

ANALISIS PENERAPAN NIRMANA DWIMATRA DESAIN LEJAR DANIARTANA HUKUBUN PADA SAMPUL BUKU CERITA RAKYAT SUKU MALIND

Katrin Nur Nafi'ah Ismoyo

¹Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Visi
Indonesia, Yogyakarta, Indonesia.
e-mail : portofoliokatrin@gmail.com

ABSTRAK

Sampul buku merupakan salah satu unsur seni dalam penciptaan sebuah buku, baik itu buku untuk akademis hingga buku non-akademis seperti buku cerita anak-anak, novel, ataupun majalah. Ilmu yang dapat digunakan untuk membuat sampul buku oleh banyak kalangan terutama dari kalangan seni rupa adalah ilmu nirmana dwimatra. Penelitian ini fokus pada analisa karya desain sampul buku yang dibuat oleh Lejar Daniartana Hukubun pada buku cerita rakyat suku Malind. Metode penelitian yang digunakan menggunakan pendekatan kualitatif, dan melakukan sesi wawancara untuk memperkuat hasil analisa. Hasil analisa karya desain sampul buku yang dibuat oleh Lejar Daniartana Hukubun pada buku cerita rakyat suku Malind adalah pentingnya ilmu nirmana dwimatra untuk diterapkan pada saat mendesain, karena dalam nirmana dwimatra terdapat elemen-elemen visual mulai dari warna, keseimbangan, hingga fokus yang mampu mengarahkan dan menjadi bekal bagi ilustrator, desainer, hingga fotografer untuk menciptakan karya yang menarik namun dapat dinikmati dan dirasakan.

Kata kunci: nirmana dwimatra, elemen visual, sampul buku.

ABSTRACT

Book covers are one of the elements of art in creating a book, be it academic books or non-academic books such as children's story books, novels, or magazines. The science that can be used to create book covers by many people, especially from the fine arts community, is the science of two-dimensional nirmana. This study focuses on the analysis of the book cover design work created by Lejar Daniartana Hukubun on the Malind tribe's folklore book. The research method used uses a qualitative approach, and conducts an interview session to strengthen the results of the analysis. The results of the analysis of the book cover design work created by Lejar Daniartana Hukubun on the Malind tribe's folklore book are the importance of the science of two-dimensional nirmana to be applied when designing, because in two-dimensional nirmana there are visual elements ranging from color, balance, to focus that can direct and become provisions for illustrators, designers, and photographers to create interesting works that can be enjoyed and felt.

Keyword: two-dimensional nirmana, visual elements, book cover.

PENDAHULUAN

Sampul buku merupakan salah satu unsur seni dalam penciptaan sebuah buku, baik itu buku untuk akademis hingga buku non-akademis seperti buku cerita anak-anak, novel, ataupun majalah. Pembuatan sampul buku didukung oleh adanya ilustrasi, ilustrasi sendiri dapat diartikan dari bahasa Belanda yaitu *illustratie* yang berarti pola bergambar dan digunakan untuk memperjelas sesuatu (Negara, 2022). Selain pengertian ilustrasi tersebut, terdapat pengertian lain dari ilustrasi yang terdapat pada sampul buku, yakni ilustrasi sampul buku sebagai pembangun komunikasi antar pesan dan makna di dalamnya (Ariesta & Qomarats, 2023). Ilustrasi

merupakan unsur desain atau seni rupa pada sampul buku, desain ilustrasi sampul buku menjadikan pembaca tertarik untuk membaca sekaligus berfungsi sebagai bahasa iklan. (Mustika et al., 2021).

Lebih lanjut, ilustrasi pada sampul buku tidak hanya menjadi salah satu unsur yang penting bagi pembaca untuk mengetahui seperti apa isi bukunya, namun juga menjadi salah satu daya tarik yang dapat dimanfaatkan oleh penulis untuk menarik pembeli membeli buku yang telah mereka tulis. Membuat sampul buku tidak hanya sekedar merancang, menyusun objek-objek visualnya, dan menggambar apa yang diinginkan, maka dari itu merancang sampul buku tetaplah memerlukan ilmu.

