

# Analisis Visual Desain Buku Ilustrasi Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini

Yulianti Mayank Sari<sup>1)</sup>, Riama Maslan Sihombing<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis  
Jl. Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta Timur 13210

Email: yulianti.sari@kalbis.ac.id

<sup>2)</sup>Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Bandung  
Jalan Ganesha No.10 Bandung

Email: riamamaslan@gmail.com

**Abstract:** *The phenomenon flash fiction book 'Nanti Kita Cerita Untuk Hari Ini' or known as NKCTHI book has sold more than 130,000 copies until it was adapted into a movie. In fact, it is very rare for an illustration book to be brought up to the movies. The illustrations of NKCTHI book are depicted simply, with short text quotes on each sheet. This research will focus on the visual aspects of the NKCTHI book, the success achieved by its simple illustrations, visual analysis will be used as a medium for translating the visual aspects and elements that belong to the NKCTHI book content. By visually dissecting the content of the book, it is hoped that you can see the beginning of the meaning that the NKCTHI book writer wants to convey through visual language. After the visual content is analyzed, the meaning between the text and the visual will be related to one another.*

**Keywords:** *visual analysis, illustration books, visual communication design*

**Abstrak:** *Fenomena buku flash fiction 'Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini' atau yang biasa dikenal dengan NKCTHI telah terjual lebih dari 130.000 eksemplar hingga diadaptasi ke film layar lebar. Padahal sangat jarang buku kutipan ilustrasi yang diangkat hingga ke layar lebar. Ilustrasi dalam buku NKCTHI digambarkan sederhana, dengan kutipan teks singkat di tiap lembarnya. Penelitian kali ini akan berfokus pada aspek visual buku NKCTHI, mengingat kesuksesan yang diraih buku tersebut dengan ilustrasinya yang sederhana, analisis visual akan digunakan sebagai media penerjemah aspek-aspek dan elemen visual yang dimiliki pada konten buku NKCTHI. Dengan membedah secara visual konten buku tersebut, diharapkan dapat melihat awal dari pemaknaan yang ingin disampaikan penulis buku NKCTHI melalui bahasa visual. Setelah konten visual dianalisis, pemaknaan antara teks dan visual akan saling berkaitan.*

**Kata kunci:** *analisis visual, buku ilustrasi, desain komunikasi visual*

## I. PENDAHULUAN

'Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini' atau yang biasa dikenal dengan NKCTHI termasuk dalam novel *flash fiction* karangan Marchella FP[1], yang merupakan penulis sekaligus ilustrator dari buku tersebut. *Pre-order* pertama buku NKCTHI terjual hanya dalam waktu 2 menit sebanyak 500 eksemplar, disusul dengan *pre-order* kedua sebanyak 4.000 eksemplar dalam waktu 7 menit. Kemudian *pre-order* ketiga terjual sebanyak seribu eksemplar hanya dalam waktu semalam. Secara resmi, buku NKCTHI telah terjual sebanyak 130.000 eksemplar sejak pertama kali diterbitkan. Melihat kesuksesan buku ini, sutradara Angga Dwimas Sasongko tertarik untuk mengangkatnya ke layar lebar dan pada tanggal 2 Januari 2020 film NKCTHI resmi tayang di bioskop tanah air. Hanya dalam waktu 5 hari penayangan, jumlah penonton sudah mencapai angka kurang lebih

720.000. [2]. Padahal sangat jarang buku kutipan ilustrasi yang diangkat ke layar lebar, selama ini buku yang sukses dijadikan film hanyalah novel yang sudah memiliki alur cerita yang jelas. Oleh karena itu, buku NKCTHI dijadikan studi kasus dalam penelitian ini.

Buku NKCTHI memiliki empat babak yang berisi penggalan-penggalan kalimat pendek yang bertujuan sebagai pengingat dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Ilustrasi dalam buku NKCTHI digambarkan sederhana, bahkan terkesan seperti gambar anak-anak dengan kutipan teks singkat di tiap lembarnya. Penelitian kali ini akan berfokus pada aspek visual buku NKCTHI, mengingat kesuksesan yang diraih buku tersebut dengan ilustrasinya yang sederhana, analisis visual akan digunakan sebagai media penerjemah aspek-aspek dan elemen visual yang dimiliki pada konten buku NKCTHI.

