

Analisis Desain Sampul Novel Karangan Ayu Utami Ditinjau Dari Perspektif Desain Komunikasi Visual

Irene Hasian
irene@mediakomtrisakti.ac.id

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti

ABSTRACT

Novel in Indonesia became a popular reading, one by novelist Ayu Utami. However, it turns out Ayu Utami create her own cover design of her novels. Writer interested to examine how to determine the cover design visualization contained in Ayu Utami's novel that affect she make their own novel's cover. The method used in this study include observational data collection, interviews, and literatures. The results of the study began seeing Ayu Utami's novels that tell about the history, culture, sex and myths. In addition to getting entertainment, reading novels Ayu Utami also could add insight and information about the history and culture that has not been known. Each novel is written always do research beforehand. Almost the entire cover of the novel made by Ayu Utami. Researchers then describe what elements are there in Ayu Utami covers novel, includes illustrations, color, typography, and layout, and then analyze it. Conclusions from this research that works Ayu Utami's novel illustrations is not entirely explanation contents story, but it contains meanings associative relationship exciting to be a conceptual work.

Keywords: Ayu Utami, Cover Design, Art, Design Elements

ABSTRAK

Novel di Indonesia menjadi bacaan yang digemari, salah satunya karya novelis Ayu Utami. Namun, ternyata Ayu Utami membuat sendiri desain sampul dari novel-novelnya. Penulis tertarik untuk mengkaji bagaimana untuk mengetahui visualisasi desain sampul yang terkandung dalam karya novel Ayu Utami yang mempengaruhi penulisnya membuat sendiri sampul novelnya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pengumpulan data observasi, wawancara, dan studi pustaka. Hasil penelitian dimulai dari melihat novel-novel Ayu Utami yang bercerita tentang sejarah, kebudayaan, seks dan mitos-mitos. Selain mendapatkan hiburan, membaca novel-novel Ayu Utami juga bisa menambah wawasan dan informasi tentang sejarah maupun budaya yang belum banyak diketahui. Setiap karya novel yang ditulis selalu dilakukan riset-riset terlebih dahulu. Hampir seluruh cover novel dibuat sendiri oleh Ayu Utami. Peneliti kemudian mendeskripsikan elemen-elemen apa saja yang ada pada cover-cover Ayu Utami, meliputi ilustrasi, warna, tipografi, dan layoutnya, kemudian menganalisisnya. Simpulan dari penelitian ini yakni karya-karya novel Ayu Utami ini ilustrasinya bukan sepenuhnya penjelasan cerita isi, namun mengandung makna-makna hubungan asosiatif yang menarik untuk menjadi karya yang konseptual.

Kata Kunci: Ayu Utami, Desain Sampul, Seni Lukis, Elemen Desain

I. PENDAHULUAN

Desain sampul merupakan media yang memberikan informasi secara visual tentang isi dari sebuah buku yang diterbitkan. Secara umum, terdapat kriteria desain yang baik, yakni inovatif, sederhana, dan mampu menyampaikan bagian dari isi cerita suatu buku. Desain suatu sampul buku menjadi bagian penting dalam menyampaikan bagian dari isi buku yang diterbitkan. Elemen-elemen desain seperti ilustrasi, layout, warna dan tipografi akan membuat suatu visual desain yang baik sehingga menarik minat masyarakat untuk membelinya.

Novel merupakan karya fiksi yang mengungkapkan aspek kemanusiaan yang lebih mendalam dan disajikan secara halus. Novel adalah sebuah karya fiksi prosa yang ditulis secara naratif, biasanya dalam bentuk cerita. Novel tak ubahnya cerita pendek (cerpen), hanya saja cerpen disajikan lebih singkat dan tidak terlalu mendalam. Kata novel berasal dari bahasa Italia novella yang berarti “sebuah kisah atau sepotong berita” Novel lebih panjang (setidaknya 40.000 kata) dan lebih kompleks dari cerpen, dan tidak dibatasi keterbatasan struktural dan metrikal sandiwara atau sajak. Umumnya sebuah novel bercerita tentang tokoh-tokoh dan kelakuan mereka dalam kehidupan sehari-hari, dengan menitik beratkan pada sisi-sisi yang aneh dari naratif tersebut. Novel dan cerita pendek di kalangan masyarakat Indonesia sudah menjadi bahan bacaan yang digemari.

Ada banyak penulis novel yang dimiliki oleh Indonesia. Ayu Utami adalah salah satu

novelis wanita kelahiran Bogor, yang dikenal sejak novelnya *Saman* memenangkan sayembara penulisan roman Dewan Kesenian Jakarta 1998. Dalam waktu tiga tahun *Saman* terjual 55 ribu eksemplar, dan membuat Ayu Utami mendapat Prince Claus Award 2000 dari Prince Claus Fund. Beberapa novel lain yang telah ditulis oleh Ayu Utami, di antaranya: *Larung*, *Bilangan Fu*, *Manjali* dan *Cakrabirawa*, *Cerita Cinta Enrico*, *Lalita*, *Maya*, *Si Parasit Lajang*, dan *Pengakuan: Eks Parasit Lajang* serta *Simple Miracle*. Novel-novel karangan Ayu Utami kebanyakan masih memiliki keterkaitan satu sama lain. Misalnya novel *Saman* dengan *Larung*, *Bilangan Fu* dengan *Manjali* dan *Cakrabirawa* dann lain-lain. Ada juga beberapa judul novel yang merupakan kisah nyata dari Penulis.

Ada keunikan tersendiri dari sampul-sampul novel Ayu Utami, dikarenakan sampul novel dibuat dari ilustrasi yang tidak biasa yang dibuat dari hasil lukisan Ayu Utami. Di saat tren sampul buku novel sekarang banyak menggunakan teknik fotografi, ilustrasi vektor, dan digital imaging, namun Ayu Utami lebih memilih melukis sendiri sampul-sampul bukunya yang ia lukis di atas kanvas, kertas dan kaca.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis melakukan penelitian dengan masalah bagaimana desain sampul novel karangan Ayu Utami ditinjau dari perspektif Desain Komunikasi Visual?

II. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian

tugas akhir ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode kualitatif adalah suatu metode penelitian yang bersifat induktif guna mengukur nilai atau sifat dari materi yang akan dibahas. Informasi yang lengkap mengenai data-data yang berhubungan dengan objek yang dikumpulkan, setelah itu dilakukan metode deskriptif. Dengan melakukan pencarian informasi mengenai konsep visual pada sampul novel-novel Ayu Utami untuk diteliti dan menemukan karakteristik visual dari sampul novel tersebut.

Metode kualitatif ini juga digunakan untuk menggambarkan dan menginterpretasi detail visual pada 10 sampul novel yang dilukis Ayu Utami ditinjau dari desain komunikasi visual.

Pendeskripsian objek penelitian ini dimulai dari pikiran-pikiran utama dan dikembangkan menjadi pikiran penjelas. Melalui metode deskriptif dilakukan analisa, diidentifikasi berbagai karakteristik objek penelitian secara objektif, sistematis, dan generalis sehingga mendapatkan kesimpulan secara keseluruhan. Susunan sistematis tersebut diolah dalam rancangan analisa berupa tabel yang isinya pikiran-pikiran utama kemudian dianalisis secara rinci menjadi pikiran penjelas pada bab analisis.

Peneliti melakukan pengamatan beberapa unsur yang terdapat pada cover-cover novel Ayu Utami. Misalnya pengamatan tentang jenis ilustrasi, warna dan tipografi yang digunakan. Observasi dilakukan agar peneliti memperoleh gambaran yang jelas tentang visualisasi cover novel Ayu Utami dan

memudahkan untuk melakukan wawancara kepada subyek penelitian. Tujuan Penelitian adalah untuk menghasilkan analisa tentang visualisasi desain sampul novel Ayu utami dari perspektif Desain Komunikasi Visual, serta mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi visualisasi sampul depan novel Ayu Utami.

III. TINJAUAN TEORITIS

A. Seni Lukis

Seni lukis merupakan salah satu cabang dari seni rupa yang berdimensi dua. Melukis adalah kegiatan membubuhkan cat (kental maupun cair) di atas bidang datar. Pembubuhan cat tersebut diharapkan dapat mengeskpresikan makna nilai subyektif melukis lebih besar dalam menafsirkan obyek sesuai keinginan pelukisnya.

Seni lukis merupakan ungkapan pengalaman artistik dan ideologi. Seni lukis adalah karya seni rupa dua dimensional yang menampilkan unsur warna, bidang, garis, bentuk dan tekstur (Bahari, 2008:45).

Seni lukis dapat diartikan bahwa seni lukis adalah suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna (Soedarso Sp, 1990:11).

Seni lukis diartikan juga sebagai ungkapan perasaan dan pikiran pada suatu bidang datar melalui susunan garis, bidang atau raut, tekstur, dan warna atas hasil pengamatan dan pengalaman estetis seseorang (Sunaryo, 2006:3).

Seni lukis adalah kegiatan yang diungkapkan seseorang secara sengaja yang

di dalamnya menampilkan unsur-unsur seni rupa seperti: garis, bentuk, warna, tekstur sebagai pengalaman estetis.

1. Gaya Lukisan

Gaya yang sering juga disebut corak seni lukis dikelompokkan menjadi corak realistik, abstrak, dan simbolis. Corak realistik merupakan bentuk lukisan yang menggambarkan objek-objek alam dalam hubungan nyata atau wajar; corak abstrak merupakan corak yang objek lukisannya tidak dapat diidentifikasi; sedangkan corak simbolis merupakan corak yang menunjukkan penggambaran objek-objek dalam hubungan simbol atau metafora (Sunaryo, 2006:9).

Selain corak seni lukis yang disebutkan di atas, juga ada corak lain di luar corak atau gaya yang telah disebutkan, yaitu corak dekoratif yang banyak terdapat pada lukisan Bali dan lukisan tradisional Indonesia. Corak dekoratif memiliki ciri utama watak kegarisan, pewarnaan yang datar tanpa pengolahan ilusi ruang, dan kecenderungan ornamentik (Sunaryo, 2006:9).

2. Media seni lukis

Media dalam seni lukis merupakan sarana yang digunakan dalam berkarya. Media atau sarana berkarya tersebut berupa bahan, alat dan perlengkapan. Adapun media seni lukis yang biasa digunakan antara lain: cat minyak (oil color), cat air (water color), cat poster, pastel, cat akrilik, dan tinta (Sunaryo, 2006:10).

3. Aliran-aliran Seni Lukis

Seni lukis merupakan salah satu cabang dari seni rupa. Seni lukis yaitu seni yang mengapresiasi kreativitas seorang seniman melalui bidang dua dimensi, seperti kanvas, kertas, papan dan lain-lain. Seni lukis memiliki beragam aliran yang semakin hari semakin berkembang. Berikut macam-macam aliran seni lukis (Nurhadiat, 2004:61):

a. Surealisme

Aliran ini sudah banyak melekat di beberapa seniman. Seniman bereaksi dengan sebebasnya sesuai dengan pemikiran yang ada pada mereka. Istilah Surealisme didefinisikan dengan istilah *Pure Psychis Automatism* atau otomatisme kejiwaan murni.

Andre Breton mengatakan, Aliran Surealisme ini banyak dipengaruhi oleh teori analisa psikologi Sigmund Freud mengenai ketidaksadaran dalam anatomisme dan impian seniman Surealis, bahwa karya-karya mereka merupakan otomatisme psikis murni dan bersandar pada realitas yang superior dari kebebasan asosiasinya yang terbagi ke dalam dua jalur yaitu: surealisme ekspresif dan surealisme murni (Kartika, 2004:92).

