

## FRAMING DAN REPRESENTASI SIMBOL ABSTRAK (STUDI KASUS SAMPUL NOVEL SUPERNOVA)

Ria Fathya Luqman

Fakultas Pasca Sarjana, Program Studi Magister Desain  
Universitas Komputer Indonesia  
Jl. Dago (Ir. H. Djuanda) 160-162, Bandung, 40132  
e-mail: ria.fathya@gmail.com

Received: n/a  
Editor: Abay D Subarna

Revised: n/a  
Reviewer: n/a

Accepted: n/a

Published: 2018-03-15

**Abstract.** At year 2012-2014, Bentang Pustaka Publisher, republished 5 Supernova novels by Dee Lestari which the cover was designed by Fahmi Ilmansyah with displays visual abstract symbol on the novels cover. This research discusses 5 Supernova cover published by Bentang Pustaka publisher. The novels is Supernova series 1 Kesatria, Putri, dan Bintang Jatuh, series 2 Akar, series 3 Petir, series 4 Partikel, and series 5 Gelombang. The methodology of study uses qualitative method that approach framing analysis that is a discussion of selection an aspect of an issue or reality to make it look more attractive. The result shows that the designer has been done framing 5 cover of Supernova novel Bentang Pustaka publisher with visualization of abstract symbol on the cover that is Supernova series 1, 3, and 5 cover selecting climax of the story, while series 2 and 4 cover selecting conflict of the story. As well as meaning of the abstract symbols and reality on the novel that has been selected, except on the series 5 cover. From this research, it can be concluded that designer have framed section are important in the novels and external factor of the novels content, as a long age of novels, segmentation, and effort to build a visual identity of it also effect to designer is framing on showing visual abstract symbol on the cover of Supernova novels.

**Keyword:** Cove; Dee Lestari; Novel; Supernova; Symbol.

**Abstrak.** Tahun 2012-2014 Penerbit Bentang Pustaka menerbitkan kembali novel *Supernova* karya Dee Lestari yang di desain oleh desainer Fahmi Ilmansyah dengan menampilkan visual simbol abstrak dalam sampul novelnya. Penelitian ini membahas 5 sampul novel *Supernova* yang diterbitkan oleh Penerbit Bentang Pustaka. Novel-novel tersebut adalah *Supernova* seri 1 *Kesatria, Putri, dan Bintang Jatuh* (2012), seri 2 *Akar* (2012), seri 3 *Petir* (2012), seri 4 *Partikel* (2012), dan seri 5 *Gelombang* (2014). Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dan pendekatan analisis *framing* yaitu bahasan tentang aspek penyeleksian sebuah isu atau realitas untuk ditonjolkan agar terlihat lebih menarik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *framing* yang dilakukan desainer terhadap 5 sampul novel tersebut yaitu pada *Supernova* seri 1, 3, dan 5 menyeleksi bagian klimaks cerita, sedangkan seri 2 dan 4 menyeleksi bagian konflik. Antara makna simbol abstrak dan realitas dalam isi novel yang telah diseleksi, memiliki keterkaitan satu sama lain, kecuali pada sampul seri 5. Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa desainer telah membingkai (*framing*) bagian yang dianggap penting dalam novel dan faktor di luar isi novel seperti usia novel yang sudah lama, segmentasi, dan upaya pembangunan identitas visual novel turut mempengaruhi *framing* desainer dalam menampilkan visual simbol abstrak pada sampul novel *Supernova*.

**Kata Kunci:** Dee Lestari; Framing; Novel; Sampul; Simbol; Supernova

## 1. PENDAHULUAN

Sampul buku selain berfungsi sebagai pelindung isi buku, juga untuk menarik perhatian konsumen. Novel merupakan sebuah produk yang juga memiliki media persuasif yaitu melalui sampul novelnya. Menurut Sumardjo dan Saini (1986) menjelaskan bahwa “novel adalah cerita berbentuk prosa dalam ukuran yang luas. Ukuran yang luas di sini dapat berarti cerita dengan plot (alur) yang kompleks, karakter yang banyak, tema yang kompleks, suasana cerita yang beragam dan *setting* cerita yang beragam pula”.