Dari keseluruhan konten pada buku NKCTHI, akan dipilih 3 bagian pada masing-masing babak

pagi, siang, sore dan malam untuk dianalisis secara visual menggunakan teori Desain Komunikasi Visual. Desain dalam pengertian visual (kesenirupa-an) memiliki tiga bidang utama yaitu Desain Komunikasi Visual (Desain Grafis), Desain Produk dan Desain Interior [3]. Menurut Anggraini, Desain Komunikasi Visual merupakan seni menyampaikan pesan atau informasi dengan menggunakan bahasa visual yang disampaikan dengan cara tertentu melalui desain sebagai medianya. Proses desain harus memperhitungkan aspek-aspek seperti fungsi, estetika, dan lainnya agar tujuan dari pembuatan desain itu sendiri dapat tercapai. Desain Komunikasi Visual sudah tidak asing dan sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari, Desain Komunikasi Visual memiliki fungsi dasar sebagai sarana informasi, pengendali, pengawas, dan pengontrol, sebagai sarana identifikasi atau *branding*, sebagai sarana motivasi, presentasi, promosi, dan sebagai sarana pengutaraan emosi. [4].

Teori Desain Komunikasi Visual yang pertama digunakan adalah teori gestalt. Gestalt merupakan kata dalam bahasa Jerman yang berarti bentuk (*shape*). Gestalt adalah sebuah teori yang membahas mengenai persepsi manusia melalui pengorganisasian komponen yang memiliki pola dan hubungan yang menjadi sebuah kesatuan. Teori ini memiliki hubungan yang erat dengan seni, dan diperkenalkan pertama kali oleh tiga tokoh, yaitu Max Wertheimer, Wolfgang Kohler, dan Kurt Koffka. Ketiga tokoh tersebut menyimpulkan bahwa manusia cenderung mempersepsikan apa yang terlihat dari lingkungannya sebagai suatu kesatuan yang utuh. Esensi dari psikologi gestalt adalah bahwa pikiran (*mind*) merupakan sebuah usaha dalam menginterpretasikan sensasi dan pengalaman-pengalaman yang masuk sebagai keseluruhan (total) yang terorganisir berdasarkan sifat-sifat tertentu yang bukan hanya sekedar kumpulan unit data yang terpisah-pisah [5]. Dapat disimpulkan bahwa pandangan teori gestalt, seseorang cenderung akan menyederhanakan informasi atau sensasi yang diterima setelah melihat keseluruhan strukturnya. Hukum tambahan (*subsider*) pada teori gestalt yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah; *Law of simplicity* (kesederhanaan), *Closure* (penutupan bentuk), dan *Figure & ground* (dampak konteks).

Teori selanjutnya yang akan digunakan dalam penelitian adalah tipografi. Tipografi adalah suatu proses merangkai kata, kalimat, dan teks yang digunakan oleh desainer sebagai media komunikasi visual yang sangat efektif. Menurut Anthony Froshaug [6], kata tipografi berarti menulis atau mencetak menggunakan elemen-elemen standar. Menggunakan

elemen standar, berarti terdapat hubungan dasar antar elemennya. Hubungan tersebut adalah dua dimensi, yaitu vertikal dan horizontal. Baik jenis huruf dengan tulisan tangan ataupun mekanis, keduanya tidak dapat dipisahkan. Bahasa harus ditulis menggunakan huruf, dan dengan menggunakan huruf otomatis dibutuhkan tipografi. Dalam desain, tipografi adalah manifestasi visual dari bahasa yang memanfaatkan segala kualitas praktis dan ekspresifnya, dan mengisi tempat dimana seni, sains, dan komunikasi saling terhubung. Terdapat klasifikasi huruf yang digunakan dalam tipografi. Mengkategorikan huruf dapat membantu dalam membedakan kategori huruf dan mempelajari penggunaan yang tepat pada berbagai jenis tipe huruf yang ada. Jenis huruf dalam tipografi yang paling sering digunakan adalah *sans serif*, *serif* dan *script*.

Kemudian teori *layout* juga akan digunakan dalam menganalisis konten buku NKCTHI. *Layout* adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini juga dapat disebut manajemen bentuk dan ruang. Secara umum, *layout* merupakan tata letak ruang atau bidang. *Layout* dapat ditemukan pada majalah, *website*, iklan televisi, bahkan susunan furnitur di salah satu ruangan di rumah kita. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar komunikatif dan dapat memudahkan pembaca dalam menerima informasi yang disajikan. Untuk membuat *layout*, hal pertama yang harus diperhatikan adalah konten. Dengan mengetahui konten, kita dapat membuat kerangka kasar dari elemen tersebut. Hal selanjutnya yang harus diperhatikan adalah penerapan komposisi elemen-elemen *layout* sesuai dengan prinsip-prinsip *layout* [7]. Prinsip-prinsip *layout* tersebut:

#### 1. Sequence

Urutan perhatian dalam *layout* atau aliran pandangan mata ketika melihat *layout*. *Layout* yang baik dapat mengarahkan kita ke dalam informasi yang disajikan pada *layout*. Maka urutan *layout* sebaiknya diatur sesuai prioritas. Misalnya dari informasi paling penting sampai yang kurang penting.

