BAB I
PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Buku memiliki berbagai jenis seperti novel, komik, majalah, kamus, cergam, atlas, buku digital. Buku novel termasuk banyak peminat pembaca karena dengan adanya berbagai tema cerita sehingga menjadikan buku novel media hiburan bahkan inspirasi untuk dijadikan film.

Cover buku menjadi salah satu media komunikasi pada sebuah buku dalam menyampaikan pesan isi buku kepada audiens. *Cover* buku biasa dibuat khusus dengan kertas yang lebih tebal, fungsi dari cover buku juga sebagai pelindung buku tersebut. *Cover* buku menjadi hal pertama yang dilihat untuk menarik perhatian bagi pembaca maupun penikmat seni, dari visual sampul tersebut juga dapat mengkomunikasikan gambaran isi dari buku dan pesan yang ingin disampaikan. *Cover* menjadi daya tarik sebuah buku dengan adanya berbagai elemen visual seperti gambar ilustrasi ataupun gambar fotografi yang dipadukan tipografi, warna yang digunakan hingga layout sehingga tercipta kesatuan visual yang indah dan dapat mengkomunikasikan kepada pembaca dengan baik.

Cover buku merupakan aspek penting pada sebuah buku dan menantang bagi para ilustrator dalam menyampaikan pesan pada audiens, dengan menyusun dan merancang gambar yang konsisten, menggugah, dan berintegrasi dengan teks berupa judul dan penulis pada sebuah buku. Seperti halnya pada sebuah kemasan dan brand, *cover* buku juga memerlukan sebuah identitas visual bagi karya tulis buku salah satunya adalah novel (Male, 2017:170) .

Identitas visual pada buku novel juga menjadikan pembeda dari buku-buku lainnya dengan citra yang dimilikinya, serta berfungsi dalam penjualan dan pemasaran untuk menarik minat audiens, maka dari itu pentingnya pemahaman tentang narasi isi buku, untuk terciptanya kesesuaian komunikasi visual sebuah *cover* buku menjadikan identitas visual pada buku novel. Identitas yang kuat pada *cover* akan terus menempel di benak audiens entah karena ketenaran atau visualnya, kadang kalanya jika kita melihat hal visual yang mirip akan teringat dengan visual yang lainnya, audiens pun beranggapan identitas yang dimiliki ada kesamaan dalam meniru visual atau mengira masih satu produk yang sama.

Komunikasi visual tentunya terwujud melalui berbagai proses desain dan analisis data melalui isi buku dalam mengembangkan sebuah *cover* buku.

Dalam membuat sebuah desain *cover*, ilustrator pastinya telah melalui berbagai proses desain untuk menyatukan berbagai elemen dan perspektif hingga menentukan target audiens. *Brief* merupakan tahap awal dimana ditujukan pada illustrator dari klien, peran illustrator ini harus memiliki inovasi dalam memberikan solusi pada klien, yaitu bagaimana komunikasi visual tersebut dapat menjadi efektif pada sebuah *cover* buku. Dengan ini seorang ilustrator dalam membangun komunikasi visual perlu proses imajinasi, analisis, bertanggung jawab dan profesional (Male, 2017: 208).

Proses desain ini desainer perlu riset untuk mencari inspirasi visual yang akan dikerjakan, dalam mencari inspirasi bisa dengan melihat sekitar kita bahkan karya-karya lain, kemudian mengadopsi beberapa aspek elemen pada karya lain seperti warna, layout yang kemudian menjadikannya sebuah karya baru bukan plagiat (Kleon, 2012: 19)

Buku 23:59: Sebuah novel karya Brian Khrisna merupakan novel fiksi yang bercerita tentang belajar merelakan sebuah hubungan kekasih yang berakhir, dan di saat Ami tokoh wanita yang sudah ikhlas dan menemukan pria lain yang mencintainya, cinta masa lalunya yaitu Raga kembali dua hari sebelum pernikahan Ami, Raga yang ditemuinya adalah dari dunia yang

berbeda. Seketika semua usaha Ami untuk ikhlas, tiba-tiba sirna. Buku ini diterbitkan oleh penerbit Mediakita dan dirilis tahun 2023. *Cover* buku ini dibuat oleh Orkha Creative.

Buku Before Coffee Gets Cold Funiculi Funicula karya Toshikazu Kawaguchi merupakan buku yang diadaptasi dari pertunjukan teater garapannya bersama 1110 Production yang memenangkan penghargaan utama dalam Festival Teater Suginami Kesepuluh. Buku ini memiliki 4 seri dan buku seri pertamanya diangkat menjadi film. Buku Funiculi Funicula juga sudah dirilis berbagai negara salah satunya Indonesia. Di indonesia sendiri buku ini sudah merilis 3 buku. Buku novel fantasi karya Toshikazu Kawaguchi bertema perjalanan waktu, cerita kehidupan dan hubungan manusia, buku ini bercerita tentang sebuah kafe tua yang bisa membawa pengunjung menjelajahi waktu. Namun ada banyak peraturan yang harus diingat. Buku ini memberikan pesan moral bersabar dan menerima suatu keadaan yang menimpa di masa lalu dan tetap terus melanjutkan kehidupan serta tidak terpuruk kesedihan. Buku Funiculi Funicula terjemahan Indonesia diterbitkan oleh penerbit Gramedia dan dirilis tahun 2021. *Cover* buku ini dibuat oleh tim Penerbit Gramedia.

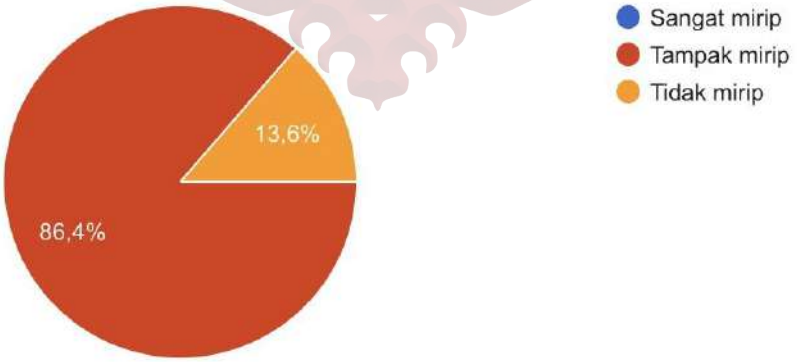
Kedua buku memiliki kesamaan tema cerita fiksi yaitu sama-sama bercerita tentang perjalanan waktu ke dunia dimensi yang berbeda, serta memiliki persamaan pada *cover* buku yaitu menggunakan desain ilustrasi pada *cover* buku, dan kesamaan layout dengan sudut pandang dari pojok atas, membuat beberapa audiens salah paham pada buku 23:59: Sebuah novel karya Brian Khrisna. Pada *cover* buku 23:59: Sebuah Novel, beberapa orang berpendapat di sosial media X forum literasi buku, saat pertama kali melihat *cover* tersebut mirip dengan *cover* buku Funiculi Funicula karya Toshikazu Kawaguchi, sehingga audiens mengira buku ini kisah lanjutan dari buku funiculi funicula. Kenyataannya kedua buku ini jelas berbeda, dari penerbit, penulis, alur ceritanya dan tokoh karakter. Identitas visual pada cover buku 23:59: Sebuah Novel perlu diteliti bahwa kedua buku ini berbeda dari segi cerita, alur, dan elemen visualnya, sehingga fenomena ini

dapat menjadi permasalahan komunikasi visual terhadap audiens yang salah paham akan *cover* buku 23:59 : Sebuah Novel karya Brian Khrisna dengan *cover* buku Funiculi Funicula karya Toshikazu Kawaguchi.

Berikut data diagram yang berpendapat buku 23:59: Sebuah Novel ada kemiripan dengan buku Funiculi Funicula. Gambar satu berupa data yang diambil dari sosial media X atau Twitter berupa forum peminat buku dengan nama @literarybase pada bulan November tahun 2023, 44% menyatakan buku "23:59: Sebuah Buku" karya Brian Khrisna ada kemiripan dengan buku "Funiculi Funicula" karya Toshikazu Kawaguchi, sehingga beranggapan kedua buku ini masih di satu cerita yang sama. Gambar dua diambil dari hasil kuesioner yang disebar melalui sosial media Twitter atau X pada bulan Juni tahun 2024 , hasil dari kuesioner 86,4 % menyatakan kedua buku ada kemiripan.



Gambar 01. Data Diagram dari Forum Twitter/X Akun @literarybase.
(Sumber Twitter/X: @literarybase)



Gambar 02. Data Diagram Kuesioner.
(Sumber: Kuesioner)

Penelitian dilakukan dengan membandingkan kedua *cover* buku antara *cover* buku 23:59: Sebuah Novel dengan *cover* buku Funiculi Funicula untuk melihat perbedaan bahwa kedua buku ini berbeda dan apakah ada plagiat pada *cover* 23:59: Sebuah Novel atau inspirasi dalam sebuah karya *cover*. Kedua *cover* buku diteliti pada tiap elemen yang membangun seperti ilustrasi, warna, tipografi, dan layout, untuk mengetahui jenis dan karakteristik tiap elemen pada *cover* buku, Elemen pembentuk pada *cover* buku selanjutnya di komparasi antara *cover* buku 23:59: Sebuah Novel dengan *cover* buku Funicula Funicula, sehingga diharap penelitian ini menemukan perbedaan dan persamaan dari kedua *cover* buku.

Analisis penelitian menggunakan penelitian komparasi antara kedua *cover* buku untuk melihat perbedaan dan persamaan dengan kajian elemen pembentuk desain dari *cover* buku. Studi komparasi digunakan untuk mendapat hasil yang sesuai dari perbandingan yang sama antar kedua *cover* buku dan studi literasi sehingga hasil yang didapat sesuai dengan fakta.

Penelitian komparasi berfungsi membandingkan dua perlakuan atau lebih dari suatu variabel, atau beberapa variabel sekaligus. Tujuan metode penelitian ini untuk melihat perbedaan dua atau lebih situasi, peristiwa, kegiatan, atau program. Perbandingan yang dilihat dari bagaimana seluruh unsur dalam komponen penelitian terkait antara satu sama lain. Perhitungan yang digunakan berupa persamaan dan perbedaan dalam perencanaan, pelaksanaan, serta faktor pendukung hasil. yang ditekankan dari hasil penelitian ini, yaitu bagaimana unsur pembentuk penelitian dapat menjadi latar belakang dari hasil penelitian tersebut (Ramdhan, 2021: 18)

Sugiyono pada bukunya (Sugiyono, 2013: 20) informasi atau data yang diperoleh dapat berbentuk deskriptif, komparatif, dan asosiatif. Data komparatif adalah gambaran informasi lengkap tentang perbedaan atau persamaan gejala pada objek yang diteliti, dengan gambaran (A1 : A2) , (X1 : X2) , (S1 : S2).

