

Desain Cover Buku Visual Graffiti Autobiografi Writer Kadilsaster : No Time For Love

Daniel Andyk Saputro¹, Aris Sutejo², Aileena Solicitor Costa Rica El Chidtian³

¹ Desain Komunikasi Visual/Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia

² Desain Komunikasi Visual/Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia

³ Desain Komunikasi Visual/Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia

E-mail: 21052010183@student.upnjatim.ac.id¹, aris.dkv@upnjatim.ac.id², aileena.dkv@upnjatim.ac.id³

Article History:

Received: 08 April 2026

Revised: 19 Mei 2026

Accepted: 02 Juni 2026

Keywords: *Desain Cover, Graffiti, Graffiti Writer, Buku, Buku Visual.*

Abstract: *Perancangan desain cover buku visual graffiti autobiography No Time For Love berangkat dari kebutuhan akan media pengarsipan fisik yang mampu merepresentasikan perjalanan, eksistensi, dan dedikasi seorang graffiti writer di dalam skena urban. Cover buku tidak hanya berfungsi sebagai elemen pelindung, tetapi juga sebagai wajah awal yang menyampaikan identitas, karakter, serta nilai yang terkandung di dalam buku. Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kualitatif dengan pendekatan eksploratif melalui studi literatur, observasi visual, wawancara, serta analisis visual terhadap alternatif desain cover. Fokus perancangan diarahkan pada bagaimana cover mampu merepresentasikan arsip memori dan eksistensi graffiti writer Kadilsaster secara jujur, kontekstual, dan sesuai dengan karakter skena graffiti. Hasil perancangan menunjukkan bahwa pendekatan visual berbasis arsip dokumentasi, tipografi ekspresif, dan komposisi yang padat mampu memperkuat makna judul No Time For Love sebagai bentuk dedikasi terhadap graffiti.*

PENDAHULUAN

Menurut (Susanto et al., 2018) menjelaskan, "graffiti berasal dari kata Italia "Graffito" yang berarti goresan atau guratan. Graffiti merupakan seni menggambar yang memiliki mediatembok dengan menggunakan alat cat semprot atau kaleng, graffiti sebagai salah satu bentuk karya seni yang memiliki warna, jenis dan bentuk beragam yang terdapat disudut-sudut ruang publik perkotaan (Nurpasha et al., 2020).

Memiliki perkembangan graffiti yang pesat dan juga positif, di masa sekarang ini graffiti Surabaya memiliki banyak writer yang bermunculan dari waktu ke waktu. Melalui observasi yang dilakukan penulis, banyak coretan maupun karya graffiti baru yang penulis temui selama penulis melakukan eksplorasi menyusuri sudut-sudut kota Surabaya. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara di skena graffiti Surabaya, bentuk pengarsipan yang dilakukan oleh writer muda masih didominasi oleh media digital seperti media sosial, sementara arsip fisik dalam bentuk buku masih sangat terbatas dan belum dikelola secara optimal.

Buku visual graffiti hadir sebagai media alternatif yang mampu mengarsipkan perjalanan seorang writer secara lebih sistematis, naratif, dan berkelanjutan. Dalam konteks tersebut, desain cover memegang peran penting sebagai elemen pertama yang membangun persepsi pembaca terhadap isi buku. Menurut Rune HSK dalam buku POTATOWITHSALT, bahwa sebenarnya di dalam graffiti sangatlah penting dengan apa yang disebut pengarsipan. Karena dimasa depan nanti arsip yang akan berbicara mengingat pengarsipan tentang karya graffiti di jalan dan pergerakan crew di Indonesia saat ini sangatlah minim dan bisa dibilang kurang (Rune, 2024:5)

Menurut Rustan (2020), cover buku merupakan elemen visual utama yang berfungsi sebagai identitas dan penarik perhatian sekaligus representasi isi buku. Oleh karena itu, perancangan cover buku *No Time For Love* difokuskan untuk merepresentasikan dedikasi, memori, dan eksistensi graffiti writer Kadilsaster secara visual.

