

ANALISIS VISUAL ILUSTRASI SAMPUL BUKU KISAH TANAH JAWA SERI GUA JEPANG

Widya Ade shinta Dhamayanti¹

¹Program Studi S1 Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
widya.17021244004@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis visual ilustrasi sampul buku "Kisah Tanah Jawa: Goa Jepang", dengan fokus pada penggunaan unsur-unsur seni visual dalam menggambarkan nuansa mistis dan historis. Metode penelitian mencakup analisis teknik gambar seperti garis, bidang, warna, dan tekstur, serta penerapan prinsip seni rupa. Hasil analisis menunjukkan kompleksitas ilustrasi dalam menciptakan lapisan visual mendalam melalui pengaturan ruang, tekstur, dan warna yang memberikan nuansa emosional dan kontekstual yang kuat. Prinsip seni seperti kesatuan, keseimbangan, dan penekanan juga mendorong struktur visual dinamis dan terkoordinasi dengan baik. Ilustrasi ini bukan hanya pengantar visual untuk cerita, tetapi juga karya seni yang mengkomunikasikan cerita dengan jelas kepada pembaca.

Kata Kunci: ilustrasi, Kisah Tanah Jawa, analisis visual, seni visual

Abstract

This research aims to analyze the visual illustration of the book cover "Kisah Tanah Jawa: Goa Jepang," focusing on the use of visual art elements to depict mystical and historical nuances. The research methodology includes an analysis of drawing techniques such as the use of lines, shapes, colors, and textures, as well as the application of principles of visual art. The results indicate the complexity of the illustration in creating deep visual layers through careful spatial arrangement, texture, and color selection that evoke strong emotional and contextual nuances. Principles of art such as unity, balance, and emphasis also contribute to a dynamic and well-coordinated visual structure. The book cover illustration serves not only as a visual introduction to the story but also as an artwork that integrates techniques and art principles to clearly communicate the narrative to the readers.

Keywords: illustration, Kisah Tanah Jawa, visual analysis, visual art.

PENDAHULUAN

Ketertarikan Masyarakat terhadap konten horror dapat dijelaskan dalam beberapa sudut pandang, yang pertama yaitu sebagai penawaran pengalaman emosional yang intens, memicu adrenalin dan kecemasan yang dapat menarik bagi para sebagian orang. Hal ini juga mengacu kepada pengertian horror itu sendiri yang telah di jelaskan oleh Webster (2004:), bahwa horror meliputi sesuatu yang menimbulkan perasaan cemas serta takut yang luar biasa dan hal-hal yang menunjukkan kengerian. Yang kedua, konten horror memiliki kaitan erat dengan kepercayaan kultural masyarakat karena mengeksplorasi pata

mitos, legenda, dan cerita rakyat yang sudah menjadi warisan budaya. Seperti yang terwujud dalam representasi horror dalam film horor Indonesia yang dinyatakan oleh Baksin dalam Noerfajrian (2019: 10) tentang kecenderungan film horor Indonesia yang kerap mengangkat unsur-unsur tradisi, adat budaya, dan praktik ritual kepercayaan yang menunjukkan situasi yang familiar bahkan dialami secara nyata oleh masyarakat berbagai adat setempat. Dan objek dari sebuah horor yang umum adalah perwujudan sosok hantu yang sering kali memberikan kesan mistis yang kuat, misterius, aneh dan jahat. Seperti kutipan Spencer oleh Moris dalam penelitian,

seperti kutipan Spencer oleh Moris dalam penelitian afendi (2016:374) yang menyimpulkan bahwa hantu adalah bagian dari “ada”-nya makhluk spiritual. Keberadaan hantu bisa dijabarkan menjadi tiga konsep yaitu, berkaitan dengan hal gaib, memiliki wujud yang menakutkan dan di keramatkan.

Di media sosial ini penulis menaruh perhatian kepada salah satu kelompok konten creator yang mengeksplorasi jenis konten horor yang telah dikenal luas sebagai Kisah Tanah Jawa . Kelompok konten creator ini bermula di Yogyakarta dan memulai kanal YouTubanya pada 21 Mei 2018 silam dan melibatkan ahli praktisi retrokognisi Hari A. Kurniawan yang sering dikenal sebagai Om Hao, dua penulis genre horor Bonaventura D. Genta dan Madam Zidan, dan seorang videografer Monggo dan sketsa Day.

Kanal *YouTube* Kisah Tanah Jawa mengunggah konten berupa hasil investigasi dan riset tentang lokasi-lokasi mistis di Jawa. Mereka menggali nuansa *klenik* yang kompleks, menjelajahi energi mistis dan sisi historis lokasi dengan intensitas tinggi. Selain berbagi konten melalui *YouTube*, Kisah Tanah Jawa juga menerbitkan seri buku sejak 2018 yang mengulik cerita-cerita mistis dan legenda urban, disertai sumber literatur untuk mendukung hasil riset metafisika mereka. Seri buku ini menggarisbawahi keterkaitan antara kisah mistis dengan fakta sejarah yang dapat diverifikasi lebih lanjut.

Penulis juga mendapati seris buku Kisah Tanah Jawa seri Gua Jepang tersebut memiliki ilustrasi sampul buku yang khas, merepresentasikan topik-topik yang diusung. Definisi ilustrasi oleh Rohidi dalam Kurniawan (2019: 9) berkaitan dengan penggambaran menggunakan elemen visual yang bertujuan untuk memperjelas dan menenangkan suatu teks supaya pembaca bisa merasakan melalui kesan dari literasi yang dipresentasikan. Artinya ilustrasi juga merupakan seni visual yang mampu menghidupkan cerita dan menggambarkan nuansa yang ingin disampaikan. Ketika berbicara tentang ilustrasi dalam konteks sampul buku, kita dapat melihat betapa pentingnya peran narasi visual dalam menarik perhatian para pembaca.

Pentingnya visual dalam ilustrasi sampul buku terletak pada kemampuannya untuk

membangkitkan rasa ingin tahu dan minat pembaca potensial. Ilustrasi yang kuat dan relevan dengan tema buku dapat menjadi daya tarik utama di rak toko buku atau dalam daftar online. Para pembaca sering kali tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang isi cerita dari ilustrasi sampul buku yang menarik mereka secara visual.

Penelitian terdahulu selanjutnya dilakukan oleh Khalis Atmaja Supomo dari Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul Analisis Visual Ilustrasi Cover Novel *Harry Potter And The Deathly Hallows*. Penelitian ini membahas tentang unsur-unsur visual yang terdapat pada sampul buku novel digambarkan secara rinci sehingga sesuai dengan cerita yang ada didalamnya. Serta penulis dapat menangkap apa yang menjadi pesan tersembunyi yang terdapat pada ilustrasi sampul buku novel tersebut. Lalu Penggunaan bentuk, warna dan tipografi dijabarkan jelas bagaimana dalam unsur-unsur tersebut bisa menggambarkan isi dan suasana yang ada didalam cerita novelnya.