#### 2. Emphasis

Penekanan di bagian-bagian tertentu pada *layout*. Penekanan ini berfungsi agar pembaca dapat lebih terarah atau fokus pada bagian yang penting. *Emphasis* atau penekanan dapat diciptakan dengan memberi ukuran *font* yang jauh lebih besar dibandingkan elemen-elemen *layout* lainnya pada halaman tersebut, menggunakan warna yang kontras atau berbeda dengan latar belakang dan elemen lainnya, meletakkan hal yang penting pada posisi

yang menarik perhatian, dan menggunakan bentuk atau *style* yang berbeda dengan sekitarnya.

### 3. Balance

Teknik mengatur keseimbangan terhadap elemen *layout*. Terdapat dua jenis prinsip keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Pada keseimbangan simetris, sisi yang berlawanan harus sama persis agar tercipta sebuah keseimbangan. Sementara itu, pada keseimbangan asimetris objek-objek yang berlawanan tidak sama atau seimbang, ukuran salah satu objek dapat lebih besar dari sisi yang berlawanan. Keuntungan dari keseimbangan asimetris adalah dapat memberikan kesan yang tidak kaku atau santai (*casual*).

Teori Desain Komunikasi Visual terakhir yang akan digunakan adalah psikologi warna. Warna memiliki kemampuan untuk mengubah makna dan *mood* bila dipadukan dengan warna lainnya. Warna dapat dibedakan ke dalam tiga kategori utama, yaitu *hue*, *tone* dan *saturation*. *Hue* (corak) mengacu pada nama generik pada warna seperti merah, kuning, dan biru. *Hue* membedakan antara suatu warna dengan warna lainnya, seperti contoh warna merah merupakan lawan dari warna biru. *Tone* (*value*) adalah tingkat gelap terang pada warna, warna yang ditambahkan dengan warna putih disebut *tint*, sedangkan warna yang ditambahkan warna hitam disebut *shade*. *Saturation* (kroma) setara dengan tingkat kecerahan atau dapat disebut dengan intensitas warna. Garis dengan intensitas tinggi merupakan warna cerah, sedangkan garis dengan intensitas rendah adalah *dull color*. Dua warna yang berbeda bisa memiliki garis yang sama namun memiliki intensitas yang berbeda.

Marian L. David menggolongkan warna menjadi dua dalam bukunya *Visual Design in Dress* [8], yaitu warna eksternal dan internal. Warna eksternal adalah warna yang bersifat fisika, sedangkan warna internal adalah warna sebagai persepsi manusia, cara manusia melihat warna kemudian mengolahnya di otak dan cara mengekspresikannya. Warna telah dipelajari sebagai alat penyembuh penyakit (mempunyai nilai terapi). Setiap warna memiliki karakteristik tertentu.

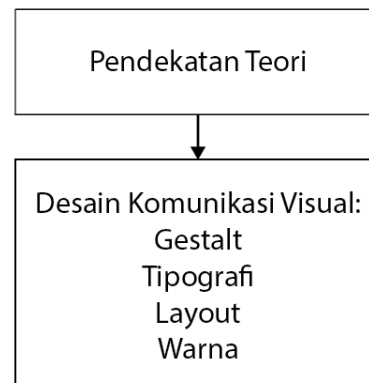
Secara garis besar sifat khas yang dimiliki oleh warna ada dua golongan besar, yaitu warna panas dan warna dingin. *Intermediates* adalah warna di antara dua golongan tersebut. Warna yang dekat dengan jingga atau merah digolongkan kepada warna panas atau hangat dan warna-warna yang berdekatan dengan warna biru kehijauan termasuk golongan warna dingin atau sejuk.

Dengan pendekatan teori Desain Komunikasi Visual, akan memudahkan dalam pengelompokan

unsur visual yang digunakan pada buku NKCTHI dalam tahap awal penelitian. Pengelompokan unsur visual dengan menggunakan teori gestalt, tipografi, layout dan psikologi warna merupakan salah satu cara yang akan digunakan dalam membedah buku ilustrasi karya Marcella FP.

## II. METODE PENELITIAN

Buku NKCTHI dijadikan studi kasus dalam menganalisis unsur dan elemen visual konten buku NKCTHI melalui pendekatan teori Desain Komunikasi Visual. Adapun teori Desain Komunikasi Visual yang digunakan adalah teori psikologi gestalt, tipografi, layout dan psikologi warna. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dimana peneliti menganalisis objek penelitian berdasarkan data dan informasi yang di dapat dengan acuan teori dan studi literatur terkait untuk digunakan dalam mengolah dan menganalisis data. seperti pada Gambar 1.