(1) Surealisme ekspresif atau Amaorf

Diciptakan melalui proses atau kondisi tidak sadar, objeknya berupa simbol-simbol yang tidak terkait dengan bentuk alam dan tidak realistik. Tokoh jenis ini adalah

Joan Miro, Andre Masson dan Marc Chagall.

(2) Surealisme murni atau Fotografis

Dilukis dengan teknik akademis (khususnya teknik realistik untuk menciptakan ilusi absurd) yang bentuknya seolah-olah realistik tetapi dalam hubungan atau proporsi yang aneh. Tokoh yang paling terkenal adalah Salvador Dali.

Berkaitan teori di atas, dalam lukisannya seorang surealis menggambarkan keadaan yang pernah dialaminya maupun yang ada dalam bayangan seseorang dilukiskan dengan simbol-simbol tertentu. Selain simbol penggambaran tersebut juga bisa melalui warna yang ada dalam lukisan.

Seni lukis Surealis sering tampil tidak logis dan penuh fantasi seakan melukis alam mimpi. Aliran Surealis dipegang oleh teori psikonalisis Sigmund Freud yang menyatakan bahwa alam sadar (dalam kontrol kesadaran ingatan) dan bawah sadar (tidak dalam kontrol kesadaran atau terlupakan). Dalam karya-karya ini, alam nyata dan keterbatasan mimpi terpadu, sehingga menampilkan kesan aneh atau fantastik.

Aliran Surealisme erat kaitannya dengan dunia fantasi, seolah-olah kita melukis dalam dunia mimpi dan biasanya memiliki bentuk atau lukisan yang tidak logis serta seperti khayalan.

b. Romantisme

Seni lukis aliran romantisme adalah salah satu aliran yang paling tua dalam sejarah dunia seni lukis, yang lahir pada abad 18 akhir, dimana pada konsepnya lebih menekankan pada kedalaman emosi atau perasaan yang dimiliki oleh manusia atau sang pelukis khususnya. Seniman atau pelukis yang berkarya dalam aliran romantisme memiliki kedalaman pikiran yang tak terduga karena itu dia mampu menonjolkan emosi dalam hasil akhir setiap lukisannya (Nurhadiat, 2004:63).

Dalam dunia seni lukis, karya seniman dengan aliran romantisme memiliki beberapa ciri khusus yang menjadi kekhasannya. Ciri tersebut adalah memiliki sebuah komposisi lukisan yang sama sekali tidak statis. Komposisi terbesar dalam aliran romantisme adalah kesan yang dramatis. Perpaduan warna-warna yang banyak menjadi dominan adalah warna gelap dan juga terang sehingga kesan dramatis lebih terangkat jelas.

Lukisan dengan aliran ini berusaha membangkitkan kenangan romantis dan keindahan di setiap objeknya. Aliran ini melukiskan objek yang menyangkut perilaku kehidupan tentang perjuangan, tragedi, cinta kasih. Aliran seni lukis yang mana seni lukisannya mengungkapkan sebuah kejadian atau peristiwa yang dianggap sangat menarik dan istimewa, biasanya bertemakan tentang kejadian yang mengesankan/ kegetiran yang menyentuh perasaan. Jadi, aliran ini

melukiskan cerita-cerita romantis tentang tragedi yang dahsyat.

c. Naturalisme

Naturalisme di dalam seni rupa adalah usaha menampilkan objek realistis dengan penekanan seting alam. Hal ini merupakan pendalaman lebih lanjut dari gerakan realisme pada abad 19 sebagai reaksi atas kemapanan romantisme. Aliran Naturalisme melukiskan segala sesuatu sesuai dengan nature atau alam nyata yang disesuaikan dengan tangkapan mata kita (Nurhadiat, 2004:65).

John Amos Comenius seorang filsuf yang hidup pada abad ke-16, tepatnya tahun 1592-1670, dianggap sebagai seorang filsuf yang memperkenalkan aliran naturalisme dalam pendidikan. Inilah mungkin awal sejarah munculnya aliran naturalisme. Bidang seni lukis pun mengenal aliran naturalisme. Menurut John Amos Comenius, aliran ini melihat manusia berkembang mengikuti alam.

Aliran Naturalisme adalah aliran yang berusaha menampilkan suatu objek lukisan secara alami, aliran ini kebanyakan bertemakan tentang alam dan mengutamakan tentang keindahan.

d. Realisme

Aliran realisme dalam seni adalah suatu aliran yang memperhatikan detail-detail yang akurat dalam kenyataan sebenarnya ketika hendak menghasilkan suatu karya seni rupa sehingga hasilnya akan tampak seperti hidup. Realisme

ini berusaha menunjukkan karakter dan suasana keseharian. Unsur yang perlu terkandung dalam aliran realisme ini adalah kejujuran, keaslian, dan kenyataan (Nurhadiat, 2004:68).

Aliran Realisme ini berusaha menampilkan karya lukis apa adanya seakurasi mungkin sebagaimana tampil dalam kehidupan sehari-hari agar lukisan seperti nyatanya tanpa ada tambahan lain. Kebanyakan dari aliran realisme adalah menampilkan tentang kehidupan sehari-hari.

e. Ekspresionisme

Aliran ekspresionisme adalah kecenderungan seorang seniman untuk mencurahkan kenyataan dengan efek-efek emosional. Emosi disini cenderung menuju kepada emosi marah atau depresi daripada emosi gembira (Nurhadiat, 2004:72).

Dalam teori, lukisan ekspresionisme menggambarkan atau melukiskan aktualitas yang sudah didistorsikan ke arah suasana bentuk dan warna guna melahirkan emosi ataupun sensasi dari dalam berupa gambaran tragedi, kekerasan serta berbagai dinamika dan peristiwa yang direkam pelukis untuk divisualisasi ke permukaan kanvas.

Teori lain tentang ekspresionisme juga menyebutkan, bahwa mazhab ini mengutamakan curahan batin sendiri secara bebas dan mengungkap perwatakan atas suatu gejala, lebih jauh sampai kepada pengungkapan renungan batin yang bebas dari kenyataan di luar

dirinya.

