiosis secara teoritis tidak terbatas.



Gambar II.14 Diagram Trikotomi Peirce

Sumber: <http://www.signosemio.com/peirce/images/Diagram1-Peirce.gif>
(Diakses pada 29/5/2021)

II.3.1 Tiga Trikotomi

Masing-masing dari tiga istilah semiosis dibagi lagi mengikuti tiga kategori yaitu: *firstness*, *secondness* dan *thirdness* dalam representamen, dalam hubungan representamen-objek, dan dalam cara interpretant mengimplementasikan hubungan antara representamen dan objek.

II.3.1.1 Trikotomi Pertama: Representamen

Menurut Sobur (2003), representamen dapat berupa (1) *qualisign* (*firstness*), artinya kualitas yang berfungsi seperti tanda; (2) *sinsign* (*secondness*), artinya hal atau peristiwa spatio-temporal tertentu yang berfungsi seperti tanda; atau (3) sebuah *legisign* (*thirdness*), yang berarti tanda konvensional. (h.158)

Contoh legisigns adalah kata sandi, rencana, tiket pertunjukan, lampu lalu lintas, dan kata-kata dari suatu bahasa. Namun, legisigns tidak dapat bertindak sampai diwujudkan sebagai sinsigns, yang merupakan "replika". Misalnya, artikel "the" adalah legisign dalam sistem bahasa Inggris. Tapi itu hanya bisa digunakan dalam medium suara atau teks yang mewujudkannya. Hal ini diwujudkan dalam sinsigns

(kemunculannya, menempati posisi spatio-temporal yang berbeda), tetapi juga termasuk qualisigns, seperti intonasi replika lisan, atau bentuk huruf dari replika tertulis.

II.3.1.2 Trikotomi Kedua: Obyek

Masih menurut Sobur (2003), representamen dapat merujuk ke objeknya berdasarkan firstness, secondness atau thirdness, yaitu melalui hubungan kesamaan, kedekatan kontekstual atau hukum. Mengikuti trikotomi ini, tanda masing-masing disebut (1) ikon, (2) indeks, atau (3) simbol. (h.159)

Rujukan antara tanda dan objeknya adalah ikonik jika tanda itu menyerupai objeknya. Sebuah ikon mungkin memiliki sebagai perwakilannya sebuah qualisign, sinsign atau legisign. Misalnya, perasaan (*qualisign*) yang dihasilkan dengan memainkan suatu karya musik adalah ikon dari karya musik tersebut. Potret seseorang (*sinsign*) adalah ikon orang tersebut, dan model (*sinsign*) adalah ikon sebuah bangunan. Gambar kaca (*sinsign*) adalah ikon kaca, tetapi jika diletakkan di atas peti, maka termasuk dalam kode piktogram dan menjadi replika *legisign* yang menandakan 'rapuh' melalui penggambaran ikonik suatu spesies (a kaca) yang merupakan bagian dari genera (benda rapuh).

Rujukan antara tanda dan objeknya adalah indeksikal jika tanda benar-benar dipengaruhi oleh objeknya. Misalnya, posisi baling-baling cuaca disebabkan oleh arah angin; itu adalah indeks arah angin. Ketukan di pintu adalah indeks kunjungan. Gejala suatu penyakit adalah indeks dari penyakit itu. Sebuah indeks tidak dapat memiliki qualisign sebagai representamennya, karena hanya ada "kesamaan" dalam kepertamaan, dan tidak ada kedekatan kontekstual; oleh karena itu, qualisign selalu ikonik (lihat hierarki kategori di bawah). Sebuah indeks dapat memiliki sebagai representamen sinsign, seperti pada contoh di atas, atau legisign, seperti dalam kata-kata tertentu yang dikenal sebagai kata "indeks" ("ini", "itu", "aku", "di sini").

Sebuah tanda adalah simbol ketika ia mengacu pada objeknya berdasarkan hukum. Kata sandi, tiket pertunjukan, uang kertas, dan kata-kata dari suatu bahasa adalah simbol. Aturan simbolik mungkin telah dirumuskan secara apriori oleh konvensi, atau a posteriori oleh kebiasaan budaya. Representamen simbol harus merupakan

legisign, tetapi legisign tidak dapat benar-benar bertindak sampai ia diwujudkan dalam replika, dan sejak saat itu, simbol menyiratkan indeks. Misalnya, dalam kode lalu lintas, lampu merah di abstrak adalah legisign simbolik, tetapi masing-masing replikanya adalah sinsign indeks.

