

BAB II. TINJAUAN SAMPUL BUKU DAN SEMIOTIKA

II.1 Desain Sampul Buku

Sampul buku memiliki peranan penting dalam menjadi penentu buku tersebut diminati atau tidak. Sehingga sampul buku harus memiliki beberapa hal yang harus ada dan ditekankan di dalamnya, mulai dari elemen desain dan unsur-unsurnya.

II.1.1 Sampul Buku

Sampul buku merupakan komponen penting bagi buku dalam dunia percetakan. Sampul buku dapat melindungi isi buku, membuatnya rapi, tampak eksklusif, menambah nilai, serta memberikan informasi lebih mengenai gambaran dalam isi buku itu sendiri. Walau demikian, fungsi awal dari sampul buku tidak sejauh itu. Pada awal kemunculannya, sampul buku hanya berfungsi sebagai alat pelindung buku dan penghormatan dekoratif budaya (Maharani 2013). Karena itulah pada awalnya, sampul buku dibuat dengan bahan-bahan yang mewah seperti permata, emas, dan perak. Namun pada sekitar 1820-an, bahan yang digunakan membuat sampul buku diganti menjadi kertas dari kain karena terjadinya perubahan terutama pada penjilidan dan penyampulan. Baru mulai dari sanalah, fungsi sampul buku berkembang menjadi lebih pada representasi isi buku.

Pada saat terjadi Perang Dunia I, peran sampul buku menjadi sangat vital karena industri buku juga semakin kompetitif (Maharani 2013). Peranan sampul buku menjadi sangat besar dengan adanya situasi industri di dunia semakin masif, kompetitif dan aktif. Melihat situasi tersebut, publik jadi semakin menilai bahwa sampul buku sebagai wajah memiliki peranan untuk memperlihatkan pengantar dari isi bukunya. Tentunya para penerbit jadi lebih serius menanggapi, mengamati dan menggarap sampul buku menurut selera pasar agar dapat diminati oleh publik.

Setiap daerah tentunya memiliki selera pasarnya sendiri-sendiri, termasuk di Indonesia. Karena itulah, buku terjemahan dari luar negeri pun memiliki sampul yang berbeda dari buku aslinya apabila telah berada di Indonesia. Faktor yang memengaruhi visual dari sampul buku di Indonesia banyak dipengaruhi oleh

budaya, perubahan dinamika sosial, iklim politik, kondisi ekonomi, perkembangan iptek, dan tak lepas dari institusi pendidikan bidang desain grafis serta komunikasi.

Desain sampul buku di Indonesia telah berkembang sejak teknologi *offset* dapat memindahkan gambar ke sampul buku. Mulai dari sini, sampul buku mulai dikembangkan dan digunakan oleh penerbit Pustaka Jaya di awal tahun 1970-an untuk mencetak karya perupa, lalu dilanjutkan penerbit Bentang Budaya pada tahun 1990-an dan menjadi tren di Yogyakarta dengan munculnya visual sampul garapan seniman-seniman kontemporer.

II.2 Teori Desain

Apabila hendak meneliti suatu objek, maka akan sangat diperlukan pengetahuan yang akan mendasari berbagai pengutaraan dan kesimpulan sehingga tidak semata-mata menjadi pendapat subjektif dari penelitiannya saja. Ilmu pengetahuan tersebut akan menjadi satu dari banyaknya pisau bedah yang ada untuk menganalisis objek yang dipilih. Ilmu pengetahuan yang digunakan untuk melakukan analisis haruslah sesuai dengan bidang ilmu yang termasuk, dalam hal ini, adalah teori desain.

Teori desain yang ada dasarnya secara khusus adalah elemen desain, unsur-unsur desain, serta prinsip-prinsip dasar dari desain grafis. Ketiga teori desain ini akan membantu dengan baik dalam analisis dan penyusunan yang hendak dilaksanakan. Elemen desain yang terdiri dari tipografi, tata letak, warna, gambar, dan percetakan. Unsur-unsur desain terdiri atas garis, simbol, bentuk nyata, tekstur, gelap-terang, serta ukuran. Selanjutnya terdapat prinsip dasar desain grafis yaitu, kesederhanaan, keseimbangan, kesatuan, penekanan, irama, serta proporsi. Selengkapnya akan dijelaskan pada beberapa sub bab di bawah ini.

II.2.1 Elemen Desain

Beranjak mulai dari teori desain, sampul buku juga terdiri dalam beberapa elemen desain dan unsur-unsurnya yang akan berpengaruh pada kesuksesan terminasinya dan penjualan buku tersebut. Karena pada dasarnya, wajah sendiri bila dirias dan diatur sedemikian rupa sesuai kecocokan maka akan membuat orang lain tertarik.

Begitu pula dengan buku yang memiliki sampul depan sebagai wajah, sampul buku tersebut memerlukan pemahaman agar dapat diatur dan dikombinasikan desainnya sedemikian rupa agar dapat bertanggung jawab menjadi satu dari hal yang sangat penting dalam usaha menarik calon pembaca. Beberapa hal perlu termasuk di dalam sampul buku, sehingga pilihan dalam elemen-elemen desain akan sangat berpengaruh untuk dipahami.

a. Tipografi (*Typography*)

Tipografi berasal dari dua kosakata bahasa Yunani, *typos* yang berarti bentuk, dan *grapho* yang berarti menulis. Hasil dari bentuk menulis dan hasil penulisan itulah yang disebut sebagai huruf. Menurut ahli, tipografi merupakan hal yang dimaknai sebagai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf (Rustan 2001). Secara singkat, dengan menggabungkan kedua arti dari kosakata Yunani tadi dan pemaknaan yang dikutip dari ahli, tipografi dapat dimaknai sebagai disiplin ilmu bentuk menulis, atau disiplin ilmu dengan bentuk dari hasil penulisan, yaitu huruf.

Huruf, memiliki beragam bentuk menurut sejarah dan lokasi. Contoh mudahnya adalah bentuk aksara Kiril atau Sirilik (*Cyrillic*), aksara Latin, dengan bentuk alfabet Bahasa Inggris. Contoh lain dari huruf atau aksara yang unik adalah *kanji* di Jepang, *hanzi* di Tiongkok, dan *hangul* di Korea. Contoh lainnya yang paling dekat di Indonesia sendiri adalah aksara Sunda, aksara Jawa, aksara Bali, serta alfabet biasa yang umum digunakan untuk pemakaian resmi dan informal. Belum lagi dengan banyaknya aksara yang mungkin masih banyak tersebar di Indonesia dan tak dapat disebutkan satu per satu.