LANDASAN TEORI

Graffiti pada umumnya hadir dalam bentuk gambar karakter, tulisan, simbol visual, maupun rangkaian kata yang pemaknaannya sering kali hanya dipahami oleh komunitas tertentu, serta kerap dimanfaatkan sebagai medium penyampaian sindiran maupun kritik terhadap berbagai isu sosial yang berkembang di masyarakat (Risa Azahro Wanis et al., 2023)

Tipografi merupakan seni dalam mengelola huruf, kata, serta paragraf di dalam suatu ruang visual guna membangun kesan tertentu sekaligus menunjang kenyamanan dan efektivitas pembacaan. Tipografi juga menjadi unsur penting dalam desain grafis yang tidak berdiri secara terpisah, melainkan saling berkaitan dengan bidang lain seperti komunikasi, teknologi, dan psikologi (Habibi, J., & Marwan, 2020).

Sampul buku kerap dianggap hanya sebagai elemen dekoratif, padahal proses perancangannya memiliki kompleksitas yang jauh lebih mendalam. Sampul buku seharusnya mampu merepresentasikan isi buku secara menyeluruh, sekaligus berfungsi sebagai media penyampai pesan dan memuat berbagai elemen pendukung dalam penerbitan. Unsur-unsur visual yang ditampilkan pada sampul memiliki keterkaitan yang erat dengan konten yang disajikan di dalam buku (Setiawan, H., & Kartono, 2021)

Warna berperan sebagai simbol sekaligus sarana komunikasi dalam berbagai bidang, seperti transportasi dan telekomunikasi, di mana setiap warna memiliki makna serta fungsi tertentu. Selain itu, penggunaan warna yang dikombinasikan secara tepat mampu memberikan sugesti yang kuat dan memengaruhi kondisi psikologis manusia (Zharandont, 2015).

Layout merupakan bagian dari ilmu desain yang membahas pengaturan serta penataan berbagai elemen pendukung dalam sebuah karya visual agar membentuk tampilan yang utuh dan terstruktur. Setiap elemen dalam layout memiliki fungsi masing-masing yang saling berkaitan dalam membangun kesatuan desain. Secara umum, elemen layout dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu elemen teks, elemen visual, dan elemen tak terlihat (*invisible elements*) yang berperan dalam mengatur keseimbangan dan keterbacaan desain (Rustan, 2008).

METODE PERANCANGAN

Metode Practice-Based Design merupakan pendekatan penelitian yang menempatkan proses berkarya sebagai sumber utama pengetahuan. Dalam metode ini, praktik desain tidak hanya diposisikan sebagai hasil akhir, tetapi juga sebagai bagian dari proses penelitian yang menghasilkan pemahaman, refleksi, dan kontribusi pengetahuan visual.

Menurut Candy dan Edmonds, practice-based research menekankan bahwa karya desain dan proses penciptaannya merupakan bentuk penelitian itu sendiri, di mana pengetahuan diperoleh

melalui praktik kreatif yang dilakukan secara sistematis dan reflektif (Candy, L. Edmonds, 2018). Pendekatan ini banyak digunakan dalam bidang seni dan desain karena mampu mengakomodasi eksplorasi visual, eksperimen, serta subjektivitas perancang sebagai bagian dari penelitian.

Dalam konteks perancangan sampul buku *No Time For Love*, metode ini digunakan untuk mengeksplorasi identitas visual, memori, dan eksistensi graffiti Kadilsaster melalui proses sketsa, eksplorasi visual, pembuatan alternatif desain, hingga evaluasi desain akhir.