Ilmu yang dapat digunakan oleh banyak kalangan terutama dari kalangan seni rupa adalah ilmu dari bidang seni rupa yaitu nirmana dwimatra. Nirmana dwimatra secara umum memiliki pengertian pembelajaran atau studi mengenai elemen-elemen visual dan prinsip-prinsip dalam dunia desain. (Mubarat & Ilhaq, 2021). Pengertian lain mengenai nirmana dwimatra yakni nirmana dwimatra merupakan ilmu yang didalamnya terdapat elemen desain seperti warna, tekstur, bidang, ruang, titik. Membahas sekilas mengenai warna pada ilmu nirmana dwimatra, teori warna yang dapat digunakan pada pembuatan karya ilustrasi sampul buku ada 3, yaitu teori menurut *The Prank System*, menurut *The Prank System*, warna dibagi menjadi 3 dimensi, diantaranya *Hue* (panas dingin warna), *Value* (terang gelapnya warna), terakhir adalah *Intensity* (cerah suramnya warna). Ketiga dimensi warna tersebut dapat digunakan untuk menganalisa ilustrasi pada sampul buku (Purnomo, H., Pend et al., n.d.).

Selanjutnya didalam nirmana dwimatra terdapat variabel komposisi yakni kesatuan, keseimbangan, fokus, ritme, proporsi, dan kontras (Bayu, 2020). Selain elemen-elemen seni rupa yang dipelajari pada ilmu nirmana dwimatra, terdapat hal lain yang dipelajari, yakni belajar mengolah rasa, kepekaan, sehingga mampu menghasilkan karya desain yang indah, menarik, dan pemanfaatannya ke arah yang baik (Wardaya et al., 2021). Penelitian kali ini fokus pada analisis penerapan ilmu seni rupa nirmana dwimatra desain salah satu seniman Yogyakarta yakni Pak Lejar Daniartana Hukubun, ia kerap dipanggil Pak Lejar.

Pak Lejar kerap dikenal sebagai pengajar bidang seni rupa, ia mengajar siswa anak-anak hingga mahasiswa. Selain sebagai pengajar, Pak Lejar juga dikenal sebagai seniman wayang. Pak Lejar tidak hanya membuat wayang saja, namun ia juga memainkan wayang yang ia buat menjadi sebuah cerita, ia mendalangkan wayang-wayang yang ia buat, sehingga karya yang ia buat pun memiliki nilai dan hidup. Pak Lejar banyak membuat karya dengan teknik manual, terutama untuk karya wayang yang akan di dalangkannya, selain karya teknik manual terdapat beberapa karyanya yang dikolaborasikan dengan teknik digital, karya digital yang Pak Lejar buat dikolaborasikan dengan aplikasi *CorelDRAW* misalnya dan juga menggunakan teknologi AI (*Artificial Intelligence*). Berikut adalah 1 contoh karya teknik manual dari Pak Lejar yang dapat dilihat di sosial medianya di Instagram.



Gambar 1. Karya teknik manual Pak Lejar.

Membahas sekilas mengenai karya dari Pak Lejar, karyanya memiliki karakter yang sangat kuat, terutama ketika ia berkarya dengan teknik manual, baik dengan teknik kering ataupun basah. Karya Pak Lejar yang memiliki karakter kuat tersebut menjadi salah satu poin mengapa memilih karya atau desain sampul buku yang dibuat oleh Pak Lejar pada penelitian ini. Selain itu, terdapat banyak sekali unsur-unsur seni rupa dalam ilmu nirmana dwimatra yang dapat dianalisa pada sampul buku cerita rakyat suku Malind. Hasil analisa dari karya atau desain sampul buku yang dibuat oleh Pak Lejar pada buku cerita rakyat suku Malind ini diharapkan mampu memberikan gambaran ataupun pedoman bagi masyarakat umum, khususnya bagi dunia desain komunikasi visual dalam membuat desain sampul buku.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan sebuah cara atau skema yang digunakan peneliti saat melakukan penelitian, guna mengumpulkan data dan solusi dalam dunia pengetahuan, untuk itu perlu menggunakan metode penelitian sebagai pendekatan ilmiah pada artikel ilmiah ini (Waruwu et al., 2023). Pada sebuah penelitian, pada dasarnya terdapat 2 jenis pendekatan, yakni pendekatan kuantitatif dan kualitatif, pendekatan kuantitatif biasanya mengukur fakta dengan menggunakan konsep yang diturunkan pada variabel-variabel dan dijabarkan pada indikator-indikator dengan memperhatikan aspek realibilitas (Humaniora, 2005). Sedangkan pendekatan kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang memiliki sifat deskriptif, dan dijelaskan secara komprehensif, sehingga dapat mudah dipahami oleh kalangan peneliti, akademisi, hingga masyarakat umum (Fadli, 2021).