Pada tahun 1960-an sampul novel di Indonesia didominasi dengan gaya. Mulai tahun 1970-an sampai tahun 1990-an, gaya visual sampul novel mulai beragam, tidak hanya selalu menampilkan tokoh utama dengan gaya gambar realis dan mulai ada penyederhanaan bentuk serta penggunaan metafora. Tahun 1980-an sampai 1990-an, sampul novel dengan gaya visual realis masih diminati dengan kualitas cetak yang lebih baik. Sejak masuknya teknologi internet dan berkembangnya *software* grafis di Indonesia tahun 2000-an gaya visual sampul novel dan cara mengkomunikasikan visual sampulnya semakin beragam. Meski demikian, visualisasi sampul novel masih banyak yang menampilkan figur-figur novel dalam sampulnya.

Di tahun 2012-2014, Penerbit Bentang Pustaka menerbitkan kembali novel karya Dee Lestari berjudul *Supernova* seri 1 *Kesatria, Putri dan Bintang Jatuh*, seri 2 *Akar*, seri 3 *Petir*, seri 4 *Partikel*, dan seri 5 *Gelombang*. Untuk novel *Supernova* seri 1 *Kesatria, Putri dan Bintang Jatuh*, pernah diterbitkan pertama kali oleh Penerbit TrueDee Books pada tahun 2001, dan novel tersebut terjual sebanyak 7000 buku dalam waktu 14 hari. Disusul pada tahun 2002, novel *Supernova* seri 2 terbit dan sampulnya sempat mengalami kontroversi terkait penampilan visual simbol Omkara/Aum, simbol sakral dari agama Hindu. Pada tahun 2004, TrueDee Books menerbitkan *Supernova* seri 3 yang berjudul *Petir*. Dan di tahun 2012, Penerbit Bentang Pustaka menerbitkan kembali novel-novel *Supernova* yang disusul dengan penerbitan perdana kelanjutan novel *Supernova* seri 4 yaitu *Partikel*. Pada saat itu, visual sampul novel *Supernova* berubah menjadi simbol abstrak dan pada tahun 2014, terbit *Supernova* seri 5 *Gelombang* yang juga menampilkan visual simbol abstrak pada sampulnya.

Idealnya sampul novel dapat merepresentasikan isi novel. Pirous (seperti dikutip [Koskow, 2009](#)) menerangkan bahwa kerja interpretasi atau memahami isi buku jauh lebih penting dan mendasar, karena hal ini mengertikan desainer bukan hanya sebatas sosok yang mengolah unsur visual, melainkan sosok yang memiliki intelegensia, kemampuan berpikir dan menganalisis (h. 122). Dengan demikian, desainer sampul tidak hanya merancang visual yang hanya terlihat indah saja, namun harus memahami isi novelnya agar terdapat keterkaitan antara sampul dengan isi novel.

Hal ini menjadi menarik ketika sampul novel dengan visualisasi simbol abstrak yang secara kasat mata tidak dapat diinterpretasikan secara langsung tanpa melalui proses “mengalami” yakni membaca dan mencari makna dibalik simbolnya. Dengan visualisasi simbol abstrak yang sangat jarang ditemukan di sampul novel Indonesia, menjadi menarik untuk dikaji lebih dalam.

Dalam ilmu komunikasi ada istilah *framing*. *Framing* dijelaskan sebagai pendekatan untuk mengetahui perspektif atau cara pandang yang digunakan oleh wartawan ketika menyeleksi isu dan menulis berita ([Eriyanto, 2008](#)). Proses wartawan dalam menyeleksi isu ini sama halnya seperti desainer sampul dalam menyeleksi bagian realitas dalam novel yang kemudian dipilih sisi tertentu untuk ditonjolkan dalam visualisasi sampul novelnya sehingga menjadi menarik atau dianggap mewakili.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif untuk memperoleh pemahaman secara mendalam. Menurut [Leo \(2013\)](#) penelitian kualitatif adalah penelitian yang didasarkan pada pengumpulan, analisis, dan interpretasi data berbentuk narasi serta visual (bukan angka) untuk memperoleh pemahaman mendalam dari fenomena tertentu yang diminati.

