

2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

2.1. Tinjauan Judul Perancangan

Dalam perancangan ini mengambil bentuk karya komunikasi visual yang berbasis novel grafis sebagai ciri atau kategori karya. Sehingga dalam perancangannya berbeda dengan komik dan cergam, Novel grafis menitik beratkan pada tingkat keastrawian bahasa dan keartistikan gambar. Oleh karena itu, dalam pengkajiannya tak lepas dari target audience yang pada umumnya dewasa sehingga pesan dapat tersampaikan secara komunikatif

2.1.1 Perancangan komunikasi visual

Novel grafis di Indonesia merupakan hal baru dalam dunia bacaan, hal ini terbukti hanya sedikit sekali novel grafis yang beredar di pasaran umum dengan translasi Indonesia, kebanyakan adalah novel grafis dari luar yang tidak dijual secara umum. Novel Grafis sendiri mempunyai kelebihan yaitu dalam segi tingkat sastra dan tingkat keartistikan gambar yang berbeda dengan komik, hal ini dibuktikan dengan jenis-jenis cerita yang di angkat, Novel Grafis banyak mengangkat cerita yang berbobot yang membuat Novel Grafis sendiri menuju pada *target audience* yang lebih dewasa. Novel Grafis dengan judul “Kebohongan Seorang Ibu” ini mengangkat cerita tentang seorang ibu yang menutupi perasaan tertekan pada dirinya sendiri atas kondisi rumah tangganya yang sangat sederhana dalam bidang ekonomi dengan berpura pura seolah ia tegar dan kuat untuk menjalaninya. Kisah seperti ini jarang sekali di angkat dalam bentuk Novel Grafis, hal ini menjadikan Novel Grafis “Kebohongan Seorang Ibu” ini menjadi suatu yang baru dalam dunia bacaan di yang kaya akan pesan moral, dan sebagai penambah wawasan serta tambahan pengalaman membaca bagi khalayak, khususnya bagi *target audience*.

2.1.2. Perancangan Novel Grafis

Novel grafis, sebuah istilah yang dipopulerkan pertama kali oleh Will Eisner di Amerika Serikat pada paruh terakhir tahun 1970-an, merujuk pada

sebuah bentuk cerita bergambar yang mengambil tema-tema lebih serius dengan panjang cerita seperti halnya sebuah novel dan ditujukan bagi pembaca bukan anak-anak. Istilah ini sebenarnya dipakai oleh Eisner lebih untuk mencuri perhatian perusahaan penerbit tempat ia menyerahkan naskah cerita bergambar di tengah-tengah dominasi pengertian cerita bergambar sebagai bacaan murahan dan penguasaan pasar pada era itu

Istilah novel grafis itu sendiri sebetulnya cukup membingungkan. Istilah "novel" sebelumnya telah memiliki pemahaman sendiri. Demikian pula halnya istilah dan pemahaman masyarakat tentang grafis. Oleh karena itu, istilah novel grafis ini memiliki arti ganda. Bahkan, dalam kesempatan lain, Eisner sendiri akhirnya malah merasa dibatasi dengan istilah itu. Ia lebih memilih istilah "sastra grafis" atau "cerita grafis. Perbedaan mulai terasa ketika alur cerita yang tertuang dalam rupa bahasa kata dalam balon teks atau dalam rupa bahasa visual lewat tarikan garis ekspresi wajah, bahasa tubuh, maupun sekuen gerak-gerak gambar yang berurutan itu mulai dinikmati. Suasana ringan yang biasanya didapat ketika menikmati cerita bergambar-cerita bergambar biasa akan sulit didapatkan pada karya novel grafis. Sebaliknya, cara penyampaian yang tidak biasa, baik dalam penyampaian teks maupun dalam penyampaian adegan-adegan visual yang begitu kreatif memakai aneka teknik perspektif, dengan segera akan membawa pembaca pada keunikan gaya bertutur sang pencerita yang punya ciri khasnya masing-masing, sama halnya seperti ketika sedang menikmati sebuah karya sastra. Hingga di sini langsung terasa perbedaan dengan cerita bergambar atau novel dalam pengertian konvensional. Novel grafis tidak hanya bertumpu pada kekuatan gambar seperti pada cerita bergambar biasa, juga tidak pada kekuatan teks seperti layaknya karya novel. Kedua aspek visual dan bahasa lalu jadi unsur penting bersama-sama (Satrio par 6).

Tema novel grafis bisa berbeda-beda, bukan hanya bertemakan superhero. Contoh novel grafis yang mengandung unsur humor adalah "*Club 9*" karya Makoto Kobayashi. Tokoh utamanya adalah seorang wanita menyenangkan yang harus bekerja sebagai *hostess* untuk membayar iuran apartemennya. Percakapan antara *hostess* Jepang ini dengan konsumennya mampu menampilkan situasi yang lucu dan menyegarkan. Tampilan hitam-putih dengan mata besar merupakan khas

manga style, tapi dalam serial ini mata digambarkan lebih besar lagi nyaris seperti tokoh kartun Betty Boop. Total serial ini mencapai lima edisi. *Storyline* digambarkan dengan bagus dengan banyak aspek kultural untuk diketahui dan banyak adegan yang dapat membuat pembaca tertawa terbahak-bahak (Fletcher).

2.2. Tinjauan cerita "Kebohongan Seorang Ibu"

Judul Tugas Akhir ini yaitu: Perancangan Novel Grafis "Kebohongan Seorang Ibu". Dari uraian judul tersebut, maka masing-masing komponennya akan dijelaskan secara terperinci dengan tujuan untuk menguraikan:

Sebuah cerita yang diinspirasi dari kehidupan yang nyata dan sering kita temui sehari-hari. Kisah yang menceritakan bagaimana perjuangan seorang ibu untuk menaruh kepentingan pribadinya dibawah kepentingan keluarganya, untuk menutupi segala perasaan tertekan mereka dengan kebohongan kebohongan yang justru ketika kita mengetahui kebenarannya mata kita akan terbuka untuk melihat bagaimana sebenarnya perjuangan seorang ibu untuk mengutamakan kepentingan keluarganya.

2.3. Tinjauan Novel Grafis

2.3.1. Pengertian Novel Grafis

Novel grafis adalah istilah yang digunakan untuk sebuah karya visual grafis yang berbasis Komik, dengan panjang cerita dan konsep cerita yang lebih kompleks, dan biasanya ditujukan untuk pembaca yang lebih dewasa. Istilah tersebut juga umum ditujukan untuk suatu karya-karya komik pendek yang diterbitkan sekaligus dalam satu edisi gabungan (*trade paperback*). Suatu karya novel grafis yang diterbitkan sekali dan tidak melalui media seperti majalah dan/atau surat kabar disebut *original graphic novel*, atau karya orisinal novel grafis (Eisner 3-4).

Dalam dunia penerbitan, istilah novel grafis digunakan untuk suatu bahan dasar yang tidak dapat disebut "novel" apabila dicetak dalam medium yang berbeda. Sehingga penerbitannya hanya sekali (tidak berseri) dan tidak memiliki cerita yang panjang bersambung. Sekalipun *manga* (komik Jepang) yang dicetak

dan terbit dalam bentuk “seperti-novel,” istilah ini terkadang digunakan karena cerita dan visual lebih ditujukan untuk pembaca yang lebih dewasa.

Menurut Koran Tempo edisi Februari, 2006; mengutip artikel mengenai novel grafis; Komik novel grafis adalah komik yang memiliki ambisi sastra atau ambisi artistik yang tinggi. Kata komik di depan novel grafis merupakan penjelasan bahwa novel grafis itu dikemas dalam bentuk komik. Jadi novel grafis dalam pengertiannya adalah ‘novel’ yang mengacu kepada ambisi sastra yang tertuang kedalam alur, gaya bercerita, gaya bahasa dan penokohnya, sedangkan kata grafis mengacu pada kekuatan artistik yang tinggi dari sebuah visual yang tertuang dalam gaya gambar komposisi, dan warnanya.

Novel grafis mempergunakan gambar berpanel (seperti komik umumnya) sebagai “bahasa”. Dalam novel grafis, selain mempertaruhkan unsur-unsur sastra seperti cerita, karakter, tema, pada dasarnya ia juga mempertaruhkan unsur-unsur seni rupa dan grafis. Membicarakan atau menikmati novel grafis dari sudut seni rupa pun akan membuka banyak ruang interpretasi tak terbatas (Kurniawan, par 8)

2.3.2. Sejarah Novel Grafis di Dunia

Cerita bergambar sejak dulu dikoleksi dalam bentuk buku, dimana karakter *comic strip* “*Ally Sloper*” sudah dikoleksi sejak awal tahun 1873 di Inggris. Tradisi mengoleksi *comic strip* dalam bentuk buku juga ada di Amerika, yang juga memproduksi “*bumper editions*.” Adanya tradisi tersebut dapat dianggap sebagai awal mula perkembangan dari novel grafis..

Istilah novel grafis (*graphic novel*) pertama kali dipopulerkan oleh Will Eisner dalam karyanya yang diterbitkan dalam edisi gabungan (*trade paperback*) *A Contract With God, and Other Tenement Stories* pada tahun 1978. Kumpulan cerita pendek ini sangat dewasa, secara kompleks berfokus pada kehidupan orang-orang biasa di dunia nyata. Istilah novel grafis tersebut digunakan untuk membedakan antara komik umumnya dengan karya novel grafis. Istilah ini kemudian juga menjadi istilah baru dalam pengkategorian penerbitan buku dan kategori edisi gabungan (*trade paperback*). Eisner menyebutkan bahwa ia terinspirasi oleh karya utuh novel ukiran kayu (*woodcut*) Lynd Ward.



