BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Awalnya fungsi sampul buku hanya sebatas pelindung dari isi buku, tetapi kini mengalami pergeseran nilai yang mana sampul buku merupakan media berkomunikasi (Drew & Sternberger, 2005, h. 20). Tidak hanya sebagai media komunikasi, menurut A.D Pirous (dalam Koskow, 2009) bahwa sampul diberi tugas agar penampilan buku dapat dinikmati dan disenangi oleh pemakai buku (h. 114). Bahkan sampul buku dapat menjadi ikon zaman yaitu melihat zaman melalui visual sampul buku yang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor atau peristiwa *non design* diantaranya faktor politik, ekonomi, budaya, teknologi, dan gaya hidup yang terjadi pada saat itu.

Dari zaman ke zaman, sampul buku mengalami pergeseran nilai. Awalnya di Eropa sampul terebuat dari kayu dan dijilid menggunakan kulit dan sering sekali dihiasi dengan batu permata, sehingga hanya dapat dimiliki oleh orang tertentu saja (Danesi, 2010, h. 74). Namun buku menjadi konsumsi masa sejak ditemukannya teknlogi kertas dan mesin cetak pada abad ke-15 (Danesi, 2010, h. 72). Buku mulai menjadi kompetitif saat terjadi Perang Dunia sehingga sampul dibuat sangat detail, dibedakan tergantung *style* (gaya), *genre* (jenis), dan judul buku dengan harapan dapat menarik minat pembeli (Maharani, 2013, para 5). Dengan demikian, posisi

sampul buku sangat penting bagi sebuah buku yaitu sebagai daya tarik pertama (*Stoping Power)* atau sebagai pintu gerbang sebelum membeli buku.

Sampul buku baik fiksi maupun non fiksi tidak terlepas dari bahasa visual (bahasa rupa) yang mana bertugas sebagai media komunikatif dan estetis. Dalam sampul buku, baik yang terdapat ilustrasi maupun hanya terpadat tipografi saja tidak lain bertujuan untuk menarik perhatian, serta gambar dapat berbicara lebih banyak dibanding tulisan. Sampul buku dalam proses perwujudannya tidak semerta-merta sesuatu yang tiba-tiba jadi atau dibuat atas dasar kesukaan pribadi, melainkan terdapat wilayah objektif atau terdapat ukuran yang harus dicapai (Koskow, 2009, h. 116). Dalam perancangannya, sampul buku tergantung oleh berbagai faktor, diantaranya identitas penerbit, isi buku maupun target pembaca.

Jenis buku secara umum dibagi menjadi dua, yaitu buku fiksi dan non fiksi. Buku non fiksi, khususnya pada buku pelajaran yang bersifat lebih kearah kebutuhan utama, umumnya tidak terlalu memikirkan tampilan visual didalam sampulnya. Lain halnya dengan buku fiksi, yang mana butuh perlakuan khusus untuk merancang sampulnya semenarik mungkin untuk menarik minat calon pembaca. Maka tidak heran, penerbit buku yang mapan tidak segan untuk menggunakan jasa desainer sampul, seniman sampul, atau ilustrator untuk merancang sampul buku fiksinya.

Novel merupakan salah satu jenis buku fiksi yang didalamnya berupa teks dan kadang ada yang menampilkan sedikit sekali gambar atau ilustrasi untuk memperjelas apa yang dimaksud teks. 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" (h. 29). Sama seperti halnya sampul buku, sampul novel berfungsi sebagai pelindung isi novel dan juga sebagai media komunikasi yang menggambarkan isi novelnya.

Pada tahun 1960-an di Indonesia, sampul novel didominasi oleh gaya Realis yang dipengaruhi seni lukis dan gaya Art Deco yang sedang populer pada saat itu, serta umumnya. ilustrasi novel menghadirkan tokoh atau figur dalam novel.



(a) (b)

Gambar 1.1 Sampul Novel (a) *Surapati* karya Abdoel Moeis (1952) Penerbit Balai Pustaka, (b) *Salah Asuhan* karya Abdoel Moeis (1967)) Penerbit Balai Pustaka

Sumber: (a) http://sastrobuku.blogspot.co.id/2011/02/salah-asuhan-novel-lama-legendaris.html, dan (b) http://www.goodreads.com/book/show/1671677.Surapati (10 Agustus 2016)

Mulai tahun 1970-an sampai tahun 1990-an, gaya visual sampul novel mulai beragam, tidak hanya selalu menampilkan tokoh utama dengan gaya gambar realis, tapi mulai ada penyederhanaan bentuk, serta mulai menggunakan metafora-metafora yang semakin menarik.