Ciri-ciri lukisan ekspresionisme yaitu pengungkapannya merupakan gambaran angan misalnya tentang warna, garis, dan kata-kata; penciptaan seni dalam diri tanpa adanya kegiatan jasmaniah keluar; dan menggambarkan aktualitasnya lebih ke arah sedih, kekerasan, amarah, dan tekanan batin.

Aliran seni lukis ini memandang dan mengungkapkan kebebasan jiwa sebagai dasar ungkapan yang dituangkan dalam sebuah kanvas. Berikut contoh lukisan ekspresionisme karya Affandi.

e. Kubisme

Kubisme adalah sebuah gerakan modern seni rupa pada awal abad ke-20 yang dipelopori oleh Pablo Picasso dan Georges Braque. Pablo Picasso bersama Georges Braque mengembangkan gaya kubisme selama periode 1909-1912. Lukisan kubisme dibuat untuk mewakili objek dari sudut yang berbeda (Nurhadiat, 2004:75).

Prinsip dasar yang umum pada kubisme yaitu menggambarkan bentuk objek dengan cara memotong, distorsi, overlap, penyederhanaan, transparansi, deformasi, menyusun dan aneka tampak. Kubisme pada dasarnya adalah seni menciptakan bentuk abstrak dari benda tiga dimensi ke media lukis dua dimensi. Seniman kubisme harus dapat merepresentasikan obyek dalam berbagai bidang.

Aliran kubisme adalah aliran yang mengungkapkan bahwa segala bentuk

memiliki bentuk-bentuk geometris seperti segitiga, segi empat, lingkaran, silinder, bola, kerucut, kubus dan kotak-kotak.

f. Impresionisme

Impresionisme adalah gerakan seni yang muncul pada abad ke-19 di Perancis. Istilah impresionisme diciptakan oleh kritikus Louis Leroy saat menyindir "Impression", sebuah karya seni ciptaan Claude Monet, hingga akhirnya Claude Monet kemudian diakui sebagai pelopor lukisan impresionis di Perancis (Nurhadiat, 2004:79).

Seni impresionisme adalah gaya lukisan yang ditandai dengan sudut visual yang unik, sapuan kuas mencolok, dan komposisi terbuka. Bentuk seni ini menekankan pada perubahan pola cahaya untuk menunjukkan berlalunya waktu. Lukisan impresionisme memberi kesan bahwa sebuah objek ditangkap dengan cara sambil berlalu, sehingga lukisan memiliki detail yang rendah dengan lukisan sering berwarna cerah dan melibatkan unsur gerakan.

Impresionisme adalah seni yang berusaha menampilkan kesan yang ditangkap objek sehingga aliran Impresionisme biasanya memiliki gambar yang agak kabur dan tidak mendetail.

g. Abstrak

Seni abstrak adalah seni rupa (lukis, gambar, grafis) yang tidak menggambarkan wujud yang ada di

dunia. Seni beraliran abstrak, baik seni lukis maupun seni rupa, dapat didefinisikan sebagai seni yang tidak menggambarkan sosok orang, benda, tempat dan lainnya dalam bentuk yang alami, melainkan dilebih-lebihkan dengan sedemikian rupa (Nurhadiat, 2004:83).

Subjek dari seni abstrak ini berdasarkan apa yang terlihat, baik dari komposisi warna, wujud, sapuan kuas, ukuran, maupun skala. Seni abstrak mengolah bahan yang ada menjadi suatu karya estetik, tanpa tujuan membentuk sesuatu, dan tidak mewakili bentuk apapun. Seni abstrak dikenal pada abad ke-20, setelah muncul seni ekspresionisme yang dipelopori oleh Kandinsky.

Aliran abstrakis ini merupakan seni lukis yang beranggapan bahwa dalam setiap gambarnya tidak banyak bentuk yang tidak menyamai bentuk dari alam melainkan imajinasi dari sang seniman sendiri.

h. Klasikisme

Klasikisme adalah aliran pemikiran yang muncul di Eropa yang ditandai dengan gaya arsitektur klasik Eropa pada tahun 3000 SM sampai abad ke-17 dan 18. Aliran ini berkembang pada abad 19 di Perancis yang mengacu pada kebudayaan Yunani Klasik dan Romawi Klasik (Nurhadiat, 2004:86).

Adapun ciri bangunan ataupun karya seni aliran klasikisme yakni dibuat – buat dan berlebihan; indah dan

molek; dekoratif; generalisme (lazim dan umum); kemegahan; idealisme dan homosentris; rasio menjadi titik tolak seni; berkaitan dengan perasaan seseorang; mendambakan yang sangat harmonis; berusaha memikat hati.

B. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual memiliki peran mengomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan visual, seperti tipografi, ilustrasi, warna, garis, *layout*, dan sebagainya dengan bantuan teknologi (Supriyono, 2010: 89).

Desain Komunikasi Visual merupakan seni dalam menyampaikan informasi atau pesan dalam menggunakan bahasa rupa/ visual yang disampaikan melalui media desain. Berdasarkan fungsinya, bertujuan menginformasi, mempengaruhi, hingga mengubah perilaku target sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan. Proses desain umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetik, dan berbagai aspek lainnya, yang biasanya datanya didapatkan dari riset, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya. (Nathalia dkk, 2014:6)

Desain Komunikasi Visual memiliki berbagai fungsi sarana media desain, salah satunya adalah komunikasi visual melalui media buku. (Kusrianto, 2007:12)

Prinsip dasar desain merupakan pengorganisasian unsur-unsur dasar desain dengan memperhatikan prinsip-prinsip dalam menciptakan dan mengaplikasikan kreativitas. Prinsip-prinsip desain yaitu: kesatuan (*unity*), keberagaman (*variety*),

keseimbangan (*balance*), irama (*rhythm*), keserasian (*harmony*), skala (*scale*), penekanan (*emphasis*) (Jefkins, 1997: 245).