Tahapan metode Practice-Based Design yaitu :

1. Pengumpulan referensi dan data pendukung: Tahap awal dilakukan dengan mengumpulkan referensi visual dan data pendukung berupa wawancara, kuisioner, dan observasi terkait karakter graffiti Kadilsaster serta kebutuhan perancangan *cover* buku.
2. Studi komparator: Dilakukan analisis terhadap buku visual sejenis seperti *Potatowithsalt* dan *Ready To Serve: Biography Cakes PWS* untuk memahami pendekatan visual, tipografi, warna, dan tata letak yang relevan dengan karakter buku graffiti.
3. Perumusan konsep visual: Data dan referensi yang diperoleh kemudian dirangkum untuk membentuk konsep visual yang mengacu pada keyword perancangan, yaitu dedikasi, arsip, memori, dan eksistensi.
4. Eksplorasi sketsa dan eksperimen visual: Tahap ini meliputi pembuatan sketsa awal dan eksplorasi berbagai alternatif desain *cover* sebagai bentuk praktik kreatif dalam menerjemahkan konsep ke dalam visual.
5. Perancangan alternatif desain *cover*: Beberapa alternatif desain dikembangkan berdasarkan hasil eksplorasi sketsa dengan mempertimbangkan aspek estetika, keterbacaan, dan kesesuaian dengan karakter graffiti.
6. Evaluasi dan validasi desain: Alternatif desain dianalisis menggunakan pendekatan 5W+1H serta instrumen validasi desain sampul untuk menentukan desain yang paling representatif terhadap isi dan konsep buku.
7. Penentuan final desain: Tahap akhir berupa pemilihan desain sampul final yang dinilai paling mampu menyampaikan pesan, identitas visual, serta karakter buku *No Time For Love* secara utuh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Visual

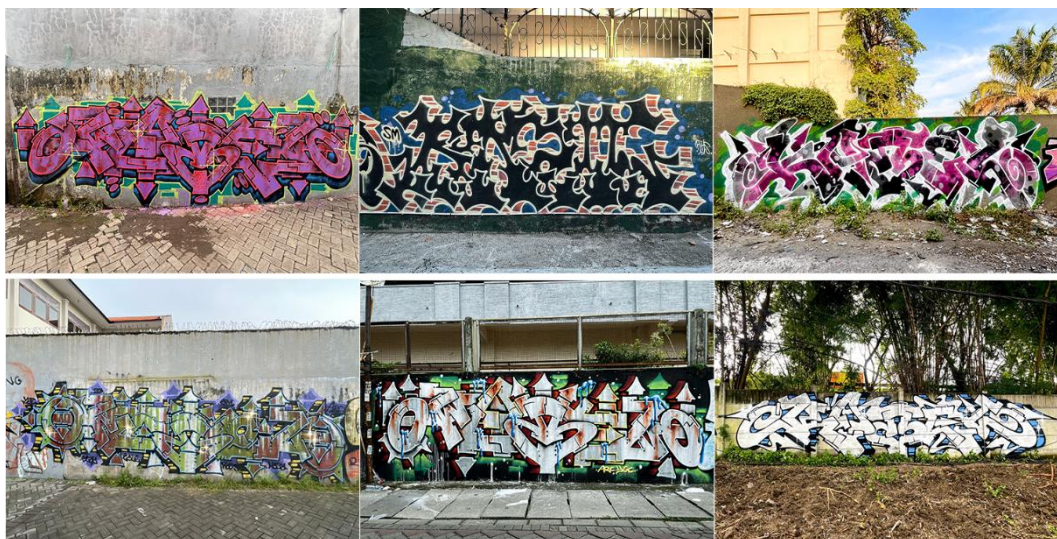
1. Referensi

Referensi desain sampul buku *No Time For Love* diperoleh melalui studi visual terhadap sampul buku graffiti yang ditemukan di platform Pinterest serta arsip karya graffiti Kadilsaster. Pinterest digunakan untuk mengamati kecenderungan visual sampul buku graffiti, khususnya pada aspek tipografi, warna, dan komposisi, sementara karya graffiti pieces Kadilsaster dijadikan referensi utama guna menjaga konsistensi identitas visual antara sampul dan isi buku. Kombinasi referensi eksternal dan internal ini bertujuan menghasilkan desain sampul yang merepresentasikan karakter, memori, dan eksistensi Kadilsaster secara autentik dan relevan dengan skena graffiti.