Gambar 2.1. “A Contract With God”

Kesuksesan *A Contract With God, and Other Tenement Stories* secara komersil dengan istilah “*graphic novel*” menyebabkan banyak asumsi salah yang menyebutkan Eisner sebagai orang pertama yang menggunakan istilah novel grafis tersebut. Pada kenyataannya, istilah novel grafis sudah digunakan pada bulan November tahun 1964 oleh Richard Kyle dalam karyanya yang berjudul *CAPA-ALPHA* dan karyanya yang lain *Fantasy Illustrated* pada tahun 1966.

Pada tahun 1950, [St. John Publications](#) memproduksi sebuah “*picture novel*” yang berukuran seperti majalah kecil (*digest*) 128 halaman dan berorientasi dewasa yang berjudul *It Rhymes With Lust*. Karya penulis dengan nama samaran “Drake Waller” ([Arnold Drake](#) dan [Leslie Waller](#)) ini dipengaruhi oleh film kehidupan kota yang keras. Tokoh utamanya adalah seorang wanita berambut merah yang manipulatif bernama Rust. Disebut sebagai “*an original full-length novel*” pada halaman cover depan, *penciler* Matt Baker dan *inker* Ray Osrin menuai cukup kesuksesan untuk menghasilkan karya *picture novel* yang kedua *The Case of The Winking Buddha* karya novelis Manning Lee Stokes dan *illustrator* Charles Raab.

Pada tahun 1960, penerbit Inggris, IPC mulai memproduksi komik ukuran saku berjudul *Super Library*, yang menampilkan perang dan cerita detektif sebanyak 130 halaman. Akhir tahun 1960, komikus Amerika menjadi lebih kreatif dalam mengolah format ukuran buku komik. Gil Kane dan Archie Goodwin menerbitkan sendiri 40 halaman, *magazine-format* novel komik berjudul [His Name is... Savage](#) pada tahun 1968.

Karya Gil Kane dan Archie Goodwin *Blackmark* tahun (1971) yang diterbitkan oleh Bantam, diklaim sebagai "*the very first American graphic novel*," walaupun tema dan *style*-nya sedikit berbeda dengan komik tradisional umumnya. *The Academy of Comic Book Arts* menganugerahi Kane dengan [Shazam Award](#) untuk *paperback comics novel*-nya yang spesial itu.

Pada tahun 1975, kembali terbit istilah novel grafis dalam *Bloodstar* karya Richard Corben (mengadaptasi cerita dari [Robert E. Howard](#)). Karya komik *underground* dari George Meltzer dengan judul *Beyond Time and Again* yang terbit dari tahun 1967 - tahun 1972 juga mengklaim karyanya sebagai suatu novel grafis dengan tebal 48 halaman dengan format *hardcover*. Kemudian karya Jim Steranko yang berjudul *Chandler: Red Tide* tahun 1976 dengan format saku, mendesain buku novel grafisnya untuk dijual di *stand* buku, akan tetapi saat itu karyanya lebih tepat disebut sebagai "*illustrated novel*" daripada suatu karya komik.

Pada tahun 1982-1988, Marvel memproduksi *Marvel Graphic Novel* berukuran 10"x7" dan memomorinya seperti buku komik, mulai dari nomor 1 (karya Jim Starlin yang berjudul *The Death of Captain Marvel*) sampai nomor 35 (karya [Denny O'Neil](#), [Mike Kaluta](#), dan [Russ Heath](#) yang berjudul *Hitler's Astrologer*).

Ciri *heroism* yang kuat selalu tampil dalam setiap komik dan karakter yang diciptakan industri komik Marvel seperti dalam karya [John Byrne](#), [J. M. DeMatteis](#), [Steve Gerber](#), pioner novel grafis seperti McGregor, [Frank Miller](#), [Bill Sienkiewicz](#), [Walt Simonson](#), [Charles Vess](#), dan [Bernie Wrightson](#). Mereka mengklaim edisi mereka adalah edisi novel grafis dengan cerita serta plot yang lebih kompleks dan berat, serta tentu saja, segmen pembaca yang lebih dewasa.

DC Comics juga mengumpulkan serial komik dan menerbitkannya dalam format buku. Karya yang mendapatkan perhatian massa adalah karya Art Spiegelman yang berjudul *Maus* pada tahun 1986. Karya Spiegelman yang memenangkan *Pulitzer Prize* ini juga ikut membantu membentuk konsep novel grafis dalam pikiran publik. Karya lainnya adalah karya Alan Moore dan Dave Gibbons yang berjudul *Watchmen* pada tahun 1987 diterbitkan dalam 12 edisi terbatas. Novel grafis Moore yang mendapat pujian juga adalah *V for Vendetta*

yang digambar oleh David Lloyd. Karya ini begitu populer sehingga dilayarlebarkan pada tahun 2003-an.

Publik sekarang ini mengetahui adanya novel grafis justru bukan dari produksi industri cerita bergambar besar, tetapi dari *mainstream publishing houses* (khususnya Pantheon Books). Contoh populer novel grafis terbitan Pantheon adalah karya Marjane Satrapi, *graphic novelist* keturunan Iran yang menetap di Perancis, berjudul *Persepolis* dan *Embroidery*. Karyanya ini sangat mengesankan, penuh muatan ideologi, lucu, dan tanpa basa basi. Walaupun digambar dengan sederhana dalam panel hitam-putih, Satrapi mampu membuktikan bahwa novel grafis bisa mengangkat narasi personal dengan amat kuat.

2.3.3. Sejarah Novel Grafis di Indonesia

Setelah kemunculan karya-karya Will Eisner dalam dunia gambar yang bercerita seolah muncul sebuah genre baru yang disebut novel grafis. Belakangan ini di Indonesia pun bermunculan karya-karya grafis yang dinyatakan maupun digolongkan sebagai novel grafis.

“Selamat Pagi Urbaz.” Digambar dalam format tak berwarna, karya Beng Rahadian yang diterbitkan oleh *Terrant Comics* pada tahun 2004 ini muncul dengan mencantumkan label "Sebuah Novel Grafis" pada halaman depan. Menurut Hikmat Darmawan dalam buku "Dari Gatotkaca Hingga Batman," pencantuman label oleh Beng Rahadian ditujukan untuk mencuri perhatian para calon pembaca. Beng menceritakan, saat membuat Selamat Pagi Urbaz ia tak berpikir bahwa karyanya akan digolongkan sebagai novel grafis. “Yang ada di kepala saya waktu itu cuma saya ingin ngomik,” Beng mengungkapkan. Hanya, Beng memang tak ingin membuat komik superhero, tapi komik bertema sosial. Kehidupan kota Yogyakarta yang berubah dan mitologi “bintang jatuh” pun ia gali menjadi tema komik dalam “Selamat Pagi Urbaz.” Cerita dalam buku ini menggambarkan catatan perjalanan seorang remaja perempuan bernama Kirin ke Yogyakarta. Urbaz sendiri adalah nama buku catatan harian milik sang tokoh utama, Kirin.

“Rampokan Jawa.” karya Peter van Dongen, keturunan Indonesia yang lahir, besar, dan menetap di Belanda, ini terdiri dari tiga bab lazimnya novel. Meski kualitas gambarnya yang naturalis dan kaya detail ini dinilai sangat baik oleh kalangan pengamat Cerita bergambar, namun gaya penyampaian cerita dan bahasa visualnya agak sulit dipahami. “Rampokan Jawa” mengisahkan pergulatan batin serdadu Belanda yang dikirim ke Hindia Belanda (Indonesia) di tahun tiga puluhan. Riset sejarah mendalam membuat novel grafis ini jadi menarik sebagai karya yang mengungkap masa kolonial di Indonesia dari sisi yang sama sekali berbeda.

“Jakarta 2039.” Seno Gumira Ajidarma telah demikian dikenal sebagai penulis cerita pendek. Ia juga diketahui memiliki perhatian dan minat yang besar terhadap dunia komik atau cerita bergambar di Indonesia. Karya-karyanya juga dituangkan dalam gambar seperti “Jakarta 2039,” “Sukab Intel Melayu,” dan lainnya. Alhasil, cerita-cerita karyanya yang dituangkan dalam gambar pun dapat digolongkan sebagai novel grafis. “Jakarta 2039” yang mengambil latar belakang peristiwa kerusuhan 13-14 Mei 1998 itu menggali satu persoalan yang serius dalam catatan sejarah negeri ini.

“*Chiaroscuro*” 1 dan 2 merupakan buku yang tampil dengan mencantumkan label “*Graphic Novel*/Pertama Indonesia.” Isi bercerita tentang sebuah permainan rumit kenyataan/imaji yang harus dilewati oleh para tokoh. Permainan ini dapat dibaca sebagai pembongkaran oposisi gelap/terang, awal/akhir, hidup/mati sesuai arti judul buku. Kata “*Chiaroscuro*” adalah sebuah istilah dari bahasa Italia (“*chiaro*” berarti terang dan “*scuro*” berarti gelap) yang merupakan teknik penempatan komposisi sangat terang dan sangat gelap sebagai sebuah oposisi.