Gambar 1 Metode Penelitian

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah ditentukan konten visual terpilih pada masing-masing babak dalam buku NKCTHI, konten tersebut akan dianalisis dengan teori-teori desain komunikasi visual untuk dibedah unsur dan elemen-elemen desain yang digunakan. Kesatuan (*unity*) dalam setiap konten visual buku NKCTHI memiliki hubungan yang harmonis antara tema, warna, ilustrasi dan tipografi. Dikatakan harmonis karena menggunakan unsur visual bentuk yang serupa (gaya ilustrasi minimalis seperti kartun), adanya pengulangan warna, dan menggunakan jenis huruf yang sama. Pada konten buku NKCTHI menggunakan tekstur *crayon* dalam keseluruhan warna ilustrasi, sehingga warna yang dihasilkan tidak solid atau terdapat titik-titik kecil yang menampilkan efek estetik dan terkesan artistik walaupun ilustrasi yang digunakan sederhana. Pada *cover* buku NKCTHI

dapat dilihat penempatan objek ilustrasi yang berada di tengah dan menjadi *focal point*. seperti pada gambar 2.

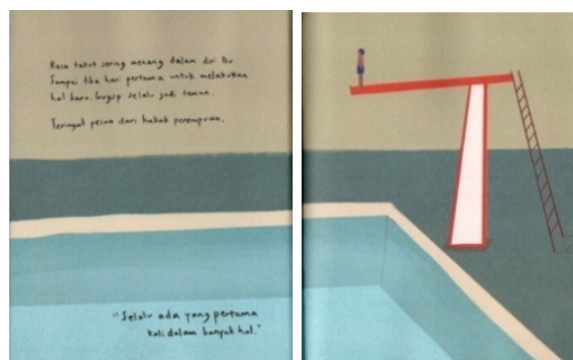


Gambar 2 Cover Buku NKCTHI

### A. Teori Gestalt

Secara keseluruhan pada konten visual terpilih buku NKCTHI, terdapat beberapa gambar (*figure*) yang membentuk suatu kesatuan alur ilustrasi dengan latar (*ground*) warna yang berbeda dari objek utamanya, sehingga terlihat perbedaan secara jelas antara objek yang ditonjolkan dengan latarnya. Teori pertama yang digunakan dalam menganalisis konten visual buku NKCTHI adalah teori gestalt. Teori gestalt digunakan sebagai persepsi visual dalam menganalisis objek-objek pada konten buku NKCTHI. Teori gestalt yang digunakan pada penelitian ini adalah *simplicity* (kesederhanaan), *closure* (penutupan), dan *figure & ground* (dampak konteks). Ketiga teori tersebut digunakan karena sangat relevan dalam menganalisis konten visual buku NKCTHI. *Simplicity* digunakan dalam menyederhanakan persepsi visual dalam konten buku, karena seseorang cenderung mengorganisasikan persepsinya ke dalam pola sederhana. Banyak objek-objek yang tidak lengkap atau terpotong akan dianalisis dengan teori *closure*, dan *figure & ground* digunakan sebagai pembeda antara objek gambar dan latar, biasanya pembeda yang paling kontras adalah dari warna. Untuk lebih memahami dalam penggunaan teori gestalt dapat dilihat pada salah satu contoh perwakilan konten pada buku NKCTHI seperti pada Gambar 3.

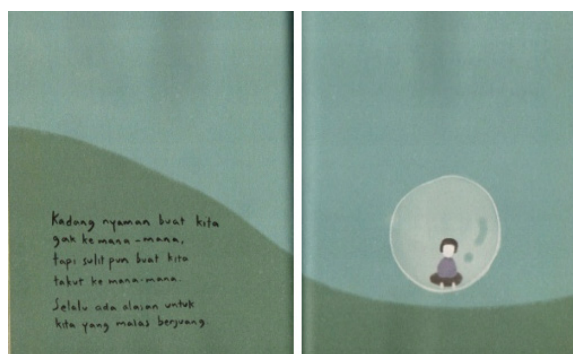
*Simplicity*, garis panjang dengan perpaduan ragam biru muda dan warna putih di atasnya merupakan bentuk sederhana dari kolam renang. Lalu garis panjang berwarna merah dan putih dengan objek manusia di atasnya dapat dipersepsikan sebagai papan loncat. Kemudian pada *closure*, elemen garis panjang berwarna merah langsung dapat dipersepsikan sebagai papan loncat karena terdapat objek manusia di atasnya dan kolam renang di bagian bawahnya, sehingga seseorang cenderung melengkapi potongan gambar dengan keseluruhan objek sekitarnya. Terakhir pada *Figure & Ground* konten pagi, ruang kosong berwarna coklat yang di isi dengan teks dan



Gambar 3 Konten 'Pagi' Buku NKCTHI

latar hijau tua merupakan latar / *ground*, sedangkan papan loncat, tangga, kolam renang dan manusia merupakan objek gambar / *figure*.

