BAB II

PENELITIAN SEBELUMNYA, SAMPUL NOVEL, SIMBOL ABSTRAK, DAN KERANGKA PENELITIAN

2.1 Penelitian Sebelumnya

Untuk memperkuat penelitian ini, peneliti mengacu pada penelitian sebelumnya mengenai *framing* pada sampul novel dan penelitian semiotika pada sampul novel *Supernova* seri 2 *Akar*.

2.1.1 Penelitian *Framing* pada Sampul Novel

Wantoro (2013) melakukan penelitian dalam tesisnya yang berjudul *Analisis Framing atas Pembentukan Representasi Visual pada 4 (Empat) Sampul Depan Novel Laskar Pelangi Edisi Indonesia*. Dari hasil penelitiannya, diketahui bahwa desainer yang berbeda ketika merancang visual sampul novel yang sama akan memiliki representasi yang berbeda, karena setiap desainer memiliki *framing* yang berbeda atas realitas yang sama.

Tabel 2.1 Penelitian Wantoro

Sumber: Wantoro (2013)

Peneliti	Wantoro
Judul	*Analisis Framing atas Pembentukan Representasi Visual pada 4 (Empat) Sampul Depan Novel Laskar Pelangi Edisi Indonesia*
Tujuan Penelitian	Mengetahui *framing* yang dilakukan desainer-desainer sampul Laskar Pelangi, mengetahui perbedaan representasi Laskar Pelangi melalui visualisasi sampulnya dari proses *framing*, dan mengetahui latar belakang yang mempengaruhi keputusan desainer dalam proses

	framing dan penghadiran representasi tertentu dalam sampul Laskar Pelangi.
Model Penelitian	
Hasil Penelitian	Dari hasil analisis *framing*, ditemukan empat representasi Laskar Pelangi yang berbeda dari setiap versi sampulnya.

2.1.2 Penelitian Semiotika pada Sampul Novel *Supernova* Seri 2 *Akar*

Penelitian terhadap objek sampul novel *Supernova* seri 2 *Akar* pernah dilakukan oeh Veny Sevtiany pada tahun 2014 dalam skripsinya yang berjudul *Pergeseran Bentuk dan Makna Simbol Pada Cover Buku "Supernova: Akar" Karya Fahmi Ilmansyah*. Dalam penelitian tersebut, Veny Septiani menggunakan pendekatan semiotika. Dari hasil penelitiannya, diketahui bahwa terjadi perbedaan dari segi bentuk dan warna, serta terjadi pergeseran makna dari setiap simbolnya.

Tabel 2.2 Penelitian Veny Septiany

Sumber: Veny Septiany (2014)

Peneliti	Veny Septiany
Judul	*Pergeseran Bentuk dan Makna Simbol pada Cover Buku "Supernova: Akar" karya Fahmi Ilmansyah*
Tujuan Penelitian	Mengetahui pergeseran bentuk dan makna pada 3 (tiga) versi visualisasi simbol pada sampul novel *Supernova Akar* karya Fahmi Ilmansyah dengan menggunakan metode semiotika.
Model Penelitian	
Hasil Penelitian	Dari hasil penelitiannya, diketahui bahwa terjadi perbedaan dari segi bentuk dan warna, serta terjadi pergeseran makna dari setiap simbolnya.

2.2 Fokus Penelitian

Penelitian "*Analisis Framing dalam Perancangan Visualisasi Simbol Abstrak pada Sampul Depan Novel Supernova Penerbit Bentang Pustaka (Novel Karya Dee Lestari, Desainer Sampul Fahmi Ilmansyah)*" memiliki kedudukan tersendiri yaitu fokus penelitian mengenai *framing* pada sampul novel yang didesain oleh desainer dan penulis yang sama dalam judul novel yang berbeda. Dengan demikian dapat diketahui *framing* dari desainer, penulis, atau penerbit (yang terlibat dalam proses penciptaan visualisasi sampul novel) ketika mengambil keputusan untuk menampikan sebuah visualisasi simbol abstrak pada sampul novelnya. Setiap *framing* yang dilakukan oleh pihak-pihak yang terlibat tersebut, akan membentuk sebuah pola visual tertentu.

2.3 Sejarah Sampul Novel di Indonesia

Awal mula kemunculan sampul buku di Indonesia diperkenalkan oleh bangsa Belanda. Saat itu buku merupakan karya tangan yang dibuat secara terbatas karena belum ada mesin cetak. Setelah masuknya mesin cetak di Indonesia, perkembangan industri cetak buku di zaman kolonial meningkat pesat sejalan dengan kebutuhan masyarakat kolonial akan informasi, bacaan pendidikan, dan lain sebagainya. Tahun 1908, Buku Bacaan Rakyat yang dibentuk Belanda untuk kaum pribumi berubah nama menjadi Balai Pustaka (Sutadi, 2009, para 12). Pada tahun 1920-an, orang Indonesia dekat sekali dengan penerbit Balai Pustaka dengan terbitnya novel yang berjudul *Azab dan Neraka* karya Mirari Siregar, disusul tahun 1922 dengan novel *Siti Nurbaya* karya Marah Rusli yang sangat fenomenal dalam sastra

Indonesia. Saat itu sebagian besar buku dicetak dengan warna hitam putih, namun pada abad ke-20 telah terdapat sampul buku dengan sistem blok warna (Sachari, 2005, h. 35).