Dari hal-hal tersebut membuat tertarik untuk menganalisa desain *cover* buku 23:59: Sebuah novel karya Brian Khrisna dan *cover* buku

Funiculi Funicula Before The Coffee Gets Cold dengan mengkomparasi dari mengkaji elemen - elemen visual desain sampul diantaranya adalah Ilustrasi, tipografi, warna, dan *layout*. Dengan demikian dibuat judul penelitian " ANALISIS KOMPARASI DESAIN COVER BUKU 23:59 : SEBUAH NOVEL KARYA BRIAN KHRISNA DAN FUNICULI FUNICULA KARYA TOSHIKAZU KAWAGUCHI" Dengan harapan dapat mempelajari arti, maksud, dan tujuan penggunaan elemen visual desain sampul secara ilmiah dan terukur.

B. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana unsur visual desain *cover* buku 23:59 : Sebuah Novel karya Brian Khrisna dan Funiculi Funicula karya Toshikazu Kawaguchi?
2. Bagaimana komparasi makna visual desain *cover* buku 23:59 : Sebuah Novel karya Brian Khrisna dan Funiculi Funicula karya Toshikazu Kawaguchi?

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Mendeskripsikan unsur visual desain *cover* buku 23:59 : Sebuah Novel karya Brian Khrisna dan Funiculi Funicula karya Toshikazu Kawaguchi.
2. Menjelaskan komparasi visual desain *cover* buku 23:59 : Sebuah Novel karya Brian Khrisna dan Funiculi Funicula karya Toshikazu Kawaguchi.

D. MANFAAT PENULISAN

1. Bagi penulis sendiri

   Dapat menjadi kajian pembelajaran unsur-unsur visual pada *cover* buku dan mengembangkan analisa elemen visual pada *cover* buku secara sistematis dan tepat khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual.

2. Bagi lingkungan akademis

   Dapat menjadi kajian untuk perkembangan ilmu pengetahuan di bidang sistematika penulisan dan menganalisa elemen visual. Penelitian ini juga dapat dijadikan bahan referensi penelitian selanjutnya.

3. Bagi masyarakat

   Dapat menambah pengetahuan dan informasi yang bermanfaat, serta menjadi kajian pembelajaran pada bidang desain khususnya pada desain sampul buku.

E. TINJAUAN PUSTAKA

Penulisan ini berdasarkan referensi beberapa jurnal sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang diambil.

Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain Volume 8, Nomor 1, Hayfa Putri Alifia, Elda Franzia Jasjfi dengan judul "Komparasi Visual Poster Film 'Perempuan Berkalung Sorban' dan '*Homeland*' Season 4" (Alifia, 2023). Penelitian berupa menganalisa elemen visual poster film yang memiliki kesamaan komposisi dan objek yang digunakan menggunakan teori semiotika Barthes yang kemudian dijelaskan secara komparasi dengan relasi antara kedua poster. Manfaat pada penelitian ini adalah dapat menjadi acuan dalam variabel mana saja yang dapat

dikomparasikan pada karya desain,yaitu ilustrasi, warna, tipografi dan *layout*. Perbedaan pada penelitian ini adalah jurnal tersebut meneliti dua poster film.

Jurnal Barik, Vol 3, No. 1, 2021, Indra Bagus Priambudi dengan judul "Komparasi Sampul Novel '*I Want To Eat Your Pancreas*' Terbitan Tahun 2017 Dan 2018" (Priambudi, 2021). Penelitian berupa analisis dengan membandingkan dua cover buku novel *I Want To Eat Your Pancreas* terbitan tahun 2017 dan 2018. Terbitan tahun 2017 *cover* menggunakan desain fotografi, tampak gambar nuansa telepon genggam lipat di atas meja sedangkan terbitan tahun 2018 menggunakan desain ilustrasi, tampak karakter wanita dan pria mengenakan seragam sekolah berjalan di jembatan dengan pemandangan bunga sakura. Pembeda pada penelitian ini adalah skripsi tersebut mengkomparasi dua *cover* buku yang sama namun beda tahun terbitan, untuk penelitian ini mengkomparasi dua *cover* buku yang judul, penulis, dan penerbit berbeda. Manfaat yang dapat diambil pada penelitian tersebut adalah untuk melihat bagaimana penulisan untuk membandingan sebuah karya analis, dengan menjabarkan setiap elemen *cover* buku yang kemudian data dibandingkan dalam bentuk tabel untuk melihat elemen yang sama dan beda, sehingga mudah dalam mengkomparasi kedua *cover* desain.

Jurnal ARS Vol 25, Nomor 1, 2022, Ni Wayan Setiasih dengan judul " Komparasi Elemen Pembentuk Logo pada Logo KFC Dan Logo JFC" (Seriasih & Rini, 2022), Penelitian berupa analisis komparasi dari logo KFC dengan logo JFC menggunakan elemen pembentuknya yang kemudian dikomparasi dengan hasil kuesioner dan dipertajam dengan studi literasi tentang elemen pembentuk logo, untuk melihat persamaan dan perbedaan dari kedua logo. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana penjabaran variabel elemen pada karya desain. Perbedaan pada penelitian adalah penelitian Ni Wayan Setiasih berupa komparasi dua logo dan pada penelitian ini berupa komparasi pada dua *cover* buku.

Jurnal Barik, Vol. 3 No 3, 2022, Syarifah Qonitatulhaq dengan judul " Komparasi Sampul Novel Hujan Karya Tere Liye Tahun 2016 dan 2017" (Qonitatulhaq & Anggapuspa, 2022), Penelitian berupa analisis komparasi dua *cover* buku karya Tere Liye dengan judul Hujan terbitan 2016 dan 2017. Penelitian dilakukan dengan meninjau secara visual dari kedua *cover* buku, dan mengapresiasi menggunakan tahapan kritik seni dari Feldman yaitu, deskripsi, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi. Kemudian dikomparasi untuk mencari perbedaan, persamaan, dan korelasinya. Perbedaan pada penelitian Syarifah Qonitatulhaq adalah penelitian dengan meninjau desain *cover* buku, yang diteliti masih dengan judul, dan penulis yang sama, sedangkan penelitian ini meninjau desain *cover* buku dari dua buku yang judul dan nama penulis yang berbeda. Manfaat pada penelitian ini adalah untuk meninjau elemen desain pada *cover* buku yang digunakan seperti elemen *layout*, tipografi, gambar dan warna.

Jurnal Kemadha Vol 6, No.2, 2017, Agus Purnomo dengan judul "kajian Visual Desain Sampul Novel Filosofi Kopi" (Purnomo, 2017), Penelitian berupa mengkaji unsur visual pada sampul buku Filosofi Kopi dengan pengilustrasian Fotografi dengan teori tanda dan makna menurut teori semiotik dan estetik. Manfaat yang didapat dari penelitian ini dalam menganalisa *cover* buku novel adalah menjadi bahan acuan untuk melihat elemen visual *cover* yang dapat dijadikan bahan analisis.

F. LANDASAN TEORI

1. Analisis komparasi

   Analisis menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya dan sebagainya). Analisis sistem merupakan suatu teknik penelitian terhadap sebuah sistem dengan menguraikan komponen-komponen pada sistem tersebut dengan tujuan

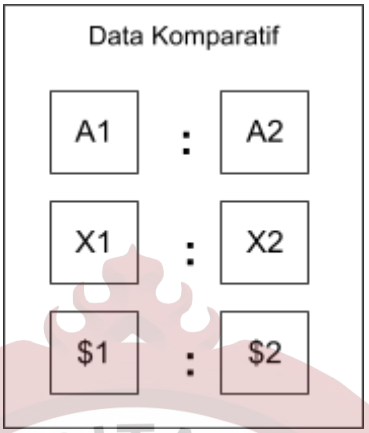
untuk mempelajari komponen itu sendiri serta keterkaitannya dengan komponen lain yang membentuk sistem sehingga didapat sebuah keputusan atau kesimpulan mengenai sistem tersebut baik itu kelemahan ataupun kelebihan (Mulyani, 2017: 38). Penelitian adalah suatu penyelidikan terorganisasi, atau penyelidikan yang hati-hati dan kritis dalam mencari fakta untuk menentukan sesuatu. Penelitian adalah terjemahan dari kata inggris research, kata "*re*" berarti kembali dan "*to search*" yang berarti mencari. Dapat disimpulkan bahwa pengertian *research* (penelitian) adalah mencari kembali suatu pengetahuan (Siyoto & Sodik, 2015: 4).

Tujuan penelitian adalah untuk mengubah kesimpulan yang telah diterima secara umum, maupun mengubah pendapat-pendapat dengan adanya aplikasi baru pada pendapat tersebut. fungsi penelitian mencari penjelasan dan jawaban terhadap permasalahan.

a. Mendeskripsikan, memberikan, data atau informasi
b. Menerangkan data atau kondisi atau latar belakang terjadinya suatu peristiwa atau fenomena.
c. Menyusun teori.
d. Meramalkan, mengestimasi, dan memproyeksi.
f. Mengendalikan peristiwa maupun gejala-gejala yang terjadi.

Penelitian komparasi menurut Nazir dalam (Endang, 2019: 49) adalah sejenis penelitian deskriptif yang ingin mencari jawaban secara mendasar tentang sebab akibat dengan menganalisa faktor-faktor penyebab terjadinya atau pun muncul suatu fenomena tertentu. Bersifat membandingkan dua kelompok atau lebih dari suatu variabel tertentu.

Sugiyono pada bukunya (Sugiyono, 2013: 20) informasi atau data yang diperoleh dapat berbentuk deskriptif, komparatif, dan asosiatif. Data komparatif adalah gambaran informasi lengkap tentang perbedaan atau persamaan gejala pada objek yang diteliti, dengan gambaran (A1 : A2) , (X1 : X2) , (S1 : S2).