Pendekatan utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis *Framing*. Analisis *Framing* memiliki relevansi terhadap rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu desain sampul

buku merupakan hasil framing dari desainernya. *Framing* adalah upaya atau strategi yang dilakukan oleh wartawan untuk menekankan dan membuat pesan menjadi bermakna, lebih mencolok, dan diperhatikan oleh publik (Eriyanto, 2008). Begitu pula sampul buku, merupakan strategi yang dilakukan oleh desainer untuk menekankan dan membuat pesan menjadi lebih bermakna, lebih mencolok dan diperhatikan oleh ‘publik’ (calon pembaca atau penikmat buku). *Framing* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan konsep dari Robert N. Etman yang mana memiliki relevansi dengan rumusan masalah, yang mana menurut Eriyanto (2008) “*Framing* adalah pendekatan untuk mengetahui bagaimana perspektif atau cara pandang yang digunakan oleh wartawan ketika menyeleksi isu dan menulis berita”. Hal ini bila diartikan dalam konteks perancangan sampul oleh desainer, *framing* merupakan pendekatan untuk mengetahui perspektif atau cara pandang yang dilakukan oleh desainer sampul novel ketika menyeleksi isi novel dan merancang visualisasi sampulnya. *Framing* konsepsi Robert N. Etman memberi tekanan lebih pada bagaimana teks komunikasi ditampilkan dan bagaimana yang ditonjolkan atau dianggap penting oleh pembuat teks (Eriyanto, 2008). Kata penonjolan tersebut dapat berupa membuat informasi lebih jelas, lebih bermakna, atau lebih mudah diingat oleh khalayak. Analisis *Framing* konsepsi Robert N. Etman terdiri dari 4 tahap analisis yaitu *define problem* (pendefinisian masalah), *diagnose causes* (memperkirakan masalah atau sumber masalah), *make moral judgement* (membuat keputusan moral), *treatment recommendation* (menekankan penyelesaian)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Objek dalam penelitian ini yaitu sampul novel *Supernova* seri *Supernova* seri 1 *Kesatria, Putri dan Bintang Jatuh* (2012), seri 2 *Akar* (2012), seri 3 *Petir* (2012), seri 4 *Partikel* (2012), dan seri 5 *Gelombang* (2014) karya Dee Lestari yang sampulnya di desain oleh Fahmi Ilmasnyah. Berbeda dengan visual sampul novel pada umumnya yang menampilkan figur-figur dalam novel, tampil warna-warni (*full color*) dalam sampul novelnya, Sampul novel serial *Supernova* yang diterbitkan oleh penerbit Bentang Pustaka hadir dengan tidak banyak warna, yaitu dominan hitam (*blok*) pada latar belakangnya, warna putih pada nama penulisnya, dan warna-warna tertentu pada judul novel dan simbolnya.



Gambar 1 Sampul novel *Supernova* seri 1 *Kesatria, Putri, dan Bintang Jatuh*

[Gambar 1](#) menampilkan visual simbol abstrak yang diberi nama simbol *Supernova Web* dalam novel.



Gambar 2 Sampul novel *Supernova* seri 2 *Akar*

[Gambar 2](#) menampilkan visual simbol abstrak yang diberi nama simbol *Flower of Life* dalam novel.



Gambar 3 Sampul novel *Supernova* seri 3 *Petir*

[Gambar 3](#) menampilkan visual simbol abstrak yang diberi nama simbol *Antahkarana* dalam novel.



Gambar 4 Sampul novel *Supernova* seri 4 *Partikel*

[Gambar 4](#) menampilkan visual simbol abstrak yang diberi nama simbol *Earth* dalam novel.



Gambar 5 Sampul novel *Supernova* seri 5 *Gelombang*

[Gambar 5](#) menampilkan visual simbol abstrak yang diberi nama simbol *Gelombang* dalam novel.