Penikmatan seni rupa tertama tertuju pada kualitas bentuknya. Seperti konsep Malins (1980) dalam menikmati karya seni, misalnya kepuasan estetik diperoleh dengan mengenali dan memahami kualitas piktorialnya, yaitu irama, keselarasan, gerak, atau pola, Objek penelitian ini adalah ilustrasi sampul buku "Kisah Tanah Jawa: Gua Jepang". Ilustrasi ini akan dianalisis dari perspektif analisis struktural dalam seni rupa, dengan fokus pada elemen-elemen visual seperti garis, warna, tekstur, dan komposisi visual secara keseluruhan. Karya seni yang dikatakan Read (1968) sebagai susunan warna pada bidang datar, secara langsung dapat merangsang perasaan, tanpa terganggu oleh gambaran visual dunia eksternal atau konsep-konsep logis. Seperti halnya dalam menikmati musik, pendengar tidak perlu memahami liriknya

METODE PENELITIAN

penelitian ini, fokus utama adalah menggali analisis visual, deskripsi visual, dan unsur-unsur struktural yang terdapat dalam ilustrasi sampul buku "Kisah Tanah Jawa: Gua Jepang". Analisis visual mengacu pada cara ilustrasi tersebut menggunakan elemen-elemen seperti garis, warna, tekstur, dan komposisi untuk menciptakan suasana dan menyampaikan pesan yang sesuai

dengan konten dan tema dalam novel. Deskripsi visual akan memperinci bagaimana ilustrasi tersebut menampilkan elemen-elemen yang membangun narasi visualnya, dari karakteristik fisik hingga latar belakang yang mungkin mencerminkan setting cerita atau nuansa yang diusung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur untuk menyelidiki dan menganalisis secara mendalam elemen visual dan struktural dalam ilustrasi sampul buku "Kisah Tanah Jawa seri Gua Jepang". Dengan mengumpulkan data dari berbagai jurnal ilmiah yang relevan, penelitian ini menguraikan teknik-teknik gambar yang digunakan, prinsip-prinsip seni rupa yang diterapkan, serta konteks artistik yang membentuk narasi visual dalam desain sampul tersebut. Melalui pendekatan ini, peneliti bertujuan untuk tidak hanya mengungkapkan kekayaan estetika visual yang terkandung, tetapi juga untuk menemukan kontribusi ilustrasi dalam memperkaya pemahaman tentang hubungan antara seni, sastra, dan budaya visual

KERANGKA TEORETIK

Ilustrasi

Menurut mikke dalam diksi rupa(2018), merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu sesuatu yang dimaksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi mencakup gambar-gambar yang yang mencangkup elemen-elemen seperti warna, komposisi, subjek yang digambarkan dengan mencerminkan narasi yang ingin disampaikan melalui ilustrasi tersebut.

Warna: Warna bisa digunakan untuk menciptakan suasana menurut fokus atau mengkomunikasikan emosi beberapa aspek untuk dalam elemen-elemen warna meliputi kecerahan kontras harmoni warna dan lain-lain.

Komposisi: komposisi ilustrasi komposisi merujuk pada elemen visual ditempatkan dan diatur secara dinamis agar tercapainya proporsi yang menarik serta artistik

Subjek: Merupakan objek ide-ide yang dipakai dalam berkarya atau ada dalam karya juga merupakan *subject matter*. Lalu pendapat dari joneta yang mengacu pada male (2012:660), ilustrasi merupakan sebuah ctra yang dibentuk untuk mmemperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Kombinasi

dari sebuah pemikiran yang analitik, ide serta konsep dengan didukung dengan kemampuan praktik akan mendukung sebuah bentuk visual karya yang mempunyai pesan.

Dalam pendapat diatas juga joneta mengkarakteristiskan ilustrasi yaitu: komunikasi, hubungan anrtara kata dan gambar, faktor penggugah, produksi massal dan media cetak, display.

Warna

Menurut mikke (2018:443) warna di definisikan sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia, yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda.

Lalu makna warna dalam realitas seni merupakan sensasional dari warna itu sendiri (menurut wassily Kandinsky dalam Karja: 2021,111). dan menurut penjelasan Studiobinder (2016:2) dalam film, warna dianggap dapat mempengaruhi secara emosional, psikologis dan secara fisik tanpa disadari, warna dalam film dapat terbentuk harmoni maupun ketegangan dalam sebuah adegan, atau membawa perhatian pada tema utama.

Bisa di ibaratkan, saat mengisahkan cerita, penggunaan warna dapat, memicu reaksi dari *audiens*, membantu menggambarkan fokus pada detail-detail yang signifikan, dapat mengatur nada pada film, menampilkan perubahan atau alur dalam cerita. Dapat dikatakan juga dalam pemilihan warna yang tepat, dapat mengkomunikasikan suasana hati dan menetapkan nada keseluruhan bagi cerita tersebut. Tiga komponen warna yaitu: rona (*hue*), saturasi (*saturation*), dan *value*.

Komposisi

Komposisi dalam konteks seni visual adalah susunan atau pengaturan elemen visual dalam karya seni untuk menciptakan keseimbangan, kesatuan, dan harmoni. Lalu enurut Yusa, dkk. (2024), komposisi adalah proses mengatur elemen-elemen visual seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam satu kesatuan yang kohesif.

Prinsip-prinsip Komposisi dalam Ilustrasi:

Keseimbangan (Balance) yaitu Menciptakan kesetimbangan antara elemen-elemen visual sehingga tidak ada bagian yang terasa terlalu berat atau ringan.

Kesatuan (*Unity*), yaitu Menghubungkan elemen-elemen visual secara konsisten untuk menciptakan kesan kohesi dan keterkaitan.

Ritme (*Rhythm*), yaitu Mengatur elemen visual secara berulang untuk menciptakan aliran dan gerakan.

Penekanan (*Emphasis*), Menyoroti bagian penting dari ilustrasi untuk Proporsi (*Proportion*): Mengatur ukuran dan skala

elemen visual untuk menciptakan harmoni.uk menarik perhatian penonton.

Jenis-jenis Komposisi dalam Gambar:

Komposisi Simetris : Komposisi di mana elemen-elemen visual diatur secara merata di kedua sisi pusat gambar.

Komposisi Asimetris: Komposisi di mana elemen-elemen visual diatur tidak merata namun tetap menciptakan keseimbangan visual.

Komposisi Sentral : Komposisi di mana elemen utama ditempatkan di pusat gambar.

Komposisi Diagonal : Komposisi di mana elemen-elemen visual diatur dalam garis diagonal untuk menciptakan gerakan dan dinamika.