Gambar 03. Data Komparatif dari Analisis Sugiyono.
(Sumber: Sugiyono, 2013:21)

Ramdhan dalam bukunya mengatakan penelitian Komparasi berfungsi membandingkan dua perlakuan atau lebih dari suatu variabel, atau beberapa variabel sekaligus. Tujuan metode penelitian ini untuk melihat perbedaan dua atau lebih situasi, peristiwa, kegiatan, atau program. Perbandingan yang dilihat dari bagaimana seluruh unsur dalam komponen penelitian terkait antara satu sama lain. Perhitungan yang digunakan berupa persamaan dan perbedaan dalam perencanaan, pelaksanaan, serta faktor pendukung hasil. yang ditekankan dari hasil penelitian ini, yaitu bagaimana unsur pembentuk penelitian dapat menjadi latar belakang dari hasil penelitian tersebut (Ramdhan, 2021: 18)

Variabel studi komparasi dalam membandingkan baik dari persamaan dan perbedaan dilihat dari elemen pembentuk karya desain. seperti pada logo, elemen pembentuknya berupa warna, tipografi, dan ilustrasi. Dengan membandingkan hal yang sama dapat mudah menemukan hasil komparasi dari persamaan dan perbedaannya. (Seriasih, 2022: 2)

Analisis komparasi dapat disimpulkan penelitian dengan membandingkan atau komparasi dua objek untuk melihat kesamaan dan

perbedaan dari objek tersebut. Studi komparasi pada desain menggunakan parameter atau variabel objek berupa elemen pembentuk visual pada karya desain untuk mempermudah dalam membandingkan dengan variabel yang sama. Pada skripsi ini penelitian akan menganalisa *cover* buku dengan membandingkan dua *cover* buku yaitu *cover* buku 23:59: Sebuah Novel dengan *cover* buku novel Funiculi Funicula untuk meneliti adakah kesamaan dan perbedaan pada kedua *cove*r berdasar dari elemen pembentuk elemen visual pada karya desain yaitu ilustrasi, warna, *layout*, tipografi.

2. Buku Novel

Novel dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa inggris yaitu novel, istilah novel berasal dari bahasa italia yaitu *novella* yang diartikan sebuah barang yang kecil, kemudian diartikan sebagai cerita pendek dalam bentuk prosa. Dalam *The American College Dictionary*, novel adalah suatu cerita prosa yang fiktif dengan panjangnya tertentu, yang melukiskan para tokoh, gerak serta adegan kehidupan nyata yang representatif dalam suatu alur atau suatu keadaan yang agak kacau atau kusut. Dalam kamus istilah sastra, Abdul Rozak Zaidan, Anita K. Rustapa, dan Hani'ah menuliskan, novel adalah jenis prosa yang mengandung unsur tokoh, alur, latar rekaan yang menggelarkan kehidupan manusia atas dasar sudut pandang pengarang, dan mengandung nilai hidup, diolah dengan teknik kisahan dan ragaan yang menjadi dasar konvensi penulis (Purba, 2010: 62-63).

Novel menurut Jakob Sumardjo adalah suatu bentuk sastra yang sangat populer di dunia. Bentuk sastra ini paling banyak beredar dan dicetak, karena daya komunitasnya yang sangat luas dalam masyarakat. (Ariska & Amelysa, 2020: 14)

Jenis-jenis novel terdapat berbagai macam yaitu berdasarkan nyata atau tidaknya, menurut genre cerita, dan menurut isi serta tokoh. (Ariska & Amelysa, 2020: 21)

a. Menurut nyata atau tidaknya kejadian
   1). Novel fiksi, novel yang tidak nyata atau tidak pernah terjadi dalam kehidupan nyata.
   2). Novel non fiksi, novel yang pernah ada dalam kehidupan nyata.
b. Menurut genre cerita
   1). Novel romantis, novel yang bercerita tentang kisah mengenai kasih sayang atau cinta.
   2). Novel horor, novel bercerita tentang kisah atau cerita mengenai hal yang seram atau membuat pembaca ketakutan.
   3). Novel komedi, novel yang bercerita tentang kisah lucu.
   4). Novel inspiratif, novel yang bercerita tentang kisah yang membuat orang menjadi terinspirasi akan cerita tersebut.
c. Menurut isi dan tokoh
   1). Novel *teenlit*, novel yang mengandung cerita remaja.
   2). Novel *songlit*, novel yang bersumber pada sebuah lagu.
   3). Novel *chicklit*, novel mengenai perempuan muda.
   4). Novel dewasa, novel yang mengandung sebuah cerita orang dewasa.

Novel dapat disimpulkan karya sastra yang cukup populer di masyarakat luas. Novel berupa cerita pendek atau prosa fiktif yang panjang ceritanya dapat disesuaikan, novel mengandung tokoh, alur, latar, dengan sudut pandang pengarang dan memiliki nilai-nilai kehidupan di tiap ceritanya. Novel memiliki berbagai macam jenis yaitu novel fiksi dan nonfiksi, serta berbagai genre yaitu romantis, horor, komedi, inspiratif, dan jenis berdasar isi dan tokoh seperti *teenlit, songlit, chicklit* dan dewasa.

3. *Cover* Buku

Cover buku awal diciptakan sebagai pelindung buku dari debu dengan kertas biasa atau karton untuk melindungi jilid buku dari kulit dengan perkembangan zaman fungsi cover berubah menjadi alat promosi. *Cover* buku menurut Angus Philips adalah sampul buku dapat menyampaikan pesan tentang isi volume, mempengaruhi pengecer yang menyimpan buku tersebut dan calon pembeli di toko tersebut. Pada dasarnya, *cover* buku berfungsi sebagai iklan yang menggunakan sarana visual untuk menarik perhatian dengan menambahkan teks dalam menyampaikan informasi seperti nama pengarang, judul, penerbit dll. Jika efektif, calon pembaca akan mengambil buku dan membaliknya untuk membaca informasi yang tersedia di sampul belakang atau sampul depan yang akhirnya membeli buku tersebut. Desain *cover* buku menggabungkan berbagai aspek penanda dan petanda karena banyaknya variabel dan fungsi seperti niat penulis, harapan pembaca, strategi penerbit, kreativitas desainer, tradisi budaya, tren pasar (lokal maupun global) (Sonzogni, 2011: 5).

Cover buku merupakan aspek penting dalam mengkomunikasikan isi buku melalui bahasa visual terhadap audiens karena tampilan *cover* buku ini akan menarik perhatian bagi pembaca dalam berimajinasi terhadap isi buku tersebut (Sonzogni, 2011: 15).

Fungsi *cover* buku adalah

a. Memberikan informasi visual yang memungkinkan calon pembaca untuk memilih dan membaca buku tersebut.
b. Menginformasikan pembaca dengan menampilkan judul dan penulis, dan meringkas teks dalam gambar dan kata-kata.
c. Mengingatkan pembaca tentang isi teks tersebut.

Sampul buku memiliki tiga bagian yaitu sampul depan, punggung buku, dan sampul belakang (*Pedoman Penerbitan Buku Lipi Press*, 2018: 35)

Pada sampul depan terdapat unsur-unsur sebagai berikut:

a. Judul utama
b. Sub judul (jika ada)
c. Nama penulis, editor, atau penerjemah
d. Logo penerbit
e. Ilustrasi sesuai konteks buku

Punggung buku diberikan jika ketebalan mencapai tebal minimal 5 mm atau ketebalan halaman 100 hlm. Unsur-unsur pada punggung buku adalah:

a. Logo penerbit
b. Judul buku
c. Subjudul (jika ada)
d. Nama penulis, editor atau penerjemah

Unsur - unsur pada sampul belakang sebuah buku adalah sebagai berikut:

a. Teks wara, berisi tentang isi buku, untuk siapa buku ini, mengapa buku ini perlu diterbitkan.
b. Biografi pengarang, editor, atau penerjemah
c. Testimoni (jika ada)
d. ISBN
e. Kategori buku
f. Logo penerbit
g. *Barcode*
h. Nama dan alamat penerbit
i. Judul buku

Cover buku berperan penting dalam mengenalkan buku yang baru diterbitkan pada audiens dan juga sebagai nilai seni estetis dengan pengolahan visualnya, sehingga sebuah buku bukan hanya untuk studi sastra dan media, tetapi juga memerlukan desain grafis.

Menurut Angus Phillips terdapat tiga tahap buku disampaikan kepada pembaca melalui strategi pemasaran (Sonzogni, 2011:18).

a. Segmentasi, memilih kelompok pembaca yang berbeda berdasarkan geografi(negara), demografi(usia), psikografi(minat), Pilihan segmen ini berguna untuk menentukan komposisi produk, harga, tempat dan distribusi.
b. *Targeting*
c. *Positioning*

Wendell Minor mengusulkan empat cara untuk mencapai sampul yang sukses yaitu : (Sonzogni, 2011:24-25)

a. Gaya tidak boleh melebihi konten demi tren
b. Unsur-unsur pada komposisi dibuat seminimal mungkin
c. Pesan visual harus dijaga agar tidak terlalu ambigu untuk memungkinkan pembaca tetap bisa berimajinasi
d. Gambar harus menghormati isi cerita dan penulis.

Cover buku dapat disimpulkan pelindung buku fisik yang juga berfungsi sebagai media promosi dengan merancang karya desain serta menjadi identitas pada buku tersebut. Pada penelitian dapat membantu menganalisa *cover* buku dengan mengetahui bagian-bagian *cover* serta identitas *cover* buku yang sudah sesuai atau belum.

4. Desain

Desain secara etimologi berasal dari serapan bahasa italia yaitu "*Designo*" yang secara gramatikal berarti gambar. Istilah desain sebagai kata kerja berarti proses dalam membuat atau menciptakan sebuah objek baru, sedangkan dalam kata benda dapat digunakan sebagai hasil akhir dari proses kreatif (Anggraini & Nathalia, 2020: 13).

Desain dalam pengertian modern adalah desain yang dihasilkan melalui metode berpikir, berlandaskan ilmu pengetahuan, bersifat rasional, pragmatis (Tinarbuko, 2009: 6).

Desain komunikasi visual merupakan seni dalam menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan bahasa rupa atau visual yang

disampaikan melalui media berupa desain. Tujuannya untuk mengkomunikasikan, mempengaruhi, hingga merubah perilaku target audiens (Anggraini, 2020: 15).

Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri atas gambar (ilustrasi), huruf, dan tipografi, warna, komposisi dan *layout*. Semua ini dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran (Tinarbuko, 2009: 23).