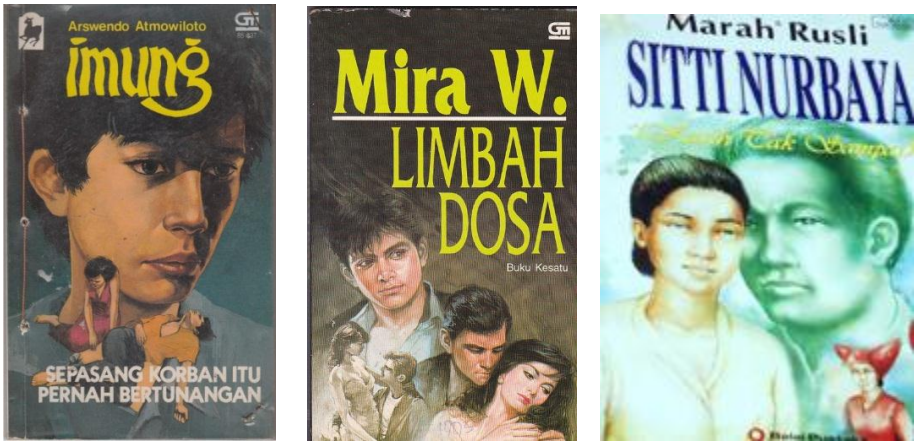


(a) (b)

Gambar 1.2 Sampul Novel (a) *Pertemuan Kembali* karya Ajiip Rosidi (1969) Penrbit Nusantara dan (b) *Salah Pilih* karya N. St. Iskandar (1973) Penrbit Balai Pustaka

Sumber (a) http://sastrobuku.blogspot.co.id/2011/02/pertemuan-kembali-novel-sastra-lama.html dan (b) http://sastrobuku.blogspot.co.id/2011/04/salah-pilih-karya-sastra-lama.html (10 Agustus 2016)

Tahun 1980-an sampai 1990-an, sampul novel dengan gaya visual realis masih diminati dengan kualitas cetak yang lebih baik.



(a) (b) (c)

Gambar 1.3 Novel (a) *Serial Imung - Penyelidik Remaja: Sepasang Korban Itu Pernah Bertunangani* karya Arswendo Atmowiloto (1985) Penerbit Gramedia dan (b) *Limbah Dosa* karya Mira W. (1993) Penerbit Gramedia, dan (c) *Siti Nurbaya* karya Marah Rusli (2000) Penerbit Balai Pustaka.

Sumber: (a) http://sastrobuku.blogspot.co.id/2012/11/serial-imung-arswendo-a.html, (b) https://octacintabuku.wordpress.com/2015/10/31/resensi-novel-limbah-dosa-buku-kesatu-karya-mira-w/ , dan (c) https://bukubukubekas.wordpress.com/2014/06/09/novel-marah-rusli-sitti-nurbaya-cetakan-xxxiii/ (10 Agustus 2016)

Di era modern yaitu tahun 2000-an sampai saat ini, semenjak masuknya teknologi internet dan perkembangan *software* Grafis, gaya visual sampul novel dan cara mengkomunikasikan visual sampulnya semakin beragam. Visualisasi sampul yang menarik, salah satunya ada pada novel remaja, seperti novel *teenlit* yang populer di kalangan remaja Indonesia tahun 2000-an. Pada visualisasi sampul novelnya sarat akan simbol-simbol gaya hidup remaja dalam lingkungan global seperti rambut berwarna pirang atau warna-warni dan bahkan gaya visual sampul novel remaja tersbut yaitu menggunakan teknik vektor dan warna-warna pastel menjadi *trend* tersendiri pada sampul novel-novel remaja.