2.3.4. Tinjauan Novel Grafis di Indonesia

Bagi Seno Gumira Ajidarma, yang melahirkan novel grafis “Jakarta 2039,” letak keseriusan sebuah novel grafis adalah adanya semangat pembobotan yang setara dengan sastra. Namun, sebagai suatu karya seni grafis menurutnya novel grafis juga punya prestis tersendiri. Sehingga sebagai karya yang punya bobot sastra dan punya prestis sebagai karya seni, novel grafis berbeda dari komik kebanyakan dalam hal tujuannya, serta ideologi di baliknya.

Tema yang ditujukan untuk pembaca dewasa menjadi salah satu ciri novel grafis yang membedakannya dengan komik biasa. Selain itu, biasanya novel grafis memiliki garis cerita yang panjang dan kompleks, meski definisi-definisi ini bukanlah suatu batasan yang kaku. Hikmat Darmawan, seorang pengamat komik di Indonesia, memberi ciri lebih pada novel grafis sebagai karya komik yang memiliki "ambisi sastra". Pengertian ini jadi tolak ukur yang akan mensyaratkan bobot kualitas sastra dari karya yang disebut sebagai novel grafis dan membedakannya dengan cerita bergambar biasa. Dengan pengertian ini, dari segi format dan aspek sastrawinya

Peter van Dongen juga. Komikus keturunan Indonesia yang tinggal di Negeri Belanda ini mengaku, menjadi komikus atau membuat novel grafis memang tidaklah menjanjikan sebagai suatu profesi. Peter sendiri lebih mengandalkan penghasilan dari honorinya sebagai *illustrator* di sebuah media yang diterima lebih teratur daripada penghasilannya membuat novel grafis. Apalagi jika untuk menyelesaikan satu judul saja ia membutuhkan waktu empat tahun.

Waktu kerja yang lama dan tidak terpaku oleh penerbitan berkala seperti halnya pada cerita bergambar populer memang dibutuhkan untuk menghasilkan sebuah novel grafis yang serius. Apalagi Peter dengan karakter menggambarnya sangat dipengaruhi oleh Hergé, demikian kuat pada pengungkapan detail gambar, membuat dia harus melakukan riset serius agar menghasilkan detail-detail gambar yang sedapat mungkin sesuai kenyataan dan akurat (Satrio par 14).

Dalam hal penghasilan, Beng Rahardian mengaku, proyek novel grafisnya "Selamat Pagi Urbaz" adalah kerja yang sekadar impas. Untung tidak rugi tidak. Bagi Beng, mendapatkan nama dan lebih dikenal karena hasil karyanya itu lebih penting. Alasannya, karena dengan demikian bisa menaikkan posisi tawarnya sebagai seorang komikus. Sehari-hari Beng mengandalkan penghasilannya pada membuat ilustrasi untuk buku dan menulis ulasan mengenai komik.

Hikmat Darmawan mengatakan, sebagaimana komik, novel grafis di Indonesia tak memiliki industri. "Tak cukup mendapat topangan dari dunia penerbitan, Jika sudah diterbitkan dan kelihatan laku, cetak ulangannya pun tersendatsendat," ujarnya. Pengelola milis Komik Alternatif Surjorimba Suroto

juga berpendapat bukannya Indonesia tak punya karya-karya novel grafis, tapi lebih karena tak terekspos media dan tak mendapat dukungan memadai dari dunia penerbitan (Rizal).

2.3.5. Potensi Novel Grafis di Indonesia

Untuk di Indonesia, tampaknya format novel grafis masih merupakan suatu genre baru yang harus lebih memperkenalkan diri pada publik pembaca. Menanggapi secara optimistis, Pandu Ganesa, pimpinan Pustaka Primatama yang menerbitkan “Rampokan Jawa” itu berpendapat, format novel grafis ini bisa jadi terobosan agar lebih banyak orang muda mengenali kembali karya sastra. Menurutnya, karya-karya sastra yang dianggap momok oleh orang muda ini perlu diterbitkan kembali dalam bentuk novel-novel grafis. Inilah peluang bagi genre yang sesungguhnya tidak lagi baru di antero khazanah perbukuan dunia. Menurut Pandu, yang perlu digugah tidak hanya pembuat dan penerbitnya, namun toko buku dan konsumennya juga perlu dibina (Satrio par 16).

2.4. Tinjauan tentang Gambar

2.4.1 Tinjauan Unsur-Unsur Gambar

Ada beberapa hal yang dapat diamati dalam sebuah gambar. Karena lukisan dan ilustrasi yang indah tidak tercipta tanpa adanya pertimbangan-pertimbangan, baik secara rasional maupun emosional.

2.4.1.1. Garis

Garis merupakan 2 titik yang dihubungkan satu sama lain membentuk guratan sepanjang tempat dimana titik tersebut terletak. Garis merupakan unsur dalam gambar yang memiliki peranan sangat penting karena dapat dipergunakan untuk menjelaskan bentuk-bentuk dan observasi visual atau pengungkapan secara subyektif akan gagasan, membangkitkan berbagai pengalaman, pikiran/ paham, dan intuisi. Garis yang sederhana menggambarkan suatu arah membagi ruang memiliki panjang, lebar, corak atau warna, dan tekstur/kontur. Garis yang tergambar mampu mengungkapkan emosi dan temperamen yang secara natural

diekspresikan oleh subyek yang digambar (Sanyoto 71-74). Garis dibedakan menjadi:

1. Garis kontur yaitu garis yang melukiskan bagian tepi dari suatu bentuk sehingga memisahkan setiap volume atau area yang ada disekitarnya. Garis kontur yang sangat sederhana umumnya tidak bervariasi dari segi ketebalan, tidak diperkuat dengan gradasi gelap terang ataupun bayangan. Sedangkan garis kontur yang ekspresif akan mengajak mata pengamat untuk menerima garis tersebut sebagai sebuah bentuk karena dibentuk dengan variasi tebal tipis garis serta memiliki ketebalan (Sanyoto 71-74).
2. Garis Kaligrafi atau penulisan indah. Garis kaligrafi terjadi jika keindahan dari garis menjadi aspek utama bagi keindahan gambar. Garis ini menunjukkan karakteristik masing-masing pribadi yang menggambarnya karena garis ini bersifat ekspresif. Garis kaligrafi menggunakan kekuatan tebal dan tipis untuk mempresepsikan bentuk, tepi yang berpotongan, terang dan gelap. Misalnya garis yang membentuk obyek digambarkan dengan ringan, kemudian menjadi lebih tebal dan berat akhirnya ringan dan tipis kembali (Sanyoto 71-74).

2.4.1.2. Kualitas Gelap terang (*value*)

Putih merupakan tekanan yang paling rendah dan hitam merupakan kualitas yang paling gelap, diantara keduanya terdapat abu-abu. Benda walaupun tidak berwarna putih dan hitam, tetap saja memiliki tingkatan gelap dan terang yang dapat dianalisa dan dikategorikan sebagai *value*. Bila garis mendeskripsikan bentuk objek, maka *value* akan memperjelas dan memperkaya garis sehingga bentuk 3 dimensi menjadi lebih hidup, tempat dan hubungan antar bentuk dapat ditentukan, membentuk pola untuk menggambarkan tekstur objek serta memberikan kesan dramatis. Derajat perubahan *value* tergantung dan kesamaan antar bayangan dengan cahaya, juga dari sumber cahaya yang menimpa objek. (Sanyoto 42)

2.4.1.3. Bentuk dan Ruang (*Shape and Space*)

Bentuk merupakan sebuah presentasi abstrak. sebuah garis imajinasi yang menggambarkan suatu objek di dalam hubungannya dengan latar belakang,

karakter 3 dimensi yang terbentuk, seperti bola, balok, piramid, kepala manusia, dsb. Sedangkan ruang merupakan aspek negatif dari sebuah bentuk. Ruang dapat dikenali dengan adanya gelap terang cahaya sehingga obyek menjadi bentuk yang terpisah dan suatu ruang (Sanyoto 62).

2.4.1.4.Pola (*Pattern*)

Pola adalah suatu pengulangan dari suatu elemen yang diulang-ulang dan disusun menjadi suatu bentuk datar. Merupakan juga bentuk dekoratif yang bersifat datar dan tidak memiliki gradasi gelap terang sehingga menyerupai siluet dan meminimalkan volume objek. Apabila pola bersifat dekoratif maka hanya bertujuan untuk memperindah seperti pola dekoratif pada tekstil dapat diaplikasikan dalam bentuk pengulangan/repetisi pada suatu bentuk atau desain. Pada umumnya terdapat pada gaya desain *art nouveau* yang sangat menonjolkan pola dekoratif yang diatur.

2.4.1.5.Tekstur (*Texture*)

Kualitas permukaan benda dapat dirasakan lebih kasar maupun halus, keras maupun lembut, disebut tekstur. Tekstur merupakan elemen desain yang bersifat ekspresif dan emosional serta menggambarkan ciri khas pelukisnya. Tekstur dapat menimbulkan kesan ekspresif, jika tekstur kurang maka gambar menjadi lemah. Tekstur dapat dihasilkan menjadi beberapa variasi kuat lemah warna atau arsiran dan dapat diperoleh melalui percobaan dengan menggunakan alat-alat yang ada di sekitar kita secara kreatif. Tekstur dapat berbentuk seragam (seperti yang ada pada lukisan *pointilisme*), tekstur yang diperoleh melalui penemuan (penggunaan alat-alat seperti spans, garam, dan sebagainya yang dicampur dengan cat), serta tekstur yang ekspresif terkesan kasar dan unik (Sanyoto 62).