C. Novel

Novel berasal dari bahasa Italia, *Novella*. Dalam bahasa Jerman, *Novelle*, dan dalam bahasa Yunani, *Novellus*. Novel adalah jenis prosa yang mengandung unsur tokoh, alur, dan latar belakang yang menggambarkan kehidupan manusia atas dasar sudut pandang pengarang dan mengandung nilai hidup (Rozak dkk, 1994:137).

H.E. Bates merumuskan bahwa novel adalah sebuah roman, pelaku-pelaku mulai dari waktu muda, hingga menjadi tua, dan bergerak dari setiap adegan ke adegan berikutnya dari suatu tempat ke tempat yang lain. (Melalui Hardjana, 2006 :13)

Novel mengandung pengertian sebagai karya prosa fiksi yang di dalamnya terdapat cerita menarik yang menggambarkan kehidupan seseorang dengan orang-orang di sekitarnya.

1. Ciri-Ciri Novel

Novel memiliki ciri-ciri yang mudah diketahui, di antaranya memiliki jumlah halaman dan banyak kata yang dipergunakan. Secara umum, karya novel atau roman panjangnya sekitar 35.000 kata – tak terbatas dan isi dalam novel disusun sedemikian rupa dan dibagi menjadi beberapa bab (Hardjana, 2006:14).

a. Jenis Novel Fiksi dan Non Fiksi

(1) Fiksi

Novel yang berkisah tentang hal yang

fiktif dan tidak pernah terjadi. Tokoh, alur, dan latar belakangnya hanya rekaan penulis saja. Contoh: Harry Potter dan *The Hunger Games*.

(2) Non Fiksi

Novel yang bercerita tentang hal nyata yang sudah pernah terjadi, biasanya jenis novel ini berdasarkan pengalaman seseorang, kisah nyata, ataupun berdasarkan sejarah. Contoh: Laskar Pelangi dan Pengakuan Eks Parasit Lajang.

b. Jenis Novel berdasarkan Genre Cerita

(1) Novel Romantis

Cerita novel yang berkisah seputar percintaan dan kasih sayang dari awal hingga akhir.

(2) Novel Komedi

Novel komedi adalah novel yang memuat cerita yang humoris (lucu) dan menarik dengan diiringi gaya humoris.

(3) Novel Religi

Novel ini bisa saja merupakan kisah romantis atau inspiratif yang ditulis lewat sudut pandang religi, atau novel yang lebih mengarah kepada religi meski tema tersebut beragam.

(4) Novel Horor

Novel ini biasanya memiliki cerita yang menegangkan, seram, dan dapat membuat pembacanya berdebar-debar, dan bercerita tentang hal-hal yang mistis dan bersifat supranatural.

(5) Novel Misteri

Novel ini lebih rumit dan dipenuhi

teka-teki yang harus dipecahkan, dan membutuhkan respon pembaca untuk partisipasi dalam menyelesaikan masalah dalam cerita novel tersebut.

(6) Novel inspiratif

Novel inspiratif adalah jenis novel yang dapat menginspirasi banyak orang. Banyak mengandung nilai-nilai moral dan hikmah yang dapat dipetik dari novel ini. Biasanya novel inspiratif banyak yang berasal dari cerita non fiksi atau kisah nyata.

(7) Novel dewasa

Novel dewasa adalah jenis novel yang hanya diperuntukkan bagi orang dewasa karena konten ceritanya yang berisi seputar percintaan yang mengandung unsur sensualitas orang dewasa.

c. Sampul Novel

Sampul novel merupakan media untuk mengkomunikasikan pesan secara visual dan sebagai pembungkus untuk melindungi isi novel.

Desain sampul merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis yang diaplikasikan dalam bentuk media cetak yang bersifat komersial. Kunci utama dalam membuat desain sampul yang baik adalah desain sampul harus sederhana (*simple*), fungsional, tahan lama, dan dapat menciptakan respons emosional positif, serta dapat menarik perhatian secara visual.

Sampul-sampul novel Ayu Utami tentunya memiliki ciri khusus atau

gaya ilustrasi yang berbeda yang bisa membangun komunikasi yang baik kepada pembaca melalui desain sampul tersebut.

(1) Fungsi Sampul

(a) Sebagai pengikat isi novel dan sebagai pelindung halaman isi. Berdasarkan fungsinya sebagai pelindung, sampul novel dibuat lebih tebal dari isi novel agar dapat melindungi isi novel dengan baik.

(b) Sebagai judul informasi, judul novel menjadi penting untuk diketahui oleh calon pembaca karena judul novel menyiratkan isi dan jenis novel tersebut.

(c) Sebagai daya tarik utama, sampul novel menjadi penting karena secara tidak langsung dapat memengaruhi pembaca melalui visualisasi pada sampul novel tersebut, seperti ilustrasi, tipografi, layout, dan warna.

Dengan demikian, sampul novel berperan penting dalam menjaga kualitas novel yang diterbitkan. Adapun jenis sampul yang digunakan pada novel-novel Ayu Utami menggunakan *softcover*.

D. Promosi

Berdasarkan definisinya, promosi pada hakikatnya adalah kegiatan yang dimaksudkan untuk menyampaikan atau mengkomunikasikan suatu produk atau jasa kepada pasar sasaran untuk memberi

informasi tentang keistimewaan, kegunaan, dan yang terpenting adalah tentang keberadaannya sehingga akan mengubah sikap ataupun mendorong konsumen untuk bertindak. (Jefkins, 1997:8)

Promosi juga dinyatakan sebagai suatu cara untuk mengkomunikasikan suatu produk (Ardhi, 2013:5).