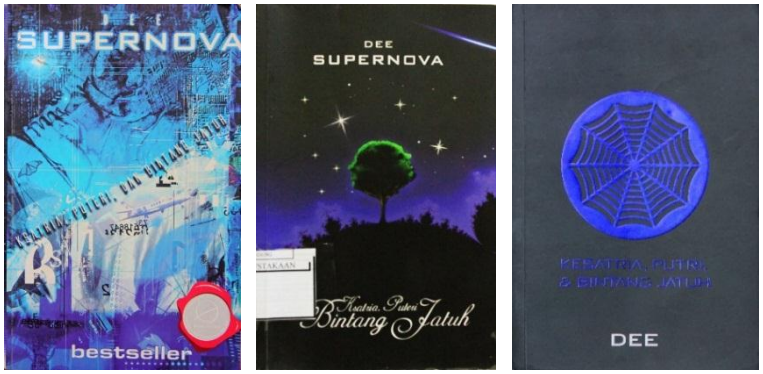


(a) (b)

Gambar 1.4 Sampul Novel (a) *Mak Comblang* karya Endri Indra Penerbit Gagas Media (2006) dan (b) *Mak Comblang Jatuh Cinta* karya Irene Roos (2007) Penerbit Vania Books

Tidak hanya itu, sampul dengan visualisasi simbol abstrak yaitu bentuk yang tidak berwujud figur-figur menjadi alternatif visual yang jarang ditemukan di novel-novel Indonesia pada umumnya. Simbol abstrak tersebut terdapat pada novel serial *Supernova* karya Dee Lestari.

Dee Lestari merupakan salah satu penulis wanita populer di Indonesia sejak menerbitkan novel pertamanya yang berjudul *Supernova: Kesatria, Putri, dan Bintang Jatuh* yang diterbitkan oleh penerbit TrueDee Books pada tahun 2001. Novel tersbut telah memecahkan rekor terlaris dalam waktu singkat yaitu terjual sebanyak 7.000 buku habis dalam waktu 14 hari (Lestari, para 17). Novel Ini sempat mengalami 3 kali pergantian visual sampul buku sampai tahun 2012.



Versi 1 Versi 2 Versi 3

Gambar 1.5 Tiga Versi Sampul Novel *Supernova* Seri 1 *Kesatria, Putri, dan Bintang Jatuh*

Tahun 2002, TrueDee Books menerbitkan seri ke-2 novel *Supernova* berjudul *Akar* dengan menampilkan ilustrasi simbol Omkara/Aum yang akhirnya menuai protes dari Generasi Muda Hindu karena dianggap telah melecehkan simbol keagaamaan Hindu (Wibowo Tri, 2015, para 4). Kemudian novel ini diterbitkan kembali dengan ilustrasi sampul yang berbeda, yaitu menampilkan simbol kuno Ouroboros dan telah mengalami 3 kali pergantian visualisasi sampul sampai tahun 2012.



Versi 1 Versi 2 Versi 3

Gambar 1.6 Tiga versi Sampul novel *Supernova* Seri 2 *Akar*

Sumber: Versi 1 http://goresanika.blogspot.co.id/2015/01/resensi-akar-by-dewi-lestari.html (2 September 2016)

Pada tahun 2004, TrueDee Books menerbitkan seri ke-3 novel *Supernova* berjudul Petir. Sampai tahun 2012, novel ini telah mengalami pergantian visualisasi sampul sebanyak 3 kali.