А а	Б б	В в	Г г	Д д	Е е	Ё ё	Ж ж
A a	B b	V v	G g	D d	Veh yeh	Yo yo	Zh zh
З з	И и	Й й	К к	Л л	М м	Н н	О о
Z z	Ee ee	Ih ih	K k	L l	M m	N n	O o
П п	Р р	С с	Т т	У у	Ф ф	Х х	Ц ц
P p	R r	S s	T t	U u	F f	X x	Tz tz
Ч ч	Ш ш	Щ щ	Ъ ъ	Ы ы	Ь ь	Э э	Ю ю
Ch ch	Sh sh	Shch shch	- ih -	-	-	Eh eh	Yu yu
							Я я
							Va ya

Gambar II.1 Aksara Kiril (*Cyrillic*)

Sumber: <https://id.quora.com/Saat-belajar-bahasa-Rusia-berapa-lama-seseorang-yang-biasa-memakai-huruf-Romawi-terbiasa-dengan-karakter-huruf-Cyrillic>
(Diakses pada 05/02/2024)

Contoh di atas adalah aksara Kiril yang digunakan di daerah Rusia. Bentuk yang dimiliki sangatlah berbeda dengan yang biasa digunakan oleh daerah lainnya, sebagai salah satu contohnya adalah perbandingan dengan aksara alfabet yang umum digunakan di Indonesia. Bentuk dari huruf Kiril memiliki keunikan tersendiri dengan goresan-goresan yang tergolong tampak tegas, kaku dan bagi orang-orang yang telah terbiasa menggunakan alfabet, beberapa aksara Kiril akan tampak seperti kebalikan dari alfabet itu sendiri. Contohnya, huruf U dalam kiril adalah bentuk Y kecil dalam aksara alfabet.



Gambar II.2 Aksara Alfabet (*Alphabet*) dengan *Kingston-Free-Font-Alphabet typeface*

Sumber: <https://designalot.net/sf-kingston-serif-didone-free-fonts/kingston-free-font-alphabet/>

(Diakses pada 05/02/2024)

Gambar di atas merupakan aksara alfabet yang umum digunakan dunia dan banyak negara, termasuk di Indonesia. Di Indonesia, alfabet menjadi umum digunakan untuk kebutuhan formal maupun informal. Baik di kehidupan sehari-hari, penerapan dalam pendidikan formal, hingga lingkup pekerjaan.

Ada beberapa klasifikasi dalam tipografi, satu diantaranya adalah berdasarkan kegunaan atau secara fungsi. Berikut penjelasannya secara singkat.

- Berdasarkan Kegunaan atau Fungsional

Huruf sebagai Figur Informatif

Huruf sebagai figur informatif itu sendiri terbagi menjadi tiga segi, yaitu segi ketampakan (*legibility*), keterbacaan (*readability, readable*), dan beberapa aspek ergonomik lain.

Legibility memiliki hubungan dengan bagaimana mudahnya mengenali dan membedakan satu huruf dengan yang lainnya. Satu jenis huruf dikatakan *legible* bila masing-masing huruf/karakternya mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas satu sama lainnya (Rustan 2011). Keterbacaan atau *readable* berarti seluruhnya bisa dengan mudah dibaca. Bila *legibility* lebih mengenai kejelasan karakter satu demi satu, *readability* tak membahas mengenai karakternya satu demi satu, tetapi lebih ke keseluruhan teks yang disusun dalam satu komposisi (Rustan 2011)

Huruf sebagai Figur Identitas

Huruf menjadi elemen yang penting dan dianggap paling mudah untuk menyampaikan informasi dan identitas pada orang lain melalui desain grafis mengenai suatu entitas (*entity*) atau keberadaan tertentu.

Huruf sebagai Simbol

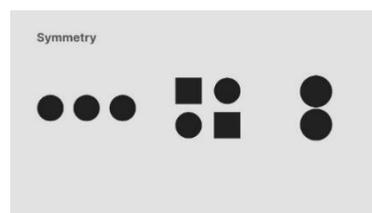
Pada setiap negara, terjemahan yang dikeluarkan adalah terjemahan yang menggunakan huruf dari bahasa nasionalnya. Bahasa nasional bangsa Indonesia adalah bahasa Indonesia, dengan penulisannya menggunakan alfabet sebagai huruf. Karena itulah, huruf yang digunakan dalam terjemahan adalah alfabet.

b. Tata Letak (*Layout*)

Layout merupakan proses membentuk atau menyusun beberapa komponen ke dalam suatu bidang agar dapat menciptakan latar yang memiliki keharmonisan dan nyaman untuk dilihat serta dipahami, menurut suatu aturan atau pola tertentu. Prinsip-prinsip tata letak atau *layout* terdiri atas lima, yaitu urutan, penekanan, keseimbangan, kesatuan, dan konsistensi (Lichty 1989). Urutan menekankan pada alur atau aliran membaca, penekanan merujuk kepada objek-objek tertentu yang

penting pada urutan membaca, sedangkan keseimbangan merujuk kepada pembagian berat ruang-ruang yang akan diisi, termasuk ruang kosong (*white space*). Kesatuan mengusahakan tercipta kesatuan objek-objek di dalam bidang secara keseluruhan, dan konsistensi merujuk pada usaha membuat kontrol estetika seluruh tampilan dengan kombinasi atau manajemen objek-objek di dalamnya, sehingga tetap menampilkan ciri khas yang dapat terasa di media, terutama dalam penerbitan berkala seperti serial buku maupun koran mingguan.

Tata letak dasarnya dibagi menjadi dua, yaitu simetris dan asimetris. Tata letak pertama yaitu simetris yang diasosiasikan dengan gaya desain tradisional, dengan menempatkan satu titik sentral di tengah halaman kerja. Konsep ini memiliki sebutan keseimbangan formal, karena memberi kesan dapat dipercaya, aman dan dapat diandalkan.

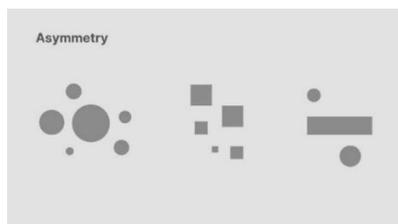


Gambar II.3 Contoh Visual Simetris

Sumber: <https://learn.nural.id/course/graphic-design/prinsip-dasar-desain-grafis/simetri-dan-asimetri>

(Diakses pada 18/02/2024)

Kebalikan dengan gaya simetris, gaya asimetris yang berkembang pada waktu *sans serif* dan Helvetica hadir di awal 1930-an memberi kesan dinamis, menggambarkan energi dan pesan secara informal sehingga sering digunakan anak muda.



Gambar II.4 Contoh Visual Asimetris

Sumber: <https://learn.nural.id/course/graphic-design/prinsip-dasar-desain-grafis/simetri-dan-asimetri>

(Diakses pada 18/02/2024)

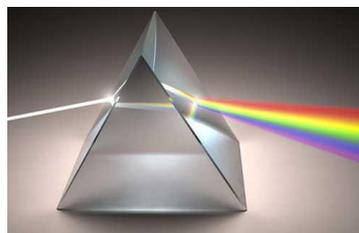
c. Warna (*Color*)

Warna umumnya terbagi menjadi 4 kelompok, yaitu warna primer, sekunder, tersier dan warna netral. Keempat golongan warna ini dikemukakan pertama kali melalui Teori Brewster pada tahun 1831. Warna primer seperti namanya, adalah warna dasar yang terdiri dari tiga, yaitu merah, biru dan kuning. Warna sekunder adalah warna yang tercipta dari percampuran warna primer jadi satu, yang akan menghasilkan warna oranye, hijau, dan ungu. Warna tersier adalah warna yang tercipta dari hasil pencampuran satu warna primer dengan satu sekunder. Contohnya adalah warna jingga, coklat, magenta, sampai emas.