Selanjutnya pada konten siang, *simplicity* gambar tersebut bila dilihat secara keseluruhan dapat disederhanakan sebagai gambar manusia yang sedang duduk di dalam sebuah gelembung. *Closure* pada gambar yang tidak memiliki wajah namun dapat dipersepsikan sebagai manusia dan gambar lingkaran putih yang mengambang dipersepsikan sebagai gelembung udara. *Figure & Ground* pada warna biru dan hijau merupakan latar atau *ground*, sedangkan gambar manusia dan gelembung merupakan *figure*. seperti pada Gambar 4.



Gambar 4 Konten 'Siang' Buku NKCTHI

*Simplicity* pada konten sore buku NKCTHI, bila disederhanakan keseluruhan objek dapat dipersepsikan sebagai gambar manusia yang sedang duduk di depan meja dan terdapat buku di atasnya. Lalu ada potongan gambar mata, telinga, hidung dikelilinginya. *Closure* objek-objek yang tidak lengkap tersebut dapat dipersepsikan sebagai manusia, meja, buku, dan potongan gambar mata, hidung, telinga yang berada disekitar manusia tersebut. *Figure & Ground*, warna hijau dongker merupakan latar atau *ground*, sedangkan objek lainnya merupakan gambar / *figure*. seperti pada Gambar 5.

Konten malam dalam teori gestalt selanjutnya adalah *simplicity*, gambar tersebut bila dilihat secara keseluruhan dapat disederhanakan sebagai gambar manusia yang sedang duduk di dalam sebuah



Gambar 5 Konten 'Sore' Buku NKCTHI

gelembung. *Closure*, gambar yang tidak memiliki wajah namun dapat dipersepsikan sebagai manusia dan gambar lingkaran putih yang mengambang dipersepsikan sebagai gelembung udara. *Figure & Ground*, Warna biru dan hijau merupakan latar atau *ground*, sedangkan gambar manusia dan gelembung merupakan *figure*. seperti pada Gambar 6



Gambar 6 Konten 'Malam' Buku NKCTHI

## B. Analisis Teks dan Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam buku NKCTHI adalah *sans serif* atau tidak memiliki pengait pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama. *Sans serif* melambangkan kesederhanaan, lugas, dan modern. Tipografi dalam buku NKCTHI terlihat seperti tulisan tangan, sehingga menimbulkan kesan keakraban dan intim. Dengan menggunakan *font* tersebut, *legibility* (tingkat kemudahan mata mengenali karakter huruf) dan *readability* (keterbacaan) pada buku NKCTHI tercapai dengan baik. Karena dalam segi ukuran *font*, sesuai dengan komposisi keseluruhan bidang desain dan warna *font* menggunakan warna putih untuk latar gelap dan hitam untuk latar terang. Teks dan tipografi pada tiap konten visual terpilih dapat dilihat pada penjelasan seperti pada gambar 7.

Pada teks “Kalau nanti ambisi jadi nomer satu, semoga bukan karena nyaman lihat yang lain dari atas. Tapi, karena mau ajak yang lain ke atas”, menggunakan *sans serif* dengan huruf *script light*. Begitu juga dengan konten siang, sore, dan malam



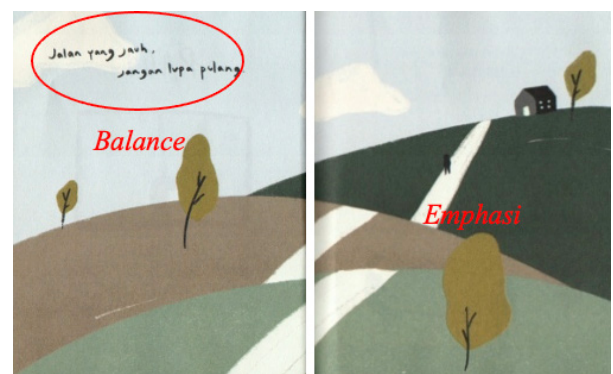
Gambar 7 Konten 'Pagi' Buku NKCTHI

yang menggunakan jenis huruf yang sama sehingga konsistensi keseluruhan buku terlihat.