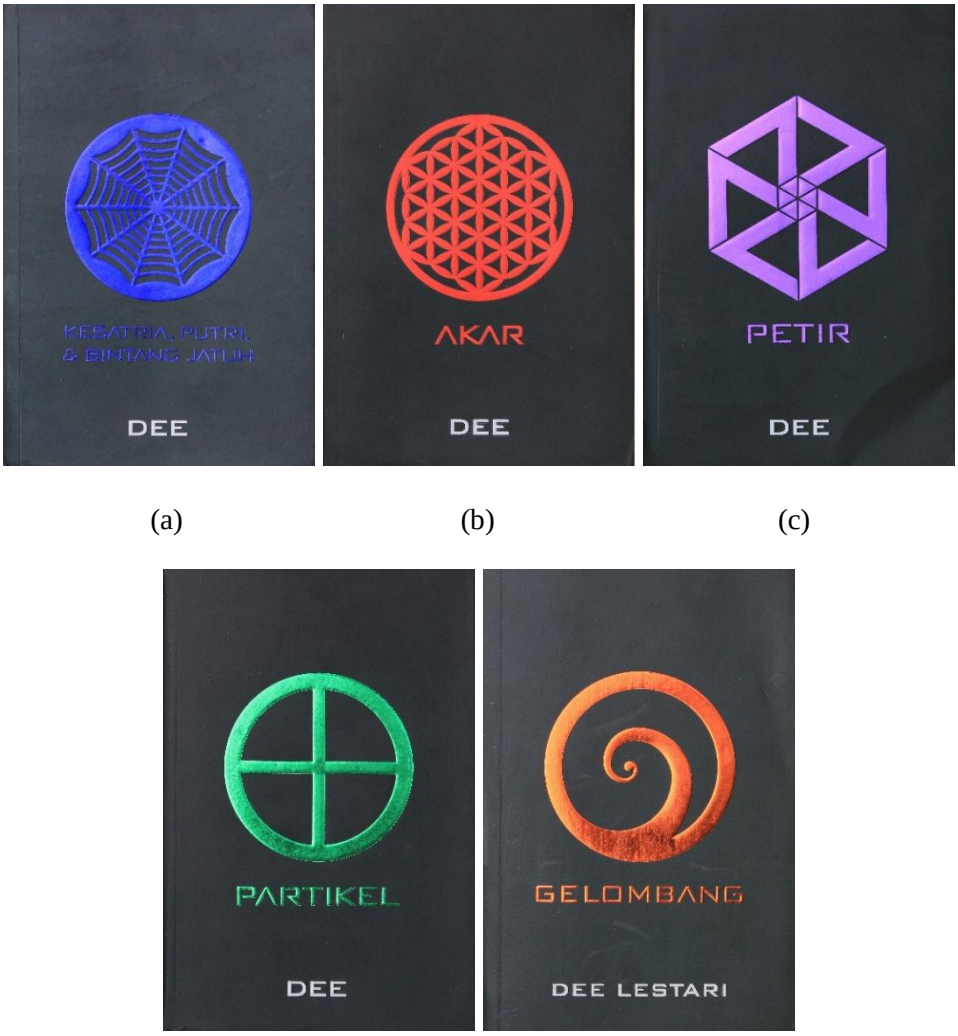


Versi 1 Versi 2 Versi 3

Gambar 1.7 Tiga versi Sampul novel *Supernova* Seri 3 *Petir*

Sumber: Versi 1 http://fredyanamardiansyah.blogspot.co.id/2012/11/resensi-buku-supernova-petir-dewi.html dan Versi 2 http://chrismeina.blogspot.co.id/2013/06/resensi-novel-supernova-episode-petir.html (2 September 2016)

Di tahun 2012, Penerbit Bentang Pustaka menerbitkan kemabali novel Supernova seri 1 *Kesatria, Putri, dan Bintang* Jatuh, seri 2 *Akar*, dan seri 3 *Petir* dengan visualisasi yang lebih sederhana, yaitu hanya menampilkan visualisasi simbol abstrak. Masih di tahun 2012, terbit seri terbaru novel *Supernova yaitu* seri ke-4 berjudul *Partikel* yang juga menampilkan ilustrasi simbol abstrak dalam sampulnya. Tahun 2014, *Supernova* seri 5 terbit yang berjudul *Gelombang* dengan gaya visual yang sama, yaitu menampilkan visualisasi simbol abstrak pada sampulnya.



(a) (b) (c)

(d) (e)

Gambar 1.8 Sampul Novel Supernova (a) Seri 1 *Kesatria, Putri, dan Bintang Jatuh* (2012), (b) Seri 2 *Akar* (2012), (c) Seri 3 *Petir* (2012), (d) Seri 4 *Partikel* (2012), dan (e) Seri 5 *Gelombang* (2012) Penerbit Bentang Pustaka

Novel ini bisa disebut anti *main stream* dari kebanyakan sampul novel pada saat itu yang umumnya menampilkan figur tokoh-tokoh dalam novel baik dengan gaya visual realis, surealis, siluet atau dengan teknik *digital imaging* (rekayasa foto), *digital painting*, dan lain sebagainya. Selain itu novel *Supernova* merupakan novel yang secara konsisten *Best Seller* dan di tahun 2014 novel *Supernova* seri 1

Kestaria, Putri, dan Bintang Jatuh diadaptasi ke film layar lebar dengan judul yang sama oleh Soraya Intercine Films (Adil, 2014, para 1).