Anggraini dalam bukunya, desain komunikasi memiliki fungsi sebagai sarana identifikasi (*Branding*), Sarana informasi, sarana motivasi, sarana pengutaraan emosi, sarana promosi (Anggraini, 2020: 15)

a. Sarana Identifikasi, merupakan wujud pengenalan baik identitas seseorang, perusahaan, produk, maupun jasa. Identitas harus sesuai dengan pribadi produk, atau perusahaan tersebut agar lebih mudah dikenali, diingat, dan menjadi pembeda satu dengan yang lain. Wujud visualnya seperti bentuk logo.
b. Sarana Informasi, Pengendali, pengawas, pengontrol, bertujuan menunjukan hubungan antara satu hal dengan yang lain, baik bentuk petunjuk, informasi, arah, posisi, simbol, dan lainnya. Contohnya simbol lalu lintas, tempat umum. Simbol dibuat dengan jelas dibaca dan dimengerti agar informasi dan instruksi tersampai dengan jelas.
c. Sarana Motivasi, sarana komunikasi motivasi memiliki peran dapat meningkatkan motivasi baik perorangan, kelompok, maupun masyarakat. Contohnya poster "*Keep Calm and Carry On*" poster yang diproduksi pemerintah Inggris pada masa perang dunia kedua, bertujuan memotivasi warga Inggris agar tetap tenang dan memperkuat semangat setelah bencana perang.

d. Sarana Pengutaraan Emosi, sarana ini biasa digunakan dalam menggambarkan situasi. Penggunaannya dapat berupa *emoticon, icon,* dan lainnya.

e. Sarana Promosi, sarana ini biasa digunakan untuk menyampaikan pesan, mendapat perhatian, dan agar mudah diingat audiens. Gambar dan tulisan biasanya bersifat persuasif, dan menarik, yang tujuannya menjual produk.

Ruang lingkup desain grafis adalah *Branding Company, Photography, Advertising, Web Design*, Desain grafis industri, *Type Design*, Printing industri, Animasi, *Movie Production*, *Game Design, Mobile Apps*, Cergam, *Illustration, Book Design,* Desain grafis media (Buku, surat kabar, majalah, dll).

Dalam membuat suatu karya desain, perlunya mengetahui Unsur-unsur pada desain yang menjadi unsur pembangun pada sebuah karya. Unsur-unsur Desain sebagai berikut:

a. Garis (*Line*)

Garis merupakan unsur desain yang menghubungkan satu titik dengan titik lainnya, bentuknya dapat berupa garis lurus, lengkung, zig-zag, putus-putus, dan garis tak beraturan yang memiliki kesan tersendiri. Penggunaan garis merupakan unsur desain yang berguna untuk membangun sebuah bentuk. Garis juga memiliki makna, seperti horizontal memiliki kesan tenang, formal dan garis vertikal memiliki makna keseimbangan dan elegan. Garis juga memiliki fungsi seperti petunjuk pada desain struktur kemasan yang menggunakan garis putus-putus untuk tanda melipat, fungsi lainnya adalah garis dapat digunakan pada batas tepi *grid* pada *layout* majalah, buku.

b. Bentuk (*Shape*)

Bentuk merupakan segala sesuatu yang memiliki diameter, tinggi dan lebar. Bentuk dasar ini berupa kotak, segitiga, lingkaran, lonjong, dan lain-lain. Bentuk memiliki sifat antara lainnya adalah

1). Bentuk Geometri, segala macam bentuk yang dapat diukur, seperti kubus, silinder, limas.

2). Bentuk Natural, bentuk yang dapat berubah dan bertumbuh ukuranya. Bentuk Natural meliputi daun, pohon, awan, buah.

3). Bentuk Abstrak, segala bentuk yang kasat mata, tidak jelas, dan tidak berdefinisi.

c. Tekstur (*Texture*)

Tekstur adalah tampilan permukaan atau corak pada benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba, seperti baju, kulit kayu, kertas, dan lain-lain. Pada sebuah desain tekstur biasa digunakan untuk menambah pengalaman dan nilai lebih.

Pada desain tekstur memiliki dua macam yaitu secara fisik dan virtual. Tekstur secara fisik berupa hasil cetak yang dapat ditemui secara langsung, seperti kertas yang memiliki tekstur kasar atau halus, dan pada kemasan yang memiliki tekstur material *glossy* atau *matte*. Tekstur secara fisik tidak hanya dirasakan melalui sentuhan namun juga dapat dirasakan secara emosional seperti tampilan yang berkilau, hologram. Tekstur secara visual biasa digunakan untuk manipulasi emosional yang memberikan kesan *experience* menyentuh dan merasakan tekstur tersebut saat melihatnya dengan membuat desain dibuat berbagai efek dan representasi. Tekstur ditambahkan dengan detail pada sebuah gambar yang bertujuan kesan yang dilihat sama seperti melihat aslinya (Lupton & Phillips, 2015: 68).

d. Gelap Terang / Kontras

Kontras adalah warna yang berlawanan antara satu dengan lainnya, terdapat perbedaan baik warna atau titik fokus. Gelap terang atau kontras dapat digunakan dalam desain sebagai salah satu cara untuk menonjolkan pesan atau informasi yang dapat menambahkan kesan dramatis.

e. Ukuran

Ukuran dapat diartikan sebagai perbedaan besar kecilnya suatu objek. Pemilihan ukuran visual dalam membuat desain diperlukan untuk memperhatikan bagian mana yang sangat penting, penting, dan kurang penting, dengan begitu audiens dapat mengetahui objek mana yang pertama kali dilihat. Tujuan pemilihan ukuran agar desain yang dibuat dapat terbaca dengan baik, sesuai dengan hierarki, sehingga pesan yang ingin disampaikan kepada konsumen lebih mudah dibaca dan dimengerti.

f. Warna

Warna merupakan unsur penting dalam objek desain, dengan warna dapat menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan. Warna adalah elemen yang dapat menarik perhatian, meningkatkan *mood*, menggambarkan citra sebuah perusahaan, dan sebagainya. Dalam penggunaan warna perlunya memperhatikan kesan yang ingin dibangun dalam desain, seperti desain yang kesannya feminim, lembut dan cocok untuk wanita, menggunakan warna pink muda, sebaliknya desain yang kesannya maskulin, jantan, tangguh menggunakan warna biru.

Dalam membuat karya desain juga penting memperhatikan prinsip desain agar karya desain nyaman dilihat dan pesan dapat tersampai pada audiens, prinsip - prinsip pada desain yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut,

a. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah pembagian berat yang sama, baik secara visual maupun optik. Desain harus memiliki keseimabangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Keseimbangan dalam seni tidak dapat diukur pasti, namun dapat dirasakan. Terdapat dua pendekatan dalam keseimbangan yaitu simetris dan asimetris. Simetris yaitu membagi sama rata antara kanan dan kiri, atas dan bawah secara setara. Asimetris adalah penyusunan elemen yang tidak sama rata

antara sisi kanan dan kiri, atas dan bawah, namun tetap terasa seimbang. Hal ini dapat dibedakan dengan menggunakan bentuk atau warna yang berbeda seperti sisi kanan menggunakan lingkaran besar berwarna merah pastel dan sisi kiri menggunakan lingkaran kecil berwarna merah tua. Keseimbanagan asimetris tampak lebih bervariasi dan dinamis.

b. Irama (*Rhythm*)

Irama adalah pengulangan gerak atau penyusunan bentuk secara berulang-ulang. Dalam desain, irama berupa repetisi atau variasi. Repetisi merupakan elemen yang dibuat secara berulang dan konsisten. Variasi adalah perulangan elemen visual yang disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi.

c. Penekanan (*Emphasis*)

Penggunaan penekanan dapat membangun visual sebagai pusat perhatian. Informasi yang dianggap paling penting untuk disampaikan kepada audiens harus ditonjolkan secara mencolok melalui elemen visual yang kuat. Dalam desain, penekanan sering disebut *Center Of Interest, Focal Point, dan Eye Catcher.*

Dalam menonjolkan elemen visual pada karya desain dapat dengan cara kontras, isolasi objek, penempatan objek. Kontras dengan *focal point* objek yang dianggap penting dibuat berbeda dengan elemen lain. Isolasi objek yaitu *focal point* diciptakan dengan cara memisahkan objek dari kumpulan-kumpulan objek yang lain contohnya logo Apple. Penempatan objek yaitu dengan objek ditempatkan di tengah akan menjadi *focal point*, elemen desain harus memiliki *stopping power.* Dalam artian ketika desain ada penonjolan salah satu elemen dengan tujuan untuk menarik perhatian audiens. Tanpa *stopping power* yang kuat, desain akan menjadi hal yang biasa, berlalu, mudah dilupakan bagi audiens.

d. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar yang sangat penting. Tidak adanya kesatuan pada karya desain akan membuat karya kacau-balau, tercerai-belai, sehingga karya tidak nyaman untuk dipandang. Kesatuan adalah prinsip hubungan. Salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah) maka kesatuan telah tercapai. Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, terdapat kesatuan antara tema, tipografi, ilustrasi/warna. Terdapat berbagai cara yang dapat digunakan untuk mencapai kesatuan yaitu :

1). Mengulang warna, bidang, garis, dan sistem grid yang sama pada setiap halaman atau kategori.

2). Menyeragamkan penggunaan jenis ukuran pada *headline, sub-headline,* dan *body copy.*

3). Menggunakan unsur visual bentuk dan warna yang sama.

4). Menggunakan jenis huruf yang sama. Perbedaannya hanya menggunakan jenis *Regular, Italic, Bold*.

Menurut Sumbo Tinarbuko (2009) elemen - elemen pembentuk visual karya desain sebagai media komunikasi adalah gambar (ilustrasi), huruf dan tipografi, warna, komposisi dan *layout* (Tinarbuko, 2009: 24). Elemen pembentuk suatu desain yaitu Ilustrasi, Tipografi, Warna, *Layout*.

a. *Layout* dan komposisi

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan dalam sebuah ruang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini juga disebut manajemen bentuk dan ruang. Tujuan utama tata letak (*Layout*) adalah menyajikan elemen visual dan teks yang pesan komunikasinya tersampai pada audiens. (Ambrose & Harris, 2005: 11). *Layout* merupakan tata letak ruang atau bidang. *Layout* dapat kita lihat pada majalah, website, iklan televisi dan lainnya. Dalam desain komunikasi visual, *layout* merupakan salah

satu hal yang utama, desain yang baik harus mempunyai *layout* yang terpadu (Anggraini, 2020: 74).