Komposisi Tiga Bagian (*Rule of Thirds*): Komposisi di mana gambar dibagi menjadi tiga bagian horizontal dan vertikal, dan elemen penting ditempatkan di sepanjang garis atau perpotongan garis.

Komposisi Segitiga : Komposisi di mana elemen-elemen visual diatur dalam bentuk segitiga untuk menciptakan stabilitas dan keteraturan

Desain

Victor Papanek (1985) Desain adalah upaya untuk memecahkan masalah melalui solusi yang praktis dan berkelanjutan, mempertimbangkan aspek sosial, lingkungan, dan ekonomi. Lalu Paul Herbert Simon (1969) Desain adalah proses mencari solusi yang memuaskan dalam ruang masalah yang kompleks, menggabungkan kreativitas dan analisis untuk mencapai tujuan.

Pendapat diatas bisa diartikan bahwa desain merupakan suatu proses yang kompleks dan kreatif untuk menciptakan solusi yang praktis, estetis, dan berkelanjutan dalam menghadapi masalah yang ada. Desain tidak hanya memperhatikan aspek estetika dan fungsi, tetapi juga mempertimbangkan dampak sosial, lingkungan, dan ekonomi dari solusi yang dihasilkan. Dengan demikian, desain menjadi sebuah alat untuk mencapai tujuan tertentu dengan

memadukan kreativitas, analisis, dan pemahaman yang mendalam terhadap konteks yang ada Unsur dalam desain :bentuk (*shape*), warna (*color*), tekstur (*texture*), ruang (*space*).teks (*typography*)
Lalu pada prinsip desain :

Keseimbangan (*Balance*) Keseimbangan adalah distribusi visual elemen-elemen dalam desain. Tipe-tipe dari keseimbangan dibagi menjadi dua yaitu, Keseimbangan simetris (elemen diatur secara merata di kedua sisi) dan keseimbangan asimetris (elemen diatur tidak merata namun tetap seimbang).

Kesatuan (*Unity*) Kesatuan adalah koherensi antara elemen-elemen desain yang menciptakan kesan keseluruhan yang harmonis.

Kontras (*Contrast*) adalah perbedaan yang mencolok antara elemen-elemen desain. Fungsinya sebagai Menarik perhatian, menciptakan fokus, dan menambah dinamika.

Penekanan (*Emphasis*) adalah pemberian fokus pada elemen penting dalam desain. Fungsi penekanan sebagai menarik perhatian, menciptakan fokus, dan menambah dinamika.

Proporsi (*Proportion*) adalah hubungan ukuran antara elemen-elemen desain. Dengan fungsi sebagai penciptaan harmoni dan keseimbangan visual.

Ritme (*Rhythm*) adalah pengulangan elemen-elemen visual untuk menciptakan aliran dan gerakan. Fungsinya sebagai menambah struktur dan keteraturan dalam desain.

Tipografi

Tipografi adalah seni dan teknik mengatur huruf untuk membuat bahasa tertulis menjadi terbaca, mudah dilihat, dan menarik ketika ditampilkan. Lalu menurut Yusa et al. (2024), tipografi melibatkan pemilihan jenis huruf, ukuran, jarak antar huruf, dan penataan keseluruhan untuk mencapai tujuan komunikasi visual. Menurut Ellen Lupton (2010), Tipografi adalah tentang mengatur huruf dan teks dengan cara yang tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga meningkatkan pengalaman visual dan estetika..

Kesimpulan dari definisi tersebut adalah Tipografi merupakan, elemen penting dalam desain sampul buku yang berfungsi untuk menyampaikan informasi, menarik perhatian, mencerminkan isi buku, menciptakan identitas visual, dan mengatur hirarki visual. Pengertian

tipografi menurut para ahli menekankan pentingnya kesederhanaan, keterbacaan, dan estetika dalam pengaturan huruf. Dengan menggunakan prinsip-prinsip tipografi yang tepat, desainer dapat membuat sampul buku yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan dan menarik minat pembaca potensial.

Fungsi tipografi dalam sampul buku, sebagai penyampaian informasi, menarik perhatian, mencerminkan isi buku, menciptakan identitas visual, mengatur hirarki visual

HASIL DAN PEMBAHASAN

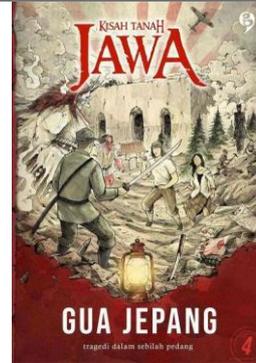
Analisis Visual Ilustrasi Sampul Buku Kisah Tanah Jawa Seri Gua Jepang

dalam pengkajian analisis pada visual Ilustrasi sampul buku Kisah Tanah Jawa seri Gua Jepang penulis akan menguraikan tahapan analisis visual ke beberapa bab sebagai berikut: profil sampul buku yang menjabarkan mengenai ilustrasi sampul buku Kisah Tanah Jawa seri gua Jepang, unsur-unsur gambar pada ilustrasi sampul buku Kisah Tanah Jawa Seri Gua Jepang seperti titik, gambar, bidang, bentuk, warna, tekstur, gelap-terang, ruang, tipografis, teknik gambar pada ilustrasi sampul buku Kisah Tanah Jawa Seri Gua Jepang, prinsip karya seni rupa pada ilustrasi sampul buku Kisah Tanah Jawa seri Gua Jepang

Profil Buku

Kisah Tanah Jawa seri Goa Jepang merupakan buku seri ke tiga dalam buku Kisah Tanah Jawa. Buku Kisah tanah Jawa seri Goa Jepang diterbitkan percetakan pertama dengan sampul softcover pada tanggal 6 Agustus 2020. Lalu pada percetakan ketiga di tahun 2021. Buku Kisah tanah Jawa Seri Gua Jepang merupakan salah satu seri dari sembilan seri yang juga merupakan kumpulan cerita misteri dan sejarah di tanah Jawa

Kisah Tanah Jawa Goa Jepang



Gambar 1. Sampul buku Kisah Tanah Jawa: Gua Jepang
(sumber. Google books)

Penulis	Kisah Tanah Jawa
Judul	Kisah Tanah Jawa : Goa Jepang
Illustrator	1. Day 2. Ernest Hutabarat
Bahasa	Indonesia
Seri	Kisah Tanah Jawa
Genre	Horor
Penerbit	Gagas Media
ISBN	979-780-960-7
Tanggal Rilis	6 Agustus 2020

Sebelum buku seri Gua Jepang resmi diterbitkan oleh Gagasmmedia, Kisah Tanah Jawa memberikan sebuah pengumuman mengenai buku terbaru yang diunggah melalui akun resmi sosial media Twitter dengan narasi mengajak para pembaca untuk berlibur ke negeri sakura yang meninggalkan banyak alkisah untuk Nusantara, lalu dilanjut dengan beberapa kutipan narasi cerita dari buku.