II.3.1.3 Trikotomi Ketiga : Interpretant

Menurut Wijaya (2016) mengatakan bahwa Dalam trikotomi tanda penafsir, tanda disebut (1) *rheme* (kepertamaan), (2) tanda *dicisign* atau *dicent* (kedua) atau (3) argumen atau penalaran atau ketiga.(h.29) Penafsir rematik memiliki struktur keutamaan: sehingga dalam menerapkan hubungan antara representamen dan objek, ia tidak merujuk pada apa pun "lain" tetapi kualitas representamen, yang juga merupakan kualitas dari seluruh kelas objek yang mungkin. Remanya tidak benar atau salah; itu setara dengan variabel dalam proposisi fungsional. Ini berfungsi seperti formulir dengan bagian yang kosong untuk diisi atau spasi pada kuesioner: "..... berwarna merah". Misalnya, potret seseorang, tanpa indikasi lain, mewakili seluruh kelas objek yang mungkin: orang-orang yang terlihat seperti potret itu. Ini adalah sinsign ikonik rematik. Tetapi jika potret itu dianggap dalam konteks yang disertai dengan sesuatu yang menunjukkan nama orang tersebut, misalnya di paspor, maka tingkat interpretasinya berubah: sekarang kita berurusan dengan *secondness* (sinsign indeksikal *dicent*). Hirarki kategori menghasilkan enam kelas tanda rematik.

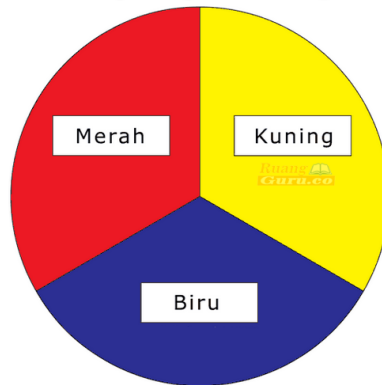
Dicisign adalah tanda yang ditafsirkan pada tingkat *secondness*; itu berfungsi seperti proposisi logis, yang menetapkan hubungan antara konstanta (subjek (apa yang dibicarakan) dan predikat (apa yang dikatakan tentangnya)) dan itu benar atau salah. Misalnya, potret seseorang dengan indikasi dirinya.

II.4 Teori Warna

Menurut Goethe (1840) mengatakan bahwa “warna adalah ilmu dan seni menggunakan warna”(h.21). Ini menjelaskan bagaimana manusia memandang warna dan efek visual tentang bagaimana warna bercampur, cocok, atau kontras satu sama lain. Teori warna juga melibatkan pesan yang dikomunikasikan warna;

dan metode yang digunakan untuk mereplikasi warna. Dalam teori warna, warna diatur pada roda warna dan dikelompokkan menjadi 3 kategori yaitu warna primer, warna sekunder dan warna tersier.

II.4.1 Warna Primer

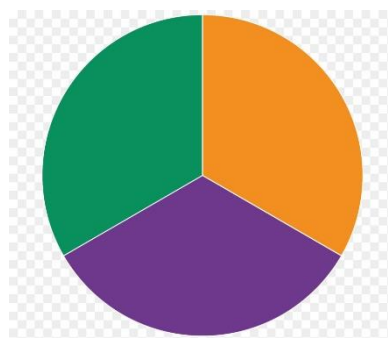


Gambar II.15 Warna Primer

Sumber: <https://ruangguru.co/wp-content/uploads/2019/10/Warna-Primer-1.png>
(Diakses pada 18/6/2021)

Satu set warna primer terdiri dari pewarna atau lampu berwarna yang dapat dicampur dalam jumlah yang bervariasi untuk menghasilkan gamut warna. Ini adalah metode penting yang digunakan untuk menciptakan persepsi berbagai warna dalam, misalnya, tampilan elektronik, pencetakan warna, dan lukisan. Persepsi yang terkait dengan kombinasi warna primer tertentu dapat diprediksi oleh model pencampuran yang sesuai (misalnya, aditif, subtraktif) yang mencerminkan fisika tentang bagaimana cahaya berinteraksi dengan media fisik, dan akhirnya retina.

II.4.2 Warna Sekunder



Gambar II.16 Warna Sekunder

Sumber: <https://fatasama.com>
(Diakses pada 18/6/2021)

Warna sekunder adalah warna yang berasal dari pencampuran dua warna primer. Warna primer merupakan warna dasar yang terdiri dari merah, kuning, dan biru. Pencampuran dua warna primer akan menghasilkan warna baru yang disebut warna sekunder.