Lia Anggraini (2020) pada bukunya menjelaskan, dalam merancang *layout* dapat menerapkan komposisi elemen-elemen *layout* dengan prinsip-prinsip *layout* seperti *Sequence, Emphasis, Balance, Unity* (Anggraini, 2020: 75-76).

1). *Sequence*, yakni urutan perhatian dalam *layout* atau aliran pandangan mata ketika melihat *layout*. *Layout* yang baik diatur sesuai prioritas, dari yang paling penting sampai kurang penting. Contohnya Judul utama dibuat paling atas dan ukuran dibuat lebih besar, bawahnya sub judul, dan *body copy* dan gambar.

2). *Emphasis*, yakni penekanan di bagian-bagian tertentu pada *layout*. Penekanan ini berfungsi agar pembaca dapat lebih terarah atau fokus pada bagian yang penting. *Emphasis* dapat dibuat dengan memberi ukuran huruf yang lebih besar, menggunakan warna kontras dibanding *background* dan elemen lainnya, menggunakan bentuk atau *style* yang berbeda, meletakan hal paling penting pada posisi yang menarik perhatian.

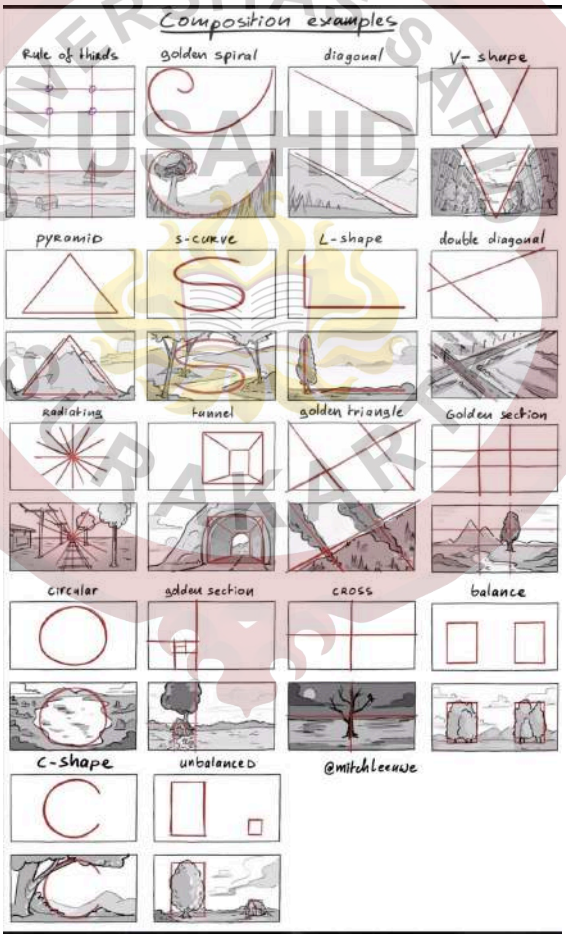
3). *Balance*, yaitu teknik mengatur keseimbangan terhadap elemen *layout*, keseimbangan dapat dibagi menjadi dua yaitu simetris dan asimetris. Simetris dimana keseimbangan sisi yang berlawanan harus sama persis agar tercipta keseimbangan. Asimetris, objek - objek yang berlawanan tidak dibuat sama persis, seperti satu sisi objek lebih kecil namun dibuat banyak dengan sisi berlawanan objek yang lebih besar. Keseimbangan asimetris dapat memberikan kesan yang tidak kaku dan santai.

4). *Unity*, yaitu menciptakan kesatuan pada desain keseluruhan. Keseluruhan elemen yang digunakan harus saling berkaitan dan disusun secara tepat.

Dengan memahami prinsip dasar *layout* dapat digunakan untuk mencapai kreativitas yang tinggi, serta karya desain yang

seimbang dalam menyajikan berbagai elemen dengan jelas (Ambrose & Harris, 2005: 87).

Komposisi pada karya seni desain adalah mengacu pada struktur visual dan pengelompokan elemen dalam karya desain. Komposisi merupakan elemen penting dalam bidang seni, desain grafis dan lainnya, serta sebagai komunikasi visual yang efektif bagi audiens. Elemen yang digunakan seperti gambar dan teks yang disesuaikan dari bentuk, ukuran, warna, tekstur pada berbagai media. (Dabner et al., 2020: 32)



Gambar 04. Contoh Jenis Komposisi.
(Sumber *Instagram*: @mitcleeuwe)

Edgar Payne dalam bukunya Composition of Outdoor Painting menyebutkan macam-macam komposisi terdapat 15 macam, yaitu Compound Curve atau S, The Pyramid atau segitiga, The Cross, The Radiating, line, Rectangular atau L, The Suspended Steelyard, The Three Spot, The Group Mass, The Diagonal Line, The Tunnel, The Silhouette, dan The Pattern (Payne, 2005: 105). Komposisi ini awalnya ditujukan untuk membantu dalam melukis pemandangan outdoor, namun dengan berkembangnya seni dan desain jenis komposisi ini dapat menjadi acuan dalam menyusun suatu karya lainnya seperti fotografi, dan desain.

Jenis komposisi lainnya adalah golden section, golden mean, golden rectangle yang didasarkan dari rasio pada persegi panjang. (Dabner et al., 2020: 33)

b. Ilustrasi

Ilustrasi adalah materi bergambar yang dapat meningkatkan sebuah teks. Inti dari ilustrasi adalah komunikasi, narasi, dan story *telling*. Ilustrasi telah lama digunakan sebagai budaya alat komunikasi untuk menginformasikan, memprovokasi, membujuk, dan menghibur (Wigan, 2009: 12). Menurut Mark Wigan (2009) dalam mengembangkan ilustrasi dapat dicapai dengan mengembangkan bahasa visual yang kreatif, konsisten, membaca, riset pada konten, penggunaan teknik, dan pemahaman konteks budaya serta profesional (Wigan, 2009: 14). Ilustrasi mengambil banyak prinsip dari bidang desain dan seni dalam memberikan pedoman untuk membangun karya gambar, seperti keterampilan persepsi, perspektif, latar depan, latar tengah, latar *background*, ruang dan kedalaman, dimensi, positif dan negatif, tekstur, arah, garis, bentuk, komposisi, warna, *value*, *unity* dan *harmony, balance, focal point*, kontras, repetisi, *pattern*, irama, konsistensi, *movement*, dan *rule of third*. Seorang ilustrator menafsirkan dan memperkuat ide, pesan dan teks dengan

mengubahnya menjadi gambar visual yang dikomunikasikan dan juga disertai teks dan komposisi. (Wigan, 2008: 36)

Ilustrasi dapat dijumpai dimana saja dalam tampilan analog maupun digital pada media seperti *life drawing* and *painting*, video dan animasi, web, iklan, bidang musik, ilustrasi dan desain, *photography*, 3D ilustrasi, komik, game, hingga *cover* buku.

c. Tipografi

Tipografi secara sederhana sebagai ilmu yang berurusan dengan "penata huruf cetak". Dari bahasa yunani "*typos*" dan "*graphe*" arti harfiah dari tipografi adalah "bentuk tulisan", kemudian dalam kata kerjanya disebut "pembentukan" atau "kreasi" huruf.

Huruf atau biasa disebut tipografi, merupakan bagian dari kehidupan manusia modern saat ini. Adanya kebutuhan untuk memandang yang lebih indah dari huruf, membuat insan kreatif berusaha menampilkan seni "penataan huruf" semaksimal mungkin. Hal itu bisa dilihat pada tulisan-tulisan pendek iklan di pinggir jalan seperti baliho, poster, koran, majalah, *website*, dan televisi (Anggraini, 2020 : 50).

Danton sihombing (2017) dalam buku Tipografi Dalam Desain Grafis menjelaskan, tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan perangkat visual yang pokok dan efektif. Lewat kandungan nilai fungsional dan estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menghadirkan ekspresi yang tersirat dalam sebuah desain tipografi (Sihombing, 2017: 164).

Elemen tipografi harus diperhitungkan karena dapat mempengaruhi susunan kuasa (hierarki) dan keseimbangan karya desain. Dalam proses pemilihan jenis harus memperhatikan dua hal yang mendasar yaitu karakter produk yang akan ditonjolkan dan karakter segmen pasarnya. Contohnya, untuk produk makanan anak tidak menggunakan jenis huruf yang tidak terlalu kaku dan memiliki kesan yang menyenangkan tujuannya untuk anak lebih tertarik. Pemilihan jenis huruf perlu diperhatikan dan juga pendalaman teori

dan praktik penerapan tipografi, tujuannya, supaya karya desain tersebut selain lebih baik dari segi estetika, juga tepat sasaran dalam menyampaikan pesan yang terkandung di dalamnya (Anggraini, 2020: 53-54).

Dalam ilmu tipografi, huruf dapat diklasifikasikan dari bentuknya yaitu,

1). *Serif*

Jenis huruf *serif* mempunyai kaki atau sirip yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf *serif* memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya, sehingga memiliki kemudahan baca yang cukup tinggi. *Serif* dapat memberikan kesan klasik, resmi dan elegan pada karya desain. *Serif* biasa digunakan pada surat-surat resmi, surat kabar dan lain-lain. Jenis huruf serif adalah *Times New Roman, Bodoni, Garamond*. Huruf *serif* dibagi lagi menjadi 4 jenis yaitu *Old style, Transitional, Modern , Egyptian(Slab Serif)*.

a). *Old Style*

Huruf ini memiliki kaki dengan bentuk kurva yang menghubungkan dengan garis utama (*stroke*) huruf, sehingga tampak lebih kuno. Contoh *serif Old style* adalah *Caslon, Caxton, Garamond, Early Roman.*

b). *Transitional*

Kaitan antara garis utama huruf yang dihubungkan dengan kurva atau lengkungan dan memiliki sudut pada kaki hurufnya. Contoh huruf berupa *Baskerville, Century, Tiffany*, dan *Times.*

c). *Modern*

kaki huruf dan garis utama dibentuk dengan sudut-sudut. Huruf ini tampak lebih beda dan baru dari huruf serif lainnya. Contoh huruf modern adalah *Bodoni*.

d). *Egyptian (Slab Serif)*

Huruf jenis ini memiliki kaki yang lebih besar, hal ini mengingatkan pada tiang-tiang kokoh bangunan mesir kuno. Contoh huruf jenis ini adalah *Clarenden, Lubalin, Memphis*.

