

Tema Halloween pada Desain Sampul Majalah Soulmate

Yulia Ardiani

UPT Teknologi Informasi Dan Komunikasi
Institut Seni Indonesia Denpasar

Abstrak

Majalah merupakan tempat di mana orang dapat melihat banyak berita, serba-serbi fashion, iklan, bahkan ada ramalan bintang. Sampul majalah didesain secara unik agar menarik hati pembaca ataupun para peminat. Di samping itu, desain sampul (cover) majalah haruslah menarik agar tema dari majalah, serta berita maupun iklan yang ada di dalam majalah tersebut dapat tersampaikan kepada para peminat atau para pembaca. Berkaitan dengan adanya perayaan halloween yang jatuh pada tanggal 31 Oktober, desainer majalah sering memanfaatkan momen perayaan tersebut untuk desain tema majalah. Tema Halloween sendiri memiliki kesan khasnya dengan tema seram berhantu. Desainer dapat menjadikan tema tersebut sebagai bahan untuk tema desain sampul majalah dengan gradasi warna yang disesuaikan dengan ilustrasi tema halloween. Perayaan *trick or treat* yang lebih dikenal dengan perayaan halloween sangat kental dengan tema seram dan orang-orang *cosplay* yang menggunakan *makeup* hantu, berserta pakaian hantu yang mirip dengan karakter hantu pada film kartoon. Sebuah majalah yang bernama majalah soulmate, menggunakan desain Halloween untuk membuat para pembaca maupun peminat majalah tertarik untuk membaca soulmate.

Kata Kunci : Majalah, Sampul, Tema, Halloween, Soulmate

Pendahuluan

Sampul adalah suatu karya desain grafis yang fungsinya berhubungan dengan bidang penerbitan, yang secara langsung atau tidak langsung akan berhubungan dengan masyarakat dalam bentuk visual. Sampul adalah pembungkus. Sampul diibaratkan seperti penampilan manusia, jika manusia berpenampilan secara baik dan menarik maka secara otomatis orang-orang akan tertarik. Begitu pula dengan penampilan sampul atau cover dari sebuah majalah, jika dikemas dengan penampilan yang baik, maka orang akan memiliki minat tertarik untuk membaca dan membelinya. Sampul atau cover majalah merupakan suatu alat untuk memperkenalkan atau mempromosikan maksud dari isi atau konten tersebut secara sekilas (Rustan, 2009: 126).

Perkembangan demikian semakin mendorong nilai-nilai estetika sebuah majalah bersama sampulnya. Teknologi desain grafis semakin terpacu oleh semakin ketat dan banyaknya persaingan bisnis di dunia penerbitan. Dalam persaingan bisnis, para pelaku yang terlibat di dalamnya berlomba untuk memasarkan produknya agar para konsumen berminat melihat dan membelinya. Kini, salah satu strategi bisnis dalam menjual majalah adalah membuat tampilan fisiknya menarik, yaitu melalui desain sampul atau cover majalahnya. Strategi ini diakui oleh beberapa penerbit hingga merasa perlu mendesain sebuah sampul majalah dengan baik dan menarik.

Anatomi Sampul

Dalam pembuatan sampul atau cover majalah tentunya memiliki prinsip - prinsip atau elemen-elemen yang harus digunakan untuk melengkapi sebelum me-layout atau membuat sampul majalah. Yang harus dipersiapkan, awalnya mengumpulkan data atau *file* final yang terkait tema yang akan diangkat di malajah tersebut, antara lain;

- Nama majalah, merupakan tulisan singkat yang sifatnya menjabarkan nama majalah tersebut.
- Sub majalah, adalah teks yang membantu penjelasan dari nama majalah, seperti singkatan dari nama majalah, atau motto majalah tersebut.

- Teks isi atau konten majalah, merupakan judul-judul dari isi majalah tersebut, bisa terkait dengan tema yang diangkat, serba-serbi majalah, iklan singkat, berita, maupun hal yang menyakut majalah tersebut.
- Gambar latar belakang, adalah gambar yang menjadi pendukung ilustrasi tema gambar utama yang biasa disebut background.
- Gambar latar depan, merupakan gambar utama atau gambar yang menunjukkan tema dari majalah tersebut.
- Ornamen atau hiasan, adalah gambar tambahan baik untuk memperindah sebuah desain. Ornamen bisa berupa gambar ilustrasi vector atau lainnya.