Pasca kemerdekan Republik Indonesia, yaitu era pemerintahan Soekarno (1945-1960-an), gaya realisme mendominasi sampul novel karena adanya pengaruh dari seni lukis (Rosadi, 2011, para 4). Pada saat itu para pelukis rakyat menjadi desainer grafis serta di ITB pada tahun 1963, desain grafis baru diajarkan secara akademis.



(a) (b) (c)

Gambar 2.1 Novel (a) *Tenggelamnja Kapal Van Der Wyck* karya Hamka (1951), (b) *Surapati* karya Abdoel Moeis (1952), dan (c) *Salah Asuhan* karya Abdoel Moeis (1967)
Sumber: (a) http://mmzrarebooks.blogspot.co.id/2014_01_01_archive.html, (b) http://www.goodreads.com/book/show/1671677.Surapati, dan (c) http://sastrobuku.blogspot.co.id/2011/02/salah-asuhan-novel-lama-legendaris.html (10 Agustus 2016)

Sekitar tahun 1970-an, mulai muncul gaya gambar yang berbeda dari sebelumnya pada ilustrasi sampul novel, yaitu tidak selalu bergaya realis dan menampikan figur atau tokoh dalam novel secara utuh (memperlihatkan wajahnya atau menghadap ke

50depan), dalam artian ada yang di *closure* (penutupan) atau disederhanakan. Pada tahun 1973 ditandai sebagai masa pertumbuhan Desain Grafis yang mana pada masa itu muncul studio Dacenta di Bandung bersamaan dengan ITB yang sedang mengembangkan Studio Grafis menjadi Seni Grafis dan Desain Grafis (Rosadi, 2011, para 5).



(a) (b) (c)

Gambar 2.2 Novel (a) *Pertemuan Kembali* karya Aj2p Rosidi (1969), (b) *Salah Pilih* karya N. St. Iskandar (1973), dan (c) *Rini Diculik* karya Djoko Lelono (1974)

Sumber: (a) http://sastrobuku.blogspot.co.id/2011/02/pertemuan-kembali-novel-sastra-lama.html, (b) http://sastrobuku.blogspot.co.id/2011/04/salah-pilih-karya-sastra-lama.html, dan (c) http://sastrobuku.blogspot.co.id/2012/09/rini-diculik-djoko-lelono.html (10 Agustus 2016)

Pada tahun 1980-an, Imam Sayudi (seperti dikutip Wantoro, 2013) berpendapat bahwa selain adanya kemajuan teknologi yang amat pesat, perkembangan visualisasi sampul buku terkait dengan perubahan era kultur masyarakat. Pada saat itu, banyak desainer menggunakan ungkapan metafora pada sampul buku, dikarenakan adanya politik represif dari pemerintah. Selain itu pada era 80-an, teknologi cetak offset kapasitas besar semakin populer, sehingga kualitas separasi

warna menjadi lebih sempurna (Sachari, 2005, h. 37). Dalam hal ini, kuallitas warna dalam sampul novel menjadi lebih baik, seperti terdapat gradasi warna.

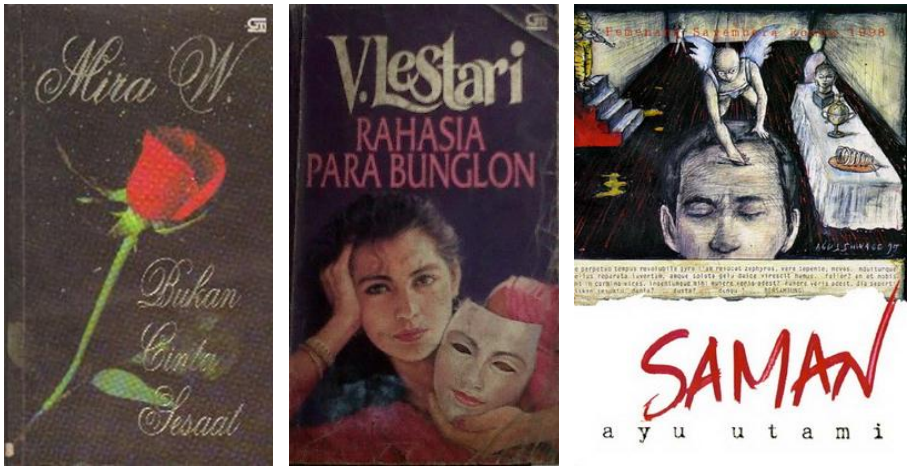


(a) (b)

Gambar 2.3 Novel (a) *Imung: Sepasang Korban Itu Pernah Bertunangani* karya Arswendo Atmowiloto (1985) dan *Gema Sebuah Hati* Karya Marga T.