2). *Sans Serif*

Sans serif dapat diartikan tanpa sirip atau *serif*, huruf ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. *Sans serif* melambangkan kesederhanaan, lugas, masa kini, dan futuristik. Huruf ini cocok untuk karya desain yang berkesan modern dan sederhana. Huruf Sans serif lebih banyak digunakan pada layar komputer, karena hurufnya yang lebih sederhana tidak ada kait, dan huruf-huruf kecil menjadi lebih mudah terbaca. Huruf Sans Serif dapat diklasifikasikan dalam 4 karakteristiknya yaitu

a). *Grotesque Sans Serif*

b). *Neo Grotesque Sans Serif*

c). *Humanist Sans Serif*

d). *Geometric Sans Serif.*

3). *Script*

Huruf *Script* menyerupai tulisan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya tampak miring kekanan. Ada dua jenis tipe huruf *Script* yaitu *Formal Script* dan *Casual Script*. *Formal Script* tampak menyerupai tulisan tangan yang menggunakan pena klasik, jenis ini banyak digunakan pada undangan dan media cetak yang bersifat *formal,* Contoh huruf *Formal Script* adalah *Kunstler Script* dan *Snell Roundhand.*

Casual Script lebih digunakan pada media yang bersifat santai contohnya menu, iklan dan lainnya. Jenis huruf ini menyerupai goresan kuas atau pensil yang memiliki kesan sifat pribadi dan akrab.

4). Dekoratif

Huruf jenis dekoratif merupakan perkembangan dari bentuk-bentuk huruf yang sudah ada ditambah hiasan dan ornamen atau garis-garis dekoratif. Huruf ini biasa digunakan pada judul dan tidak dianjurkan untuk penggunaan body teks, karena keterbacaannya yang kurang.

Tipografi yang sukses menurut J.Ben Lierman pada buku *Types* and *Typeface* (1967) adalah *legibility* dan *readability*. Anggraini (2020) menjelaskan *legibility* dan *Readability* dalam bukunya Desain komunikasi visual: dasar-dasar panduan untuk pemula sebagai berikut: (Anggraini, 2020: 64)

1). *Legibility*

Legibility adalah tingkat kemudahan mata mengenali suatu karakter/huruf tanpa bersusah payah. Seperti huruf yang terlalu abstrak akan sulit dibaca, sehingga dalam membuat desain pentingnya memahami karakter huruf dengan baik.

Legibility mengacu pada kemampuan untuk membedakan satu bentuk huruf dengan yang lain melalui karakteristik fisik yang melekat dalam jenis huruf tertentu, seperti *x-height*, *character shapes, counter size, stroke contrast* dan *type weight*. (Ambrose & Harris, 2011: 158).

2). *Readability*

Readability adalah penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf yang lain sehingga terlihat jelas. Contohnya penggunaan spasi pada kata atau kalimat. Jarak ini diukur dengan dilihat dan dirasakan. Penggunaan spasi yang tidak tepat dapat mengurangi keterbacaan suatu keterangan, akibatnya informasi suatu desain yang disampaikan kurang jelas. Dapat dikatakan karya desain ini gagal karena kurang komunikatif.

Dalam membuat desain, hal lain yang jadi pertimbangan penggunaan tipografi bukan hanya pemilihan jenis huruf namun juga harus mempertimbangkan ukuran, hierarki, jumlah jenis huruf yang digunakan, variasi huruf, penggunaan warna, pengaturan spasi, panjang baris, dan penataan baris (*Alignment*) (Anggraini, 2020: 67).

1). Ukuran huruf

Satuan ukuran jenis huruf adalah *point* (pt). Besar kecil huruf dapat ditentukan dari hierarki/jenjang dan prioritas informasinya. Untuk judul biasa menggunakan ukuran yang besar dari teks lainnya. *Body* teks sebaiknya menggunakan ukuran tidak terlalu kecil, ukuran idealnya adalah 8pt sampai 12pt, ukuran tersebut juga bisa disesuaikan untuk target audiens. Pada anak dan lansia menggunakan ukuran huruf yang lebih besar untuk memudahkan dalam membaca.

2). Hierarki

Dalam mengelola tipografi perlunya memperhatikan tingkat prioritas teks. Bagian mana yang ingin ditonjolkan dan dapat dilihat dahulu. Judul biasanya dibuat lebih besar, sub judul dibuat lebih kecil dari judul, dan *body* teks dibuat lebih kecil.

3). Jumlah jenis huruf yang digunakan

Penggunaan tipografi pada karya desain sebaiknya tidak banyak menggunakan jenis huruf. Maksimal dapat menggunakan 3 jenis huruf. Jika terlalu banyak audiens tidak fokus dalam membaca informasi. Jenis huruf bisa menggunakan jenis kontras antara judul dan body teks. Penggunaan satu jenis yang sama juga bisa digunakan, namun untuk menghindari kesan monoton dapat di variasi ukuran huruf, tebal tipisnya, dan memberi warna.

4). Variasi huruf

Huruf memiliki beberapa variasi yaitu tipis (*light),* tebal (*bold),* miring (*italic*), ramping (*condensed*), lebar (*expanded*), dan

lain-lain. Huruf tebal memberikan kesan mencolok dan tegas, akan cocok pada judul poster dan iklan. Huruf miring memberikan kesan dinamis dan rama. Huruf tipis memberikan kesan modern. Variasi huruf dapat digunakan pada desain, seperti memberikan penekanan pada kata dapat menggunakan huruf tebal.

5). Penggunaan warna

Penggunaan warna pada tipografi dengan warna yang kontras dengan latar desain dapat membantu audiens membaca informasi dengan jelas. Teks dengan warna tua dan latar muda lebih mudah dibaca.

6). Pengaturan spasi baris (*Leading*) dan spasi huruf (*Kerning* dan *Tracking*)

Leading adalah jarak antar baris dalam teks. *Leading* penting pada paragraf untuk mempengaruhi daya baca. Jika jarak terlalu rapat akan memberi kesan sesak, namun jika terlalu renggang akan tampak putus-putus. Jarak yang baik idealnya 2 *point*, namun jarak ini dapat disesuaikan jenis hurufnya, untuk huruf yang tebal memerlukan jarak yang besar.

Spasi huruf terdapat dua macam yaitu *Kerning* dan *Tracking*. *Tracking* adalah penyesuaian jarak antara group-group huruf. *Tracking* dibutuhkan agar teks tidak tumpang tindih pada saat tahap pencetakan. Tracking juga membantu meningkatkan daya baca dan kepadatan teks.

Kerning adalah penyesuaian jarak antar huruf secara individual. *Kerning* efektif untuk meningkatkan daya baca keseluruhan untuk judul, teks dengan huruf besar.

Kerning adalah pengurangan dan penambahan ruang antara huruf untuk menciptakan pengaturan yang nyaman (Ambrose & Harris, 2011: 47)

7). Panjang baris teks

Panjang baris dapat dijumpai di surat kabar dan majalah, panjang baris ini berupa artikel yang dibagi menjadi beberapa kolom. Barisan teks ideal aturan standar adalah 50-60 barus, namun baris teks dapat disesuaikan dengan karya desain.

Panjang baris dapat diterapkan pada judul (*headline*), jika judul terlalu panjang dapat dibagi menjadi dua baris, dan disesuaikan agar dapat terbaca dan sesuai dengan desain.

8). Penataan baris (*Alignment*)

Penataan baris merupakan komposisi pada baris teks, seperti rata kiri, rata kanan, rata kanan-kiri, dan rata tengah.

a). Rata kiri adalah komposisi dengan bagian kiri rata dan bagian kanan yang tidak beraturan.

b). Rata kanan adalah komposis dengan bagian kanan rata dan kiri yang tidak beraturan. Komposisi ini tidak dianjurkan untuk teks yang panjang, akan lebih tepat untuk teks singkat seperti iklan, judul dan bagian judul.

c). Rata kanan - kiri adalah komposisi teks bagian kanan dan kiri yang rata, komposisi ini biasa digunakan pada buku dan majalah.

d). Rata tengah adalah komposisi dengan bagian kanan dan kiri yang tidak beraturan.

d. Warna

Warna berasal dari cahaya, baik alami maupun buatan. Dengan sedikit cahaya, warna akan tampak sedikit bahkan tidak tampak. Dengan banyak cahaya warna akan lebih tampak. Cahaya yang kuat akan menghasilkan warna yang intens (Adams, 2017: 10).

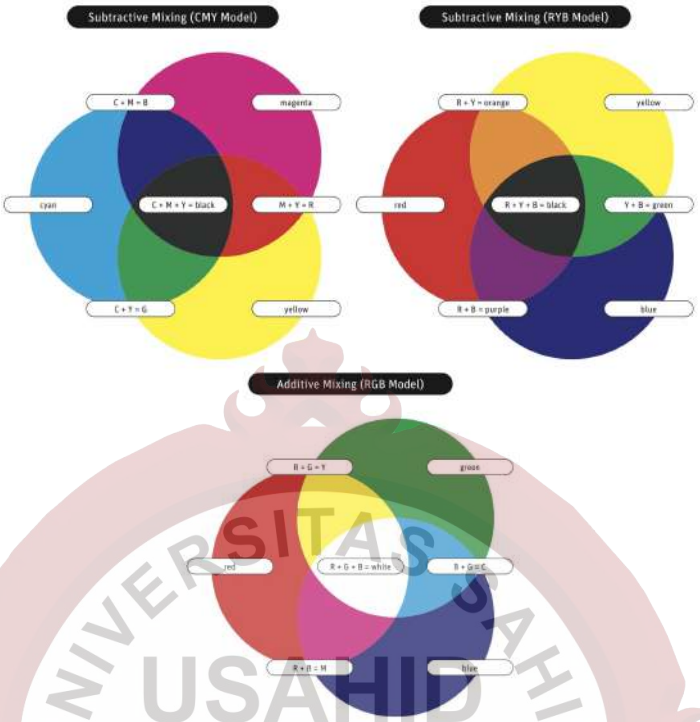
Aaris Sherin (2018) menjelaskan tentang warna dihasilkan dari panjang gelombang cahaya yang dipantulkan pada suatu permukaan.