Idealnya sampul novel dapat merepresentasikan isi novel. Pirous (seprti 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 intelegnsia, kemampuan berpikir dan menganalisis (h. 122). Melalui kemampuan interpretaif tersbut, tugas desainer sampul buku tidak hanya membuat visualisasi yang indah saja, tapi memiliki posisi sederajat dengan pengantar atau komentator dalam sebuah buku (Koskow, 2009, h. 123). Pentingnya posisi desainer sampul buku atau lebih spesifiknya yaitu desainer sampul novel, menyarankan desainernya memahami isi novel, agar sampul novelnya tidak sebatas indah dipandang mata saja, namun memiliki makna atau dapat mewakili gambaran cerita dalam isi novelnya.

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. Sehingga dari pemaparan diatas, sampul novel serial *Supernova* yaitu *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) dengan visualisasi simbol abstrak seperti pada Gambar 1.8 yang sangat jarang ditemukan di sampul novel Indonesia menjadi menarik untuk dikaji lebih dalam.

Berbicara soal perancangan sebuah sampul novel, dalam ilmu komunikasi ada istilah *framing*. Istilah *framing* atau bingkai dipinjam dari ilmu kognitif (psikologis) yang kemudian konsepnya digunakan di keilmuan komunikasi, karena analisis *framing* mewakili tradisi yang mengedepankan pendekatan atau perspektif multidisipliner untuk menganalisis fenomena atau aktifitas komunikasi (Sobur, 2012, h. 162). *Framing* dijelaskan sebagai pendekatan untuk mengetahui perspektif atau cara pandang yang digunakan oleh wartawan ketika menyeleksi isu dan menulis berita (Eriyanto, 2008, h. 187). 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.

1.1.1 Identifikasi Masalah

Dari permaslahan yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

- Jarang sekali ditemukan visualisasi simbol abstrak pada visualisasi sampul novel di Indonesia.
- Sampul novel idealnya dapat mewakili isi novel, karena sampul novel merupakan pengantar dari isi novel, sedangkan sampul novel serial *Supernova* Penerbit Bentang Pustaka memakai simbol-simbol abstrak yang membutuhkan pemahaman lebih untuk dapat memahami representasi dari sampul novel tersebut.

- Perancangan visualisasi sampul novel tidak terlepas dari peran desainer sampul novel yang menginterpretasi isi novel dan kemudian membuat sebuah pengantar novel lewat sampulnya. *Framing* merupakan salah satu cara untuk mengetahui bagai mana desainer memilih sisi tertentu dalam sebuah novel dan kemudian menonjolkan sisi tersebut untuk ditampilkan dalam visualisasi sampul novelnya.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian permasalahan yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah serta telah diintifikasi permasalahannya, maka dapat diambil rumusan masalahnya sebagai berikut:

- Bagaimana *framing* desainer sampul srial *Supernova* Penerbit Bentang Pustaka sehingga menampilkan visualisasi simbol abstrak dalam sampul novel-novelnya?
- Bagaimana pola visual yang terdapat dalam setiap desain sampul novel serial *Supernova* Penerbit Bentang Pustaka sehingga visualisasi sampulnya menampilkan simbol-simbol abstrak?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian tidak meluas dan menyimpang dari saran dan tema pokok permaslaahan, maka permasalahan dibatasi pada:

- Hanya meniliti sampul novel karya Fahmi Ilamsnyah, penulis novel Dee Lestari yang diterbitkan oleh penerbit Bentang Pustaka, dengan alasan Penerbit Bentang Pustaka merupakan penerbit yang menampilkan visualisasi simbol abstrak sampul novel serial *Super*nova.
- Penelitian difokuskan pada pengkajian *framing* yang dilakukan desainer dalam perancangan sampul serial *Supernova* yang menampilkan visualisasi simbol abstrak dan pola visualnya.
- Penelitian dilakukan di Kota Bandung pada tahun 2015 – 2016.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui *framing* desainer sampul novel serial *Supernova* Penterbit Bentang Pustaka dalam menampilkan visualisasi simbol abstrak pada sampulnya dan untuk mengetahui pola visualnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara akademisi maupun praktisi, serta masyarakat pada umumnya sebagai berikut:

1) Akademisi
   - Bagi mahsasiswa dan mahasiswi Desain Komunikasi Visual khususnya, penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumbangan pemikiran mengenai perancangan visual sampul novel yang memiliki ilustrasi simbol dalam sampulnya.