### 3.1 Framing dalam Novel *Supernova* Seri 1 *Kesatria, Putri, dan Bintang Jatuh*

- *Define Problem*

Novel *Supernova* seri 1 *Kesatria, Putri, dan Bintang Jatuh*, mengisahkan tentang tokoh Reuben dan Dmas yang sedang membuat sebuah mahakarya roman fiksi ilmiah. Secara garis besar, kisah fiksi tersebut menceritakan tentang kisah cinta segitiga antara Kesatria, Putri, dan suaminya serta Bintang Jatuh sebagai sosok netral dalam karya Reuben dan Dimas. Dalam kehidupan nyata, terjadi kisah cinta segitiga yang persis seperti kisah dalam roman Reuben dan Dimas, yaitu antara Ferre, Rana, dan Arwin (suami Rana), serta Diva sebagai pelacur kelas atas yang cerdas dan tidak rela pikirannya diperjual belikan. Reuben dan Dimas ingin menghadirkan tokoh *Cyber Avatar*

(juru selamat) yang mampu menjangkau semua orang tanpa sekat di akhir kisah roman fiksi ilmiahnya tersebut. Tanpa diduga, klimaksnya tokoh *Cyber Avatar* tersebut ternyata ada dalam kehidupan nyata dan menjelma sebagai *Supernova*, yaitu sebuah situs internet yang menjadi juru selamat tanpa sekat (batas) dan bisa diakses oleh siapa pun. Fere, Rana, Arwin, dan Diva juga ada dalam jaringan *Supernova*, sehingga mereka sama-sama terjerat dalam sebuah istilah “jaring laba-laba” (jaringan internet) dalam situs *Supernova*. Hal ini menjadikan kisah roman fiksi ilmiah Reuben dan Dimas tidak hanya menjadi kisah yang sekedar tulisan.

Realitas lain yang terjadi di luar isi novel, Dee Lestari ingin visual sampul baru novel *Supernova* seri 1 *Kesatria, Putri dan Bintang Jatuh* tidak terlalu rumit, sehingga Fahmi Ilmansyah selaku desainer sampul novel *Supernova* akhirnya mengubah konsep awal yang terlanjur merancang sampulnya dengan konsep dasar ilustrasi. Penerbit yang semula setuju dengan konsep Fahmi Ilmansyah dan sudah siap naik cetak, Dee menjelaskan alasan dan gagasannya yang dapat diterima oleh Penerbit Benteng Pustaka maupun Fahmi Ilmansyah. Mereka akhirnya sepakat untuk mengubah konsep dasar ilustrasi menjadi sampul dengan visualisasi yang lebih minimalis. Di samping itu ada pertimbangan segmentasi yaitu untuk penggemar setia novel serial *Supernova*. Sehingga tidak memerlukan lagi visualisasi sampul yang dimiliki kebanyakan sampul novel pada umumnya.

- *Diagnose Causes*

Dari *Define Problem*, ditemui 2 sumber masalah yaitu pertama dalam cerita novel, tokoh *Supernova* dalam “jaring laba-laba” (jaringan internet) merupakan tokoh yang berperan penting sebagai seseorang yang ada dalam dunia maya, yang mampu memberikan pemahaman kepada setiap orang tanpa mengenal usia dan dapat diakses oleh siapa pun. Lewat *Supernova* pula, Dimas dan Reuben menyadari ternyata yang mereka khayalkan terkait *Cyber Avatar* yaitu tokoh juru selamat dalam novelnya menjadi nyata. Di sisi lain, di dunia nyata, terdapat kisah yang serupa dengan tokoh roman dalam fiksi ilmiah Reuben dan Dimas, mereka masuk ke dalam “jaring laba-laba” *Supernova*, yang pada akhirnya mereka terhubung satu sama lain dalam jaring yang tidak terlihat. Peristiwa ini merupakan klimaks cerita dalam novel. Kedua, Dee Lestari selaku penulis novel tidak ingin sampul novel *Supernova* seri 1 *Kesatria, Putri, dan Bintang Jatuh* memiliki visualisasi yang rumit dan segmentasinya untuk penggemar setia novel serial *Supernova*.

- *Make Moral Judgment*

Keputusan yang diambil adalah visualisasi sampul novel *Supernova* seri 1 *Kesatria, Putri, dan Bintang Jatuh* harus minimalis (sederhana) atau terlihat tidak rumit. Keterhubungan antara kisah roman fiksi ilmiah Reuben dan Dimas dalam novel *Supernova* seri 1 *Kesatria, Putri, dan Bintang Jatuh* yang mana ceritanya beriringan dengan kehidupan nyata Ferre, Rana, Arwin, dan Diva, mereka terjerat atau terhubung dalam sebuah “jaring laba-laba” (jaringan internet) yang disebut *Supernova*. Sosok *Supernova* merupakan bagian yang tidak terduga atau bagian klimaks dalam cerita novel.