Studi mengenai produk-produk desain di lingkungan akademik desain komunikasi visual banyak menggunakan penelitian kualitatif (Miyosa et al., n.d.). Penelitian ini menggunakan metode analisa dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif secara garis besar merupakan sebuah proses analisa dalam memahami sesuatu, baik itu menelusuri tentang manusia

ataupun sosial, selanjutnya peneliti membuat sebuah gambaran dengan menyusun kata ataupun kalimat secara rinci (Tjahjowulan, I., Pembelajaran, n.d.).

Selain melakukan metode analisa kualitatif dengan ilmu nirmana dwimatra, juga melakukan proses wawancara dengan Pak Lejar, proses wawancara dilaksanakan dengan pedoman 5W + 1H yang didalamnya mencakup (*What, Where, When, Why, Who, How*) untuk memperkuat hasil analisisnya. Penelitian ini masuk ke dalam ranah penelitian artistik, dimana hasil penelitian ini nantinya bertujuan untuk membangun, pengembangan, inovasi, ataupun penemuan. Pengembangan hingga penemuan yang diharapkan nantinya dapat berupa karya ataupun kajian khususnya dalam bidang seni rupa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sampul buku tidak hanya digunakan sebagai pelindung buku, sampul buku juga memiliki fungsi keindahan. Ilustrasi pada sampul buku memberikan kesan pertama calon pembaca saat akan membeli buku (Visual et al., 2023), dengan pemahaman tersebut, menjadi hal yang penting untuk melakukan analisa desain ilustrasi sampul buku cerita rakyat suku Malind yang dibuat oleh Pak Lejar, dan mengkajinya dengan ilmu nirmana dwimatra. Berikut ini merupakan hasil dan pembahasan mengenai desain sampul buku cerita suku Malind karya Pak Lejar:



Gambar 2. Desain sampul buku cerita rakyat suku Malind karya Pak Lejar.

Analisa desain sampul buku cerita rakyat suku Malind karya Pak Lejar dengan wawancara 5W + 1H menghasilkan data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil wawancara.

Pertanyaan	Jawaban
1) <i>What</i> (Apa): Teknik apa yang digunakan oleh Pak Lejar untuk membuat karya tersebut?	Pembuatannya dengan teknik <i>manual drawing pen</i> , di- <i>scan</i> , lalu diedit kontras dan kebersihannya, lalu diwarnai di <i>Photoshop</i> , untuk <i>layout</i> -nya di <i>CorelDRAW</i> .
2) <i>Where</i> (Dimana): Dimana karya tersebut dibuat?	Karya dibuat di Yogyakarta.

3) <i>When</i> (Kapan): Kapan / tahun berapa karya tersebut dibuat?	Dibuat tahun 2019.
4) <i>Why</i> (Mengapa): Mengapa Pak Lejar memilih menggunakan konsep tersebut dalam membuat karyanya?	Memilih dan tertarik dengan konsep tersebut karena bapak saya lahir dan besar di Merauke, namun darahnya asli Kei Maluku.
5) <i>Who</i> (Siapa): Siapa saja yang dapat memperoleh buku dengan desain yang dibuat oleh Pak Lejar?	Siapa saja dapat memperoleh buku dengan desain yang dibuat oleh saya, namun sementara belum disebar luaskan, masih diproduksi sendiri, bila ada yang berkeinginan, saya <i>print</i> sendiri lalu diberikan kepada pemesannya.
6) <i>How</i> (Bagaimana/Berapa): Bagaimana respon audien dan penulis dengan desain sampul buku cerita yang dibuat oleh Pak Lejar?	Penulis maupun audien buku merespon dengan baik, karena desain dan ilustrasinya sudah di desain ulang menjadi lebih menarik dan cocok untuk anak-anak.