Pada laman *Twitter*, Kisah Tanah Jawa mengatakan “jangan pernah kalian beli buku ini, jikalau kalianpun belum terlalu siap untuk menangis semalaman dan hanyut dalam tiap tragedi: yang mungkin bekasannya mampu terulang tanpa pernah peduli adanya waktu. Toh ini pun tentang penjajah yang pernah melukai negeri ini”.

Pada narasi itulah yang membuat penulis memilih buku Kisah tanah Jawa seri Goa Jepang untuk dianalisis, yaitu ilustrasi sampul buku seri Goa Jepang yang di gambar oleh Kak Day. Ilustrasi sampul tersebut menampilkan lima sosok

manusia dengan tiga berada di depan dan dua manusia berada di belakang. Serta ada dua sosok mitologi Jepang yang berada berdekatan pada salah satu sosok manusia. Tiga sosok manusia yang berada di depan ini adalah Komandan Iwajima, Kawae, Siti Aisah. Kawaii Yukan'na atau lebih dikenal sebagai kawae yang merupakan karakter utama dalam cerita ini. Kawae adalah seorang prajurit angkatan darat Jepang yang ditugaskan di Indonesia. Dalam buku ini, Kawae mengisahkan tentang perjalanan hidupnya ketika di jaman perang dunia pertama dalam piwajirespektif orang pertama.

Unsur-Unsur Gambar

Unsur Garis

Pada ilustrasi sampul buku *Kisah Tanah Jawa* bisa dilihat bahwa memiliki 3 unsur garis di dalamnya:

Garis Lengkung: Garis melengkung digunakan untuk merepresentasikan berbagai bentuk dalam ilustrasi sampul buku *Kisah Tanah Jawa* seri Goa Jepang ini. Seperti bagaimana Dey menggambarkan objek awan, lubang jalan masuk Goa Jepang, latar tanah, serta objek berupa sosok manusia dan karakter mitologi Jepang.



Gambar 2. contoh objek awan yang memiliki garis lengkung
(Sumber. Gagasmedia.2021)

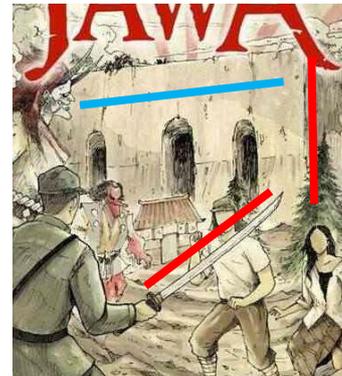
Pada objek awan garis lengkung di gambarkan menyambung secara konsisten dari berbagai arah melebar dari tengah ke luar. Untuk penggambaran objek awan Dey juga menggunakan garis melengkung dengan ukuran yang beragam yang menunjukkan skala ukuran yang signifikan antara kecil dan besar. Garis melengkung ini di gambarkan saling menimpa sehingga mewujudkan ilusi cuaca yang berawan.

Penggunaan garis melengkung dalam ilustrasi ini bertujuan untuk menciptakan tekstur dan latar belakang yang berbeda-beda. Pada latar tanah dan objek poster propaganda Jepang, garis melengkung digunakan dengan goresan menukik yang memberikan kesan tajam dan tak beraturan, menciptakan ilusi kedalaman dengan ukuran garis yang bervariasi dari besar hingga kecil.

Garis melengkung seperti ini cocok untuk menggambarkan tekstur tanah di lokasi galian seperti Gua buatan. Mereka juga digunakan untuk menggambar objek poster propaganda yang kusut dan berserakan di tanah.

Selain itu, kombinasi garis melengkung dengan garis lurus vertikal digunakan untuk menggambarkan bentuk jalan masuk Goa Jepang, sementara garis melengkung yang membantu dalam menggambarkan lekukan pada sosok manusia dan karakter mitologi Jepang serta atribut yang melekat pada mereka sosok-sosok yang digambarkan.

Garis lurus



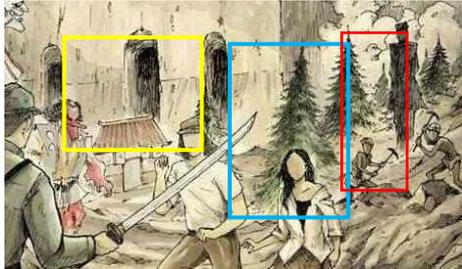
Gambar 3. contoh objek Goa Jepang, rumah ian jo, dan pedang yang memiliki garis lurus
(Sumber. Gagasmedia. 2021)

Garis lurus yang muncul pada ilustrasi sampul buku *Kisah Tanah Jawa* seri Goa Jepang ini menggambarkan ilustrasi Goa buatan, rumah bordil dan penggambaran objek benda tajam. Pada ilustrasi Goa buatan dan rumah bordil menggunakan garis lurus horizontal dan vertikal. Garis lurus vertikal menunjukkan skala ukuran dalam hal ketinggian sedangkan garis horizontal menunjukkan skalal kelebaram suatu objek.

Sedangkan pada objek benda tajam seperti pedang, penggambarannya menggunakan garis lurus dengan arah diagonal. Penggunaan garis lurus diagonal pada pedang ini juga memiliki

tujuan untuk mengarahkan pandangan mata kepada sosok kawai yakni prajurit berbaju putih sebagai fokus utama dalam karya ilustrasi ini.

Garis arsir



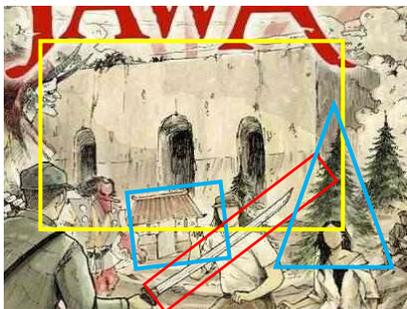
Gambar 4. contoh objek pintu masuk Goa Jepang dan pohon-pohon yang memiliki unsur arsir
(sumber. Gagasmedia,2021)

Unsur garis yang paling dominan dalam ilustrasi sampul buku Kisah Tanah Jawa seri Goa Jepang ini adalah garis arsir. Yang mana garis arsir tersebut memberi peran besar dalam pembentukan ilusi ruang, kedalaman, dan tekstur semu pada setiap elemen objek yang tergambar dalam ilustrasi buku ini. Objek yang murni digambarkan dengan garis arsir ini adalah pohon pinus dan sosok hitam yang berdiri di depan pepohonan cemara. Garis arsir merupakan pilihan tepat dalam menggambarkan karakteristik pohon pinus yang daunnya kasar dan memberi ilusi tajam ketika dilihat dari jauh. Sedangkan garis arsir pada penggambaran sosok hitam, berperan dalam menciptakan kesan misterius, mistis dan mengganggu.