Gambar 1. Referensi Konsep Pinterest

Sumber : dokumentasi pribadi



Gambar 2 Referensi Konsep Graffiti Kadil

Sumber : dokumentasi pribadi

2. Studi Komparator

Konsep visual perancangan sampul buku ditentukan melalui studi komparator terhadap buku visual yang memiliki pendekatan naratif serupa, yaitu *Potatowithsalt* dan *Ready To Serve: Biography Cakes PWS*. Kedua buku tersebut dipilih karena mampu merepresentasikan perjalanan personal melalui identitas visual yang kuat namun sederhana. Hasil studi komparator ini kemudian diadaptasi ke dalam perancangan sampul buku *No Time For Love* dengan menekankan elemen tipografi, warna, dan tata letak sebagai representasi arsip, memori, serta eksistensi dalam praktik grafiti Kadilsaster.



Gambar 3. Referensi Konsep Visual Cover Buku

Sumber : dokumentasi pribadi

B. Proses Desain

1. Sketsa Desain

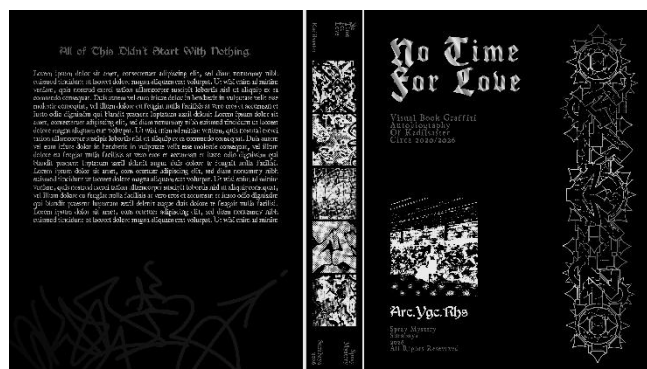
Dalam perancangan sampul buku *No Time For Love*, proses sketsa digunakan untuk menghasilkan pendekatan visual yang merepresentasikan pesan buku yaitu arsip, memori, dan eksistensi graffiti Kadilsaster. Beberapa alternatif sketsa dikembangkan dengan memfokuskan pada eksplorasi tipografi, harmoni visual, dan kesan liar dan jalanan yang identik dengan karakter graffiti. Sketsa-sketsa tersebut kemudian menjadi dasar pertimbangan dalam menentukan desain cover yang paling sesuai dalam menyampaikan narasi personal dan visual graffiti Kadilsaster secara kuat dan konsisten sebelum masuk ke tahap digital dan final (Lupton, 2014)



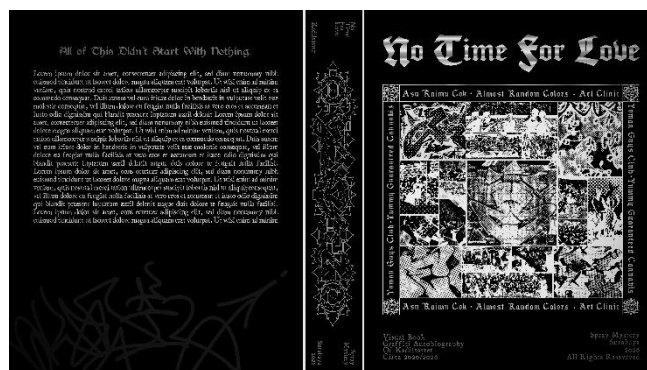
Gambar 4. Alternatif Sketsa Desain Judul Cover Buku