Mata manusia akan menangkap pantulan tersebut menjadi warna. Spesifik warna yang dilihat tergantung jarak objek dapat memantulkan cahaya, sehingga panjang gelombang cahaya menghasilkan panjang yang berbeda. Cahaya adalah jalur semua warna, *hue* dan *value* yang dipengaruhi oleh cahaya sekitar dan intensitas pigmen akan menghasilkan berbagai corak seperti *shade* dan *tints* (Sherin, 2018: 86).

Warna merupakan unsur penting pada karya desain. Dengan warna dapat menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan. Warna merupakan salah satu elemen yang dapat menarik perhatian, meningkatkan *mood*, menggambarkan citra sebuah perusahaan dan lainnya (Anggraini, 2020: 37). Dalam membuat desain perlunya memahami cara memilih warna. Desainer memerlukan pengetahuan tentang bagaimana warna bekerja, warna diklasifikasikan, dan istilah yang digunakan untuk menggambarkannya (Dabner, 2020: 88).

Sean Adam pada bukunya menjelaskan, warna dibagi menjadi dua yaitu *Additive* dan *Subtractive*. Warna merah, hijau, dan biru (RGB) adalah warna primer dari cahaya murni dan disebut warna primer aditif. Warna *primer subtractive* terbuat dari cahaya yang dipantulkan warna ini terbagi menjadi dua yaitu warna primer *printer* cyan, magenta, kuning (CMY) dan warna primer artis merah, kuning, biru (RYB) (Adams, 2017: 10).

Warna primer aditif RGB digunakan dalam desain layar. Warna CMYK (*cyan, magenta, yellow, black*) menghasilkan berbagai warna yang digunakan dalam desain cetak dan warna RYB (merah, kuning, biru) adalah warna yang dicampurkan dengan cat. Warna ini membentuk dasar teori dan membantu memahami hubungan warna yang berbeda satu sama lain (Sherin, 2018: 88).



Gambar 05. Diagram Warna *Additive* dan *Subtractive*.
(Sumber: Adams, 2017:10-11)

Teori warna adalah acuan dalam memberikan panduan untuk mencampur warna. Teori warna berasal dari prinsip pencampuran warna primer yaitu merah, biru, dan kuning. Teori warna juga membahas *value* dan *tone*, *darkness* dan *lightness*. Diagram roda warna membantu desainer dalam memahami teori warna dan interaksi warna. Diagram roda warna dapat menjadi alat panduan dalam memilih dan menggabungkan warna untuk membangun harmoni dan kekuatan (Adams, 2017: 14).

Diagram roda warna awalnya dikembangkan oleh Isaac Newton dari Inggris, dengan membagi cahaya putih menjadi warna merah, oranye, kuning, hijau, biru, nila dan ungu kemudian digabung kedua ujung spektrum untuk membentuk lingkaran, dari roda warna ini Newton menemukan jika mencampur dua warna dari posisi yang berlawanan dapat menghasilkan warna netral dan warna anonim (Adams, 2017: 16).



Gambar 06. Diagram Roda Warna.
(Sumber: Adams, 2017:15)

Teori warna dapat dikelompokan menjadi 4 warna yaitu warna primer, warna sekunder, warna tersier, dan warna netral (Anggraini, 2020: 39).

1). Warna Primer

warna primer merupakan warna dasar yang bukan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam warna primer adalah merah, biru, dan kuning.

2). Warna Sekunder

Warna sekunder adalah hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Warna orange merupakan hasil pencampuran warna merah dengan kuning. Warna hijau adalah pencampuran

warna biru dengan kuning, dan warna ungu adalah pencampuran warna merah dan biru.

3). Warna Tersier

Warna tersier adalah campuran warna salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Warna orange kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan orange. Warna coklat merupakan campuran dari ketiga warna yaitu warna merah, kuning, dan biru.

4). Warna Netral

Warna netral adalah hasil pencampuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam, hasil campuran yang tepat akan menuju hitam.

Warna juga dapat dibedakan dengan *Hue, Saturation, dan Brightness*.

1). *Hue*

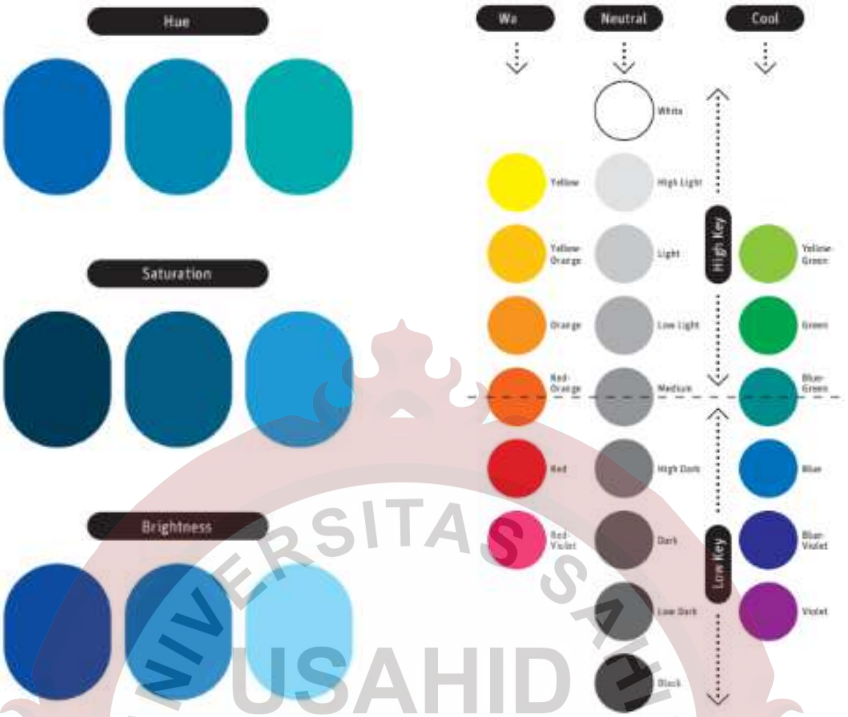
Hue adalah kata lain dari warna, warna yang yang berbeda dapat dilihat dari panjang gelombang cahaya saat dipantulkan. *Hue* dapat dibandingkan dengan *Hue* berikutnya. Contohnya warna biru dan warna biru yang kehijauan.

2). *Saturation*

Saturasi adalah mengacu pada intensitas, kekuatan, kemurnian, atau kroma. Saturasi dapat dilihat dengan tinggi rendahnya intensitas warna, semakin tinggi maka warnanya cerah, dan semakin rendah maka warnanya kusam.

3). *Brightness*

Brightness (kecerahan) atau value adalah tingkat relatif terang dan gelap suatu warna. Menambahkan putih ke warna akan membuatnya lebih terang, menambahkan hitam ke warna membuatnya lebih gelap.



Gambar 07. Warna *Hue, Saturation, Brightness, Neutral, Warm, Cool*.
(Sumber: Adams, 2017: 13)

David Dabner (2020) dalam bukunya Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design menjelaskan, bahwa warna dapat dijelaskan oleh suhu dan pergerakannya. Warna dalam spektrum merah tampak lebih hangat dan dekat. Warna pada spektrum biru tampak lebih dingin dan jauh (Dabner, 2020: 88).

Roda warna dapat membantu desainer dalam memilih mengkombinasikan warna yang seimbang. Komposisi yang tepat dapat membantu karya desain yang baik untuk dilihat. Hubungan kombinasi ini disebut Color Harmony. Terdapat enam konsep hubungan yang dapat digunakan yaitu Complementary, Split Complementary, Double Complementary, Analogous, Triadic, Monochromatic.

Berikut enam konsep hubungan yang dapat digunakan pada roda warna:

1). *Complementary*

Complementary adalah warna pasangan yang berhadapan langsung pada roda warna. Kombinasi ini memiliki hubungan kontras, pengaplikasian pada desain akan menimbulkan getaran visual.



Gambar 08. Warna *Complementary*.
(Sumber: Adams, 2017: 21)

2). *Split Complementary*

Split Complementary adalah skema hubungan tiga warna, warna primer dan dua warna sekunder yang jaraknya berdekatan.



Gambar 09. Warna *Split Complementary*.
(Sumber: Adams, 2017: 21)

3). *Double Complementary*

Double Complementary adalah kombinasi dari dua pasang *complementary*.



Gambar 10. Warna *Double Complementary*.
(Sumber: Adams, 2017: 21)

4). *Analogous*

Analogous adalah kombinasi dari dua atau lebih warna yang berjarak sama satu sama lain atau warna yang berdekatan pada roda warna. Warna-warna ini memiliki panjang gelombang sinar cahaya yang serupa, sehingga nyaman dimata.



Gambar 11. Warna *Analogous*.
(Sumber: Adams, 2017: 21)

5). *Triadic*

Triadic adalah kombinasi dari tiga warna yang jaraknya sama satu sama lain di sekitar roda warna.



Gambar 12. Warna *Triadic*.
(Sumber: Adams, 2017: 21)

6). *Monochromatic*

Monochromatic adalah variasi dari satu rona (*Hue*) termasuk warna yang ditambah putih (*Tints*) dan ditambah hitam (*Shade*). Seperti warna kombinasi *Analogous* warna kombinasi ini dianggap warna harmonis.



Gambar 13. Warna *Monochromatic*.
(Sumber: Adams, 2017: 21)

Sean Adam (2017) dalam bukunya, mata dan otak manusia mengalami eksperiens dengan warna secara fisik, mental dan emosional, sehingga warna itu sendiri memiliki makna. Simbolisme warna sering digunakan dalam perjanjian budaya, asosiasi, dan larangan. Pentingnya riset dan pemahaman suatu daerah dalam menggunakan warna pada karya desain. (Adams, 2017: 24)

Warna merupakan faktor penting dalam karya desain, setiap warna memiliki karakter dengan sifat yang berbeda. Setiap negara memiliki makna yang berbeda namun warna juga memiliki makna yang universal (Anggraini, 2020: 38)

Tabel. Warna dan Makna Warna Universal

	Warna Merah Warna yang paling emosional dan cenderung ekstrim. warna merah menyimbolkan agresivitas, keberanian
	Warna Pink Warna yang disukai banyak wanita ini menyiratkan kelembutan, menenangkan, cinta dan kasih, sayang, feminim.
	Warna Biru Warna biru identik dengan warna langit, air, dan udara, berasosiasi dengan alam, melambangkan keharmonisan, memberi kesan lapang, kesetiaan, ketenangan, sensitif, kepercayaan.
	Warna Kuning Warna Kuning meningkatkan konsentrasi, warna ini menyimbolkan warna persahabatan, optimisme, santai, gembira, harapan, toleran, menonjol, ekstrinsik.