Unsur Bidang Dan Bentuk

Terdapat bidang geometris dan non geometris yang digunakan pada ilustrasi sampul buku Kisah Tanah Jawa seri Gua Jepang.

Bidang geometris: dalam ilustrasi ini terdapat bidang berbentuk geometris seperti bangunan gua, bangunan rumah bordil, poster2 propaganda 3A, pedang, hiasan baju hannya dan tengu, peluru, pepohonan.



Gambar 5. Contoh objek goa Jepang memiliki bidang geometris

(sumber. Gagasmedia,2021)

Bidang non geometris: terbentuk dari garis2 yang tidak rapi dan teratur. Dalam ilustrasi ini ditemukan berupa awan, api di sekitar hannya, objek2 manusia, hannya, sosok hantu, permukaan tanah, lentera, bebatuan.



Gambar 6. Contoh objek awan memiliki bidang non geometris

(sumber. Gagasmedia, 2021)

Unsur Ruang

Dalam ilustrasi sampul buku "Kisah Tanah Jawa: Gua Jepang", penggunaan ruang atau ilusi kedalaman ruang dan kedalaman dimaksudkan untuk menciptakan lapisan visual yang mendalam dan memberikan nuansa atmosferik yang kuat. Berikut adalah pengaturan elemen-elemen tersebut berdasarkan latar depan, latar tengah, dan latar belakang:

Latar depan (Foreground): Di latar depan, elemen-elemen utama yang mendominasi komposisi dengan detail yang tajam adalah Hannya dan Prajurit Komandan dengan Pedang: Hannya, mungkin dengan wujudnya yang menakutkan, dan prajurit komandan yang memegang pedang, ditempatkan di latar depan untuk menarik perhatian. Dan mungkin digambarkan dengan ukuran besar dan detail yang jelas, seperti menunjukkan pentingnya mereka dalam cerita.



Gambar 7. Beberapa objek pada latar depan
(sumber. Gagasmedia,2021)

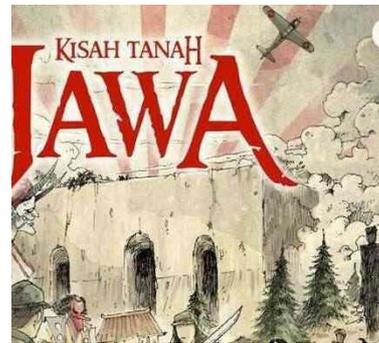
Latar Tengah (Middle ground): Pada latar tengah, elemen-elemen ini berada di antara latar depan dan latar belakang, memberikan kedalaman dan konteks visual yang lebih dalam.



Gambar 8. Objek tengku, kawae, dan Siti Aisyah pada latar tengah
(sumber. Gagasmedia,2021)

Tengu, Prajurit tanpa Pedang, dan Gadis Perempuan merupakan objek-objek yang digambarkan pada latar tengah. Karakter-karakter ini mungkin memiliki ukuran yang lebih kecil dibandingkan dengan yang ada di latar depan. Mereka berperan sebagai penghubung antara elemen utama di latar depan dengan latar belakang yang lebih luas.

Latar Belakang (Background): Latar belakang menyediakan kerangka atau setting yang melengkapi cerita secara keseluruhan, dengan elemen-elemen, seperti pada gambar gua dan Bangunan Rumah: Bangunan-bangunan ini mungkin digambarkan dengan ukuran yang lebih kecil dan detail yang lebih kasar, menambahkan elemen sejarah atau setting geografis.



Gambar 9. Objek rumah ian jo, Gua Jepang, awan, langit, dan pesawat yang berada di latar belakang.
(sumber. Gagasmedia,2021)

Pohon, Awan, sinar matahari: Elemen alam ini memberikan nuansa atmosferik dan menciptakan kedalaman ruang yang lebih luas dalam gambar. Pesawat, Hantu berbadan tinggi, pekerja romusha: Objek-objek ini mungkin digambarkan dengan ukuran yang lebih kecil di latar belakang, memberikan elemen cerita tambahan atau konteks historis.

Unsur Tekstur

Dalam ilustrasi sampul buku "Kisah Tanah Jawa: Gua Jepang", penggunaan tekstur menjadi elemen kunci untuk menciptakan karakter visual yang kuat dan mendalam.



Gambar 10. Garis-garis arsiran dan pewarnaan yang menciptakan tekstur semu
(sumber. Gagasmedia,2021)

Berikut adalah cara tekstur diaplikasikan dalam ilustrasi tersebut:

Tekstur dengan arsiran *Drawing Pen*: Guratan Arsir Kasar dan Berongga: Tekstur ini diperoleh melalui goresan kasar dan berongga dengan drawing pen. Goresan-goresan ini menambahkan detail yang jelas dan tajam pada elemen-elemen seperti bangunan gua, rumah, pohon, dan objek lainnya dalam ilustrasi. Mereka memberikan

kesan tegas dan menunjukkan kerumitan serta kejelasan dalam struktur dan detail.



Gambar 11. Goresan arsiran membentuk tekstur (sumber. Gagasmedia,2021)

Tekstur dengan Cat Air (Watercolor):



Gambar 12. Kombinasi arsiran dan teknik warna aquarel (sumber. Gagasmedia,2021)

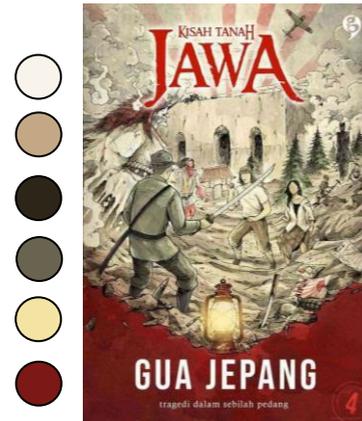
Pewarnaan Watercolor: Teknik watercolor digunakan untuk memberikan warna dan nuansa pada ilustrasi. Pewarnaan ini mungkin memberikan gradasi warna yang halus dan transparansi yang khas dari cat air tradisional, menciptakan atmosfer yang lembut dan kaya akan nuansa.

Unsur Warna

Pada ilustrasi dalam sampul buku Kisah Tanah Jawa seri Gua Jepang, ilustrator kak day menggunakan warna-warna hangat seperti warna kuning ,merah, coklat dalam pembuatannya. Penggunaan warna kuning pudar sebagai warna dominan dengan tone analog yang cukup gelap menciptakan kesan cerita dimasa lampau dan suram.