Gambar II.5 Lingkaran Warna Teori Brewster
Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Teori_Brewster
(Diakses pada 18/02/2024)

Warna juga memiliki dua pembeda lain, yaitu warna aditif (*additive*) dan substraktif (*subtractive*). Kedua warna ini dibedakan menurut sumber, warna aditif berasal dari cahaya atau spektrum, sehingga apabila warna-warna yang tercipta dari cahaya itu disatukan, maka akan tercipta warna putih. Salah satu cara untuk mendapatkan warna-warna tersebut adalah menggunakan prisma.



Gambar II.6 Prisma Pelangi
Sumber: <https://www.fisikabc.com/2017/11/pembiasan-cahaya-pada-prisma.html>
(Diakses pada 18/02/2024)

Tak seperti aditif, warna substraktif berasal dari pigmen. Warna-warna yang sebelumnya disebut merupakan warna substraktif. Apabila semua warna pigmen dicampurkan, tidak seperti warna aditif, yang akan tercipta adalah warna hitam.

Warna sangat memengaruhi dalam penyampaian pesan di banyak media, mulai dari penyampaian pesan dalam seni murni sampai dalam penerapan ke desain. Warna memiliki peranan penting untuk membangun kesan tersendiri serta memiliki beragam pemaknaan dalam penggunaannya, sehingga warna yang berbeda apabila dituangkan dalam media yang sama akan berbicara mengenai makna yang berbeda pula satu sama lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa warna juga memiliki kaitan erat dengan psikologi, yaitu teori psikologi warna. Setiap warna memiliki pengaruh pada kesan dan identitas tertentu tergantung pada pribadi-pribadi yang mengamati.

Menurut artikel *Anything But Neutral: Using Color to Create Emotional Images* dari C. S. Jones, terdapat 8 warna dasar yang mampu menggambarkan emosi. Kedelapan warna ini adalah merah, oranye, kuning, biru, hijau, hitam, putih, dan coklat. Berikut adalah makna-makna emosi warna yang dirangkum oleh Jones.

Merah

Warna merah sering diasosiasikan sebagai warna yang bergairah, pemberani, dan aktif. Melalui pemahaman psikologi warna, warna merah memiliki simbol keberanian, kemampuan, kekuatan, energi, gairah kuat dan kegembiraan. Warna merah juga diasosiasikan sebagai api, membakar, serta termasuk dalam warna hangat. Warna ini mengartikan kehangatan dan kehidupan karena termasuk dalam warna dari darah yang mengalir di tubuh makhluk hidup, terutama manusia. Selain itu, warna merah juga memiliki kaitan dengan romansa yang kuat dan ambisi berkuasa. Meskipun banyak hal positif yang terkandung dalam warna merah, tentunya ada sisi negatif lain, yakni merah sering dikaitkan dengan kekerasan, kengerian, dan kriminalitas. Contoh dari praktek asosiasi ini adalah penerapan warna merah pada cipratan darah maupun film horor.



Gambar II.7 Poster film bertema kriminalitas.

Sumber: <https://www.kompas.com/hype/read/2020/08/10/145000366/sinopsis-film-criminal-activities-4-pemuda-menjadi-kaki-tangan-mafia-malam>
(Diakses pada 18/02/2024)

Oranye

Warna oranye adalah warna yang tercipta dari merah dan kuning. Warna ini merupakan warna hangat, memiliki makna semangat berpetualang, keberanian, dan kesungguhan. Selain itu, warna oranye merupakan warna yang terang dan memberikan kesan percaya diri, optimisme, dan kuat dalam bersosialisasi. Oranye adalah warna yang sering diasosiasikan dengan musim gugur, yaitu musim yang berperan sebagai jembatan antara musim panas dan musim dingin.

Warna oranye juga memiliki kaitan erat dengan matahari terbenam atau *sunset*, sehingga dapat meninggalkan kesan romantis, pertemanan yang erat, serta pengakhiran dramatis suatu kejadian tertentu. Bersama makna-makna inilah, warna oranye dapat digunakan menjadi warna yang dapat menarik perhatian orang lain tanpa adanya kengerian yang dibagikan.



Gambar II.8 Sampul depan buku bertema musim gugur.

Sumber: <https://www.womansworld.com/posts/books/cozy-fall-reads>
(Diakses pada 18/02/2024)

Kuning

Kuning adalah warna yang termasuk pada kelompok warna hangat, tetapi merupakan salah satu yang paling cerah di antara semuanya. Warna ini memiliki kesan kehangatan, ceria, bahagia, dan mendorong keinginan untuk bermain. Tidak jarang kombinasi warna kuning diterapkan pada kelompok bermain atau taman kanak-kanak. Kuning juga merupakan warna yang sering diasosiasikan kepada kelompok pribadi ekstrovert, yaitu kepribadian seseorang yang menghabiskan waktunya di luar bersama orang lain atau senang berinteraksi.

Warna kuning juga dianggap sebagai warna matahari dan sering disatukan dengan orang yang ingin tampil mencolok, percaya diri dan cerah di mata orang lain. Tidak jarang pula untuk menemukan warna kuning pada suatu *brand* dari perusahaan, karena dengan makna cerah, mencolok dan percaya diri.



Gambar II.9 Logo IKEA

Sumber: https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Ikea_logo.svg
(Diakses pada 18/02/2024)

Biru

Biru termasuk dalam kelompok warna dingin. Biru juga sering diasosiasikan dengan alam, dan apabila dikaitkan dengan suatu kepribadian, warna ini adalah warna yang berkesan melankolis, sedih, dingin, sunyi, dan tenang. Mengenai kosakata biru, dalam bahasa Inggris terdapat suatu istilah yang dikaitkan dengan perasaan, yakni "*feeling blue*" yang bermakna merasa sedih.

Menurut psikologi warna, biru adalah warna yang mampu merangsang pikiran jernih serta meningkatkan konsentrasi. Diyakini, warna ini juga dapat mengatasi insomnia dan kecemasan. Selain itu, banyak perusahaan menggunakan warna biru

sebagai warna yang termasuk dalam brand mereka, karena biru memiliki kesan tegas dan profesional.