	Warna Hijau Warna hijau melambangkan alam, kehidupan, dan simbol fertilitas, sehat, natural.
	Warna Orange Warna Orange melambangkan sosialisasi, kehangatan, segar, semangat, keseimbangan, dan energi.
	Warna Ungu Warna ungu memberi kesan spiritual yang magis, mistis, misterius, dan mampu menarik perhatian, kekayaan, dan kebangsawanan.
	Warna Coklat Warna coklat merupakan warna netral yang natural, hangat, membumi dan stabil, menghadirkan kenyamanan, memberikan kesan anggun, kesejahteraan, dan elegan.
	Warna Abu-Abu Warna ini melambangkan kesederhanaan, intelektual, futuristik, milenium.
	Warna Hitam Warna hitam adalah warna yang kuat dan penuh percaya diri, penuh perlindungan, maskulin, elegan, dramatis, dan misterius.

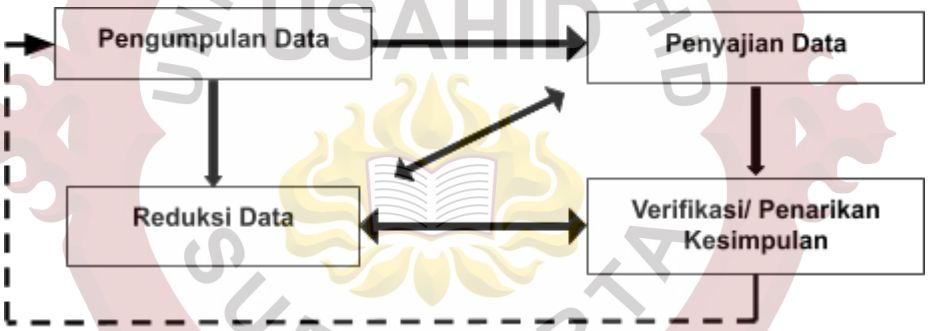
Tabel 01. Warna dan Makna.

(Sumber: Anggraini, 2020: 38)

Desain dapat disimpulkan sebagai proses dalam membuat sebuah karya desain yang bertujuan mengkomunikasikan sebuah objek dan sebagai bidang ilmu dalam mempelajari tentang desain, serta dapat membantu proses karya desain dalam menggunakan unsur

dan prinsip desain, sehingga karya desain dapat menjadi lebih baik dalam visual dan komunikasi terhadap audiens. Karya desain dibuat menggunakan elemen visual pembentuk seperti ilustrasi, tipografi, warna, dan *layout*. Dalam memahami tiap elemen visual serta prinsip dan unsur desain dapat mempermudah pengaplikasiannya ke dalam sebuah karya desain. Pada penelitian skripsi dapat membantu memahami unsur dan prinsip desain yang terdapat pada desain cover buku dengan menganalisa elemen pembentuk visualnya yaitu ilustrasi, jenis tipografi, macam warna dan *layout* yang ada pada *cover* buku.

G. METODE PENELITIAN



Gambar 14. Bagan Analisis Data Penelitian Miles dan Huberman
(Sumber: Miles & Huberman, 1994: 12)

1. Metode Penelitian

Penelitian pada skripsi ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan analisis komparasi. Peneliti menjadi instrumen utama dalam suatu penelitian kualitatif, hasil penelitian dijelaskan dalam bentuk kata-kata yang diperoleh dari data valid. Tujuan penelitian kualitatif adalah memahami fenomena atau gejala sosial yang terjadi, kemudian dipaparkan fenomena tersebut dalam bentuk rangkaian kata yang pada akhirnya akan menghasilkan teori (Jaya, 2020: 110).

Metode penelitian deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Penelitian Deskriptif memiliki tujuan untuk memberikan deskripsi, penjelasan, dan juga validasi mengenai fenomena yang diteliti. Adapun jenis-jenis penelitian deskriptif yaitu, penelitian tindakan, penelitian kepustakaan, penelitian komparatif.

2. Objek Penelitian

Objek Penelitian adalah *cover* buku 23:59: Sebuah Novel karya Brian Khrisna dan *cover* buku Funiculi Funicula karya Toshikazu Kawaguchi.

3. Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian menggunakan studi literatur dan observasi, yaitu mengamati dengan teliti elemen visual pada kedua sampul buku "23:59: Sebuah Novel" dan sampul buku "Funiculi Funicula" untuk dianalisa dan dianalisis dengan cermat, serta studi literatur dengan mengumpulkan berbagai referensi dari buku dan jurnal yang relevan dengan objek yang diteliti. Sampul buku diamati dengan mengidentifikasi visual dan elemen visual pembentuk desain sampul.

4. Analisis data

Analisis data dalam penelitian adalah model interaktif dari Miles dan Huberman, dalam proses analisis data terdapat tiga komponen utama yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, pemisahan, dan pentransfomasian data. Reduksi data kegiatan yang tidak terpisahkan dari analisis data (Yusuf, 2014, 407-408). Reduksi data berupa proses awal dalam menyederhanakan data, reduksi data yang digunakan berupa menampilkan identifikasi elemen-elemen pembentuk cover buku yang akan dianalisis yaitu layout, ilustrasi, warna, dan tipografi.

b. Penyajian Data

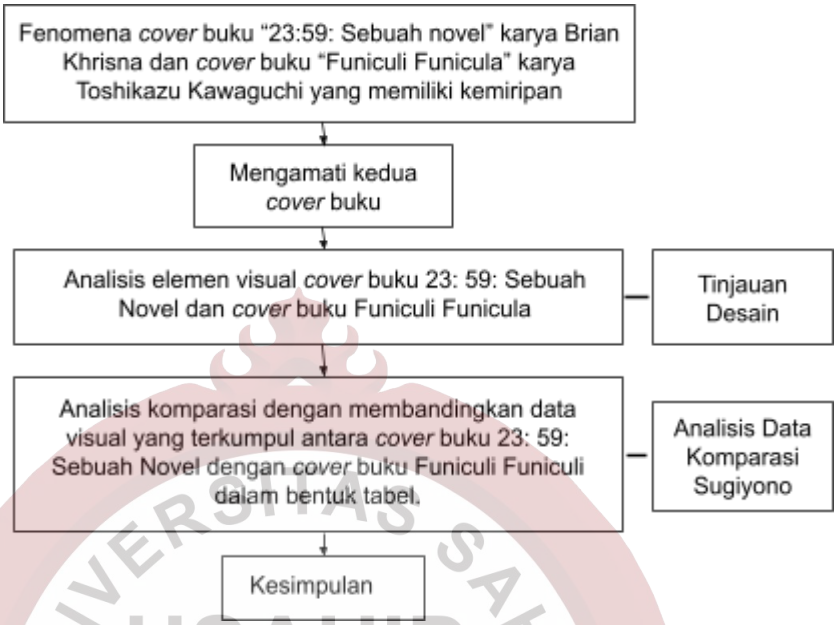
Penyajian data merupakan penyusunan informasi secara sistematik dalam rangka memperoleh kesimpulan sebagai temuan penelitian. Penyajian data pada penelitian berupa menyajikan data secara komparatif dengan elemen visual pada cover buku yaitu membandingkan elemen visual layout, ilustrasi, warna dan tipografi, sehingga data akan lebih terorganisir dan tersusun dan mudah dipahami. Penelitian Komparatif adalah membandingkan dua perlakuan atau lebih dari suatu variabel, atau beberapa variabel. Tujuan metode penelitian untuk melihat perbedaan dua atau lebih situasi, peristiwa, kegiatan, atau program (Ramdhan, 2021:8). Kemudian dalam mengkomparasi perlunya data, data komparatif tersebut merupakan gambaran informasi lengkap tentang perbedaan atau persamaan gejala pada objek yang diteliti, dengan gambaran (A1 : A2) , (X1 : X2) , (S1 : S2) (Sugiyono, 2013: 20).

c. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan akhir diambil dari kesimpulan sementara yang didapat dari awal reduksi data dan *display* data yang didukung bukti-bukti valid dan konsisten, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel (Sugiyono, 2013: 249-252). Simpulan pada penelitian ini berupa penjabaran secara ringkas dan pokok-pokok simpulan serta hasil temuan penelitian. Penarikan simpulan berupa data yang telah diperoleh selama dan sesudah penelitian berlangsung.

5. Verifikasi Data

Verifikasi data yaitu dengan mengecek kembali data-data yang terkumpul sudah valid. Data tersebut berupa sudah terdapat data yang digunakan sebelumnya sebagai acuan dari studi literatur buku dan jurnal.



Gambar 15. Kerangka Penelitian

H. SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, dimana masing-masing bab mempunyai isi dan uraian sendiri, namun antara bab yang satu dengan bab yang lainnya masih ada hubungannya dan saling mendukung. Adapun gambaran yang jelas mengenai skripsi ini akan diuraikan dalam sistematika berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, metodologi penelitian, teknik pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II IDENTIFIKASI DATA

Berisi tentang data penerbit Mediakita dan Gramedia, penulis Brian Khrisna dan Toshikazu Kawaguchi , sinopsis buku, data buku dari

23:59: Sebuah Novel dan Funiculi Funicula.

BAB III ELEMEN VISUAL PADA COVER BUKU 23:59: SEBUAH NOVEL DAN COVER BUKU FUNICULI FUNICULA

Bab ini berisi analisis deskripsi elemen visual pembentuk karya desain pada kedua cover buku, elemen visual berupa layout, ilustrasi, warna, dan tipografi pada kedua cover buku menggunakan tinjauan desain.

BAB IV ANALISIS KOMPARASI PADA KEDUA COVER BUKU

Berisi tentang pembahasan analisis komparasi pada cover buku 23:59: Sebuah Novel dengan cover buku Funiculi Funicula dari data yang terkumpul, berupa elemen visual yang membentuk cover buku. Analisis komparasi dibuat tabel matriks dengan menyandingkan data, sehingga dengan mudah mencari persamaan dan perbedaannya untuk melihat hasil komparasi.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari hasil analisa data dan menjawab permasalahan dari penelitian, serta berisi saran atau masukan untuk pengembangan dalam bidang tersebut agar bermanfaat.