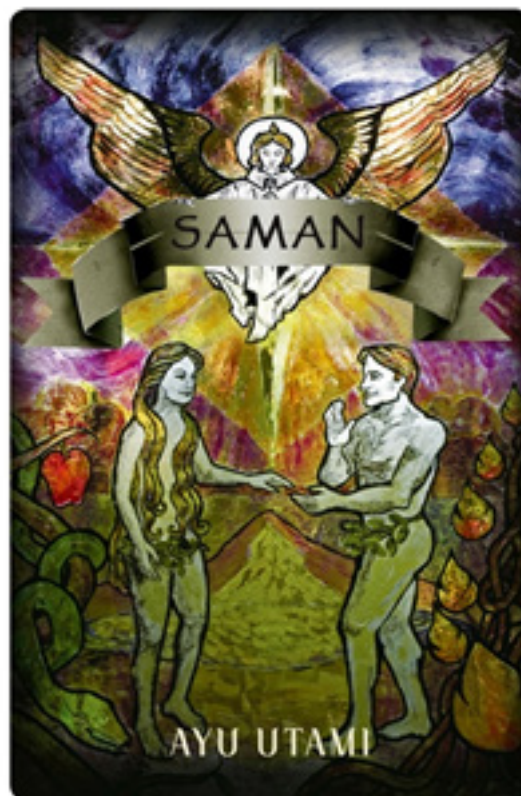
Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan informasi mengenai suatu produk yang berguna untuk menambah keuntungan dalam meraih konsumen baru juga konsumen lama. Promosi yang baik adalah promosi yang mampu membujuk atau mendorong seseorang untuk suatu tujuan tertentu.

a. *Display Produk*

Display produk didefinisikan sebagai banyak tidaknya variasi produk yang *didisplay* yang memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam mencari produk yang dibutuhkan. (Pentecost dan Andrews, 2009:43)

Suatu produk yang baik tak lepas dari kemudahan pelanggan dalam melihat dan memperoleh produk yang diinginkan. (Kervenoael dkk, 2009:321)

Display produk berperan sebagai pembeda bagi pelanggan terhadap antara produk perusahaan dengan produk pesaing dalam suatu industri. Pada *display* produk-produk buku karangan Ayu Utami sendiri ditempatkan dalam kategori novel sastra dan juga kategori buku novel *best seller*.



Gambar 1
Sampul Buku Novel Saman

IV. PEMBAHASAN

1. Analisis Sampul Buku Saman

Sampul lukis ini berjudul Saman, karya Ayu Utami dari novel pertamanya. Material subjeknya merupakan gambar tentang cerita Adam dan Hawa di Taman Eden dan di atasnya dilindungi malaikat yang membawa banner bertuliskan Saman, ada pula buah apel dan ular yang melingkar di ranting pohon serta tanaman yang bersulur. Latar belakangnya digambarkan sinar aurora dari malaikat dan pemandangan gunung.

Konsep desain sampul novel Saman adalah kartu Tarot *The Lovers* yang menghubungkan cerita legenda Adam dan

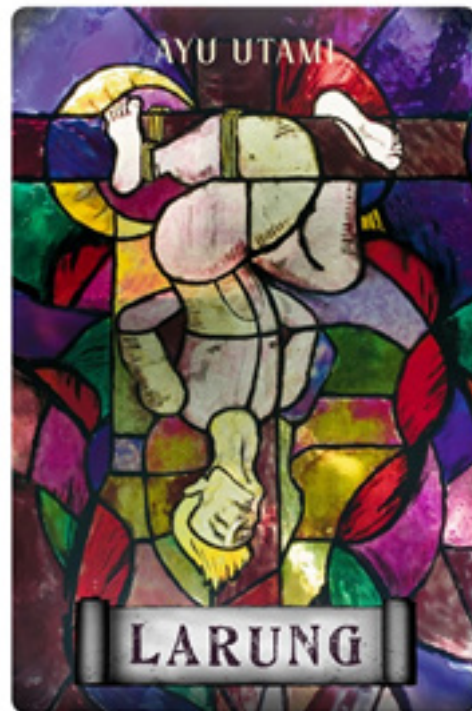


Gambar 2
Inspirasi Cover Novel Saman

Hawa yang menjadi *point of interest* di dalam cerita novel Saman. Hal ini disesuaikan dengan isi cerita tentang godaan dan keputusan yang dihadapi seorang pastor mengenai perasaan cinta terlarangnya. Teknik pembuatan ilustrasi menggunakan teknik gambar manual yang digambar pada sebuah kaca dengan cat akrilik. Aliran seni lukis dari karya Ayu Utami adalah romantisme dengan gaya surealisme.

Arti tarot *The Lovers* sendiri adalah penggambaran tentang cinta yang sempurna. Kartu tarot *The lovers* menjadi kartu tarot cinta nomor satu karena kartu tarot ini melambangkan cinta kasih, hasrat, keharmonisan, dan persatuan.

Proses penciptannya sampul lukis Saman cukup rumit namun tertata. Ayu Utami sepertinya asyik bermain komposisi yang menyiratkan kegelisahan asmara dan keyakinan melalui goresan dan pilihan warna yang menjadi karakter karya lukisnya.