Meskipun demikian, sebenarnya tidak semua elemen tersebut di atas terdapat atau digunakan dalam sampul atau sebuah majalah.

Kriteria Sampul

Dari sekian banyak karya desain sampul atau cover majalah yang sangat menarik dan mampu menarik perhatian para pembaca, didalam sampul majalah tersebut pada prinsipnya memiliki beberapa kriteria yang digunakan. Elemen visual berupa karya ilustrasi dengan gaya komik atau kartun digunakan sebagai cover. Menurut (Rustan, 2009, h.126) sampul dibagi menjadi tiga kriteria :

- Teks dalam cover atau sampul yang diatur rata kiri dengan jenis huruf *bold* sedemikian rupa mengesankan figur yang menonjol, menyesuaikan dengan judul konten, nama majalah, sub majalah dan lainnya yang membentuk lekatnya ilustrasi tema.
- Teknik fotografi yang kuat serta keseimbangan asimetris hasil gabungan antara elemen visual dan teks membuat cover sangat menarik.
- Teknik Editing yang memadupadankan ilustrasi tema dengan gradasi background majalah.

Dalam pembuatan sampul, tidak kalah pentingnya peran fotografi yang merupakan pemikat utama dari sebuah sampul untuk menarik perhatian para peminat baca. Foto yang digunakan dalam sampul tidak dengan seenaknya ditempelkan begitu saja tetapi harus dipertimbangkan dengan titik keindahannya.

Ukuran sampul

Ukuran sampul atau cover majalah begitu banyak. Namun semua prinsipnya sama, yaitu mengacu pada teknik sistem cetak kertas. Ukuran sampul atau cover majalah biasanya bervariasi seperti A6,A5,A4,A3,B6,B5.

Halloween

Halloween atau hallowe'en kependekan dari *all hallows' evening* (malam para kudus), yang juga disebut *allhalloween*, *all hallows' eve*, atau *all saints' eve*. Halloween adalah suatu perayaan yang dapat dijumpai di sejumlah negara pada tanggal 31 Oktober, yaitu malam hari raya semua orang kudus (*all hallows' day*).

Kegiatan saat halloween meliputi *trick or treat* (atau hal terkait dengan penyamaran dengan kostum seram), menghadiri pesta kostum halloween, mendekorasi, mengukir waluh atau labu menjadi Jack-o'-lantern, menyalakan api unggun besar, penenungan dan *apple bobbing*, bermain lelucon praktis, mengunjungi atraksi berhantu, menceritakan dongeng menakutkan, dan menonton film horor. Di banyak belahan dunia, perayaan saat malam para kudus, misalnya menghadiri ibadah gereja dan menyalakan lilin pada makam, masih tetap populer, meskipun di tempat lain berlangsung perayaan yang lebih sekuler dan komersial.

Selain itu, simbol halloween yang diketahui secara universal adalah buah labu yang diukir membentuk wajah menyeramkan, yang biasanya disebut dengan Jack-o'-lantern, dan di dalam Jack-o'-lantern biasanya diletakkan lilin yang menyala atau lampu agar terlihat lebih seram jika di tempat gelap. Di Amerika Serikat, Jack-o'-lantern biasanya diletakkan di depan pintu masuk rumah jika hari sudah mulai gelap.