Garuda Indonesia

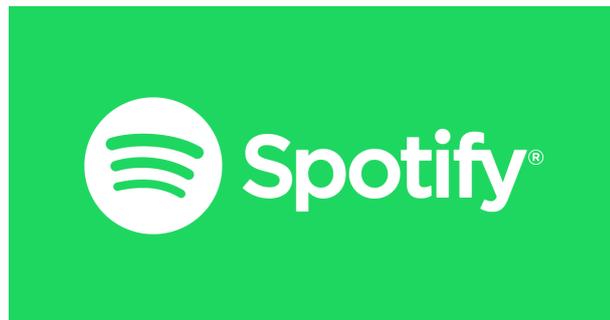
Gambar II.10 Logo Garuda Indonesia

Sumber: https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Garuda_Indonesia_logo.png
(Diakses pada 18/02/2024)

Hijau

Warna hijau sangat sering diasosiasikan dengan tumbuhan dan alam, dan di samping itu, hijau juga termasuk dalam kelompok warna dingin. Kesan yang dibawakan oleh warna hijau adalah kesejukan, kesegaran, rileks, kedamaian dan alami. Menurut ilmu psikologi itu sendiri, warna hijau merupakan warna yang dipercaya mampu untuk menurunkan ketegangan, memancing pikiran yang lebih segar serta jernih, dan juga kemampuan menyeimbangkan emosi yang tidak stabil.

Bagi pandangan psikologi, warna hijau sangat cocok bagi orang yang dapat menjadi penengah atau menghindari konflik karena mencintai kedamaian. Selain itu, warna hijau juga banyak digunakan pada mata uang yang ada di dunia.



Gambar II.11 Logo Spotify

Sumber: <https://www.spotify.com/id-id/download/windows/>
(Diakses pada 18/02/2024)

Hitam

Hitam menjadi warna yang sering diasosiasikan dengan emosi, ketakutan, kegelapan, suram dan juga misterius, tetapi warna ini juga dapat dimaknai jadi sesuatu yang elegan, jelas, serta memunculkan kesan diferensiasi yang utuh.

Warna hitam juga diasosiasikan dengan malam hari, yang merupakan waktu dimana pada sebagian besar negara di dunia tak dapat disinari dengan matahari. Hitam juga merupakan asosiasi dari kegelapan, situasi dimana tidak adanya cahaya. Beremosi suram, situasi menyeramkan, misterius, suasana duka, hampa, rahasia, dan kesialan. Contoh penerapannya adalah pada poster film horor atau buku *genre* fantasi.

Meski sering dikaitkan dengan kengerian atau kesialan, tetapi warna hitam tak terus menerus terpaku dengan makna tersebut. Warna hitam memiliki sisi positif lain, yakni dalam bisnis sering dikaitkan dengan keanggunan, professional, kemakmuran, kemisteriusan, serta kecanggihan. Warna hitam juga digunakan pada tuxedo sehingga memberikan kesan percaya diri, anggun, tegas dan harga diri kuat.



Gambar II.12 Sampul Dunia Sophie Edisi 2 karya Jostein Gaarder
Sumber: https://mizanstore.com/dunia_sophie_sebuah_20952
(Diakses pada 18/02/2024)

Putih

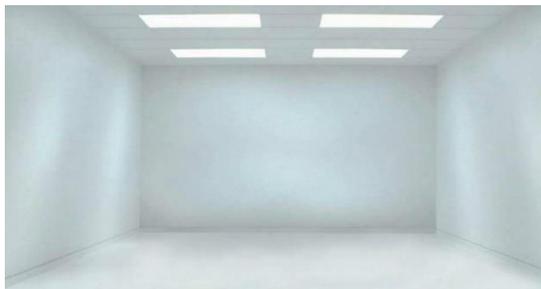
Warna putih sebagai kebalikan dari hitam, merupakan warna yang sering diasosiasikan dengan kesucian, suasana bersih, cerah, murni dan menjadi warna paling terang diantara yang lainnya. Warna putih sering digunakan dalam kesehatan

sebagai warna yang menunjukkan kebersihan dan steril. Noda apapun mudah terlihat apabila warna putih diterapkan dalam banyak hal, seperti kain kasa, selimut, tempat tidur, tisu, kertas catatan, serta pakaian dokter. Penerapan di keagamaan, warna putih sering digunakan sebagai simbolisasi dari kemurnian dan kesucian.



Gambar II.13 Sampul Novel Si Putih karya Tere Liye
Sumber: <https://www.gramedia.com/products/si-putih-1>
(Diakses pada 18/02/2024)

Walau demikian, warna putih juga memiliki kekurangan tersendiri, yakni apabila terlalu mendominasi bidang, maka akan menyebabkan mata menjadi sangat lelah dan menyakitkan kepala. Efek yang sangat buruk bisa terjadi dan telah dibuktikan dengan suatu eksperimen penyiksaan bernama *White Torture* yang menempatkan tahanan di dalam suatu ruangan tertutup yang hanya memiliki warna putih, mulai dari dinding, makanan dan fasilitas.



Gambar II.14 Ruang Putih
Sumber: <https://www.brilio.net/creator/white-torture-metode-penyiksaan-sadis-tanpa-menysentuh-korban-425b93.html>
(Diakses pada 18/02/2024)

Coklat

Coklat adalah warna yang banyak diasosiasikan dengan alam, seperti hijau. Coklat dikaitkan dengan kayu, tanah, dan juga bebatuan. Selain itu, coklat juga termasuk dalam warna hangat. Warna ini memberi kehangatan, kesan kuat, serta modern.



Gambar II.15 Logo Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Indonesia

Sumber:

https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Lambang_Kementerian_Lingkungan_Hidup_dan_Kehutanan.png

(Diakses pada 18/02/2024)

Kombinasi coklat dengan warna lain akan menjadi sangat bagus apabila dipasangkan dengan warna yang tepat, seperti putih atau hijau. Coklat dapat memberikan kesan mewah, elegan dan dipercaya karena kedekatan dengan warna emas. Contoh penerapannya bisa ditemukan pada logo kegiatan atau komunitas bertema lingkungan hidup.

d. Gambar (*Image*)

Gambar atau *image* yang digunakan dalam sampul buku dapat menggunakan dua teknik, yaitu teknik fotografi dan ilustrasi. Teknik fotografi sering digunakan dalam pembuatan sampul buku, tetapi teknik ilustrasi sendiri juga mulai populer digunakan ketika fotografi kesulitan mendapatkan visual yang tepat dalam pembuatannya. Juga, teknik ilustrasi memberikan kesempatan bagi desainer untuk menjadi lebih kreatif berekspresi.



Gambar II.16 Sampul novel Gadis Kretek karya Ratih Kumala
Sumber: <https://www.gramedia.com/products/gadis-kretek-1>
(Diakses pada 18/02/2024)

Gambar di atas merupakan sampul dari novel Gadis Kretek karya Ratih Kumala. Sampul di atas menggunakan teknik fotografi karena melibatkan seorang model di sana. Berbeda dengan ilustrasi, yang menggunakan aplikasi maupun perangkat lunak lain untuk menggambar atau mendesain, apapun gaya desain yang diangkat.