Penggunaan warna merah dan kuning dengan tone yang hangat memberikan konsistensi warna yang menyatu dalam ilustrasi. Meskipun dominan

kuning di bagian atas dan dominan merah di bagian bawah, prinsip keselarasan tetap terjaga karena terdapat unsur-unsur merah di bagian atas dan kuning di bagian bawah, yang saling melengkapi tanpa saling mencolok.



Gambar 13. Pallette warna pada sampul (sumber. Gagasmedia,2021)

Unsur gelap-terang: Dalam ilustrasi sampul buku "Kisah Tanah Jawa: Gua Jepang", penggunaan gelap terang atau value dimanfaatkan secara efektif untuk menyoroti bentuk permukaan dan memberikan kedalaman pada berbagai objek yang ada. Berikut adalah penerapan gelap terang dalam ilustrasi tersebut.

Penerapan Gelap Terang dalam Ilustrasi: Teknik Arsir dan Pewarnaan Tipis dengan Cat Air: Pintu Masuk Gua: Arsiran garis yang rapat di pintu masuk gua menunjukkan kedalaman dan dimensi gua, menciptakan kesan ruang yang dalam dan misterius.

Lapisan Awan: Arsiran di Awan: Arsiran garis pada awan menunjukkan lapisan-lapisan awan yang menggumpal, memberikan tekstur dan kedalaman pada langit.

Foreground - Komandan:Warna Gelap pada Komandan: Objek komandan digambarkan dengan warna yang lebih gelap, menandakan bahwa dia berada di latar depan atau foreground gambar, menonjolkan kehadirannya di antara karakter lainnya.

Tanah - Textur Tanah: Value Gelap di Tanah: Penggunaan value gelap pada tanah menunjukkan tekstur tanah yang bergelombang dan kasar, memberikan kesan realisme dan kedalaman pada permukaan tanah.

Sosok Hantu Hitam Tinggi: Value Gelap untuk Sosok Hantu: Sosok hantu hitam tinggi digambarkan dengan value gelap, ditempatkan di antara pepohonan hutan di kejauhan. Hal ini membantu menyatukan sosok hantu dengan latar belakang, menghindari agar tidak terlalu mencolok dan tidak mengganggu fokus utama ilustrasi.

Sumber Cahaya: Konsistensi Sumber Cahaya: Meskipun sumber cahaya tampaknya berasal dari arah yang berbeda, terutama dari lentera di tangan karakter, arsiran yang digunakan pada baju prajurit putih dan objek komandan menggambarkan cahaya yang mengenai mereka secara konsisten. Ini menambahkan dimensi dramatis dan memperkuat atmosfer cerita yang diilustrasikan

Teknik Gambar

Dalam gambar ilustrasi sampul buku *Kisah Tanah Jawa* bisa dilihat bahwa ilustrator menggunakan gabungan dari teknik arsir dan teknik pewarnaan aquarel, serta tipografi.

Teknik arsir

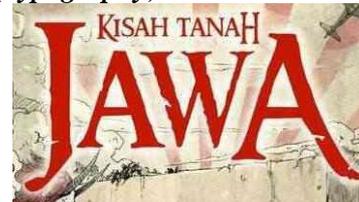


Gambar 14. Salah satu contoh arsiran dan aquarel yang terlihat (sumber. Gagasmedia,2021)

Arsiran digunakan untuk memberikan detail dan tekstur pada elemen-elemen dalam ilustrasi. Kak Day sebagai ilustrator menggunakan teknik ini dengan memanfaatkan garis-garis halus atau tebal yang diberlakukan secara berulang-ulang untuk menggambarkan bentuk, tekstur, dan kedalaman. Seperti yang terlihat pada arsiran digunakan pada pakaian karakter, bangunan gua, pepohonan, dan elemen-elemen lainnya untuk menambah dimensi visual.

Teknik aquarel: Teknik aquarel digunakan untuk memberikan warna dan nuansa pada ilustrasi. Pewarnaan ini cenderung memberikan gradasi warna yang halus dan transparan, menciptakan efek yang lembut dan alami. Ilustrator pada *Kisah Tanah Jawa* mungkin memanfaatkan teknik ini untuk menciptakan atmosfer yang sesuai dengan tema cerita, seperti menggunakan warna hangat untuk menunjukkan kehangatan atau ketegangan pada suasana.

Tipografi (Typography)



Gambar 15. Judul utama pada *Kisah Tanah Jawa* (sumber. Gagasmedia,2021)

Penggunaan huruf atau teks dalam ilustrasi ini juga mencerminkan pentingnya desain tipografi dalam menciptakan kesan visual yang kuat. Tipografi tidak hanya berperan sebagai judul buku atau nama penulis, tetapi juga dapat dipilih dengan cermat untuk menyesuaikan dengan nuansa dan tema ilustrasi secara keseluruhan.

ABCDEFGHI
JKLMNOPQR
STUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789

Gambar 16. Font *Centaur* yang digunakan Judul buku *Kisah Tanah Jawa* (sumber. Wikimedia Commons,2020)

Pada tulisan judul utama yaitu “*Kisah Tanah Jawa*”, peneliti berkesimpulan bahwa judul ini ditulis dengan font *Centaur* dengan ditambah aksentuasi khusus seperti penambahan efek kaki huruf dan efek goresan pada kata *JAWA* serta penekanan huruf *J* dan *A* memberikan kesan ikon yang menjadi ciri khas dari *Kisah Tanah Jawa* yang mudah dikenali oleh pembaca.

Lalu pada sub judul seri kata “*Gua Jepang*” menggunakan font “*Bebas Neue*” dengan menggunakan warna putih memberikan kesan

yang sederhana dan menyeimbangkan komposisi di dalam ilustrasi sampul buku.



Gambar 17. Font Neue pada sub judul “Gua Jepang” (sumber. Dafont.com ,2010)

Gabungan dari teknik arsir dan pewarnaan aquarel, ditambah dengan tipografi yang tepat, memberikan ilustrasi sampul buku "Kisah Tanah Jawa" kekayaan visual dan kedalaman yang mencerminkan tema serta nuansa dari cerita yang ingin disampaikan. Penggunaan arsir untuk detail halus dan tekstur, pewarnaan aquarel untuk nuansa warna yang halus, dan tipografi yang disesuaikan dengan estetika keseluruhan ilustrasi, semuanya bekerja sama untuk menciptakan gambaran yang menarik

Prinsip Karya

Dalam prinsip karya pada ilustrasi buku Kisah Tanah Jawa seri Gua Jepang

Kesatuan (unity): Kesatuan dalam sebuah karya merupakan himpunan dari unsur-unsur yang terkandung dalam sebuah karya seni yang saling berhubungan dan bersatu padu. Artinya semua unsur pada karya saling terkait dan tidak secara janggal berdiri sendiri. Bentuk kesatuan dalam ilustrasi sampul buku Kisah Tanah Jawa seri Goa Jepang ini banyak unsur dengan aksen jepang.