2.4.1.6.Warna (*colors*)

Warna adalah sifat persepsi visual yang menurut sisi manusia disebut merah, kuning, biru, dll. Warna diambil dari spektrum dari cahaya (distribusi energi cahaya *versus* panjang gelombang) yang berinteraksi di dalam mata dengan sensitivitas spektral dari reseptor-reseptor cahaya. Warna merupakan elemen yang bercahaya yang kategorinya dan spesifikasi fisiknya diasosiasikan dengan objek-

objek, material, sumber cahaya, dll berdasarkan sifat fisiknya seperti daya serap, daya pantul, atau emisi spektra. Warna dihasilkan dari gelombang cahaya, sejenis radiasi elektromagnetik yang terukur dalam satuan mikron. Warna-warna yang dapat kita lihat berada antara 400-700 mikron namun ada juga warna-warna yang tidak terjangkau untuk dilihat karena panjang gelombangnya berada diluar jangkauan kita (“Color”, *Wikipedia*).

Warna Primer

Merupakan warna-warna dasar terdiri dari: merah (magenta red), kuning (lemon yellow) dan biru (turquoise blue). Warna-warna lainnya merupakan kombinasi dari ketiga warna tersebut.

Warna Sekunder

Warna-warna sekunder merupakan hasil dari pencampuran bersama antara berbagai warna primer, misalnya pencampuran antara merah dan biru menjadi warna ungu, pencampuran warna kuning dan merah menjadi warna jingga, pencampuran warna kuning dan biru menjadi warna hijau.

Warna Tertier

Warna tertier merupakan warna yang berada diantara berbagai warna-warna yang ada, biasanya lebih dari satu nama warna seperti hijau kekuningan, biru keunguan, dan sebagainya.

Warna Komplementer

Warna-warna yang saling berlawanan didalam lingkaran warna merupakan warna komplementer. Warna-warna komplementer selalu berlawanan secara kontras dan jika keduanya bercampur maka akan dihasilkan warna kelabu. Misalnya ungu dengan kuning, merah dengan hijau, biru dengan jingga, dan sebagainya. Warna komplementer dapat menetralkan intensitas warna yang terlalu kuat.

Warna Analogus

Warna-warna yang mempergunakan terang gelap dan intensitas dari warna terdekat, misalnya kuning kehijauan, kuning jingga (dominasi kuning), dsb. Sekalipun lebih berwarna daripada monokromatik, namun warna

analogus juga menciptakan keharmonisan dan suasana hati yang tenang karena hubungan dekat warna-warna yang dipakai.

Dalam kebudayaan visual kita yang sudah berkembang, konsep dari warna sudah lebih dari sekedar “Sinar-sinar cahaya yang direfleksikan dari suatu objek, diterima oleh retina mata”. Warna dapat dapat dikonsepsikan dengan beberapa cara yang berbeda-beda. Adanya ilmu manusia mengenai optik dalam hal ini pengaruh warna terhadap optik, ada ilmu psikologis warna, ada pula makna beberapa warna yang berkaitan dengan kebudayaan (Guere 6).

a. Klasifikasi Warna Berdasarkan Spektrum Warna:

Warna Spektrum, warna-warna yang sudah dikenali seperti warna-warna pelangi dalam spektrum termasuk semua warna yang dapat dihasilkan oleh cahaya yang dapat dilihat dari satu panjang gelombang, warna-warna spectrum murni atau warna monokromatis.

Tabel 2.1. Tabel warna dan panjang gelombangnya.

Warna	nm
Inframerah	>1000
Merah	700
Oranye	620
Kuning	580
Hijau	530
Biru	470
Ungu	420
Ultraviolet dekat	300
Ultraviolet jauh	<200

Tabel warna tersebut sebenarnya tidak dapat diinterpretasikan sebagai tabel definitif, Warna spektrum murni membentuk spektrum yang berkelanjutan., dan bagaimana warna-warna tersebut dibagi menjadi warna-warna khusus adalah masalah kebudayaan, selera, dan bahasa. Biasanya warna-warna yang

teridentifikasi adalah merah, oranye, kuning, hijau, biru, dan ungu. Newton berkonsep adanya warna ke-tujuh yaitu warna indigo, warna diantara biru dan ungu, tetapi kebanyakan orang tidak membedakannya, dan kebanyakan ilmuwan warna tidak mengenalinya sebagai warna terpisah.

Spektrum tampak (atau spectrum optikal) adalah sebagian dari spectrum elektromagnetik yang tampak (dapat dideteksi) oleh mata manusia. Radiasi elektromagnetik dalam *range* panjang gelombang ini disebut dengan cahaya tampak. Tidak ada batasan-batasan tepat dalam spektrum tampak, mata manusia pada umumnya dapat merespons panjang gelombang di udara dari 400 sampai 700 nm, walaupun beberapa orang dapat melihat panjang gelombang dari 380 sampai 780 nm. (“Visible Spectrum”, *Wikipedia*)

Tabel 2.2. Tabel Warna-warna dari spektrum cahaya tampak.

Warna	Interval panjang gelombang	Interval frekuensi
Merah	~ 625 – 740 nm	~ 480 – 405 THz
Oranye	~ 590 – 625 nm	~ 510 – 480 THz
Kuning	~ 565 – 590 nm	~ 530 – 510 THz
Hijau	~ 500 – 565 nm	~ 600 – 530 THz
Biru	~ 450 – 485 nm	~ 670 – 620 THz
Ungu	~ 380 – 450 nm	~ 790 – 670 THz

b. Klasifikasi Warna pada Gambar/Illustrasi:

Warna *Monochrome*

Warna yang menambahkan atau mengurangi intensitas dan satu warna saja. Gambar yang hanya memiliki satu warna (*monochrome*), warna dan kedalamannya tergambarkan pada kualitas terang maupun gelap. Gambar *monochrome* tidak mempresentasikan kenyataan/realitas yang ada, namun mengidentifikasi sebuah keseimbangan antara cahaya dan juga gelap dari sebuah objek, bukan warna-warna tersebut. Gambar *monochrome* memberikan kesan volume dari sebuah warna, memberikan kesan kelonggaran dan kebebasan bagi pengamatannya untuk memiliki imajinasi tentang obyek gambar serta partisipasi dalam memahami obyek.

Warna *Polycrome/ Optical Color*

Warna yang menggunakan banyak kandungan warna yang dicampurkan, tidak semata-mata menambah intensitas dan kuat lemahnya seperti halnya monochromatic. Polycrome membuat obyek menjadi lebih realistis dan ekspresif sebab pencampuran warna didasarkan kepada warna-warna yang sesungguhnya dilihat.

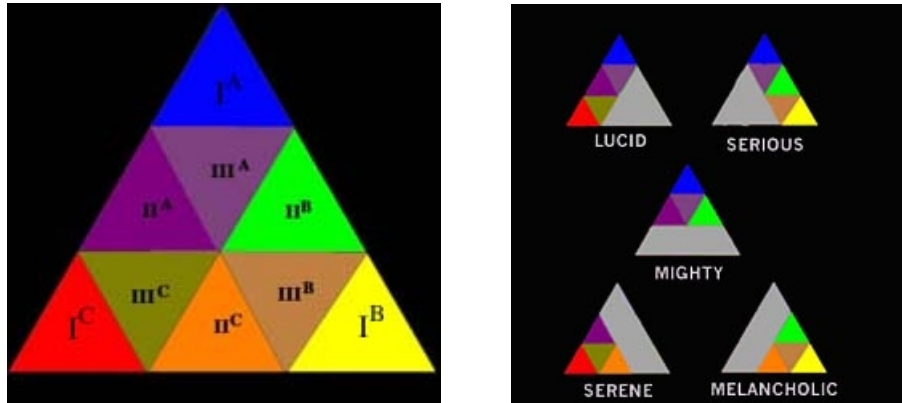
c. Klasifikasi Warna Berdasarkan Sensasi yang Ditimbulkan:

Teori warna awalnya berasal dari buku *Theory of Colors* (buku aslinya dalam bahasa Jerman *Zur Farbenlehre*) adalah sebuah buku oleh Johan Wolfgang von Goethe pada tahun 1810. Dalam buku tersebut terdapat beberapa deskripsi yang paling akurat dan paling awal mengenai bayangan berwarna, refraksi, warna dioptri, akromatisme/hiper-kromatisme.

Dia juga memperhatikan sifat fisik dasar dari cahaya, efek-efek psikologis (termasuk gambar bayangan (*afterimage*) pada mata), dan efek-efek psikologis sebagai fenomena yang memiliki hubungan dengan berbagai macam bidang lainnya. Pada abad ke 20, teori warna Goethe mempengaruhi filsuf Ludwig Wittgenstein dalam buku karangannya *Remarks of Colour*, Werner Heisenberg dan Max Planck, menunjukkan keakuratan dan kesugestifan pernyataan-pernyataan ilmiah Goethe, dan memiliki banyak pengaruh pada bidang-bidang lainnya. (“Theory of Colours”, *Wikipedia*)

Proposal asli Goethe adalah “untuk memberi perhatian terhadap kejadian-kejadian warna dan makna, untuk mengagumi dan jika mungkin untuk menemukan rahasia-rahasia warna” (Norman 49). Bagi Goethe sangatlah penting untuk dapat mengerti reaksi manusia terhadap warna, dan penelitiannya menandakan permulaan dari psikologi warna modern. Ia percaya bahwa segitiga warnanya adalah sebuah diagram dari pikiran manusia dan di menyambungkan masing-masing warna dengan emosi-emosi tertentu. Sebagai contoh, Goethe mengasosiasikan biru dengan pengertian dan percaya bahwa warna tersebut memancing suasana yang diam, dan ia percaya bahwa merah memancing suasana yang meriah dan sugestif terhadap imajinasi. Ia memilih warna primer merah, kuning, dan biru berdasarkan dari isi emosinya, dan juga sebagai penerapan fisik,

dan mengelompokkan kedalam sub-seksi yang berbeda-beda dalam segitiga dengan elemen-elemen emosi dan juga dari tingkat pencampuran. Aspek emosi dari pengaturan-pengaturan dari segitiga tersebut merefleksikan perhatian Goethe bahwa ini perasaan/emosi dari masing-masing warna dapat diperhitungkan oleh para seniman.