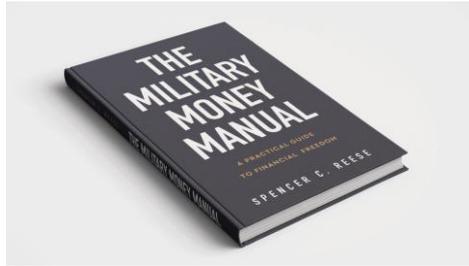
Apabila membicarakan mengenai ilustrasi dalam sampul buku, tentunya termasuk ilustrasi digunakan untuk membuat jelas atau menjelaskan sesuatu (Maharsi 2016). Membuat sesuatu pernyataan menjadi jelas, terutama ketika tak bisa divisualkan dengan fotografi secara langsung, adalah tugas lain dari ilustrasi, dan bisa diterapkan pula pada sampul buku.

e. Percetakan (*Printing*)

Buku yang akan dipasarkan dengan bentuk fisik di toko-toko buku harus melalui proses percetakan. Percetakan sampul buku-buku termasuk novel, terdapat dua pilihan pencetakan, yaitu *hardcover* dan *paperback*.

Hardcover

Hardcover seperti namanya sendiri adalah jenis sampul yang berbahan keras. Jenis sampul ini akan memberikan kesan mewah, rapi, eksklusif dan profesional. Buku yang menggunakan sampul ini biasanya adalah buku manual untuk kebutuhan *brand* suatu perusahaan.



Gambar II.17 Contoh *Hardcover Manual Book*
Sumber: <https://militarymoneymanual.com/book/>
(Diakses pada 18/02/2024)

Paperback

Paperback atau yang umum disebut sebagai *softcover* atau *softback*, adalah jenis cetak yang menggunakan sampul tipis. Contoh buku-buku yang biasa menggunakan jenis *paperback* adalah buku novel, buku paket mata pelajaran, sampai buku-buku catatan yang umum digunakan di masyarakat, terutama siswa.



Gambar II.18 *Paperback*
Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Paperback>
(Diakses pada 18/02/2024)

Kelima elemen yang telah dijelaskan di atas adalah termasuk hal-hal yang terkandung dalam suatu desain, terkecuali percetakan atau *printing*. Desain juga ada yang khusus diterapkan hanya untuk penggunaan secara digital, sehingga pengaturan warna harus disesuaikan.

II.2.2 Unsur-Unsur Desain

Proses membuat suatu desain juga tak lepas dari berbagai hal lain yang harus diperhatikan. Ini karena desain memiliki beberapa unsur yang terkandung di

dalamnya, dan unsur tersebut bisa dimaksimalkan untuk membuat hasil yang terbaik. Berikut adalah unsur-unsur desain komunikasi visual.

Unsur-Unsur Desain:

a. Garis (*Line*)

Garis adalah elemen yang tercipta karena menghubungkan satu titik dengan titik lainnya. Garis dapat terbentuk menjadi dua jenis, yaitu garis lengkung dan garis lurus. Dalam dunia desain, garis-garis sering divariasikan dalam bentuk susunan garis putus-putus maupun titik (*dot*).

b. Bentuk atau Bidang (*Shape/Form*)

Secara mendasar, bentuk tersusun dari garis yang paling tidak memiliki minimal tiga garis sehingga dapat membuat satu bidang datar yang memiliki panjang dan lebar secara vertikal dan horisontal. Dari penjelasan tadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa bentuk-bentuk ini dapat beragam, tidak terpaku hanya persegi, lingkaran, persegi panjang, segitiga, dan seterusnya. Bahkan bentuk yang acak pun termasuk. Berdasarkan sifat, bentuk dapat dibagi menjadi tiga:

Huruf

Bentuk dari huruf memiliki perlu dibedakan satu sama lain. Perbedaan ini merupakan hal yang penting karena setiap huruf mewakili bahasa verbal yang dituangkan dalam bentuk visual, baik itu secara digital atau tertulis di media cetak.

Simbol

Simbol merupakan jenis bentuk yang mewakili visual dari bentuk nyata suatu eksistensi, tidak mendetail tetapi dapat merepresentasikan eksistensi yang dimaksud. Misalnya simbol manusia, hewan, api, atau tumbuhan.

Bentuk Nyata

Bentuk nyata adalah bentuk yang benar-benar memperlihatkan atau merepresentasi secara detail wujud dari objek yang dituju, seperti wujud manusia, hewan, tanaman.

c. Tekstur (*Texture*)

Secara singkat, tekstur adalah elemen dalam unsur desain yang dapat diteliti dengan dilihat dan diraba. Sesuai makna kosakata, tekstur adalah tampilan permukaan yang terdapat pada suatu objek. Tekstur dapat meliputi tekstur permukaan cat, permukaan meja, lukisan, sampai kain baju.

d. Gelap-Terang (*Value*)

Gelap terang adalah tingkatan intensitas cahaya yang ditemukan pada suatu bidang. Berbeda dengan gradasi yang lebih pada penjembatanan dan adanya jarak antara dua warna tertentu, gelap terang atau *value* menekankan pada kekuatan cahaya yang didapat suatu bidang. Bila dikombinasikan dengan warna, maka warna tersebut akan tampak menjadi warna-warna yang berbeda dan lebih bervariasi. Selain itu, dalam keperluan ilustrasi, *value* menjadi penting karena akan menentukan apakah latar depan dan karakter (*foreground*) dengan latar belakang (*background*) sudah tampak menyatu atau tidak, atau justru tampak seperti sekadar tertempel saja.

e. Ukuran (*Size*)

Seperti makna kosakatanya itu sendiri, ukuran adalah unsur yang menentukan besar kecilnya obyek. Ukuran yang diatur sedemikian rupa dalam pembuatan suatu desain dapat dimanfaatkan untuk menjadi penekanan untuk obyek tertentu. Obyek yang ditekankan dengan ukuran akan memberi makna yang berbeda, seperti apabila ukuran tersebut lebih besar dari yang lain, maka hal tersebut merupakan komponen penting yang hendak diperlihatkan lebih awal pada audiens. Obyek itu dapat berupa tipografi atau gambar.

f. Warna (*Color*)

Secara singkat, untuk menambahkan beberapa yang telah dijelaskan sebelumnya, warna memiliki peranan sangat penting untuk menyampaikan emosi dan memberikan makna-makna serta kesan tersendiri bagi khalayak. Seperti merah yang bermakna keberanian serta kekerasan, biru bermakna profesional dan kesedihan, hitam menggambarkan keanggunan dan misterius, hingga putih yang bermakna suci serta memberi efek psikologis berat apabila terlalu banyak.

Berdasarkan sumber, warna terdiri dari dua golongan, yaitu aditif (*additive*) dan substraktif (*subtractive*). Aditif berasal dari cahaya yang apabila diuraikan dengan teknik tertentu dapat menghasilkan berbagai warna. Warna aditif adalah warna yang digunakan pada layar, seperti pada TV atau layar komputer. Warna substraktif adalah warna yang dihasilkan melalui pigmen, dan digunakan untuk benda padat seperti pada cat tembok, besi, plastik, sampai pakaian.