II.4.3 Warna Tersier



Gambar II.17 Warna Tersier
Sumber: <https://fatasama.com/>
(Diakses pada 18/6/2021)

Warna tersier atau warna antara adalah warna yang dibuat dengan mencampur saturasi penuh dari satu warna primer dengan setengah saturasi warna primer lain dan tidak ada warna primer ketiga, dalam ruang warna tertentu seperti RGB, CMYK (lebih modern) atau RYB (tradisional). Warna tersier memiliki nama umum, satu set nama untuk roda warna RGB dan satu set yang berbeda untuk roda warna RYB. Nama-nama ini ditunjukkan di bawah ini. Definisi lain dari warna tersier diberikan oleh ahli teori warna seperti Moses Harris dan Josef Albers, yang menyarankan bahwa warna tersier diciptakan dengan mencampurkan pasangan warna sekunder jingga-hijau, hijau-ungu, ungu-oranye atau dengan mencampur warna komplementer. Pendekatan warna tersier ini berkaitan secara khusus dengan warna dalam bentuk cat, pigmen, dan pewarna.

II.5 Teori Layout

Menurut Ambrose dan Harris (2003) menjelaskan bahwa “layout adalah penempatan posisi dari elemen-elemen baik itu teks maupun gambar pada suatu halaman yang dimana memberi pengaruh dramatis pada visual dan bagaimana informasi secara efektif dapat dikomunikasikan kepada pembaca”.(h.131) Layout dipengaruhi oleh tata letak materi yang akan disajikan, tujuan dari tata letak tersebut, dan tentu saja, kreativitas para desainer. Kebanyakan desainer menggunakan grid dengan berbagai tingkat kompleksitas untuk membantu dalam penempatan unsur-unsur dan memberikan semacam keteraturan. Sedangkan pada buku Layout, Karya Gavin Ambrose dan Paul Harris, Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan. Dalam publikasi buku biografi ini, penulis akan banyak bermain dengan ruang kosong dan komposisi yang memudahkan pembaca untuk membaca dan didukung dengan visual yang mendukung.

II.6 Teori Tipografi

Masih menurut Ambrose dan Harris (2003) juga ada disebutkan bahwa “tipografi adalah sarana penyaluran ide secara tertulis yang diberikan dalam bentuk visual yang dapat secara dramatis mempengaruhi pembacaan tertulis dari ide dan perasaan pembaca ke arah itu karena ratusan bahkan ribuan ketikan yang ada”.(h.97) Tipografi dapat menghasilkan efek yang netral atau membangkitkan gairah, melambangkan artistik, pergerakan yg politis atau filosofis atau mengekspresikan kepribadian seseorang atau suatu organisasi. Sedangkan pada website www.serupa.id , disana ada disebutkan bahwa tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Hadirnya tipografi dalam sebuah media terapan visual merupakan faktor yang membedakan antara desain grafis dan media ekspresi visual lain seperti lukisan. Lewat kandungan nilai fungsional dan nilai estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menterjemahkan atmosfer-atmosfir yang tersirat dalam

sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual. Pada dasarnya huruf memiliki energi yang dapat mengaktifkan gerak mata. Energi ini dapat dimanfaatkan secara positif apabila dalam penggunaannya senantiasa diperhatikan kaidah-kaidah estetika, kenyamanan keterbacaannya, sertainteraksi huruf terhadap ruang dan elemen-elemen visual di sekitarnya. Secara umum, jenis – jenis huruf dapat dibagi menjadi 5, antara lain:

1. Roman



Gambar II.18 Huruf Roman
Sumber: <https://modetulisan.blogspot.com>
(Diakses pada 20/6/2021)

Ciri dari huruf ini adalah memiliki kait/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminim.

2. Egyptian



Gambar II.19 Huruf Egyptian
Sumber: <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-tipografi/>
(Diakses pada 21/6/2021)

Adalah 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.

3. Sans Serif

Sans.Serif

Gambar II.20 Huruf Sans Serif

Sumber: <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-tipografi/>
(Diakses pada 21/6/2021)

Pengertian Sans Serif adalah tanpa kait/serif, jadi huruf jenis ini tidak memiliki kait pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

4. Script

Script

Gambar II.21 Huruf Script

Sumber: <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-tipografi/>
(Diakses pada 21/6/2021)

Huruf Script menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifast pribadi dan akrab.

5. Miscellaneous

Miscellaneous

Gambar II.22 Huruf Miscellaneous

Sumber: <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-tipografi/>
(Diakses pada 21/6/2021)

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

II.7 Teori Ilustrasi

Menurut Rohidi (1984), menjelaskan bahwa “ilustrasi adalah penggambaran suatu elemen rupa guna menjelaskan, menerangkan, dan memperindah sebuah teks, agar pembaca dapat merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat, dan kesan yang ada dalam cerita yang disajikan”.(h.87) Fungsi khusus ilustrasi antara lain:

1. Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita
2. Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah
3. Memberikan bayangan langkah kerja
4. Mengkomunikasikan cerita.
5. Menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia.
6. Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.
7. Dapat menerangkan konsep yang disampaikan