Gambar 2.2 dan 2.3 Gambar segitiga pemetaan warna berdasarkan maknanya.

Dalam Segitiga Goethe ada tiga warna primer yaitu merah, kuning, dan biru yang diletakkan pada ujung-ujung segitiga. Subdivisi lainnya dari segitiga tersebut dikelompokkan menjadi segitiga sekunder dan segitiga tertier, dimana warna segitiga sekunder mewakili campuran dari warna-warna primer, sedangkan warna-warna segitiga tertier merupakan campuran dari dari warna primer dan sekunder.

Merah

Merah adalah warna api dan darah, jadi warna tersebut sering diasosiasikan dengan energi, perang, bahaya, dan kekuatan, juga sebagai asmara, keinginan, dan cinta. Merah adalah warna yang sangat emosional. Dapat mempercepat proses metabolisme manusia, meningkatkan kecepatan respirasi, dan meningkatkan tekanan darah. Memiliki tingkat legibilitas yang tinggi, oleh karena itu digunakan pada rambu-rambu larangan, lampu merah, dan perlengkapan kebakaran biasanya di cat merah. Dalam filosofi, merah digunakan untuk menunjukkan keberanian. Sebuah warna yang dapat banyak ditemukan di bendera-bendera nasional.

Oranye

Oranye menggabungkan energi dari merah dan keceriaan dari kuning. Sering diasosiasikan dengan kesenangan, sinar matahari, dan tropis. Oranye mewakili entusiasme, kebahagiaan, kreativitas, kemenarikan, sukses dan stimulasi.

Terhadap mata manusia, warna oranye adalah warna yang sangat panas, jadi warna tersebut memberikan sensasi panas, walaupun oranye tidak seagresif merah.

Oranye meningkatkan *supply* oksigen ke otak, menghasilkan efek yang menghidupkan, dan menstimulasi aktivitas mental. Warna tersebut sangat diterima diantara kaum muda. Oranye diasosiasikan dengan makanan sehat dan menstimulasi nafsu makan. Oranye adalah warna musim gugur dan musim panen. Dalam filosofi, oranye adalah warna kekuatan dan ketahanan fisik.

Kuning

Kuning adalah warna sinar matahari. Warna tersebut diasosiasikan dengan kebahagiaan, kesenangan, intelektual, dan energi.

Kuning menghasilkan efek hangat, mendatangkan keceriaan, menstimulasikan aktivitas mental, dan menghasilkan energi otot. Kuning sering diasosiasikan dengan makanan. Warna kuning terang adalah warna untuk menarik perhatian, seperti halnya warna taksi di USA dicat kuning. Jika digunakan berlebihan, kuning dapat menghasilkan efek yang mengganggu, diketahui bahwa bayi-bayi lebih banyak menangis di ruangan bertembok kuning. Kuning dilihat terlebih dahulu jika di letakkan dengan hitam, kombinasi ini biasanya digunakan untuk menyampaikan peringatan. Dalam filosofi, kuning menunjukkan kesetiaan dan kehormatan.

Biru

Biru adalah warna dari langit dan laut. Warna tersebut sering diasosiasikan dengan kedalaman dan stabilitas. Warna tersebut mensymbolisasikan kepercayaan, kesetiaan, kebijakkan, kepercayaan-diri, intelek, keyakinan, kebenaran, dan surga. Biru dianggap menguntungkan terhadap jiwa dan raga. Warna tersebut memperlambat proses metabolisme dan menghasilkan efek yang menenangkan. Biru diasosiasikan dengan ketentraman dan ketenangan. Dalam filosofi, biru disymbolisasikan dengan ketaatan dan ketulusan.

Ungu

Ungu menggabungkan stabilitas dari biru dan energi dari merah. Ungu diasosiasikan dengan kekuasaan kerajaan, bangsawan, kemewahan, dan ambisi. Warna tersebut membawa kekayaan dan keborosan. Ungu diasosiasikan dengan kebijakan, kemuliaan, ketidak-tergantungan, kreativitas, misteri, dan magis.

Putih

Putih diasosiasikan dengan cahaya, kebaikan, kemurnian, dan keperawanan. Warna tersebut dianggap warna dari kesempurnaan.

Putih berarti aman, kemurnian, dan kebersihan. Berlawanan dengan hitam, putih biasanya memiliki konotasi yang positif. Putih dapat mewakili awal yang sukses. Dalam filosofi, putih menggambarkan keyakinan dan kemurnian.

Hitam

Hitam biasanya diasosiasikan dengan kekuatan, keanggunan, formalitas, kematian dan kejahatan.

Hitam adalah warna misterius yang diasosiasikan dengan ketakutan, dan hal-hal yang tidak diketahui. Biasanya warna tersebut memiliki konotasi negatif. Hitam menunjukkan kekuatan dan hak pemerintahan, juga dianggap sangat formal, anggun, warna prestasi. Dalam filosofi, hitam adalah warna duka cita.

(“Color symbolism and psychology”, *Wikipedia*).

d. Klasifikasi Warna Berdasarkan Karakteristiknya:

Warna-warna panas

Termasuk diantaranya warna merah, kuning dan pencampuran diantaranya

Warna-warna dingin

Termasuk diantaranya biru dan hijau serta kombinasi-kombinasi diantaranya.

Warna-warna netral

Termasuk di antaranya yaitu Putih, abu-abu dan juga hitam.

e. Klasifikasi Warna Berdasarkan Kualitasnya:

Hue

Yaitu posisinya dalam lingkaran warna mengacu pada nama-nama dan warna-warna tersebut (misalnya: biru, merah, kuning, dan sebagainya), *hue* merupakan kualitas yang membedakan, antara warna satu dengan yang lainnya keunikan masing-masing warna.

Chroma

Adalah kekuatan dan kelemahan warna mengacu kepada intensitas warna, misalnya warna kuning memiliki intensitas warna yang berat sedangkan warna ungu kurang kuat.

Value

Yaitu kualitas warna terang atau gelap dibandingkan dengan warna hitam atau putih. Penambahan warna hitam dapat menyebabkan warna menjadi gelap sedangkan penambahan warna putih menyebabkan warna menjadi terang. *Value* warna dapat dibedakan menjadi

- a. *Tint*, warna dengan value tinggi warna-warna yang dianggap lebih ringan dan terang karena penambahan warna putih.
- b. *Shade*, warna dengan value rendah, warna-warna yang lebih berat oleh karena tambahan unsur hitam.

2.4.2. Tinjauan Unsur Komposisi

2.4.2.1. Teori Tentang Layout

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

a. Komposisi Secara Umum

Bentuk paling umum di dalam penataan komposisi adalah pada bidang gambar berbentuk segi empat yang terdapat dua sisi memanjang dan dua sisi memendek baik mendatar maupun tegak. Komposisi ini merupakan cara

penataan yang paling mudah, dalam arti seseorang yang tidak memiliki *sense of art* yang tinggi pun dapat menata menggunakan cara ini meskipun hasilnya sederhana, tetapi paling tidak kalau salah dalam meletakkan hasilnya tidak sampai jelek sekali.

Subyek dan gambar juga menentukan bidang gambar yang dikehendaki, misalnya untuk meletakkan gambar pemandangan alami/*landscape* maka umumnya akan membentuk komposisi horisontal sedangkan untuk gambar yang memanjang ke bawah akan membentuk komposisi vertikal.

b. Perkembangan Komposisi

Komposisi tersebut banyak dilanggar untuk mencapai bentuk yang lebih menarik. Komposisi yang beraneka ragam terjadi sejak ditemukannya kamera sehingga orang mulai berani untuk melakukan manipulasi komposisi. Hal ini dapat dilakukan dengan permainan grid sebagai garis bantu sehingga obyek dapat berada pada tempat yang unik dan menarik namun juga seimbang.

c. Sistem *grid*

Sebuah grid diciptakan sebagai solusi terhadap permasalahan penataan elemen-elemen visual dalam sebuah ruang. Grid systems digunakan sebagai perangkat untuk mempermudah menciptakan sebuah komposisi visual. Melalui grid system seorang perancang grafis dapat membuat sebuah sistematika guna menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dari sebuah komposisi yang sudah diciptakan. Tujuan utama dari penggunaan grid systems dalam desain grafis adalah untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetik.

d. *The Golden Section*

Sebelum kita bisa membuat grid, kita memerlukan sebuah halaman untuk meletakkannya. Di bidang seni grafis, proporsi agung menjadi dasar pembuatan ukuran kertas dan prinsip tersebut dapat digunakan untuk menyusun keseimbangan sebuah desain. Proporsi agung sudah ditemukan

sejak jaman kuno untuk menghadirkan proporsi yang sangat sempurna dan indah.