II.2.3 Prinsip Dasar Desain Grafis

Ketika hendak mendesain, selain unsur-unsur desain, terdapat pula hal-hal yang harus diperhatikan untuk mendapatkan hasil yang baik dan tersampaikan pada khalayak. Yaitu memahami prinsip dasar dari desain grafis. Berikut di bawah ini adalah prinsip dasar desain grafis.

a. Kesederhanaan (*Simplicity*)

Banyak pakar desain grafis menyarankan prinsip ini dalam pekerjaan desainnya. Hal ini dapat memudahkan pembaca untuk memahami isi pesan (Sitepu 2004). Penggunaan ruang kosong (*white space*) juga termasuk dalam penerapan prinsip ini. Penggunaan *font* dengan *typeface* seperlunya juga merupakan penerapan kesederhanaan, karena akan memudahkan pembaca menandai yang mana *headline*, yang mana *sub-judul*, dan yang mana *bodytext*.

b. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan salah satu prinsip yang akan menambah estetika dalam desain, Keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan (Sitepu 2004). Keseimbangan terbagi jadi dua, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris dan asimetris telah disinggung pada bagian tata letak (*layout*). Secara singkat, keseimbangan simetris memberikan kesan formal, tradisional, tetapi juga profesional, sedangkan asimetris memiliki kesan dinamis dan fleksibel sehingga sering digunakan anak muda. Contoh penerapan simetris adalah koran, asimetris adalah komik remaja.

c. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi (Sitepu 2004). Dapat disimpulkan, jika kesatuan adalah keseluruhan isi dalam desain menyangkut isi serta obyek-obyek yang saling berhubungan satu sama lain dan menjadi satu kesatuan utuh yang sama. Contohnya adalah cerita dongeng fantasi pada majalah anak yang disatukan dengan ilustrasi, tipografi judul serta *bodytext* dan nomor halaman yang senada dengan isi cerita.

d. Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan (*emphasis*) atau aksentuasi perlu dilakukan untuk beberapa tujuan, yaitu menarik perhatian pembaca, membuat pembaca mampu membedakan mana bagian yang hendak diberikan kesan lebih pentingnya. Prinsip penekanan ini dapat dilakukan dengan berbagai obyek dan teknik, yaitu dengan memanfaatkan unsur-unsur desain. Seperti dengan mengubah ukuran, memberi tekstur menarik tertentu, membedakan dengan warna yang kontras, atau mengubah ketebalan yang ada.



Gambar II.19 Contoh penekanan melalui perbedaan warna

Sumber: <https://sajiansedap.grid.id/read/103626006/apakah-makan-apel-hijau-lebih-sehat-dari-apel-merah-ini-jawabannya?page=all>

(Diakses pada 19/02/2024)

e. Irama (*Rhythm*)

Irama merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Irama merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang, serupa dengan interval waktu antara dua nada musik beruntun yang sama (Sitepu 2004). Kesimpulannya, irama adalah prinsip yang hendak mengedepankan konsistensi antara satu unsur dengan unsur lainnya, seperti ritme tema tertentu yang bisa

dikenali pada tiap halamannya. Contohnya adalah jarak antar objek berurutan yang sama, atau pengulangan bentuk lingkaran sebagai bingkai dari suatu halaman.

f. Proporsi (*Proportion*)

Perbandingan merupakan salah satu prinsip yang menentukan baiktidaknya suatu komposisi/struktur/susunan, dan seterusnya dalam mewujudkan bentuk, bisa merupakan perbandingan ukuran, perbandingan posisi, ataupun perbandingan ruang (*space*) yang berelasi dengan satuan ukuran: panjang, lebar, dan tinggi (Widya & Darmawan 2019). Dapat disimpulkan bahwa proporsi merupakan prinsip penting penentu wujud desain yang baik, dapat dipahami dengan mudah oleh khalayak, serta hal yang membuat visual estetika baik di mata orang lain.

II.3 Semiotika

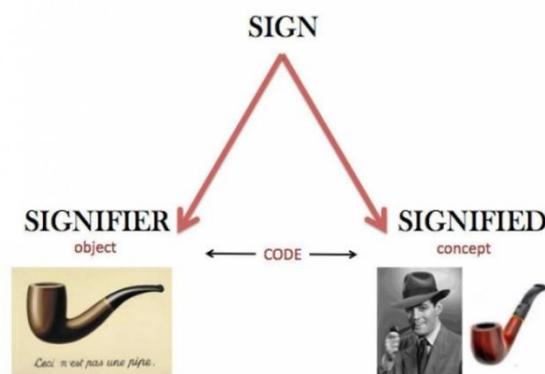
Tanda-tanda selalu ada di sekitar lingkungan, dan sebenarnya mudah untuk ditemukan manusia. Tanda tersebut bisa ditemukan, dianalisa, hingga disimpulkan maknanya apa saja. Kode apapun memiliki maknanya sendiri, mulai dari bentuk ikon hingga gestur dari manusia. Ilmu yang menganalisis dan mempelajari tentang tanda-tanda tersebut adalah semiotika. Semiotika berasal dari istilah berbahasa Yunani '*semeion*', yang bermakna 'tanda'. *Semiotic* didefinisikan sebagai suatu ilmu yang mempelajari sederetan tanda yang luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda (Sobur 2003).

Keberadaan tanda, berarti ada kemungkinan bahwa orang-orang akan juga mengalami kondisi multitafsir. Kondisi multitafsir ini dapat rentan menyebabkan kesalahpahaman antar manusia apabila tak menemukan persetujuan dari antara kelompok yang ada. Sebagai contoh, warna merah yang digunakan pada lampu lalu lintas mengartikan berhenti, kuning berarti siap dan hati-hati, serta hijau yang bermakna jalan. Apabila orang tak mengetahui makna dari setiap warna lampu, maka probabilitas terjadinya kecelakaan akan menjadi semakin tinggi. Pengetahuan mengenai tanda dan kesepakatan bersama berada di titik yang sangat penting, sehingga harus dikomunikasikan dengan benar dan baik.

Memaknai suatu tanda juga masih dapat dibidang terlalu luas dan dalam, karena masih ada banyak tokoh yang juga berpendapat serta berkecimpung di dalamnya. Tokoh-tokoh tersebut meliputi Ferdinand de Saussure, Charles Sanders Peirce, Hjelmslev, Umberto Eco dan Roland Barthes (Pradoko 2015). Berikut di bawah ini adalah teori semiotika yang diutarakan oleh dua tokoh, yakni Ferdinand de Saussure sebagai yang meletakkan dasar dan yang melanjutkannya, Roland Barthes.