## C. Analisis Layout

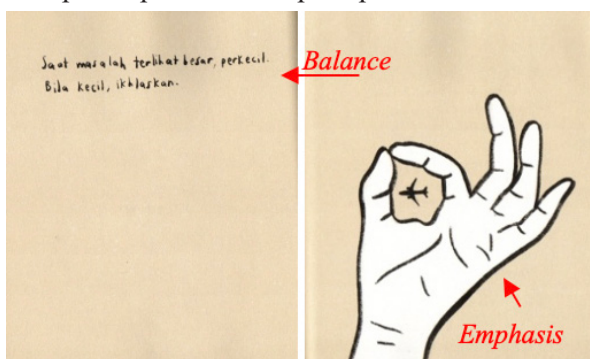
Secara keseluruhan, keseimbangan (*balance*) antara penempatan objek visual dengan teks dalam konten buku NKCTHI termasuk kedalam keseimbangan asimetris atau informal, dimana terdapat sebuah fokus objek di sisi kanan atau kiri, dan di sisi lainnya yang hanya berlatarkan warna dasar akan diisi dengan sebuah teks. Pada keseluruhan elemen desain dalam tiap konten tampak dinamis dan tidak ada sisi yang berat sebelah. Penekanan / dominasi (*emphasis*) dalam konten buku NKCTHI dapat langsung terlihat dengan satu atau dua objek yang menonjol sebagai inti dalam keseluruhan objek visual, dengan penempatan objek yang menjadi *focal point* sehingga terdapat *stopping power* yang kuat bagi para pembaca. Analisis *layout* yang digunakan untuk menganalisis konten visual buku NKCTHI adalah *sequence* sebagai urutan perhatian, kemudian *emphasis* atau penekanan, dan *balance* sebagai keseimbangan simetris atau asimetris pada suatu *layout*. seperti pada Gambar 8.

*Sequence* pada salah satu konten pagi buku NKCTHI yaitu terdapat papan loncat, manusia dan kolam renang. Untuk *emphasis* terdapat papan loncat dan manusia. *Balance* atau keseimbangan yang digunakan adalah asimetris, warna coklat sebagai latar



Gambar 8 Konten 'Pagi' Buku NKCTHI

di isi dengan teks dan warna biru pada kolam renang juga di isi teks sehingga ruang kosong dimanfaatkan untuk penempatan teks. seperti pada Gambar 9.



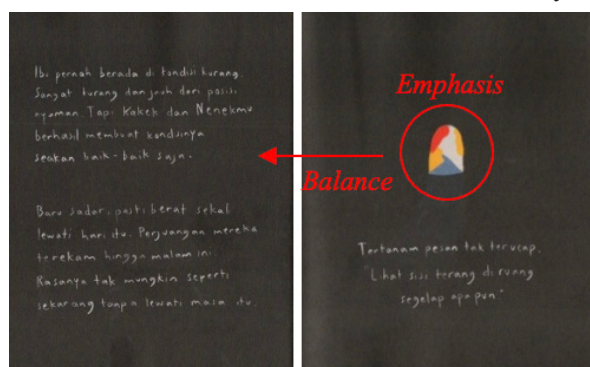
Gambar 9 Konten 'Siang' Buku NKCTHI

Sequence pada salah satu konten siang buku NKCTHI yaitu pergelangan tangan dan siluet pesawat. Untuk emphasis terdapat pergelangan tangan dan siluet pesawat. Selanjutnya balance atau keseimbangan, pada bagian kanan terdapat objek gambar yang dominan untuk dilihat untuk menyeimbangkan ruang kosong pada latar disebelah kiri di isi dengan teks agar komposisi seimbang. seperti pada gambar 10.



Gambar 10 Konten 'Sore' Buku NKCTHI

Sequence pada salah satu konten sore buku NKCTHI yaitu terdapat manusia dan sofa. Untuk emphasis juga terdapat manusia dan sofa. Balance atau keseimbangan pada bagian kanan terdapat objek gambar dan teks dibawahnya, dan terdapat ruang kosong sebagai latar berwarna biru di bagian kiri. Keseimbangan yang terjadi sangat kontras. Sequence pada salah satu konten malam buku NKCTHI yaitu



Gambar 11 Konten 'Malam' Buku NKCTHI

terdapat warna merah, warna jingga, warna biru dan warna abu-abu. Untuk emphasis berupa bentuk warna-warni seperti gambar yang dilingkari diatas. Balance atau keseimbangan yang digunakan adalah asimetris, ruang kosong sebagai latar dengan warna hitam di isi dengan teks yang sangat dominan pada keseluruhan halaman. seperti pada Gambar 11.