Membagi sebuah garis dengan perbandingan mendekati rasio 8 : 13 berarti bahwa jika garis yang lebih panjang dibagi dengan garis yang lebih pendek hasilnya akan sama dengan pembagian panjang garis utuh sebelum dipotong dengan garis yang lebih panjang tadi. Proporsi agung juga dikenal dalam istilah deret bilangan *fibonacci* yaitu deret bilangan yang setiap bilangannya adalah hasil jumlah dari dua bilangan sebelumnya dan di mulai dari nol. Deret bilangan ini memiliki rasio 8 : 13 yaitu rasio proporsi agung. Bilangan ini sering dipakai dalam pengukuran bangunan, arsitektur, karya seni, huruf hingga layout sebuah halaman karena proporsinya yang harmonis. 0 1 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89 144 233 377 dan seterusnya. Sebuah obyek yang mempunyai proporsi agung mampu sekaligus memuaskan mata dan tercermin pada benda-benda alam. Ujung daun pakis dan spiral dalam rumah keong adalah contoh yang paling populer.

e. *The Symmetrical Grid*

Dalam grid simetris, halaman kanan akan berkebalikan persis seperti bayangan cermin dari halaman kiri. Ini memberikan dua margin yang sama baik margin luar maupun margin dalam. Untuk menjaga proporsi, margin luar memiliki bidang yang lebih lebar. Layout klasik yang dipelopori oleh Jan Tschichold (1902-1974) seorang typographer dari Jerman ini didasari ukuran halaman dengan proporsi 2 : 3.

f. Warna Dalam Komposisi

Kuat lemahnya warna juga sangat mempengaruhi dalam penempatan komposisi Bidang-bidang yang memiliki intensitas warna tinggi dan kontras kuat secara psikologis memiliki berat yang lebih dibandingkan bidang-bidang yang intensitas warnanya lemah. Misalnya *background* yang tidak terlalu gelap dan polos, mempunyai efek mengkonsentrasikan perhatian secara

formal pada wajah atau figur subjek yang dilukis. Kesan komposisi seperti ini bersifat formal dan tradisional.

2.4.2.2. Tinjauan Teori Perspektif Sederhana.

Perspektif adalah hukum yang memprediksi dan menjelaskan tentang ragam dan cara bagaimana suatu objek yang tampak semakin berkurang dan semakin kecil ukurannya pada saat objek tersebut berada pada jarak yang jauh dari pengamat. Basis dari semua perspektif adalah titik terang dari semua garis paralel pada horizon. Horizon adalah batas dimana mata kita melihat terjauh atau tepi langit. Hukum perspektif yaitu semua garis paralel/sejajar akan menuju pada suatu titik yang sama. Aspek lainnya yaitu objek-objek yang berjarak sama tampak semakin mengecil hingga mendekati horizon. Jarak antara objek yang berjarak sama tersebut dilakukan secara konstan.

2.4.2.3. Tinjauan Teori Tata Cahaya

Pencahayaan di dalam gambar berkaitan dengan kualitas atau terang gelap (*value*) karena aspek cahaya menentukan kualitas gradasi suatu objek. Dengan adanya kualitas gelap dan terang ini maka gambar akan menampilkan bentuk tiga dimensi sehingga tampak lebih riil dan 3 dimensi. Pelukis yang menerapkan kontras antara gelap dan terang ini contohnya Rembrandt. Beberapa elemen cahaya yang menentukan skala gradasi ini adalah:

a. *Highlights*

Bagian dari objek yang memiliki warna yang paling ringan atau paling terang dibandingkan bagian lainnya dan biasanya muncul dari permukaan yang paling halus dan mengkilap. *Highlights* berupa bintik sinar yang kuat dan mengena pada bagian puncak dari permukaan yang menghadap ke arah sumber cahaya.

b. *Lights* dan *Shadow*

Yaitu merupakan kualitas gelap dan terang yang paling luas areanya, berada diantara *highlights* dan juga pusat bayangan.

c. *Core of shadow*

Yaitu area dimana cahaya dipantulkan kembali dari permukaan yang tidak seberapa jauh, berfungsi sebagai pengislidan membuat objek semakin jelas bentuknya.

2.4.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi

Ilustrasi, dari kata Latin *illustrare*, menerangi atau menghias, berarti pengiring, pendukung, selain penghias guna membantu proses pemahaman terhadap suatu objek. Karena itu kata ilustrasi dapat dipakai di banyak bidang.

Ilustrasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mempunyai definisi sebagai berikut:

- Gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya.
- Gambar, desain/diagram untuk penghias (halaman sampul dan sebagainya).
- Keterangan (penjelasan) tambahan berupa contoh, bandingan dan sebagainya untuk memperjelas paparan (372).

Ilustrasi adalah material bergambar yang muncul dengan penambahan teks. Ilustrasi dapat berupa peta, diagram, elemen dekoratif, atau yang digunakan untuk mempresentasikan pemandangan, manusia, atau objek yang berkaitan. Ilustrasi juga merupakan simbolisasi dari tulisan yang mengikutinya.

Asal-usul ilustrasi secara historis sama seperti perihal penulisan jaman kuno. Huruf gambar dari manusia purba, dan *hieroglyph* dari peradaban bangsa Mesir kuno merupakan akar dari ilustrasi dan teks.

Gambar ilustrasi ini bukan hanya yang berbentuk gambar coretan tangan, tetapi dapat juga hasil fotografi, bahkan susunan huruf, dan komposisi fotografi. Namun yang umum dibicarakan adalah gambar ilustrasi dalam pengertian paling populer, yaitu gambar yang diciptakan oleh seniman lewat garis, bentuk, dan warna serta menjelaskan teks berisi cerita. Ilustrasi pada suatu karya bisa mempergunakan teknik gabungan manual dengan material pendukung, seperti pensil warna, cat air, dan lain-lain yang kemudian dapat dikomputerisasi.

2.4.3.1. Perkembangan Ilustrasi

Gambar ilustrasi sebenarnya bukan hal yang baru di dunia. Jika kartun dan karikatur berkembang sejak munculnya teknologi cetak grafis, gambar ilustrasi berkembang sejak masa klasik. William Benton dalam *Encyclopedia Britania vol. 11* mengatakan bahwa sejak jaman dahulu hingga diketemukannya mesin cetak dengan huruf yang dapat dipindahkan, buku-buku ditulis dan diberi ilustrasi dengan tangan (1098). “*Book of Death*” adalah manuskrip terkenal yang dihiasi dengan ilustrasi tertua di Mesir.

Hikayat masyarakat Bali yang dituliskan di daun lontar sudah menyertakan gambar ilustrasi di dalamnya. Juga petuah yang tertulis di gulungan kertas tua dari daun Papyrus yang ditemukan di Mesir disertai gambar agar lebih informatif. Misalnya, buku petunjuk seks kuno *Kamasutra*. Gambar tangan itu biasa disebut iluminasi (Ensiklopedi Nasional Indonesia 35). Ciri khas cerita bergambar jaman dulu berupa dekorasi naskah dengan pewarnaan yang disepuh emas serta ada juga dekoratif inisial pada buku tersebut.

Pada tahun 1980-an, kehidupan ilustrasi di Indonesia tumbuh dengan subur. Nama-nama muda seperti Rien Bachtiar, Wedha, Rahardjo, Fung Wayming, Tefon, dan Gendut Riyanto menjadi pembicaraan yang menarik. Sementara yang telah mendapat nama lebih dahulu adalah Si Jon, juga pelukis komik Jan Mintaraga dan Steve Kamajaya.

Pada awal sejarah seni rupa Indonesia modern berjalan dan awal dunia perbukuan Indonesia berkembang, seniman yang tercatat sebagai *illustrator* adalah para pelukis. Misalnya Suromo dan Abdoel Salam, yang meneruskan langkah ilustrator Belanda, seperti M.A. Koek Koek, C. Jetses atau W.K. de Bruin. Hal ini semata-mata agar dunia ilustrasi yang ada di Indonesia tidak terputus.

Sementara itu dunia ilustrasi di negara Barat terus berjalan dengan kreativitas menggebu-gebu dan menawarkan berbagai model teknik seperti *airbrush* dan wawasan baru. Gagasan yang melepaskan ilustrasi sebagai penghias, namun berdiri sendiri dan hadir sebagai “ilustrasi kehidupan” juga membawa kemajuan tak terkirakan. Ilustrator Amerika, Norman Rockwell dan ilustrator dunia binatang Boris Valeo atau Hildebrandt memberikan banyak inspirasi. Karya

mereka tidak hanya bertujuan menerangkan isi buku atau majalah, tetapi sebagai ilustrasi yang menerangkan pikiran dan pandangan ilustrator terhadap dunia dan segala gerakannya (37).