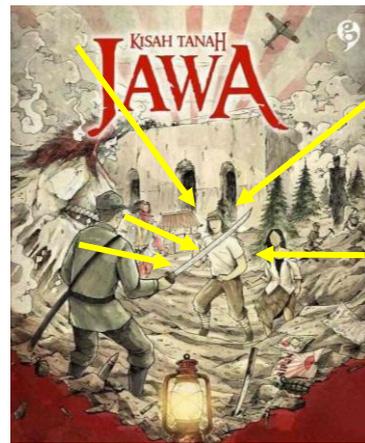
Keseimbangan (balance): Pada bagian keseimbangan ilustrasi sampul buku Kisah tanah Jawa seri Gua jepang ini, keseimbangan dibangun dengan cermat melalui pengaturan elemen-elemen visual yang saling melengkapi dan menyeimbangkan satu sama lain. Ilustrasi sampul buku Kisah Tanah Jawa seri Gua Jepang memiliki keseimbangan asimetris yang menciptakan dinamika visual menarik.

Di sisi kiri, terdapat elemen besar seperti objek hanya dan komandan yang mendominasi, memberikan kesan berat dan seimbang secara visual dengan mengisi ruang yang besar. Di bagian atas, terdapat keberatan visual dari awan, pesawat terbang, dan sinar matahari merah yang

dramatis. Sebaliknya, bagian bawah gambar didominasi oleh ruang kosong yang menciptakan kesan kosong, dengan sedikit detail seperti tekstur cipratan darah dan tulisan sub-judul yang menonjolkan di sana. Keseluruhan, ilustrasi ini menciptakan keseimbangan asimetris antara elemen berat di sisi kiri dan atas dengan keleluasaan ruang kosong di bagian bawahnya

Irama (rythm): Irama dalam karya ilustrasi sampul buku Kisah Tanah Jawa lebih menampilkan irama dengan gerakan yang berulang. Ritme visual tercipta dari cara peluru-peluru disusun di tanah dengan pola pengulangan yang teratur. Setiap peluru yang terlihat tersusun secara berulang menimbulkan ilusi gerak jatuh yang berceceran. Pola pengulangan ini memberi gambaran bahwa peluru-peluru itu seolah-olah sedang bergerak atau baru saja jatuh ke tanah. Mata kita secara alami mengikuti pola tersebut, menciptakan irama visual yang membangkitkan sensasi gerak dan dinamika dalam gambar.

Penekanan : Penekanan dalam seni visual adalah teknik kuat untuk menciptakan titik fokus yang menonjol dalam sebuah karya dengan memanfaatkan perbedaan antara dua unsur yang saling berlawanan. Dalam ilustrasi sampul buku Kisah Tanah Jawa seri Gua Jepang, penekanan ini dilakukan secara menarik untuk menyoroti elemen-elemen kunci.



Gambar 18. Titik Fokus menuju tengah gambar (sumber. Gagasmedia,2021)

Ilustrasi ini menampilkan banyak bidang dengan berbagai tekstur. Di area objek-objek utama seperti figur hanya, prajurit, komandan, dan wanita, terlihat sedikit atau bahkan tidak ada tekstur yang kentara. Sebaliknya, latar belakang

dan area di sekitarnya dihiasi dengan banyak detail tekstur, seperti pemandangan alam yang rumit atau elemen-elemen lain yang ramai. Fokus utama ilustrasi ini terletak pada seorang prajurit dengan baju putih yang ditempatkan di tengah komposisi. Penempatannya yang strategis bertujuan untuk menarik perhatian pemirsa sebagai pusat cerita. Selain itu, interaksi visual antar karakter juga memperkuat kesan ini.

Prajurit Baju Putih: sosok ini di tempatkan di tengah gambar, yang membuatnya menjadi titik fokus utama. Pakaian putihnya mungkin menonjolkan keberanian atau kebaikan karakternya dalam konteks cerita.

Arah Pandang Karakter Lain:

Sosok *Hannya* Menghadap ke Kanan: *Hannya*, yang menghadap ke kanan, menciptakan arus pandang yang mengarah ke arah prajurit baju putih. Meskipun wujudnya menakutkan, arah pandangnya memberi fokus tambahan pada prajurit tersebut.

***Tengu* dan Komandan *Iwajima* Menghadap ke Prajurit Putih :** *Tengu* dan komandan yang menghadap ke prajurit baju putih menegaskan posisi sentralnya dalam komposisi. Mereka mungkin menggambarkan aliansi atau konfrontasi yang penting dalam cerita.

Bentuk Lingkaran Semu: Terdapat bentuk semu berbentuk lingkaran yang mengelilingi subjek komandan dan prajurit. Ini mungkin terbentuk dari susunan objek-objek di sekitarnya, seperti pohon atau elemen lain yang secara tidak langsung menyoroti atau mengarahkan pandangan ke prajurit baju putih dan komandan

Proporsi

Proporsi dalam ilustrasi sampul buku Kisah Tanah Jawa seri Gua Jepang ini memainkan peran penting dalam mengatur skala relatif antara objek-objek yang berbeda di dalam gambar, yang diikuti prinsip-prinsip dasar perspektif untuk menciptakan kedalaman dan hierarki visual yang jelas:

Bangunan Gua Jepang: Meskipun berada di latar belakang, bangunan gua Jepang digambarkan lebih tinggi dari objek lainnya. Ini menunjukkan betapa besar dan monumentalnya bangunan tersebut, meskipun berjarak jauh di latar belakang.

Sosok Hitam di Kejauhan: Sosok hitam yang terlihat memiliki ukuran hampir sama dengan

pepohonan dan lebih besar dari objek-objek manusia di depannya, menunjukkan bahwa sosok tersebut bukanlah manusia. Proporsi ini memberikan kesan misterius dan menegaskan bahwa sosok itu mungkin entitas supernatural atau makhluk yang besar dan kuat.

Sosok *Hannya*: Sosok *Hannya* digambarkan tinggi dan besar, lebih besar dari manusia biasa, untuk menggambarkan sifatnya sebagai hantu atau makhluk gaib yang menakutkan. Proporsi ini menekankan karakteristik yang kuat dan mendominasi dari sosok tersebut.

Komandan dan Prajurit Berbaju Putih: Komandan digambarkan lebih besar dari prajurit berbaju putih karena dia berada di depan dan lebih dekat dengan pandangan mata. Proporsi ini tidak hanya menunjukkan hierarki dalam hierarki militer atau sosial di dalam cerita, tetapi juga memperkuat fokus visual pada karakter penting dalam komposisi.