#### D. Analisis Warna

Teori visual terakhir yang digunakan dalam menganalisis konten visual buku NKCTHI adalah warna. Warna yang digunakan pada konten visual buku NKCTHI sangat beragam, namun masih memiliki kontras dan satu kesatuan yang saling berhubungan. Jenis warna yang digunakan pada keseluruhan konten buku NKCTHI adalah dull, yaitu penggunaan tone saturasi yang rendah dengan kategori pembagian terpisah sesuai tingkat kecerahan (brightness), seperti kombinasi warna deep (gelap) dan grayish (keabuan). Warna sangat berpengaruh terhadap respon dan emosi pembaca dalam melihat keseluruhan objek ilustrasi, karena jenis warna tertentu dapat menaikkan dan menurunkan mood pembacanya. seperti Gambar 12.



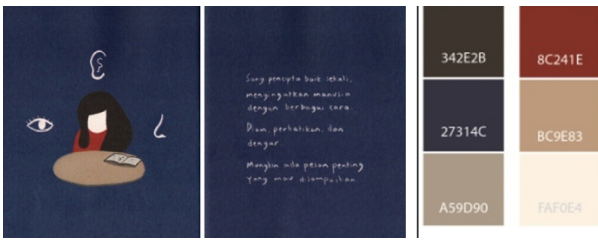
Gambar 12 Palet Warna Konten 'Pagi' Buku NKCTHI

Pada analisis warna konten pagi buku NKCTHI, latar yang digunakan adalah warna coklat yaitu warna yang tidak begitu mencolok. Objek gambar dibuat lebih berwarna yaitu menggunakan warna hangat yang memberi kesan semangat. Selanjutnya pada konten siang, warna hangat yang digunakan sebagai latar memberi kesan hangat, semangat muda, menarik. Kontras dengan warna dingin yang digunakan pada objek gambar manusia sehingga memberi kesan menahan diri, depresi, dan ikhlas. pada Gambar 13.

Pada konten sore, warna tegas pada objek gambar manusia dan gelap pada latar biru dongker, memberi



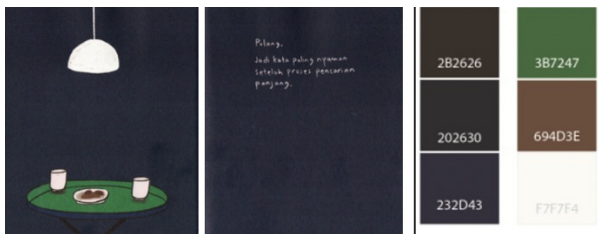
Gambar 13 Palet Warna Konten 'Siang' Buku NKCTHI



Gambar 14 Palet Warna Konten 'Sore'  
Buku NKCTHI

kesan menarik, kekuatan, pasif, alami, tenang. Warna gelap yang mendominasi juga menambah kepekatan pada nuansa keseluruhan ilustrasi. Gambar 14

Analisis warna terakhir dalam konten malam. Warna dingin dan gelap pada latar, memberi kesan tenang, istirahat, spiritual, kelelahan, alami, dan kebersamaan, yang kontras dengan warna putih pada bagian lampu yang seakan menerangi ruang tersebut pada gambar 15.



Gambar 15 Palet Warna Konten 'Malam'  
Buku NKCTHI

#### IV. SIMPULAN

Setelah seluruh konten visual terpilih buku NKCTHI dianalisis menggunakan teori gestalt, tipografi, *layout*, dan juga analisis warna, keseluruhan analisis visual tersebut akan dirangkum untuk memudahkan dalam memahami penggunaan dengan pendekatan teori-teori tersebut. Dengan membedah secara visual konten buku tersebut, kita dapat melihat awal dari pemaknaan yang ingin disampaikan penulis buku NKCTHI melalui bahasa visual. Setelah konten visual dianalisis, pemaknaan antara teks dan visual akan saling berkaitan.

Dalam teori gestalt, *simplicity* objek ilustrasi pada buku dapat langsung disederhanakan sebagai suatu objek gambar, misalnya objek manusia, pohon, dan lain-lain. Walaupun objek ilustrasi pada buku digambarkan tidak *detil* dan sederhana namun keseluruhan ilustrasi dapat dipersepsikan sebagai objek yang mendekati bentuk aslinya. Pada *closure*, bentuk-bentuk yang tidak lengkap, seperti terdapat di salah satu konten buku, berupa potongan gambar mata, hidung, dan telinga walau digambarkan hanya dengan goresan garis hitam namun objek-objek tersebut langsung dapat dikenali sebagai gambar

mata, hidung, dan telinga. Banyak sekali potongan objek pada konten buku NKCTHI yang tidak lengkap namun dapat dipersepsikan dengan lengkap sesuai dengan objek yang mendekati bentuk aslinya. Selanjutnya *figure & ground*, pada keseluruhan konten buku NKCTHI, didominasi dengan warna latar (*ground*) yang melimpah atau luas dibandingkan dengan objek gambarnya atau *figure*. Warna latar biasanya akan kontras dengan objek gambar, jika warna latar gelap biasanya objek gambar akan lebih terang. Begitu juga sebaliknya, sehingga antara *figure & ground* dapat dengan mudah dikenali.