Perkembangan dalam dunia kesenian dan kebudayaan saling mempengaruhi, dimana kesenian merupakan wujud atau suatu unsur budaya yang telah ada sejak jaman prasejarah atau kira-kira 3500 tahun SM dan terus berkembang dan mengalami perubahan hingga sekarang dan telah melewati berbagai macam tahapan atau jaman setiap kebudayaan dengan bentuk keseniannya tersebut berlangsung di setiap daerah di seluruh dunia ini sesuai dengan kebudayaan yang ada. Adapun jenis kebudayaan dan kesenian yang ada sejak dari tahun 3500 SM hingga sekarang diseluruh dunia adalah:

2.4.3.2. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Bidang Kajian

1. Ilustrasi Editorial, yang merupakan ilustrasi buku, yang sering dijumpai pada buku-buku novel, buku-buku bacaan anak atau orang dewasa, buku olahraga, kartun dan karikatur politik, dan sebagainya. Yang mana selain untuk memperjelas cerita atau penyampaian pesan dalam buku tersebut sebagai visualisasi pesan, ilustrasi ini juga dapat digunakan sebagai jaket atau sampul buku yang dapat berguna untuk menarik perhatian konsumen.
2. Ilustrasi Periklanan, merupakan ilustrasi yang ditunjukkan pada fungsi promosi dan pemasaran, yang meliputi:
 - a. Ilustrasi *Fashion*, ilustrasi ini dapat berbentuk fotografi maupun gambar untuk mempromosikan dan menjual produk *fashion*.
 - b. Ilustrasi Produk, berfungsi untuk menggambarkan berbagai produk yang diproduksi semenarik mungkin untuk dipromosikan dan ditawarkan kepada konsumen.
 - c. Ilustrasi Pariwisata, yang pada umumnya menggambarkan pemandangan alam, arsitektur, dan figur-figur tertentu pada daerah yang dipromosikan.
3. Ilustrasi Medis, berkaitan dengan pengetahuan kedokteran yang menggambarkan berbagai macam dalam bidang kedokteran seperti penggambaran anatomi tubuh, bakteri, jamur, dan sebagainya.

4. Ilustrasi Ilmiah, seperti halnya ilustrasi medis, ilustrasi ini juga menggambarkan berbagai macam hal yang berhubungan dengan bidang kajian ilmiah yang sangat membutuhkan ketepatan, kejelasan, kerapian, dan sebagainya.

2.4.3.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Sifat dan Fungsi

1. Gambar ilustrasi yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan yang dilihat, baik berupa sketsa kasar berupa garis-garis yang cepat maupun gambar yang detail. Contoh: sketsa cepat atau bahkan *photo realism*, yaitu penggambaran obyek yang mirip dengan foto dengan detail yang akurat.
2. Gambar ilustrasi yang menggambarkan apa yang diimajinasikan, yaitu penggambaran obyek pada keadaan yang tidak ada didalam kenyataan. Penggambarannya dapat berupa penggambaran yang abstrak.
3. Gambar ilustrasi yang memvisualisasikan suatu ide dan konsep yang berbentuk simbolisasi. Gambar ilustrasi ini tidak hanya memerlukan teknik dan kemampuan, namun lebih menuntut kedalaman isi yang digambarkan untuk menghadirkan sudut pandang, perasaan dan emosi, intepretasi dan ekspresi orang yang menggambaranya.
4. Gambar ilustrasi yang berfungsi untuk menghias atau dekoratif yang mengisi komposisi atau bidang yang ada sehingga memberikan daya tarik besar dan memenuhi kepuasan estetis pengamatnya.
5. Gambar ilustrasi yang menggambarkan dan menjelaskan, yang berfungsi sebagai jembatan penjelas di dalam pemahaman bahasa verbal. Biasanya ilustrasi ini dan verbalisasi berdampingan dan saling mendukung, mengarahkan pembaca sesuai dengan keinginan penulis, dimana ilustrasi dapat memperluas cerita dan mempermudah pemahaman atas sesuatu yang abstrak.

2.4.3.4. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Alat

1. Perlengkapan sketsa, yang meliputi: pensil 2B dan HB, *charcoal* atau pensil arang, *technical pen*, *ballpoint*, dan penghapus pensil.

2. Perlengkapan warna, menggunakan berbagai macam media warna seperti cat air, *marker*, pensil warna, spidol, cat minyak, *crayon*, *pastel*, dan sebagainya.
3. Kertas yang digunakan untuk peralatan cat air, pensil, *crayon*, *pastel*, sketsa, dan sebagainya. Kanvas yang digunakan untuk cat minyak. Media ini terdiri dari berbagai macam ukuran.
4. Kuas. Macam-macam kuas antara lain: kuas yang berujung bulat dan kuas yang berujung datar dengan berbagai macam ukuran yang sangat beragam. Pada kuas yang berujung bulat, apabila dalam keadaan basah maka ujungnya akan meruncing yang cukup baik untuk menciptakan detail serta mampu menahan banyak cat dan air sekaligus. Sedangkan pada kuas yang berujung datar, tidak dapat menahan air dan cat yang begitu banyak, kuas ini sangat baik apabila digunakan untuk menciptakan efek semburan cat.
5. Palet dan air. Palet digunakan untuk membuat campuran cat yang dikehendaki sedangkan air berfungsi untuk mengurangi kepekatan campuran cat tersebut.
6. Perlengkapan ilustrasi digital seperti *graphic tablet*, *mouse*, *printer*, *scanner*, dan program pendukung seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, PaintShop Pro, Corel Draw, dan lain-lain.

2.4.3.5. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Teknik

1. Fotografi, merupakan teknik ilustrasi yang dipergunakan sejak ditemukannya alat atau kamera yang diperlukan untuk memotret pada tahun 1665. Yang merupakan penggambaran atau melukis obyek dengan menggunakan cahaya. Fotografi terbagi menjadi dua macam, yaitu: fotografi dokumentasi yang memotret obyek atau peristiwa penting tanpa memperhatikan segi estesisnya. Sedangkan yang kedua adalah fotografi yang sangat memperhatikan segi estetis dan keindahan dari obyek yang akan dipotret serta hasil dari fotografi tersebut, yang kemudian menjadi media ekspresi keindahan dan seni baru yang disebut dengan Piktoral.
2. Manual merupakan teknik gambar yang hanya dapat dihasilkan dengan ketrampilan dan kreatifitas tangan, yang dapat menciptakan kekhasan dan

keunikan gaya masing-masing seniman yang tercermin dalam gaya dan ciri khas goresan. Oleh karena itu teknik ini memiliki kelebihan dalam hal nilai estesisnya dibanding dengan menggunakan komputer.

3. Komputer merupakan teknik menggambar yang berbasis teknologi. Dengan teknik adanya penggunaan komputer maka secara perlahan teknik manual menjadi tergeser karena sifatnya yang serba otomatis dan terkontrol dengan cepat.
4. Kubisme Sintetik atau Kolase atau *Photomontage*. Kolase berarti menempel, yaitu teknik yang mempergunakan kertas, kain, gambar, ataupun, bermacam-macam benda lainnya yang ditempelkan pada satu permukaan dan menjadi satu kesatuan. Gaya gambar ini pertama kali dipergunakan oleh aliran Kubisme. Sedangkan *Photomontage*, menerapkan prinsip yang sama dengan kolase namun teknik ini mempergunakan fotografi. *Photomontage* banyak dipergunakan pada gaya *Punk*, *Surrealism*, *Pop Art*, dan *Dadaism*.

2.4.3.6. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Goresan

1. Arsir merupakan teknik yang menggambarkan bentuk obyek dengan mengisi daerah-daerah yang tidak terkena cahaya atau bayangan obyek sehingga *volume* tiga dimensi obyek dapat dideskripsikan, teknik arsir ini dibedakan menjadi:
 - a. Arsiran garis lurus, antara lain: garis-garis paralel (*Hatching*) yaitu goresan garis dengan pola sejajar, garis-garis berpotongan (*Cross Hatching*) yaitu pola garis yang memotong garis-garis yang sejajar, garis bervariasi (*Scibbling*) yaitu garis-garis yang bersifat abstrak dan acak ke segala arah.
 - b. Arsiran mengikuti bentuk atau melengkung, antara lain: garis-garis kontur (*Contour Hatching*) berupa garis-garis lengkung yang mengikuti perubahan obyek baik bentuk melingkar maupun perspektifnya, serta garis-garis kontur yang saling mendorong (*Cross Contour Hatching*) yang mendeskripsikan *volume* dan detail-detail benda.

2. *Dry Brush*, merupakan teknik menggambar dengan sapuan kuas yang setengah kering atau tanpa campuran air hanya menggunakan kepekatan cat saja, hal ini dilakukan dengan cara menyapukan kuas tanpa air tersebut ke permukaan kertas yang kasar dengan tujuan menghasilkan efek pecah-pecah atau tidak rata, hal ini untuk mendapatkan tekstur gambar.
3. *WetBrush*, merupakan teknik menggambar dengan menyapukan air dahulu ke permukaan kertas sebagai dasar. Setelah itu baru menyapukan kuas yang sudah mengandung cat. Menghasilkan efek yang halus yang tidak kaku karena cat meresap mengikuti air dan tekstur kertas. Hasil yang didapatkan bisa lebih artistik dan tidak terduga.
4. *Blocking* atau disebut dengan pengecatan plakat yang menggunakan jenis cat poster, gaya gambar ini disebut dengan *Plakatstil* karena ditemukannya cat poster pada era modern. Pewarnaan ini berkesan datar, sedikit, tanpa gradasi, dan pada umumnya minim ornamen, karena bertujuan untuk memusatkan perhatian pada obyek utama yang sederhana.
5. *Pointilism* atau *Texture* merupakan gaya penggambaran dengan memanfaatkan kualitas permukaan suatu bidang, baik kasar maupun halus, keras atau lembut, dan sebagainya. Teknik ini bersifat ekspresif, representasional, dan inovatif yang ditentukan oleh material, teknik, serta kreatifitas seniman. Bidang gambar diberikan titik berwarna, sesuai dengan bentuk obyeknya yang dari kejauhan seakan-akan menyatu, yang dapat mencapai tiga dimensi yang menggambarkan cahaya dan bayangan serta suasana melalui pewarnaan kuat dan lemah, bahkan tidak menggunakan *outline* pada obyek karena sudah menggunakan tekstur. Bentuk pola tekstur yang terkenal yaitu *Pointilism* oleh Georges Seurat.