Selain hasil wawancara yang menggunakan 5W + 1H tersebut, Pak Lejar menjelaskan mengenai suku Malind dan objek wayang yang ia buat. Suku Malind Anim (lengkapnya) adalah suku asli dari kota Merauke Papua selatan, mereka hidup mengelompok di daerah pantai & beberapa ada di hutan, saat ini beberapa keturunan suku Malind ada juga yang hidup di kota, mereka sangat mencintai tradisi lokal mereka, salah satunya membuat alat musik, rumah adat, ornamen khas suku Malind, serta menghormati budaya leluhur mereka masing – masing. Sedangkan untuk cerita wayang tersebut diambil dari salah satu cerita rakyat suku Malind "Anjing dan Bangau Penyelamat Manusia", pada cerita rakyat suku Malind terdapat burung bangau yang sedang terbang menyelamatkan penduduk suku Malind, karena pada saat itu suku Malind sedang terkena banjir. Selain itu digambarkan salah satu penduduknya sedang diangkat oleh burung bangau, dan penduduk suku Malind sedang pada adegan menyebrang sungai, dengan cara memegang kaki bangau. Cerita lengkap mengenai rakyat suku Malind terdapat pada *YouTube Channel* Pak Lejar bernama "Lejar Daniartana Hukubun Hukubun"

Selanjutnya adalah hasil analisa dengan pendekatan kualitatif karya desain sampul buku yang dibuat oleh Pak Lejar, pendekatan kualitatif dijabarkan dengan ilmu nirmana dwimatra. Nirmana dwimatra didalamnya terdapat elemen-elemen visual yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam membuat karya desain. Pak Lejar memperhatikan elemen-elemen seni rupa tersebut, berikut hasil analisa penerapan ilmu nirmana dwimatra yang digunakan oleh Pak Lejar:

- 1) Elemen Warna: Warna yang digunakan oleh Pak Lejar tidak terlalu banyak, yakni warna hijau, biru, merah, coklat, kuning, abu-abu, dapat diamati dari karya teknik manual pada ilustrasi yang dibuat. Keseimbangan warna yang disusun oleh Pak Lejar begitu menarik, warna biru muda dan merah memiliki nilai kontras dan daya tarik tersendiri ketika dipandang oleh mata. Pak Lejar termasuk menerapkan teori *The Prank System* pada pewarnaannya, terdapat *Hue*, *Value*, dan *Intensity*. *Hue* (panas dinginnya warna terlihat dari kontrasnya warna hijau dan merah, dan kontrasnya warna kuning dan abu-abu). *Value* (terang gelapnya warna terlihat dari efek realis objek awan, langit, maupun pepohonan dan rerumputan hijau), dan terakhir *Intensity* (cerah suramnya warna yang terlihat pada objek wayang).
- 2) Elemen Tekstur: Tekstur yang dibuat oleh Pak Lejar merupakan tekstur semu, sehingga tidak dapat diraba nyata oleh tangan namun dapat dinikmati dengan mata, gambaran tekstur yang dibuat oleh Pak Lejar dapat dilihat dari ilustrasi pada bagian pasir, Pak Lejar memberikan efek butiran-butiran pasir. Selanjutnya tekstur semu dapat dilihat pada ilustrasi pohon dan air, Pak Lejar menambahkan efek semu daun-daunan menjadi terlihat rimbun dan sebuah garis aliran pada ilustrasi sungai. Selain itu, tekstur semu dapat dilihat pada bagian langit yang menandakan adanya awan dengan efek berangin. Terakhir pada objek utama itu sendiri yakni wayangnya, Pak Lejar memberikan hiasan berupa stilasi ornamen pada bagian sayap, kaki burung, dan ekor, untuk menambahkan kesan objek yang hidup.
- 3) Elemen Bidang: Banyak elemen bidang pada karya ilustrasi sampul buku yang dibuat oleh Pak Lejar, terutama bidang non-geometris, diantaranya pada objek awan, rumput, kerikil batuan, gambar objek penduduk suku Malind, dan stilasi ornamen yang banyak terdapat pada objek utama wayangnya.
- 4) Elemen Ruang: Berbicara mengenai ruang tidak hanya dilihat dari ilustrasinya, ruang dilihat secara menyeluruh pada sampul bukunya. Pak Lejar memberikan bagian atau ruang untuk ilustrasi, ruang untuk *blank space* (ruang kosong), dan memberikan ruang untuk tipografinya, disusun sesuai dengan prinsip-prinsip desain agar audien memiliki pandangan yang segar dan memiliki ketertarikan untuk membeli ketika memandang sampul bukunya.
- 5) Elemen Titik: Titik merupakan salah satu langkah awal seseorang dalam membuat karya terutama karya yang memiliki wujud garis dan bidang. Elemen titik yang paling jelas dapat diamati pada ornamen objek utama wayangnya. Titik memberikan jeda tersendiri bagi audien, dan memberikan hiasan tambahan agar audien tidak jemu dalam melihat unsur garis maupun bidang.
- 6) Elemen Kesatuan: Elemen kesatuan dapat disampaikan dengan menerapkan prinsip keseimbangan pada warna (Sidhartani, 2010). Pada sampul buku cerita yang dibuat oleh Pak Lejar, kontras antara warna biru muda dan warna merah (*blank space*) memiliki kesatuan karena ilmu nirmana dwimatra yang digunakan dengan baik.
- 7) Elemen Keseimbangan: Perancang grafis bertanggung jawab untuk sebuah tampilan, agar terlihat menarik (R.I., 2020), salah satu kunci untuk membuat karya terlihat menarik adalah dengan memperhatikan elemen keseimbangan. Keseimbangan merupakan salah satu elemen penting pada karya desain sampul yang dibuat. Mengamati karya desain sampul yang dibuat oleh Pak Lejar, tanpa adanya keseimbangan warna dan bentuk, maka desain atau ilustrasi tidak dapat dinikmati menjadi sebuah kesatuan.
- 8) Elemen Fokus: Fokus pada desain sampul buku cerita yang dibuat adalah ilustrasi objek utama wayang.
- 9) Elemen Ritme: Ritme pada desain sampul yang dibuat begitu menarik, terutama ritme visual yang terdapat pada bagian ilustrasi. Rerumputan hijau yang disusun mengikuti dataran tanahnya, begitu juga dengan visual awan yang membentang pada warna biru langit.
- 10) Elemen Proporsi: Pak Lejar memperhatikan *lay out* sampul buku cerita yang dibuat. Unsur tulisan memiliki keseimbangan dengan unsur visual.
- 11) Elemen Kontras: Kekontrasan dapat dilihat secara nyata pada pewarnaan, biru dengan merah, biru dengan warna *orange*, kuning dengan abu-abu. Kontras sangat diperlukan pada pembuatan karya desain seni rupa, agar hasil karya yang dihasilkan tidak membosankan.

Melihat hasil analisa diatas, dapat disimpulkan pembuatan karya apapun dalam dunia seni rupa perlu menerapkan ilmu dari nirmana dwimatra, seperti yang dilakukan oleh Pak Lejar, menerapkan ilmu seni rupa nirmana dwimatra. Sehingga dengan menerapkan ilmu tersebut, seorang desainer, ilustrator, animator, fotografer, ataupun pembuat *lay out* memiliki bekal untuk membuat karya yang baik, dan tentunya tidak hanya baik nikmat untuk dipandang dan dirasakan.

PENUTUP

Kesimpulan dari penelitian ataupun analisis ini adalah pentingnya ilmu nirmana dwimatra dalam membuat karya seni rupa untuk menghasilkan karya yang optimal, berguna bagi masyarakat namun dapat dinikmati dan dirasakan.