Foto jack-o'-lantern (Sumber google.com)

Kebiasaan Halloween

Pada tanggal 31 oktober terdapat suatu kebiasaan yang sering dilakukan untuk merayakan halloween, kebiasaan ini menjadi ciri khas untuk menyambut datangnya hari halloween. Adapun ciri khas atau kebiasaan itu adalah;

- Samhain. Asal usul halloween berhubungan dengan Samhain, adalah hari raya kafir kuno yang dirayakan oleh orang Kelt lebih dari 2.000 tahun yang lalu. Orang Kelt percaya bahwa pada waktu itu, orang mati bisa berjalan-jalan di antara orang yang masih hidup. (www.jw.org, 2016).
- Kostum halloween, permen, dan *trick or treat*. Sebagian orang yang menyambut perayaan hari halloween memakai kostum yang menyeramkan untuk menipu roh-roh yang bergentayangan supaya mereka juga dianggap hantu dan tidak diganggu. Ada juga yang menawarkan permen kepada roh-roh itu untuk menenangkan mereka.
- Hantu, vampir, manusia serigala, penyihir, dan zombie. Segalanya yang berbau seram seperti hantu, vampire, manusia serigala sering dikaitkan dengan perayaan halloween karena termasuk roh jahat atau pun hal yang menyeramkan.
- Labu halloween, atau jack-o'-lantern. Di Inggris abad pertengahan, pengemis mengunjungi rumah-rumah untuk meminta makanan sebagai imbalan karena mereka sudah mendoakan orang mati, dan mereka biasanya membawa lobak ungu yang dilubangi dan diisi lilin yang melambangkan jiwa yang terperangkap dalam api penyucian (www.jw.org, 2016).

Desain Tema Halloween Pada Majalah Soulmate

Tema sampul atau cover dari majalah Soulmate adalah happy Halloween yang memiliki ilustrasi manusia berkepala jack o'lantern. Rinciannya adalah pada gambar tampak bahwa badan manusia yang memiliki kepala jack o'lantern berapi dengan tambahan ilustrasi tangan yang berapi-api. Gradasi ilustrasi majalah Soulmate menyatu dengan tema halloween manusia jack o'lantern berapi dengan gradasi api berwarna merah oranye. Pada cover tersebut juga memuat beberapa teks judul dari isi

konten majalah Soulmate, seperti MAXsociety, Metronome, Yamaha Factory Racing Bali, Soundrenaline 2016, Bukit Kursi Singaraja.



Foto Sampul Majalah Soulmate Edisi 40 – Oktober 2016

Berikut anatomi sampul yang terdapat pada majalah soulmate;

- Nama majalah: SOULMATE
- Sub majalah: Community Magz
- Teks isi atau konten majalah: MAX Society, Metronome, Yamaha Factory Racing Bali, Soundrenaline 2016, Bukit Kursi Singaraja.
- Gambar latar belakang: Berlatar belakangan gradasi warna merah dan orange yang ditambah dengan ilustrasi api.
- Gambar latar depan: Manusia Jack o'lantern

Penutup

Menarik tidaknya sebuah majalah ditentukan oleh daya tarik warna gradasi sampul dan tema yang ditonjolkan oleh sang desainer majalah tersebut. Semakin unik dan menarik majalah tersebut akan menimbulkan rasa penasaran yang memancing peminat baca untuk membaca bahkan membeli majalah tersebut. Tema yang diangkat pun harus tak kalah menarik (sedang tren atau banyak di bicarakan) karena para peminat baca juga ingin membaca hal-hal yang menarik maupun unik yang berkaitan dengan tema. Misalnya tema halloween, orang akan tertarik dengan tema tersebut karena berkaitan dengan hal menyeramkan, jadi konten-konten, berita, iklan dan serba serbi yang ada di dalam majalah akan mengikuti desain sampul atau cover majalah tersebut.

Intinya desain sampul pada majalah tak hanya menguntungkan bagi pihak pembaca yang tertarik tetapi pihak majalah juga di untungkan dengan banyaknya minat terhadap majalah tersebut. Sang desainer pun merasa puas sebab desain majalah tersebut dapat menyampaikan inspirasi tema yang dituangkan dalam sebuah media kertas.

Referensi

- Rustan, S, (2008). *Layout dasar dan penerapannya*. Jakarta:PT Gramedia pustaka utama.
- Purnama, Elah Sari. 2013. *Tinjauan sampul pada novel ayat-ayat cinta dan munajat cinta*. <http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=216232>. Akses 18 November 2016.
- Anonim. 2016. *Asal Usul Halloween*. <https://www.jw.org/id/ajaran-alkitab/pertanyaan/asal-usul-halloween>. Akses 7 November 2016