2.4.3.7. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Gaya Gambar

1. Realis atau *Realism*, merupakan salah satu gaya gambar dimana mengutamakan kesesuaian dengan keadaan yang sesungguhnya dalam kehidupan nyata. Realisme yang sempurna memiliki tingkat kemiripan yang akurat dengan obyek aslinya, hal ini disebut juga *Photorealism*, yang kelihatan sama dengan foto.

2. Simbolik, merupakan gaya gambar dimana ilustrator melambangkan sesuatu secara simbolis, sehingga tidak bisa diketahui makna ilustrasinya tanpa membaca dulu penjelasan dari ilustrasi tersebut.
3. Grafik/Bagan, merupakan gaya gambar yang banyak dipakai pada media ekonomi. Gaya ini bisa bervariasi dan tidak monoton harus berbentuk titik dan garis atau kotak-kotak persegi panjang.
4. Dekoratif atau *Decorative* merupakan teknik menggambar yang menarik dengan penuh ornamen, namun tidak semuanya memiliki kegunaan karena hanya memenuhi fungsi estetis atau penghias. Gaya dekoratif ini akhirnya berkembang sebagai bentuk gerakan yang menghidupkan kembali ketrampilan tangan manusia dalam seni dan kriya serta menolak kehadiran industri yang menggunakan tenaga mesin. Beberapa gaya dekoratif yang terkenal yaitu gaya *Victorian*, *Art and Crafts*, dan *Art Nouveau*.
5. Kartun atau *Cartoon* merupakan bentuk gambar yang lucu dan menghibur yang biasanya disajikan dalam bentuk gambar maupun rangkaian cerita baik berupa komik maupun film animasi. Penggambaran jenis ini lebih banyak diidentikkan untuk anak-anak karena sifatnya yang lucu dan kekanak-kanakan. Namun demikian gambar kartun juga banyak dibuat untuk orang remaja dan dewasa, karena sifatnya yang menghibur dan ringan yang mudah dimengerti. Bentuk figur kartun sangat lucu dan digambarkan dengan bebas sesuai dengan apa yang diinginkan oleh seniman dan sekiranya dapat menghibur orang lain. Oleh sebab itu figur kartun digambarkan bebas tanpa mempedulikan bentuk yang proporsional.
6. Karikatur atau *Caricature*, penggambaran ini sebenarnya memiliki kemiripan dengan kartun, bahkan sering kali dikategorikan sebagai bagian dari gambar kartun. Karikatur biasanya digambarkan dengan tujuan menyindir atas berita-berita yang aktual dan tokoh-tokoh yang sedang hangat diperbincangkan masyarakat. Namun disamping hal itu penggambaran ini mempunyai ciri-ciri yang lucu dan menghibur. Dalam penggambaran karikatur memiliki berbagai macam prioritas yang diutamakan seperti proporsi yang tepat, kemiripan figur yang akurat dan realistis, menjadi diputarbalikkan dalam teknik penggambaran karikatur.

Figur yang digambarkan kemungkinan sangat jauh dari keadaan realitasnya, hal ini justru tetap diterima dan dianggap sebagai simbol yang mewakili dan mengingatkan pengamat terhadap orang yang digambarkan. Karikatur yang ekstrem bersifat melebih-lebihkan keunikan seseorang dan dikembangkan melalui pengetahuan dasar wajah dan daerah kepala, misalnya apabila keunikan seseorang terletak pada hidung yang besar, maka hal tersebut yang akan dlebihkan dan ditonjolkan sehingga menjadi sangat unik namun masih dikenali tokoh yang digambarkan dalam karikatur tersebut. Figur yang digambarkan biasanya berkepala besar dan berbadan kecil, dimana hal ini dikarenakan keunikan dari tubuh manusia yang sering ditonjolkan dalam karikatur adalah bagian wajah. Seringkali karikatur dibuat dengan goresan dan arsiran *ballpoint* atau pena hitam sehingga berkesan monumental.

2.4.3.8. Teori Tentang Tipografi

Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Hadirnya tipografi dalam sebuah media terapan visual merupakan faktor yang membedakan antara desain grafis dan media ekspresi visual lain seperti lukisan. Lewat kandungan nilai fungsional dan nilai estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menterjemahkan atmosfer-atmosfir yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual. Pada dasarnya huruf memiliki energi yang dapat mengaktifkan gerak mata. Energi ini dapat dimanfaatkan secara positif apabila dalam penggunaannya senantiasa diperhatikan kaidah-kaidah estetika, kenyamanan keterbacaannya, sertainteraksi huruf terhadap ruang dan elemen-elemen visual di sekitarnya. Perjalanan desain dan gaya huruf latin mulai diterapkan pada awal masa kejayaan kerajaan Romawi. Kejayaan kerajaan Romawi di abad pertama yang berhasil menaklukkan Yunani, membawa peradaban baru dalam sejarah Barat dengan diadaptasikannya kesusasteraan, kesenian, agama, serta alfabet Latin yang dibawa dari Yunani. Pada awalnya alfabet Latin hanya terdiri dari 21 huruf : A, B, C, D, E, F, G, H, I, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, V, dan X, kemudian huruf Y dan Z ditambahkan dalam alfabet Latin

untuk mengakomodasi kata yang berasal dari bahasa Yunani. Tiga huruf tambahan J, U dan W dimasukkan pada abad pertengahan sehingga jumlah keseluruhan alfabet Latin menjadi 26.

Kemajuan teknologi selanjutnya terjadi pada tahun 1984 ketika Adobe Systems merilis PostScript Font dan di tahun 1991 Apple Computer dan Microsoft Corporations mengeluarkan TrueType Font. Postscript Font dan TrueType Font adalah huruf elektronik atau yang disebut font. Huruf digital sesungguhnya berupa bahasa komputer yang berfungsi menerjemahkan kode-kode untuk menghasilkan tampilan bentuk huruf yang sempurna baik di layar monitor amupun pada saat pencetakan. Saat ini dapat ditemukan bergam jenis huruf digital yang digunakan dalam program komputer.

2.4.3.8.1. Anatomi Huruf

Setiap bentuk huruf dalam sebuah alfabet memiliki keunikan fisik yang menyebabkan mata kita dapat membedakan antara huruf ‘m’ dengan ‘p’ atau ‘C’ dengan ‘Q’. Keunikan ini disebabkan oleh cara mata kita melihat korelasi antara komponen visual yang satu dengan yang lain. Sekelompok pakar psikologi dari Jerman dan Austria pada tahun 1900 memformulasikan sebuah teori yang dikenal dengan teori Gestalt. Teori ini berbasis pada ‘pattern seeking’ dalam perilaku manusia. Setiap bagian dari sebuah gambar dapat dianalisis dan dievaluasi sebagai komponen yang berbeda. Salah satu hukum persepsi dan teori ini membuktikan bahwa untuk mengenal atau ‘membaca’ sebuah gambar diperlukan adanya kontras antara ruang positif yang disebut dengan figure dan ruang negatif yang disebut dengan ground.

2.4.3.8.2. Jenis - Jenis Huruf

Berikut ini beberapa jenis huruf berdasarkan klasifikasi yang dilakukan oleh James Craig , antara lain sbb :

1. Roman : Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan

yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.

2. Egyptian : Adalah jenis huruf yang memiliki ciri kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokh, kuat, kekar dan stabil.
3. Sans Serif : Pengertian San Serif adalah tanpa sirip/serif, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.
4. Script : Huruf Script menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifast pribadi dan akrab.
5. Miscellaneous : Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

2.5. Tinjauan Aspek *Historis* dan Kultural

Aspek *historis* dan kultural tidak dapat dipisahkan, karena kultur dapat berubah sesuai perkembangan jaman. Permasalahan yang melatar belakangi novel grafis ini adalah permasalahan yang klasik, dimana pada tahun 1950-an di Barat sosok seorang ibu di representasikan sebagai sosok yang bijaksana dan bahagia, padahal banyak persoalan persoalan ketidakadilan yang sering menimpa kaum ibu. Dan lebih buruknya, persoalan tersebut masih saja banyak terjadi hingga saat ini, khususnya pada masyarakat yang mengutamakan kepentingan kaum pria nya dibanding kaum perempuan.

2.6. Tinjauan Aspek Kehidupan

Dalam cerita ini diceritakan tentang bagaimana keadaan yang coba diciptakan oleh sosok ibu untuk menutupi keadaan yang sebenarnya, dimana sosok ibu tersebut melakukannya hanya semata untuk menjaga keutuhan dan keharmonisan dalam keluarganya. Meski tidak semua ibu berperilaku seperti itu, tetapi diharapkan karakter ini mampu mewakili naluri seorang ibu. Sehingga diharapkan masyarakat dapat mengambil nilai nilai positif yang tersirat dalam cerita tersebut, dan dapat lebih menghargai sosok perempuan.