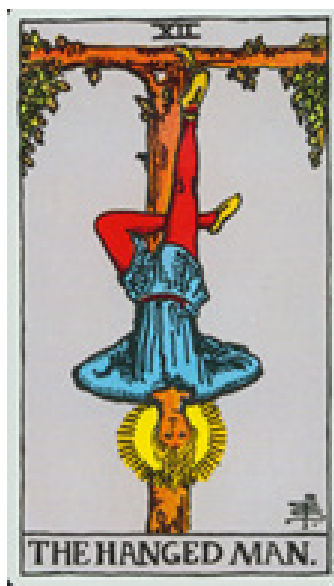


Gambar 3
Sampul Buku Novel Larung

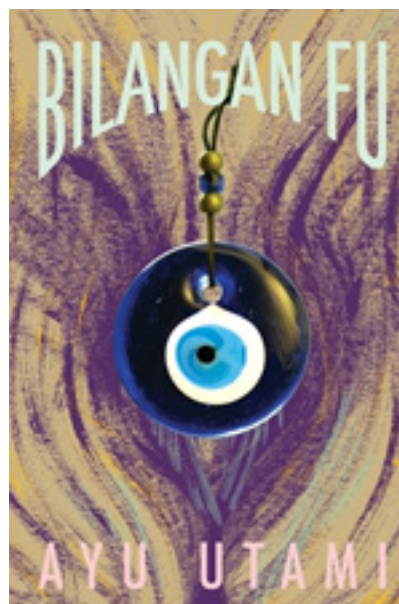
2. Analisis Sampul Buku Larung

Novel Larung merupakan dwilogi dari novel Saman. Pada sampul lukisan Larung menunjukkan seorang laki-laki yang sedang tergantung dengan posisi kaki berada di atas terikat pada sebuah kayu, tangan berada di balik punggung, dan kepala berada di bagian bawah dengan ekspresi muka misterius antara sedih atau bahagia seperti menikmati hidup. Anatomi tubuh laki-laki tersebut dibuat seperti potongan-potongan. Latar belakang dibuat seperti desain pada kaca patri gereja.

Ayu Utami membuat lukisan sampul Larung terinspirasi dari kartu Tarot *The Hanged Man*. Teknik pembuatan ilustrasi menggunakan teknik gambar manual yang digambar pada sebuah kaca dengan cat akrilik.



Gambar 4
Inspirasi Cover Novel Larung



Gambar 5
Sampul Buku Novel Bilangan Fu

Aliran seni lukis dari karya Larung adalah aliran surealisme yang penyusunan objeknya tersusun melalui unsur-unsur geometri seperti gaya kubisme.

Kartu Tarot *The Hanged Man* menunjukkan seorang pria yang tergantung dengan ekspresi wajah santai. Kartu ini diartikan seseorang yang melihat dunia dengan cara yang berbeda, dan kebanyakan memiliki wawasan mistis. Selain itu, pada sisi positif kartu ini bermakna kebijakan, kewaspadaan, cobaan dan pengorbanan, sedangkan segi negatifnya kartu ini bermakna egois, kepala batu, sulit diajak bekerja sama dan enggan berusaha.

Pada lukisan sampul Larung ini, Ayu Utami ingin menunjukkan keterkaitan hal mistis dengan cerita novelnya yang mengisahkan tentang pengorbanan dan keyakinan dari usaha Larung dalam membunuh neneknya yang sudah sakit parah namun tidak bisa meninggal. Nenek Larung yang masih hidup meski sakit

parah di usianya yang menginjak 120 tahun diyakini karena memiliki japa-japa di tubuhnya yang membuatnya tidak mungkin bisa mati, sehingga Larung membelah tubuh sang nenek dengan berbagai cara dan tahapan. Namun tak adanya satupun barang di dalam tubuh sang nenek menjadikannya kesan mistis dalam cerita dan lukisan karya novel Larung.

3. Analisis Sampul Buku Bilangan Fu

Karya sampul *Bilangan Fu* yang dilukis oleh Ayu Utami ini divisualisasikan dengan metafora sebuah benda cinderamata yang biasa dijadikan jimat. Material subjeknya merupakan gambar benda gantungan bandul yang berbentuk bulatan berwarna hitam, dan putih biru pada bagian tengahnya. Jika diperhatikan sekilas, ilustrasi tersebut menyerupai gambar sebuah mata. Di bagian tengah bulatan hitam terdapat sebuah lubang dan tali. Ayu Utami melukis sampul tersebut berdasarkan sebuah cinderamata



Gambar 6
Inspirasi Cover Novel Bilangan Fu

dari Turki yang biasa disebut dengan *evil eye*, yang bentuknya memang mirip seperti mata iblis. Teknik pembuatan ilustrasinya menggunakan teknik gambar manual yang digambar di atas kanvas. Aliran seni lukis dari karya Bilangan Fu adalah realistik dengan gaya surealisme.

Pada kisah novel Bilangan Fu, sang tokoh Yuda bermimpi bertemu penunggu gunung di Watugunung yang membisikkan tentang bilangan Fu, yakni bilangan yang menyerupai obat nyamuk bakar, melingkar keluar bagai labirin yang juga disebut Hu.

Dalam penjabarannya Fu atau Hu, ini adalah bilangan ke 13, dalam hitungan jawa kuno, ada hitungan; ji, ro, lu, pat, mo, nem, tu, wu, nga, luh, las, sin, hu (hal.304). (Ji=siji/1, ro=loro/2, lu=telu/3, pat=papat/4, mo=limo/5, nem=enem/6, tu=pitu/7, wu=wolu/8, nga=sanga/9, luh=sepuluh/10, las=sebelas/11, sin=lusin/12, Hu=13). Angka 13 Yang biasanya di kepercayaan budaya Barat disebut-sebut sebagai angka sial. Sementara dalam kepercayaan China, 13 bisa berarti $1+3 = 4$ atau bilangan Tsi, angka sial di China.

Ayu Utami menginginkan sesuatu yang bulat untuk menggambarkan ilustrasi Bilangan Fu, kemudian dipilihlah simbol *evil eye*. *Evil eye* merupakan sebuah cinderamata yang berasal dari Turki yang dipercaya sebagai sebuah jimat untuk mengusir atau melindungi dari kekuatan-kekuatan jahat.

IV. SIMPULAN

Ilustrasi pada novelnya dibuat sendiri oleh Ayu Utami. Hal ini dikarenakan Ayu tidak pernah puas ketika cover novelnya dibuat oleh orang lain. Bahkan sebagai apapun karya dari ilustrator itu. Gaya lukis Ayu Utami menggunakan aliran surealisme murni/fotografis yang menciptakan ilusi realistik dari alam bawah sadarnya. Ayu Utami mempunyai pandangan tersendiri bagaimana sampul-sampul novelnya akan dibuat sehingga hanya tangannya sendiri yang mampu mengeksekusi pembuatan ilustrasi. Kemampuan melukisnya juga baik terbukti dengan eksekusi besar kecilnya obyek serta komposisi yang benar-benar diperhitungkan hingga menyerupai lukisan aslinya.