II.3.1 Semiotika Ferdinand de Saussure

Menurut Saussure, semiotika (semiologi) adalah studi umum tentang tanda-tanda, disiplin yang mempelajari keberadaan tanda-tanda dalam konteks masyarakat. Menurut Saussure, tanda terdiri dari dua aspek, yaitu bunyi-bunyian dan gambar yang disebut sebagai penanda atau *signifier*, dan konsep-konsep yang terkait dengan bunyi-bunyian dan gambar yang disebut sebagai pertanda atau *signified*. (Dayu 2023). Dalam teori ini, semiotik dibagi menjadi dua komponen utama, yaitu penanda (*signifier*) dan pertanda (*signified*) (Dayu 2023). Penanda (*signifier*) merupakan bagian fisik atau materi dari tanda seperti suara atau bentuk kata, sedangkan pertanda (*signified*) adalah representasi mental atau konsep yang terkait dengan penanda tersebut. Bersama-sama, kedua komponen ini membentuk sebuah tanda. Bahasa adalah skema tanda, yang selalu tersusun melalui dua bagian pemaknaan yaitu penanda dan pertanda (Tanti 2022).

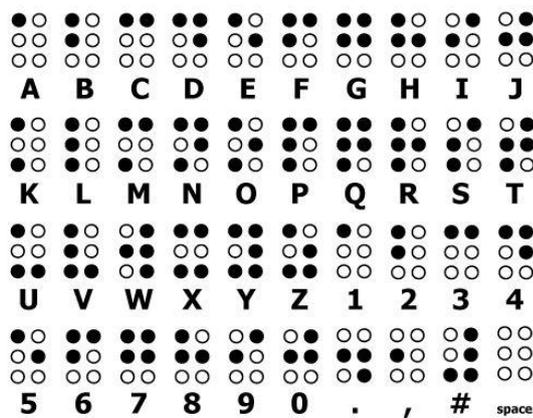


Gambar II.20 Teori Semiotika Ferdinand de Saussure

Sumber: <https://assets.kompasiana.com/items/album/2022/05/23/semiotika-5a799265bde57527624bc665-fer-628b97b653e2c30f854da762.jpg?t=o&v=770>
(Diakses pada 23/07/2024)

Gambar di atas menyatakan bagaimana hubungan dari tanda, penanda dan petanda. Keduanya adalah sisi kertas yang berkebalikan, tetapi saling berhubungan satu sama lainnya. Apabila ada objek, maka ada konsep. Ada konsep, terdapat objek yang menjadi penyambung hubungan antara keduanya. Contoh yang dapat disimpulkan selain dari gambar cerutu dan seorang pria yang merokok di atas adalah, korelasi antara sepeda dan atlet yang bersepeda. Kondisi ini menjadikan satu tanda yang bermakna.

Ferdinand de Saussure berpijak dari pendapatnya tentang *langue* yang merupakan sistem tanda yang mengungkapkan gagasan ada pula sistem tanda alfabet bagi tuna wicara, simbol-simbol dalam upacara ritual, tanda dalam bidang militer (Hidayati 2021). Hal ini dibenarkan karena tanda lain seperti bentuk alfabet Braille bagi para tuna netra pun justru cukup berbeda bagi orang yang dapat melihat secara langsung. Bentuk dot atau titik yang disusun sedemikian rupa pun memiliki cara dan tekniknya sendiri untuk membaca.



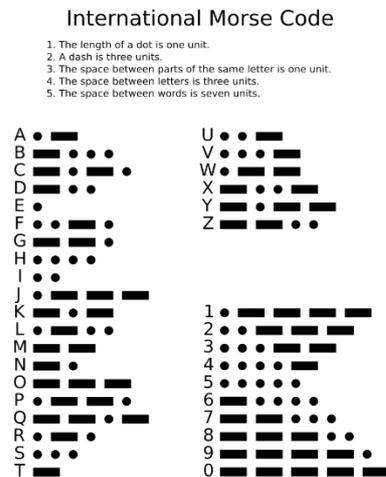
www.boxentriq.com

Gambar II.21 Huruf Braille

Sumber: <https://www.boxentriq.com/img/braille-alphabet/braille-alphabet-overview.png>
(Diakses pada 24/07/2024)

Gambar di atas merupakan salah satu dari tanda yang digunakan untuk berbahasa. Braille adalah suatu sistem yang digunakan oleh para tunanetra untuk membaca dengan cara menyentuhnya langsung. Braille memanfaatkan indera peraba yang

ada pada kulit agar membuat tunanetra juga kembali dapat membaca. Sistem ini diciptakan oleh Louis Braille.



Gambar II.22 Sandi Morse Internasional

Sumber:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/b/b5/International_Morse_Code.svg/220px-International_Morse_Code.svg.png
 (Diakses pada 25/07/2024)

Contoh kode-kode lainnya adalah sandi morse yang sudah sering dikenali. Tidak jauh dari titik, morse menggunakan garis pula sebagai tambahannya. Gambar di atas adalah sandi morse yang digunakan untuk berkomunikasi. Selain kode morse internasional di atas, morse atau sandi-sandi lainnya termasuk di Indonesia juga masih cukup banyak. Contohnya adalah sandi rumpit dan titik yang cukup dikenal di kalangan Pramuka.

II.3.2 Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes merupakan satu dari beberapa tokoh yang juga terjun dalam teori semiotika. Menurut Barthes, semiotika adalah ilmu yang menafsirkan tanda-tanda, dimana bahasa juga merupakan gabungan dari tanda-tanda yang memiliki pesan tertentu dari masyarakat (Kevinia, Syahara & Aulia 2022). Roland Barthes melanjutkan dan mengembangkan dasar dari semiotika Ferdinand de Saussure yang awalnya merupakan tanda (*sign*), penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*), ditambahkan kemudian dengan pencarian makna denotatif (*denotative*), konotatif (*connotative*) dan mitos (*myth*). Di dalam semiologi Barthes, denotasi merupakan

sistem signifikasi tingkat pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua (Lustyantie 2012).

1. Penanda (<i>Signifier</i>)	2. Petanda (<i>Signified</i>)
3. Tanda Denotatif (<i>Denotatif Sign</i>)	
4. Penanda Konotatif (<i>Connotative Signifier</i>)	5. Petanda Konotatif (<i>Connotative Signified</i>)
6. Tanda Konotatif (<i>Connotative Sign</i>)	

Gambar II.23 Teori Semiotika Semiotika Roland Barthes

Sumber:

<https://www.researchgate.net/publication/366538897/figure/tbl1/AS:11431281109234221@1671801430916/Bagan-teori-semiotika-Roland-Barthes.png>
(Diakses pada 23/07/2024)

Gambar bagan di atas adalah langkah-langkah yang dan proses yang dilakukan untuk melihat serta menemukan makna dari tanda dari objek yang ada. Pencarian dilakukan dengan penanda serta petanda terlebih dahulu untuk memastikan bahwa objek tersebut sungguh tanda, tidak hanya sekedar objek yang bermakna sebagai objek biasa saja. Contoh kondisi ini adalah, saat seseorang melihat pakaian formal digunakan oleh orang lain dan masuk ke dalam mobil, setiap penglihatan akan menyangka bahwa orang tersebut adalah orang kaya yang hendak pergi ke pesta. Akan tetapi, bila pakaian formal tersebut hanya sedang dipakai oleh manekin, maka fungsinya hanya untuk patung yang dipajang saja.