Sumber : dokumentasi pribadi

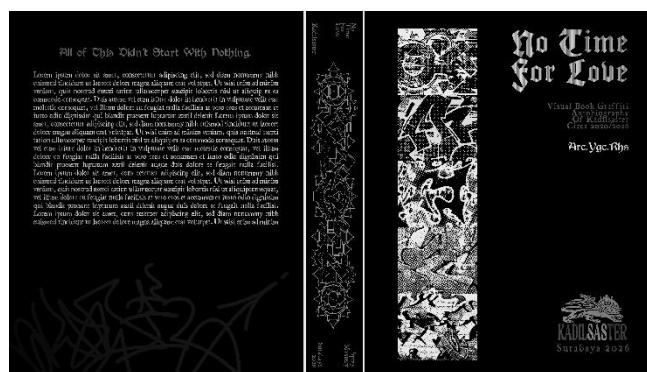
Desain Judul pada alternatif 1 dan 3 menggunakan jenis font graffiti Pieces dan juga ThrowsUp. Style graffiti pieces pada alternatif 1 menggunakan Style khas yang diadaptasi dari karya graffiti Kadilsaster dan pada alternatif 2 menggunakan tipografi bergaya gothic blackletter sebagai representasi unsur arsip yang erat kaitanya dengan style tipografi jaman kuno.



Gambar 5. Alternatif Sketsa Cover Buku 1
Sumber : dokumentasi pribadi



Gambar 6. Alternatif Sketsa Cover Buku 2
Sumber : dokumentasi pribadi



Gambar 7. Alternatif Sketsa Cover Buku 3
Sumber : dokumentasi pribadi

Konsep utama cover buku No Time For Love menggunakan elemen visual yang identik dengan graffiti Kadilsaster seperti Graffiti Pieces, Foto Graffiti dan juga tagging. Dan menggunakan jenis font Dominican sebagai body text untuk menyampaikan informasi yang terkandung dalam cover buku seperti keterangan judul buku, sub judul, penerbit, kota asal, dan juga tahun terbit.

2. Komprehensif Desain

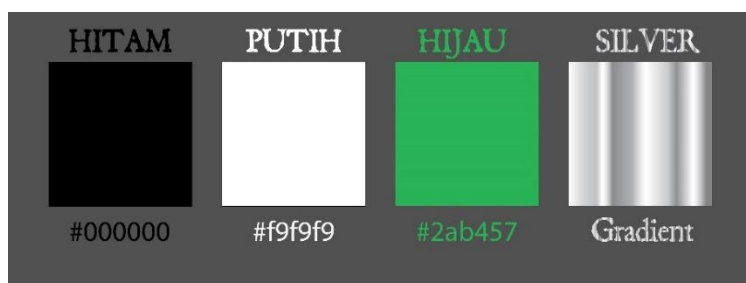
Desain komprehensif adalah rancangan visual yang sudah mencakup warna dan bentuk namun belum menjadi hasil final tetapi sudah siap untuk divalidasi kepada target audiens dan kepada ahli dalam studi kasus ini ahli graffiti. Beberapa alternatif desain ini akan dipilih sebagai bagian dari proses perancangan cover buku “No Time For Love : Autobiography Of Kadilsaster”



Gambar 8. Komprehensif Desain Judul Buku
Sumber : dokumentasi pribadi



Gambar 9. Komprehensif Desain Cover Buku
Sumber : dokumentasi pribadi



Gambar 10. Pallet Warna Cover Buku

Sumber : dokumentasi pribadi

3. Validasi Desain

Validasi desain untuk menentukan alternatif desain *cover* terpilih menggunakan tabel *instrument* dengan 6 aspek yang terdiri dari Aspek konsep dan kesesuaian tema, Aspek komunikasi visual, Aspek tipografi, Aspek warna dan visual grafis, Aspek komposisi dan Layout sampul, dan Aspek originalitas dan kelayakan produksi. Dilengkapi dengan poin penilaian mulai dari 1-4 sebagai acuan dalam menentukan jumlah poin masing-masing alternatif.