Tipografi dalam konten buku NKCTHI menggunakan jenis huruf *script*, yaitu perkembangan dari huruf *sans serif* yang tidak memiliki kaki atau pengait pada hurufnya. Huruf *script* digunakan pada seluruh teks pada buku NKCTHI karena huruf tersebut sangat dekat dengan tulisan tangan atau *handwritten*. Teks pada buku NKCTHI disebutkan adalah sebuah surat seorang ibu untuk anaknya di masa depan, sehingga tipografi yang digunakan sesuai dengan kesan futuristik, modern, dan lebih personal karena seperti membaca surat untuk diri sendiri.

Analisis *layout* yang pertama dalam konten buku NKCTHI adalah *sequence*, yaitu urutan perhatian pada objek gambar di setiap konten buku, dimulai dari objek yang paling menonjol, entah itu objek paling besar atau objek dengan warna yang mencolok. Objek selanjutnya akan mengikuti alur perhatian setelah objek pertama selesai dilihat, biasanya yang paling berdekatan dan berhubungan dengan objek sebelumnya. *Emphasis* objek yang ditekankan pada konten buku adalah yang menjadi inti / pusat dari makna yang ingin dikomunikasikan dalam bentuk ilustrasi. Biasanya objek gambar tersebut adalah yang paling besar atau dominan ketika pertama kali melihat konten halaman buku. Secara keseluruhan *layout* pada buku NKCTHI memiliki keseimbangan asimetris, yaitu sisi kanan dan kiri tidak persis sama namun tetap terdapat titik berat di kedua sisi. Misalnya sisi kanan terdapat objek gambar, sehingga sisi kiri di isi dengan teks. Jadi tidak terdapat ruang kosong yang akan membuat komposisi *layout* tidak seimbang.

Analisis terakhir dalam pendekatan Desain Komunikasi Visual adalah psikologi warna. Warna-warna yang digunakan pada konten buku NKCTHI sangat beragam, namun masih memiliki kontras dan satu kesatuan yang saling berhubungan. Jenis warna yang digunakan pada keseluruhan konten buku NKCTHI adalah *dull*, yaitu penggunaan *tone* saturasi yang rendah dengan kategori pembagian terpisah sesuai tingkat kecerahan (*brightness*),

seperti kombinasi warna *deep* (gelap) dan *grayish* (keabuan), sehingga efek warna yang ditimbulkan dari penggunaan warna tersebut beragam. Pada warna dingin yang digunakan pada babak pagi dan sore memberi kesan tenang dan damai. Untuk warna hangat pada babak siang, member kesan semangat dan mampu menaikkan *mood*. Pada babak malam, yang dominan menggunakan warna-warna gelap akan membuat kita menjadi lebih melankolis dan muram. Sebenarnya hal tersebut membuat kita jadi lebih berpikir dan setelah selesai membaca buku tersebut akan meninggalkan kesan yang tidak biasa.

## V. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Angraini, L., dan Nathalia (2014): *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*, Nuansa Cendekia, Bandung, 545 – 547.
- [2] Darmaprawira, Sulasmi. (2002): *Warna*, Penerbit ITB, Bandung, 545 – 547.
- [3] Kusrianto, Adi. (2007): *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- [4] Marchella, P. (2018): *Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini*, Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta, 545 – 547.
- [5] Newark, Quentin. (2007): *What is Graphic Design*, Ivy Press, United Kingdom.
- [6] Sarwono, J., dan Lubis (2007): *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*, Penerbit ANDI, Yogyakarta, 12.
- [7] Jenis Monetisasi Karya Milik Marchella FP, Pengarang Buku NKCTHI, Karja, data diperoleh melalui situs internet: <https://kumparan.com/karjaid/3-jenis-monetisasi-karya-milik-marchella-fp-pengarang-buku-nkcthi-1saym1lng6r/full> Diunduh pada tanggal 7 Januari 2020.
- [8] 6 Fakta yang Mengiringi Larisnya Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini, Penulis Fransisca Desfourina, data diperoleh melalui situs internet: <https://www.gramedia.com/blog/fakta-di-balik-larisnya-buku-nanti-kita-cerita-tentang-hari-ini-marchella-fp/#gref>. Diunduh pada tanggal 31 Oktober 2018.
- [9] *Design Principles: Visual Perception and The Principles of Gestalt*, Penulis Steven Bradley, data diperoleh melalui situs internet: <https://www.smashingmagazine.com/2014/03/design-principles-visual-perception-and-the-principles-of-gestalt/>. Diunduh pada tanggal 29 Maret 2014.