"Mitos":

1. Pesan tuturan yang diyakni kebenarannya, tp susah dibuktikan
2. Bukan Konsep Ide, tapi Pemberian Makna
3. Bentuk Komunikasi bisanya Pesan yang disampaikan;
4. Penuturnya bukan Objeknya [sesuai isi kepala masing-masing]

1. Sign ("Tanda");
2. Signifier (YANG MENANDAI: "Penanda")
3. Signified (YANG DITANDAI "Petanda") Konsep, Tanda tersebut dimakni sebagai apa

SIGN	DENOTASI	KONOTASI	MITOS
Ekspresi	Relasi	Content	
Bendara Merah Putih	Primer	Denotasi {Lambang NKRI}	
Bendara Merah Putih	Sekunder	Konotasi [Nasionalisme]	
	Sekunder	Konotasi {berani, suci}	

Gambar II.24 Contoh Penerapan Teori Semiotika Semiotika Roland Barthes

Sumber: <https://assets.kompasiana.com/items/album/2022/01/13/sem1a-61e030d580a65a50550b6e62.png?t=o&v=770>
(Diakses pada 24/07/2024)

Gambar di atas adalah contoh lain penerapan teori semiotika Roland Barthes. Bendera merah putih bagi penglihatan biasa tanpa makna, hanyalah bendera biasa yang berwarna merah dan putih. Akan tetapi secara relasi, apabila diberi makna tersendiri dan digunakan sebagai sesuatu, maka bendera merah putih tersebut akan menjadi bermakna sebagai bendera negara Indonesia. Itulah yang menjadi makna denotatif dari benderanya. Bila ditilik lebih dalam, warna bendera Indonesia pun masih memiliki makna konotatifnya sendiri. Makna tersebut adalah nasionalisme, berani dan juga suci. Objek yang dimaknai tersebut hanya satu dari sekian banyak tanda di sekitar lingkungan manusia.

II.4 Ilustrasi

Ilustrasi pada awalnya berasal dari kata Latin '*illustrare*', yang artinya adalah menyinari, menerangi, memurnikan, sehingga memberikan kejelasan. Sebagai penerang dan penjelas, maka ilustrasi dapat membantu banyak kehidupan manusia, mulai dari mengekspresikan diri hingga berkomunikasi satu dengan yang lainnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, ilustrasi bermakna gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya. Terdapat pula makna lain dari ilustrasi dalam KBBI, yakni gambar, desain, atau diagram untuk penghias (halaman sampul dan sebagainya). Berdasarkan kamus Oxford pun, ilustrasi (*illustration*) memiliki makna yang sama-sama mengatakan, suatu gambar atau imej dalam buku, majalah, untuk mendekorasi, atau menjelaskan sesuatu. Menilik dari kedua arti secara bahasa ini, maka dapat disimpulkan secara dasar bahwa ilustrasi adalah bentuk usaha memperjelas suatu isi, mengekspresikan diri dengan karya gambar atau foto, hingga mempercantik suatu area dengan suatu desain. Secara umum pun, mengilustrasikan dipahami sebagai kegiatan memberikan gambaran atas suatu peristiwa.

Berikut di bawah ini adalah contoh ilustrasi dalam bentuk karikatur sebagai sindiran atau teguran langsung pada orang-orang yang hendak nekat pergi keluar rumah pada masa pandemi virus COVID-19. Virus diilustrasikan dengan bentuk karakter menyerupai bola yang aneh dan tersenyum menakut-nakuti karakter ibu-ibu tersebut sampai mundur.



Gambar II.25 Contoh Gambar Ilustrasi Berbentuk Karikatur

Sumber: <https://blog-static.mamikos.com/wp-content/uploads/2022/10/Contoh-Gambar-Illustrasi-Karikatur-4-1024x768.jpg.webp>
(Diakses pada 24/07/2024)

Ilustrasi adalah seni yang menyertai proses produksi atau pembuatan sebuah gambar, foto, atau diagram, bentuknya bisa berupa naskah tercetak, terucap, atau dalam bentuk elektronik (Fleishman 2004). Melihat dari arti ilustrasi tadi, ilustrasi disimpulkan lebih lanjut dapat menjadi satu hal yang sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia. Tidak hanya sekadar menjadi gambar semata, tetapi mengekspresikan, memiliki tujuan, serta makna yang kuat sendiri. Bukan tidak mungkin ilustrasi akan menaikkan stimulus manusia mengenai sesuatu, seperti rasa senang, berapi-api, tersinggung, hingga sedih sekalipun. Ilustrasi juga berperan dalam membangun kesadaran intelektual, kesadaran teknologi, kesadaran politis, kesadaran edukatif, kesadaran akan perkembangan budaya serta peradaban manusia dalam semangat estetis yang menjadi wadah presentasinya (Maharsi 2016). Hal ini menguatkan beberapa pernyataan sebelumnya mengenai rangsangan stimulus manusia, terutama pada perasaan yang dirasakan oleh orang-orang itu sendiri.

Meski demikian, pendapat mengenai ilustrasi masih tetap cukup banyak terdebatkan dan subjektif. Tidak ada yang salah, karena subjektifitas tersebut memiliki maknanya yang ditarik sendiri-sendiri secara masuk akal. Seorang *illustrator* di majalah HAI sejak tahun 70an bernama Wedha mendeskripsikan ilustrasi sebagai representasi suatu keadaan dalam bentuk lain (Maharsi 2016). Yang dimaksud dalam kondisi ini adalah bagaimana konteks, medium dan latar

yang diperlukan untuk menciptakan ilustrasi tersebut. Ilustrasi juga berfungsi untuk menghidupkan suatu keadaan, sehingga tak hanya sebatas gambar semata, tetapi juga musik. Apabila berkaitan dengan media yang dicetak atau elektronik, maka akan digunakan gambar. Untuk ranah musik akan digunakan suara-suara yang mendukung suasana di dalamnya. Selain semua itu, masih ada banyak pendapat lainnya yang tak dapat disebutkan satu persatu.

Setelah pengertian, ilustrasi kemudian akan dapat dibagi menjadi dua bagian secara teoritis, yaitu seni murni estetis dan seni yang dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan, atau disebut juga seni terapan. Seni terapan dapat dikategorikan sebagai ranah dunia desain, karena desain melakukan berbagai hal untuk berbagai tujuan dan tidak berniat hanya untuk mengekspresikan sesuatu semata saja. Semuanya akan kembali kepada niat dari *illustrator* itu sendiri.