Saran kedepan, perlu untuk memperbanyak jurnal mengenai ilmu nirmana dwimatra, karena ilmu nirmana dwimatra sangat penting untuk dipelajari dan dipahami. Adanya sumber belajar tentang nirmana dwimatra selain buku adalah terdapat juga sumber belajar dalam bentuk elektronik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Selesainya artikel ini, saya mengucapkan terimakasih kepada Pak Lejar atas kesediaannya untuk dianalisa karya. Selain itu mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan yang tidak dapat saya satu per satu untuk mendukung penelitian atau analisis desain sampul buku cerita rakyat suku Malind.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesta, O., & Qomarats, I. (2023). Perancangan Ilustrasi Sampul Buku Novel Anne of Avonlea. *PARAVISUAL : Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Multimedia*, 3(1), 12. <https://doi.org/10.30591/paravisual.v3i1.5126>
- Bayu, W. (2020). Buku Ajar Nirmana Dwimatra. *Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Arsitektur Dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata*, 1-245. <http://repository.unika.ac.id/21395/1/BUKU AJAR Nirmana Dwimatra .pdf>
- Fadli, M. R. (2021). *Memahami desain metode penelitian kualitatif*. 21(1), 33-54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.
- Humaniora, S. (2005). *Gumilar Rusliwa Somantri*. 9(2), 57-65.
- Miyosa, A. S., Tinggi, S., & Media, M. (n.d.). *KAJIAN KOMUNIKASI VISUAL PADA DESAIN SAMPUL BUKU KOMIK*. 4(April 2019).
- Mubarat, H., & Ilhaq, M. (2021). Jurnal Ekspresi Seni Telaah Nirmana sebagai Proses Kreatif Dalam Dinamika Estetika Visual. *Jurnal Ekspresi Seni*, 23(1), 125-139. <https://media.neliti.com/media/publications/385992-none-440b83da.pdf>
- Mustika, S., Chairunissa, A., & Umairoh, U. (2021). Analisis Visual Ilustrasi Sampul Novel Five Feet Apart Berdasarkan Prinsip-Prinsip Desain. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 4(1), 76-83. <https://doi.org/10.30998/vh.v4i1.1118>
- Negara, T. D. W. (2022). Analisis desain cover buku baca anak usia dini karya Gibran Maulana. *Imaji*, 20(1), 23-33. <https://doi.org/10.21831/imaji.v20i1.48100>
- Tjahjowulan, I., Pembelajaran, M. (n.d.). *Metode penelitian desain komunikasi visual*.
- Purnomo, H., Pend, J., Rupa, S., & Uny, F. B. S. (n.d.). (*PSR 215) Nirmana Dwimatra 2 SKS Semester 1 (Ganjil)*.
- R.I., K. K. (2020). BUKU INFORMASI Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain. *E-Training.Kemanker.Go.Id*, 18-21. [https://e-training.kemnaker.go.id/asset/directory/bm/434/Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain \(Buku Informasi\).pdf](https://e-training.kemnaker.go.id/asset/directory/bm/434/Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain (Buku Informasi).pdf)
- Sidhartani, S. (2010). Elemen Visual dan Prinsip Desain Sebagai Bahasa Visual untuk Menyampaikan Rasa. *Deiksis, Vol. 2(02)*, 82-95. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Deiksis/article/view/396/699>
- Visual, A., Sampul, P., Cerita, B., & Tentang, A. (2023). *Analisis visual pada sampul buku cerita anak tentang permainan tradisional*. 05(03), 331-338.
- Wardaya, M., Wardaya Adalah Staff Pengajar Jurusan, M., & 04, D. M. (2021). PENGGUNAAN NIRMANA-KOMPOSISI TAK BERBENTUK SEBAGAI DASAR PEMBUATAN POLA SURFACE DESIGN Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. *Jurnal Komunikasi Visual, XIV(2)*.
- Waruwu, M., Pendidikan, M. A., Kristen, U., & Wacana, S. (2023). *Pendekatan Penelitian Pendidikan : Metode Penelitian Kualitatif , Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. 7, 2896-2910.