- *Treatment Recommendation*

Penyelesaian masalahnya adalah menampilkan sebuah simbol jaring (*Web* atau *Net*) yang dianggap mewakili bagian terpenting dalam isi cerita novel. Simbol *Web* atau *Net* (jaring) memiliki makna menghubungkan individu dengan individu lainnya tanpa batas dalam jaring yang tidak terlihat (Ronberg, Marthin, & ARAS, 2010). Seperti halnya *Supernova* yang telah menghubungkan Reuben dan Dimas dengan kisahnya Kesatria, Putri dan Bintang Jatuh bersama kisah nyata antara Ferre, Rana, dan Diva, serta Arwin. Mereka terhubung dalam sebuah jaringan internet dalam situs milik *Supernova* yang tidak mengenal batas dan dapat diakses dimana pun

dan oleh siapa pun. Selain itu simbol jaring pun dianggap visualisasinya lebih minimalis ketimbang konsep yang sebelumnya.

### 3.2 Hasil Analisis *Framing* pada Sampul Novel *Supernova*

Hasil dari analisis *framing* yang dilakukan menggunakan konsepsi Robert N. Etman pada sampul novel *Supernova* seri 1 *Kesatria, Putri dan Bintang Jatuh* (2012), seri 2 *Akar* (2012), seri 3 *Petir* (2012), seri 4 *Partikel* (2012), dan seri 5 *Gelombang* (2014) yang menampilkan visual simbol abstrak pada sampulnya, ditemukan temuan sebagai berikut:

- 1) *Framing* dalam sampul novel *Supernova* seri 1 *Kesatria, Putri, Bintang Jatuh* membingkai (*framing*) sisi dari bagian cerita novel yang dianggap penting yaitu klimaks cerita dalam novel yang mana *Supernova* merupakan tokoh penghubung antara tokoh yang hidup di dunia nyata, yaitu Ferre, Rana, Arwin, dan Diva yang memiliki kisah serupa dengan tokoh fiksi roman sains ciptaan Reuben dan Dimas. Simbol *Web/Net* (jaring) memiliki makna menjerat atau menghubungkan individu dengan jaring yang tidak terlihat (jaringan internet). Adapun realitas di luar isi novel yang mengharuskan desainer membuat sebuah visualisasi sampul novel yang tidak rumit berdasarkan permintaan penulis dengan idenya yang dapat diterima. Diambil keputusan untuk memilih konsep visual yang lebih sederhana (minimalis) dalam sampulnya. Keputusan tersebut menampilkan visualisasi simbol abstrak stilasi dari bentuk jaring laba-laba disebut *Supernova Web*, yang mana simbol tersebut memiliki makna berkaitan dengan klimaks cerita dalam novel yaitu menjerat atau menghubungkan individu dengan jaring yang tidak terlihat (jaringan internet).
- 2) *Framing* dalam sampul novel *Supernova* seri 2 *Akar* membingkai (*framing*) sisi dari bagian cerita novel yang dianggap penting, yaitu konflik cerita utama dalam novel, yang mana Bodhi merupakan tokoh utama dalam novel yang melakukan perjalanan untuk menemukan kesejatan hidup dan memaknai hidup. Simbol *Flower of Life* merepresentasikan siklus pohon buah yang bermakna siklus kehidupan ([Melchizedek, 1998](#)). Adapun realitas di luar isi novel yaitu novel *Supernova* seri 2 *Akar* merupakan kelanjutan dari novel *Supernova* seri 1 *Kesatria, Putri, dan Bintang Jatuh*, maka perlu adanya identitas visual sebagai novel berseri. Diambil keputusan untuk menampilkan simbol abstrak yang sama seperti konsep pada novel *Supernova* seri 1 *Kesatria, Putri, dan Bintang Jatuh*. Keputusan tersebut menampilkan visualisasi simbol sakral abstrak dari Mesir kuno, yaitu simbol *Flower of Life*. Makna simbol tersebut merepresentasikan siklus pohon buah memiliki keterkaitan dengan konflik cerita dalam novel yakni Bodhi dalam melakukan perjalanan tanpa tujuan untuk mencari kesejatan hidup sampai memperoleh makna hidup. Makna simbol tersebut yaitu merepresentasikan siklus pohon buah yang mana dalam konteks hidup bermakna siklus kehidupan.
- 3) *Framing* dalam sampul novel *Supernova* seri 3 *Petir* membingkai (*framing*) sisi bagian cerita novel yang dianggap penting, yaitu bagian dari klimaks cerita dalam novel, yang mana Elektra menyadari potensi energi listriknya setelah menyetrum teman-temannya. Dengan serangkaian meditasi yang dilakukan oleh Elektra, akhirnya ia mampu mengendalikan energi listrik dalam tubuhnya yang kemudian energi listrik tersebut dapat menyembuhkan penyakit. Simbol *Antahkrana* merupakan simbol meditasi dari Tibet sebagai penyembuhan ([Rahardian dan Deandra, 2004](#)). Adapun realitas di luar isi novel yaitu novel *Supernova* seri 3 *Petir* merupakan kelanjutan dari novel *Supernova* seri 1 *Kesatria, Putri, dan Bintang Jatuh*, dan seri 2 *Akar*, maka identitas visual sebelumnya yang memakai simbol-simbol abstrak harus dipertahankan, sehingga keputusan yang diambil adalah menampilkan visualisasi simbol abstrak *Antahkarana* yaitu simbol meditasi dari Tibet sebagai penyembuhan. Makna simbol tersebut sebagai penyembuhan berkaitan dengan bagian klimaks dari cerita novel, yang mana Elektra