- Penelitian ini dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya mengenai sampul novel secra umum dan secara khusus untuk sampul novel yang memilik ilustrasi simbol dalam sampulnya
- Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai perancangan visual sampul novel yang memiliki ilustrasi simbol dalam sampulnya.

2) Praktisi

- Bagi desainer sampul, seniman sampul, atau ilustrator sampul, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk merancang sebuah viusalisasi sampul dengan cara memahami relaitas isi novel untuk kemudian diambil sisi yang dianggap menarik atau penting untuk ditampikan didalam sampul novelnya.

3) Masyarakat

- Bagi masyarakat pada umumnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan dalam perancangan visualisasi desain sampul novel, khususnya desain sampul novel yang membutuhkan penafsiran lebih seperti sampul-sampul yang memuat simbol-simbol didalam sampulnya.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian di bidang desain, khususnya bidang desain komunikasi visual. Sebagai studi kasus atau objek penelitian yaitu sampul novel karya Fahmi Ilmansayah dari penulis Dee Lestari yang diterbitkan oleh Penerbit Bentang Pustaka. Novel-novel tersebut berjudul 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 dilakukan dengan metodologi kualitatif untuk memperoleh pemahaman secara mendalam. Menurut Leo (2013, h. 100) penelitian kualitatif adalah penelitian yang didasarkan pada pengumpulan, analisis, dan interpretasi data berbentuk narasi serta visual (bukan angka) untuk memperoleh pemahaman mendalam dari fenomena tertnetu 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, h. 72). 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). Metodologi ini pada dasarnya dari keilmuan kognitif (psikologi) yang kemudian dipinjam oleh ilmu komunikasi.

Framing yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan konsep dari Robert N. Etman yang mana memiliki relevansi dengan rumusan masalah, yaitu mana menurut Eiyanto (2008) "Framing adalah pendekatan untuk mengetahui bagaimana perspektif atau cara pandang yang digunakan oleh wartawan ketika menyeleksi isu dan menulis berita" (h. 187). 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 bagai mana teks komunikasi ditampilkan dan bagai mana yang ditonjolkan atau dianggap penting oleh pembuat teks (Eriyanto, 2008, h. 186). Kata penonjolan tersebut dapat berupa membuat informasi lebih jelas, lebih bermakna, atau lebih mudah diingat oleh khalayak. Berikut konsepsi Analisis *Framing* dari Robert N. Etman.

Tabel 1.1 Konsepsi *Framing* dari Robert N. Etman

Sumber: Eriyanto, 2008

Define Problems (Pendefinisian masalah)	Bagaimana suatu peristiwa/isu dilihat? Sebagai apa? Atau sebagai maslah apa?
Diagnose causes (Memperkirakan masalah atau sumber masalah)	Peristiwa itu dilihat disebabkan oleh apa? Apa yang dianggap sebagai penyebab dari suatu masalah? Siapa (aktor) yang dianggap sebagai penyebab masalah
Make moral judgement (Membuat keputusan moral)	Nilai moral apa yang disajikan untuk menjelaskan masalah? Nilai moral apa yang dipakai untuk melegitimasi atau mendelegitimasi suatu tindakan?
Treatment Recommendation (Menekankan penyelesaian)	Penyelesaian apa yang ditawarkan untuk mengatasi masalah/isu? Jalan apa yang ditawarkan dan harus ditempuh untuk mengatasi masalah?