Pada pemilihan warna, Ayu Utami lebih menyukai warna-warna komplementer yang memiliki kontras warna yang kuat pada desain sampul lukis buku novelnya. Ayu Utami terbukti menyukai dunia seni terlihat dari kemampuan teknik pewarnaan dan gradasi lukis yang cukup baik meski tidak memiliki *background* seni rupa.

Tipografi yang digunakan sesuai dengan novelnya. Penggunaan font pada keterangan serial Seri Bilangan Fu, Ayu konsisten

menggunakan font berjenis sans serif. Pada nama novelis, kecenderungan Ayu Utami menggunakan font serif yang memberi kesan anggun, lembut, dan feminis. Adapun penggunaan judul buku beragam sesuai dengan karakter isi novelnya. Namun pada beberapa judul novel, seperti *Saman* dan *Manjali Cakrabirawa*, font judulnya tingkat keterbacaannya masih kurang efektif.

Layout pada sampul-sampul novel Ayu Utami didominasi dengan prinsip *layout* penekanan (*emphasis*) dan keseimbangan (*balance*). Penerapan komposisi novel-novel Ayu Utami cukup baik dengan prinsip dasar desain yang seimbang dan fokus, namun ada beberapa novelnya yang ilustrasinya terlalu penuh dan padat sehingga menyulitkan peletakkan tipografi dan warnanya secara efektif.

Secara garis besar, sampul yang dilukis oleh Ayu Utami cukup menarik dengan menampilkan ide-ide yang tidak biasa. Komposisi elemen-elemen desain pada sampul-sampul novel Ayu Utami cukup baik sebagai produk terbitan. Namun, beberapa sampul novel yang ilustrasinya dilukis memenuhi bidang halaman menyulitkan komposisi peletakkan elemen-elemen grafis sebagai desain sampul yang baik.

Secara keseluruhan, sampul-sampul novel Ayu Utami memiliki karakter yang kuat untuk menarik perhatian pembaca dan sampul novelnya tidak hanya berdasarkan nilai estetika semata, namun gagasannya bisa dari unsur eksentrik novel yang ternyata mampu membuat sampul novel yang konseptual. Selain itu juga ada banyak informasi di luar cerita dari novel yang bisa

diperoleh dari sampul-sampul novel Ayu Utami, misalnya informasi tentang tarot (yang tidak ada hubungannya sama sekali dengan isi novel, tidak ada cerita tentang tarot pada isi novelnya), namun menjadi inspirasi dari perumpamaan isi novelnya.

Pada pembuatan sampul buku, unsur desain tidak hanya bertumpu pada ilustrasinya saja, tetapi juga ada beberapa unsur lainnya, *layout*, warna, dan tipografinya (pemilihan huruf).

Ayu Utami sebagai pengarangnya lebih mempertimbangkan komposisi *layout*nya agar punya ruang lebih sehingga jangan terlalu padat dan penuh sesak, juga pertimbangan terhadap tipografinya agar memiliki cukup ruang *layout*nya dan tidak terkesan bertumpuk-tumpuk.[]

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhi, Yudha. 2013. *Merancang Media Promosi Unik dan Menarik*. Yogyakarta: Taka Publisher.
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni: Wacana Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Baines, Phil dan Andrew Haslim. 2005. *Type & Typography*. London: Laurence King Publishing.
- Craig, James. 1999. *Designing with Type: A Basic Course in Typography*. United States: Crown Publishing Group.
- Danger E.P. 1992. *Memilih Warna Kemasan*. Jakarta: Pustaka Binaman Pressindo. Depdiknas.
- Hardjana H.P. 2006. *Cara Mudah Mengarang Cerita Anak-Anak*. Jakarta: Grasindo.

- Jeffkins, Frank. 1997. *Periklanan*, Alih Bahasa oleh Haris Munandar. Jakarta: Erlangga.
- Kervenoael, R; D.S.O. Aykac & M. Palmer. 2009. *Online Social Capital: Understanding e-impulse buying in practice*. Journal of Retailing and Consumer Services.
- Kusmiati, A, S. Pudjiastuti & P. Suptandar. 1999. *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Disain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Miller, Michael. 1998. *Webster's New World Vocabulary of Success*. Korea: Acorn Publishing.
- Mulyanta, Edi S. 2006. *Dari Teori Hingga Praktik: Pengolahan Digital Image dengan Photoshop CS2*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Nathalia, Kirana & Lia Anggraini. 2014. *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2007. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nurhadiat, Dedi & Madasar Susanto. 2004. *Seni Rupa SMA Kelas 3*. Jakarta: Grasindo.
- Pentecost, R., & Andrews, L. 2010. *Fashion retailing and the bottom line: The effects of generational cohorts, gender, fashion fanship, attitudes and impulse buying on fashion expenditure*. Journal of Retailing and Consumer Services, 17(1). pp. 43-52.
- Rozak, Abdul Zaidan & Anita K. Rustapa. 1994. *Kamus Istilah Sastra Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rustan, Surianto. 2009. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Kompas Gramedia Pustaka Umum.
- Santo, Tris Neddy. 2012. *Psikologi Warna*. Jakarta: FSR IKJ Press.
- Schder, Georg. 1977. *Perihal Cetak Mencetak*. Yogyakarta: Kanisius.
- Soedarso Sp. 1990 *Tinjauan Seni, Sebuah pengantar untuk apresiasi seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana.
- Sunaryo dan Sumartono. 2006. *Seni Lukis Dasar (Bahan Ajar Seni Lukis I)*. Buku Ajar. UNNES.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual-Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Suyanto, M. 2004. *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Wirya, Iwan. 1999. *Kemasan Yang Menjual*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Paujan, Aji. (2015). "Seni Lukis Aliran Naturalisme", Dalam <http://www.IINETKOMP.html>, 23 Maret 2016.
- Suyono. (2003). "Seni Lukis Aliran Romantisme", Dalam <http://www.blogsuyono.com/Aliran Tertua dalam Sejarah.html>, 22 April 2016.