akhirnya menyadari potensi energi listrik dalam tubuhnya dapat menyembuhkan penyakit setelah ia melakukan serangkaian kegiatan meditasi.

- 4) *Framing* dalam sampul novel *Supernova* seri 4 *Partikel Partikel* membingkai (*framing*) sisi bagian cerita novel yang dianggap penting, yaitu bagian dari konflik cerita tentang Zarah dalam memahami, mencintai alam dan dekat dengan alam yang selalu ditanamkan oleh ayahnya Firas dengan cara yang kontroversial. Zarah tidak boleh menempuh pendidikan formal oleh ayahnya hingga saat ayahnya menghilang tanpa jejak, saat itulah Zarah mulai masuk sekolah formal di SMA. Ajaran-ajaran ayahnya tentang memahami alam, tidak sedikit membuat Zarah menjadi berbeda dari teman-teman di sekolahnya yang menganggap Zarah aneh. Meski harus dijauhi teman bahkan keluarganya sendiri, Zarah akhirnya mampu menjadi fotografer *wildlife* profesional tingkat dunia karena ia memiliki ‘mata alam’. Simbol *Earth* secara netral merepresentasikan dunia dengan 4 arah dalam kompas (Coffey, 2015). Adapun realitas di luar isi novel yaitu novel *Supernova* seri 4 *Partikel* merupakan kelanjutan dari novel *Supernova* seri 1 *Kesatria, Putri, dan Bintang Jatuh*, dan seri 2 *Akar*, dan seri 3 *Petir*, maka identitas visual sebelumnya yang memakai simbol-simbol abstrak harus dipertahankan, sehingga keputusan yang diambil adalah menampilkan visualisasi simbol abstrak *Earth* yaitu simbol kuno yang secara netral merepresentasikan dunia dengan 4 arah dalam kompas. Makna simbol tersebut sebagai representasi dari dunia, berkaitan dengan bagian konflik dari cerita novel yang mana Zarah dididik untuk memahami, mencintai alam dan dekat dengan alam sebagaimana dunia merupakan tempat manusia hidup berbaur dengan alam isinya.
- 5) *Framing* dalam sampul novel *Supernova* seri 5 *Gelombang* membingkai (*framing*) sisi bagian cerita novel yang dianggap penting yaitu bagian dari klimaks cerita dalam novel saat Alfa menemukan simbol Gelombang berwarna jingga (*orange*) dan saat itulah Alfa mendapatkan jawaban atas pertanyaannya terkait mimpinya. Akhirnya Alfa mengetahui bahwa Gelombang merupakan fungsi atau kode untuk Alfa di dalam sebuah tempat bernama Asko yang ia ciptakan sendiri sebelum ia reinkarnasi. Simbol Gelombang yang ditemukan dan pernah dibuat oleh Alfa dipilih sebagai ilustrasi simbol abstrak dalam sampul novel *Supernova* seri 5 *Gelombang*. Adapun realitas di luar isi novel yaitu novel *Supernova* seri 5 *Gelombang* merupakan kelanjutan dari novel *Supernova* seri 1 *Kesatria, Putri, dan Bintang Jatuh*, seri 2 *Akar*, seri 3 *Petir*, dan seri 4 *Partikel*, maka identitas visual sebelumnya yang memakai simbol-simbol abstrak harus dipertahankan, sehingga keputusan yang diambil adalah menampilkan visualisasi simbol abstrak berbentuk stilasi dari bentuk ombak yang ada dalam isi cerita novel.