Penentuan Aspek penilaian dan indikator penilaian masing masing dilandasi gabungan teori berdasarkan ahli sebagai berikut:

1. Aspek Konsep dan Kesesuaian Tema

Fungsi utama cover buku adalah sebagai attraction (daya tarik) dan identitas. Desain cover harus mencerminkan jiwa dari isi buku tersebut agar calon pembaca langsung memahami genre dan tone buku hanya dengan melihat sekilas. Sampul buku (cover) berfungsi sebagai wajah dari sebuah penerbitan yang memiliki tugas utama untuk menarik perhatian (eye-catching) dan mengomunikasikan isi buku secara visual kepada target audiens (Rustan, 2009). Desain cover yang efektif harus mampu memvisualisasikan esensi cerita atau konten buku tanpa harus menceritakan segalanya secara harfiah (Landa, 2014)

2. Aspek Komunikasi Visual

Pemilihan font (jenis huruf) harus mendukung karakter pesan. Dalam konteks grafiti, tipografi display sangat dominan. Dalam perancangan desain, tipografi bukan sekadar memilih huruf, melainkan mengatur hierarki informasi agar pesan tersampaikan (Rustan, 2009). Tipografi harus memenuhi unsur legibility (kejelasan huruf) dan readability (keterbacaan teks), namun dalam konteks desain ekspresif, tipografi juga berfungsi sebagai ilustrasi yang membangun suasana (mood) visual (Sihombing, 2015)

3. Aspek Tipografi

Warna memiliki kekuatan psikologis untuk membangun persepsi. Warna merupakan unsur rupa yang paling cepat ditangkap mata dan mampu memengaruhi emosi serta persepsi audiens. Kesesuaian warna dengan tema buku sangat krusial untuk membangun identitas visual yang kuat (Sanyoto, 2009)

4. Aspek Warna dan Visual Grafis

Prinsip desain (keseimbangan, irama, kesatuan). Agar desain terlihat profesional dan nyaman

dilihat, elemen-elemen visual harus disusun berdasarkan prinsip tata letak yang baik. (Kusrianto, 2007) menekankan pentingnya White Space (ruang kosong) dan Focal Point (pusat perhatian) agar mata pembaca terarah pada informasi yang paling penting, seperti judul dan nama penulis.

5. Aspek Komposisi dan Layout Sampul

Desain grafis adalah karya cipta yang dilindungi. Originalitas bukan berarti menciptakan sesuatu dari nol mutlak, tapi memiliki distinctive feature (ciri pembeda) yang kuat sehingga tidak membingungkan audiens dengan karya lain. Di era digital, sampul buku tidak hanya hadir dalam bentuk fisik tetapi juga sebagai representasi digital (thumbnail). Landa (2014) menyebutkan bahwa solusi desain grafis modern harus bersifat adaptif (versatile), artinya elemen visual pada sampul harus tetap terbaca dan menarik meskipun direduksi ukurannya untuk keperluan promosi di media sosial atau katalog digital.

6. Aspek Originalitas dan Kelayakan Produksi

Desain yang baik harus reproducible (dapat direproduksi). Ada perbedaan mendasar antara tampilan layar (monitor) dan hasil cetak (tinta). Dalam etika desain komunikasi visual, originalitas adalah aspek fundamental. Menurut Rustan (Rustan, 2008), sebuah desain identitas (termasuk sampul buku) harus memiliki karakter yang unik (distinctive) agar mampu membedakan dirinya dari kompetitor. Selain itu, (Hendratman, 2017) menekankan pentingnya menghindari plagiarisme visual agar karya memiliki integritas dan nilai eksklusivitas, terutama dalam merepresentasikan personal branding penulisnya.

Setelah melakukan validasi desain melalui instrument validasi yang telah diberikan kepada 5 ahli yang masing-masing berupa ahli dan perwakilan target audiens. 5 validator tersebut adalah Pino sebagai ahli graffiti senior, GraffitiStory sebagai ahli percetakan dan kolektor buku graffiti, Tegar Bayu sebagai ahli desainer buku, Pooobscurum sebagai ahli ilustrasi dan perwakilan masyarakat umum penikmat graffiti, dan Azidan Zulhaq atau Kurs sebagai graffiti writer muda.