Objek Pesawat: Pesawat digambarkan dengan ukuran yang lebih kecil karena berada di kejauhan. Proporsi yang diterapkan sesuai dengan perspektif yang benar menggambarkan jarak dan kedalaman ruang dalam gambar, menambahkan elemen realisme dan mengarahkan mata penonton ke berbagai elemen dalam lanskap yang luas.

Keselaran

Keselaran dalam ilustrasi sampul buku Kisah Tanah Jawa Gua Jepang ditunjukkan dengan banyaknya objek yang berhubungan dengan mitologi Jepang dan sejarah gua Jepang.

Keselaran dalam ilustrasi sampul buku Kisah Tanah Jawa seri Gua Jepang tercermin melalui beberapa aspek yang mencakup pengaturan warna, penggambaran bentuk yang selaras, dan pencahayaan. Berikut adalah penjelasan mengenai keselaran dari berbagai aspek dalam ilustrasi tersebut:

Pengaturan Warna: Pilihan Warna Hangat: Penggunaan warna merah dan kuning dengan tone yang hangat memberikan konsistensi warna yang menyatu dalam ilustrasi. Meskipun dominan kuning di bagian atas dan dominan merah di bagian bawah, prinsip keselaran tetap terjaga karena terdapat unsur-unsur merah di bagian atas dan kuning di bagian bawah, yang saling melengkapi tanpa saling mencolok.

Penggambaran Bentuk: Ukuran dan Posisi Objek: Objek-objek seperti sosok hannya, komandan, prajurit berbaju putih, dan karakter-karakter mitologi Jepang lainnya diatur berdasarkan ukuran yang relatif proporsional. Hannya sebagai objek terbesar ditempatkan dengan dominan dalam komposisi, diikuti oleh komandan yang lebih kecil, kemudian prajurit dan karakter-karakter lainnya yang ukurannya semakin kecil. Hal ini menciptakan hierarki visual yang jelas dan membantu mempertahankan keselarasan antara berbagai elemen dalam ilustrasi.

Pengelompokan Objek: Pengelompokan objek berdasarkan ukuran dan karakter mereka membantu menjaga keseimbangan visual. Misalnya, komandan yang berada di antara hannya dan prajurit berbaju putih, dengan prajurit yang berada di posisi yang lebih kecil, menunjukkan hubungan hierarkis antara karakter-karakter ini.

Pencahayaan: Konsistensi Pencahayaan: Meskipun sumber cahaya mungkin tampak berasal dari arah yang berbeda, seperti dari lentera di tangan karakter, pencahayaan yang diterapkan secara konsisten pada berbagai objek menggambarkan distribusi cahaya yang realistis. Ini membantu menjaga keselarasan visual dalam ilustrasi, mempertahankan fokus pada setiap elemen tanpa terlihat terlalu kontras atau tidak terhubung.

SIMPULAN DAN SARAN

Ilustrasi sampul buku "Kisah Tanah Jawa: Gua Jepang" menunjukkan kompleksitas dalam penggunaan seni visual, dengan garis-garis yang strategis untuk menggambarkan detail objek dan penggunaan warna hangat yang menambah kedalaman emosional. Prinsip seni seperti kesatuan dan keseimbangan diimplementasikan dengan baik, menciptakan struktur visual yang dinamis dan kohesif. Hal ini mengilustrasikan bagaimana seni visual dapat memperkuat pesan cerita secara jelas dan kuat kepada pembaca. Analisis ini memberikan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut dan penelitian mendatang. Para ilustrator dan desainer disarankan untuk terus mengeksplorasi dan memperkaya penggunaan unsur-unsur seni visual dalam karya mereka, dengan mempertimbangkan

prinsip-prinsip kesatuan dan keseimbangan untuk memperkuat nilai estetika dan pesan yang disampaikan. Penerbit buku sebaiknya juga memberikan perhatian lebih terhadap kualitas visual sampul buku, dengan bekerja sama dengan ilustrator untuk menciptakan sampul buku yang mencerminkan esensi dan isi dari buku tersebut. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan studi komparatif terhadap ilustrasi sampul buku dari berbagai genre dan konteks budaya untuk memperdalam pemahaman mengenai pengaruh elemen visual terhadap minat dan pemahaman pembaca.

REFERENSI

- Susanto, Mikke. 2012. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab Yogyakarta
- Susanto, Mikke. (2002). *Diksi Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Yusa, I. M. M., Anggara, I. G. A. S., Muhdaliha, B., Putra, I. G. N. A. Y., Prasetyo, D., Ramadhani, N., & Sallu, S. (2024). *Ilustrasi Digital: Teori dan Penerapan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Mamis, S., Putra, I. N. A. S., Yusa, I. M. M., Aryanto, D., Yasa, N. P. D., Wahidiyat, M. P., ... & Carrollina, D. (2023). *DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV): Panduan Lengkap Untuk Memasuki Dunia Kreatif Visual*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Karja, I.W. 2021. Makna Warna. *Prosiding Bali Dwipantara Waskita: Seminar Nasional Republik Seni Nusantara*. 1, 1 (Nov. 2021). 29/062024 14.43.
- Malins, Frederic. 1980. *Understanding Painting. The Elements of Composition*. New. Jersey: Prentice-Hall.
- Kurniawan, S. D., Mochtar, M., & Ds, M. (2019). *PERANCANGAN BUKU CERITA ILUSTRASI "ORANG KAYO HITAM" SEPTIAN DWI KURNIAWAN146010026* (Doctoral dissertation, Desain Komunikasi Visual).
- Maulana, F., Yunus, P. P., Makawi, F. E., Padillah, R., & Febrian, M. F. (2024). KRITIK SENI KARYA AFFANDI KOESOEMA BERJUDUL THREE

- EXPRESSIONS. *Journal of Arts Education and Design*, 1(1), 1-8.
- Patriansah, M. (2020). Kajian Strukturalisme dalam Melahirkan Sebuah Karya Seni. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 5(2), 99-104.
- Supono, K. A. (2015). Analisis Visual Ilustrasi Cover Novel Harry Potter and The Deathly Hallows. *Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Paksi, D. N. F., & Nur, D. (2021). Warna dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi & Media Baru*, 12(2), 90-97.
- Widigda, G. R., & Zaini, I. (2017). Analisis Konsep, Struktur Visual Layout “Deteksi” Pada Harian Jawa Pos Edisi 15 April-15 Mei 2014. *Jurnal Seni Rupa*, 5(2).
- Prihadi, B. (2005). Struktur Karya Seni Rupa dan Analisis Bentuk. *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 3(2).
- Oktapiantama, H., Al-Fahad, M. F., & Utomo, A. P. Y. (2023). Tindak Tutur Direktif dalam Konten Horor di Kanal Youtube Sara Wijayanto: Diary Mistery Sara (DMS). *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 498-515..
- Read, Herbert.(1968). *Art Now*. London. Faber and Faber