#### 4. KESIMPULAN

Dari uraian bab sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) *Framing* yang dilakukan oleh desainer pada sampul novel *Serial Supernova* Penerbit Bentang Pustaka berdasarkan realitas isi novelnya, rata-rata membingkai bagian klimaks dari cerita dalam masing-masing novel. Hal ini terjadi pada novel *Supernova* seri 1, 3, dan 5. Sedangkan pada seri 2 dan 4, membingkai (*framing*) bagian konflik cerita dalam novel. Sedangkan, *framing* berdasarkan realitas di luar isi novelnya yaitu pada *Supernova* seri 1, ada pengaruh dari penulisnya yang menginginkan visualisasi sampulnya lebih sederhana. Pada seri 2, 3, 4, 5, mengikuti pola visual pada sampul novel seri 1 yaitu menggunakan simbol abstrak yang sederhana sebagai upaya pembentukan identitas visual.
- 2) Bentuk visual simbol terdiri dari 2 jenis yaitu bentuk abstrak geometri pada simbol sampul novel *Supernova* seri 2, 3, dan 4, dan bentuk abstrak non geometrik pada simbol sampul novel *Supernova* seri 1 dan 5. Selain itu, terdapat peminjaman bentuk simbol sakral geometri atau simbol kuno (yang sudah ada sejak zaman dulu), yaitu pada sampul novel seri 2, 3, 4, dan makna dari simbol-simbol tersebut dianggap mewakili konteks cerita dalam novel. Bentuk simbol non geometrik dalam sampul novel *Supernova* seri 1 dan 5 merupakan pengembangan

bentuk dari objek yang sudah ada yaitu, pada seri 1, merupakan stilasi dari bentuk jaring laba-laba, dan pada seri 2 merupakan stilasi dari bentuk ombak. Makna simbol pada novel seri 1, memiliki keterkaitan dengan konteks cerita dalam novel, sedangkan untuk seri 5, tidak memiliki keterkaitan antara makna simbol dengan konteks cerita dalam novel.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa sampul novel dengan visualisasi simbol abstrak tidak terlepas dari pemahaman desainer dalam memahami konteks cerita novelnya, memahami makna yang terkadang di dalam simbolnya, serta dipengaruhi oleh faktor-faktor di luar novel itu sendiri. Faktor-faktor tersebut antara lain seperti permintaan penulis, arahan Penerbit, pertimbangan desain dalam menentukan segmentasi dan upaya pembentukan identitas visual sampul pada novel yang usianya sudah cukup lama. Dengan demikian, menampilkan simbol abstrak dalam sebuah sampul novel.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Eriyanto. 2008. *Analisis Framing: Konstruksi, Ideologi, dan Politik Media*. Yogyakarta: LKiS Yogyakarta.
- Koskow. 2009. *Merupa Buku* Yogyakarta: LKiS Yogyakarta.
- Leo, S. 2013. *Kiat Jitu Menulis Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Melchizedek, D. 1998. *The Ancient Secret of The Flower of Life* (Vol. 1). Flagstaff, AZ: Light Technology Publishing.
- Rahardian, R., & Deandra, L. 2004. *Divine Spirit through Essentials Reiki: Kesempurnaan Ritual melalui Inti Reiki*. Jakarta: PT Grasindo.
- Ronberg, A., Martin, K., & ARAS. (Ed.). 2010. *The Book of Symbols: Reflections on Archetypal Image*. Cologne: Taschen.
- Coffey, J. 2015. "The Symbol for Planet Earth". Melalui <http://www.universetoday.com/14512/thesymbolforplanetearth/> [13/08/2016]