Tabel 1. Daftar Validator

No	Nama Validator	Bidang	Alternatif 1	Alternatif 2	Alternatif 3
1.	Pino (Erwin Saputra)	Graffiti Writer Senior	81	77	88
2.	GraffitiStory (Ridwan)	Ahli percetakan dan kolektor buku	75	61	45
3.	Purassu (Tegar Bayu)	Desainer buku	109	77	120
4.	Pooobscurum (Anggriawan Pondra)	Illustrator dan masyarakat penikmat graffiti	96	99	37
5.	Kursdwild (Azidan Zulhaq)	Graffiti writer muda	82	70	86
Total			443	398	376

4. Desain Final

Berdasarkan hasil total data yang telah dikumpulkan maka dapat di simpulkan alternatif desain pertama sebagai hasil desain terpilih.



Gambar 11. Desain Terpilih

Sumber : dokumentasi pribadi

KESIMPULAN

Perancangan desain cover buku visual graffiti autobiografi *No Time For Love* menggunakan pendekatan *Practice-Based Design* yang menempatkan praktik kreatif sebagai bagian dari proses penelitian. Perancangan ini bertujuan menghadirkan media arsip fisik yang mampu merepresentasikan dedikasi, memori, dan eksistensi graffiti writer Kadilsaster dalam skena urban. Proses desain dilakukan melalui tahapan pengumpulan data, studi komparator, perumusan konsep visual berdasarkan keyword, eksplorasi sketsa, pembuatan alternatif desain, hingga validasi menggunakan instrumen berbasis teori desain komunikasi visual. Validasi dilakukan oleh lima ahli dan perwakilan target audiens dengan enam aspek penilaian utama.

Berdasarkan hasil penilaian, alternatif desain pertama memperoleh skor tertinggi dan dinilai paling representatif dalam menyampaikan identitas visual, karakter graffiti, serta makna judul *No Time For Love*. Dengan demikian, desain terpilih dinilai mampu berfungsi secara estetis, komunikatif, dan kontekstual sebagai wajah utama buku sekaligus representasi arsip personal graffiti writer.

DAFTAR REFERENSI

- Candy, L. Edmonds, E. (2018). Practice-based research in the creative arts: Foundations and futures. *Leonardo*, 51(1), 63–69.
- CREW, P. (2024). *POTATOWITHSALT*. ARRRMADA.
- Habibi, J., & Marwan, R. H. (2020). *Perancangan Buku Aksara Bercerita Autobiografi Lettering*

Dimas Fakhruddin.

- Hendratman, H. (2017). *The Magic of Adobe Photoshop: Terlengkap & Terpopuler*. Bandung: *Informatika*.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: *Andi Offset*.
- Landa, R. (2014). *Graphic Design Solutions* (5th ed.). Boston: *Cengage Learning*.
- Lupton, E. (2014). *Graphic design thinking: Beyond brainstorming*. New York: *Princeton Architectural Press*.
- Nurpasha, F. A., Yuliansyah, H., & Triyadi, A. (2020). Pengenalan Graffiti Kepada Masyarakat Umum Di Kota Bandung Dengan Media Visual Book. *Wacadesain*, 2(1), 83–90. <http://ejurnal.ars.ac.id/index.php/wacadesain/article/view/449>
- Risa Azahro Wanis, Yulia Herlining Tiyas, & Dimas Saputra Aulia. (2023). Graffiti Sebagai Media Ekspresi Seni Anak Muda. *Batarirupa: Jurnal Pendidikan Seni*, 3(1), 21–30. <https://doi.org/10.59672/batarirupa.v3i1.2827>
- Rustan, S. (2008). *Layout Dasar dan Penerapannya*.
- Rustan, S. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: *Gramedia Pustaka Utama*.
- Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: *Jalasutra*.
- Setiawan, H., & Kartono, G. (2021). Analisis penerapan prinsip layout, tipografi, warna, dan gambar pada sampul majalah *Dinamika*. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*.
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: *Gramedia Pustaka Utama*.
- Susanto, D., Widyarko, W., & Ilmiani, A. N. (2018). Mural art as a media on making urban kampung's public space. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 99(1), 0–9. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/99/1/012019>
- Zharandont, & P. (2015). Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk Dan Psikologis Manusia. *Humaniora Binus*, 2(*Terminologi Warna*),.