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan data primer dan sekunder seperti berikut:

1) Data Primer

- Observasi langsung terhadap objek penelitian yaitu sampul novel *Supernova* seri 1 *Kesatria , Putri, dan Bintang Jatuh* (2012), seri 2 *Akar* (2012), seri 3 *Petir* (2012), seri 4 *Partikel* (2012), seri 5, *Gelombang* (2014). Dalam observasi, peneliti menggunakan alat kamera DSLR sebagai alat perekam objek penelitian.
- Wawancara tidak terstruktur secara langsung pada desainer sampul novel serial *Supernova*, Fahmi Ilmansyah yang dilakukan pada tanggal 27 Februari 2015 di kampus ITENAS, Bandung. Wawancara direkam menggunakan alat perekam dari aplikasi *smartphone* dan sebagian jawaban pelengkap terkait wawancara dikirim melalui e-mail (surat elektronik).

2) Data Sekunder

Data sekunder diperoleh melalui studi kepustkaan mengenai sampul buku dan analisis *framing*. Buku utama yang digunakan yaitu *Analis Framing: Kontruksi, Ideologi, dan Politik Media* dari Eriyanto, dan buku-buku yang memuat tentang simbol seperti *The Power of Symbol* dari F.W. Dillistone, dan tentang sampul buku yaitu *Merupa Buku* dari Koskow, dan lainnya yang dapat melengkapi data penelitian seperti artikel, jurnal ilmiah, dan penelitian sebelumnya terkait sampul novel.

1.7 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Penjelasan mengenai latar belakang masalah dari objek kajian, kemudian diuaraikan melalui rumusan masalah, dan dibatasi permasalahannya, tujauan penelitian, manfaat penelitian, serta metodologi penelitian Analisis *Framing* sebagai ilmu untuk menemukan jawaban penelian atas pertanyaan penelitian.

Bab II Penelitian Sebelumnya, Sampul Novel, Simbol Abstrak, dan Kerangka Penelitian

Membahas secara umum mengenai peneliti sebelumnya yang meneliti sampul novel, membahas tentang sejarah sampul novel di Indonesia, anatomi sampul novel, Elemen Visual dalam sampul novel, Simbol Abstrak, dan bagan kerangka penelitian.

Bab III Metodologi Penelitian Menggunakan Pendekatan Analisis *Framing*

Dalam bab ini menjelaskan secara runut metodologi penelitian dan tahapan analisis. Pendekatan utama dalam penelitian ini adalah Analisis *Framing* konsepsi Robert N. Etman. Selain itu, pada bab ini juga membahas tentang desainer sampul novel *Supernova* seri 1 *Kesatria , Putri, dan Bintang Jatuh* (2012), seri 2 *Akar* (2012), seri 3 *Petir* (2012), seri 4 *Partikel* (2012), seri 5, *Gelombang* (2014), serta penulis novelnya yaitu Dee Lestari dan Penerbit Bentang Pustaka.

Bab IV Pemapran Novel dan Analisis Visual Sampul Novel Serial *Supernova* Penerbit Bentang Pustaka

Pada bab ini dipaparkan analisis visual pembentuk sampul karya Dee Lestari yang dilihat dari aspek gambar (Visual) dan tulisan (Verbal) kemudian, setelah dianalisis secara visual maka dilanjutkan dengan analisis *framing* dari Robert N. Etman sebagai metode utama dalam penelitian ini.

Bab V Analisis *Framing* dan Pola Visual Simbol Abstrak pada Sampul Novel Serial *Supernova* Penerbit Bentang Pustaka

Menjelaskan tentang laporan penelitian yang dilakukan yaitu analisis *framing* dalam perancangan visualisasi simbol abstrak pada sampul depan novel serial *Supernova* seri 1 *Kesatria , Putri, dan Bintang Jatuh* (2012), seri 2 *Akar* (2012), seri 3 *Petir* (2012), seri 4 *Partikel* (2012), seri 5, *Gelombang* (2014) Penerbit Bentang Pustaka dan analisis matriks dengan mensejajarkan objek penelitian dari hasil analisis visual dan *framing* untuk mengetahui pola visual pada sampul novel tersebut.

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Bab ini berupa kesimpulan dan saran secara umum dari hasil penulisan laporan penelitian. Hal ini terkait pada hasil temuan analisis terhadap sampul novel *Supernova* seri 1 *Kesatria , Putri, dan Bintang Jatuh* (2012), seri 2 *Akar* (2012), seri 3 *Petir* (2012), seri 4 *Partikel* (2012), seri 5, *Gelombang* (2014) yang memiliki visualisasi simbol abstrak pada sampulnya.