Sumber: (a) http://sastrobuku.blogspot.co.id/2012/11/serial-imung-arswendo-a.html dan (b) http://sastrobuku.blogspot.co.id/2011/04/novel-legendaris-marga-t.html

Pada pertengan tahun 1990-an, jumlah novel di Indonesia meningkat dan persaingan novel dimulai dari sampulnya yang menarik (Wantoro, dkk, 2013, h. 83). Pada era ini, pengaruh globalisasi menandai masuknya tema-tema desain universalis yang diakibatkan perasaingan desainer dengan negara di luar Indonesia (Wantoro, dkk, 2013, h. 84). Hal tersebut menjadikan para desainer mempelajari selera konsumen dengan persuasi visual yang dirancang sedemikian rupa untuk mempengaruhi konsumen agar tertarik untuk membeli buku. Pada era ini pula sampul novel banyak memuat ungkapan-ungkapan metafora.



(a) (b) (c)

Gambar 2.4 Novel (a) *Bukan Cinta Sesaat* karya Mira W. (1993), (b) *Rahasia Para Bunglon* karya V. Lestari (1995), dan (c) *Saman* karya Ayu Utami (1998)

Sumber: (a) http://www.amartapura.com/view_book.php?id=08030001&bookid=28118, (b) http://waroengnovel.blogspot.co.id/2012/06/novel-v-lestari.html, (c) http://id.wikiedia.org/wiki/Saman_(novel) (10 Agustus 2016)

Tahun 2000-an merupakan era modern, yang mana teknologi internet berkembang di Indonesia dan beriringan dengan program komputer pada saat itu menunjang pekerjaan Desain Grafis (Rosadi, 2013, para 17). Selain itu, maraknya Perguruan Tinggi di Indonesia dalam bidang Desain Komunikasi Visual, memberi banyak varian dan alternatif baru dalam merancang visualisasi sampul novel di Indonesia, dengan gaya visual dan teknik yang lebih beragam seperti *vector art*, fotografi, *digital imaging*, *digital painting*, dan lain-lain.



(a) (b) (c)

Gambar 2.5 Novel (a) *Nayla* karya Djenar Maesa Ayu (2005) , (b) *Marmut Merah Jambu* karya Raditya Dika (2010), dan (c) *Supernova seri 3 Petir* karya Dee Lestari (2012)

Sumber: (a) http://www.aksiku.com/2015/04/jual-novel-nayla-djenar-maesa-ayu.html, (b) http://dewowidhiargo.blogspot.co.id/2015/11/resensi-novel-marmut-merah-jambu.html, dan (c) https://www.mizanstore.com/product/detail/22470-supernova-petir-supernova-petir#

Selain gaya visual dan teknik menggambar yang semakin beragam, ada hal lain yang juga menarik yaitu gaya komunikasi visual dalam sampul novel. Seperti Novel *Nayla* karya Djenar Maesa Ayu, berani menampilkan peniti yang dikaitkan ke kulit. Kemudian novel *Supernova* seri 2 *Petir* juga tidak kalah menarik, yang mana sampul novelnya berkomunikasi lewat simbol. Ada pula penulis yang eksis, yang mana dalam sampul novelnya dimunculkan foto penulis novel tersebut, seperti novel *Marmut Merah Jambu* karaya Raditya Dika.

2.3.1 Sampul dan Anatomi Sampul Novel

Sampul hadir dengan selembar halaman yang terdiri dari tulisan (verbal) dan gambar (visual). Fungsinya adalah sebagai pelindunng isi buku. Namun, seiring berkembangnya zaman, sampul menaglami pergesaran nilai yaitu sebagai media berkomunikasi. (Drew & Sternberger, 2005, h. 20). Pada dasarnya sampul buku adalah bagian penting dalam industri penerbitan dan merupakan sebuah hasil karya seni rupa maupun desain komunikasi visual. Melalui sampul, pembaca dapat berkomunikasi dengan buku yang dilihatnya sebagai pintu gerbang sebelum membaca isi buku. Tidak hanya sebatas itu, sampul buku selain mengandung unsur estetik dan komunikasi, juga mengandung unsur nilai (Koskow, 2009, h. 31).

Kosksow (2009) mengaskan bahwa "Kaver, tidak lain merupakan ruang simbolik, ruang yang berusaha mengatakan tentang sesuatu melalui bahasa kiasan (metafora)" (h. 8). Jadi sampul buku tidak hanya sebagai daya tarik, melainkan sebuah media untuk berekspresi yang memiliki nilai. Pirous (seprti dikutip Koskow, 2009) menerangkan bahwa kerja interpretasi atau memahami isi buku jauh lebih penting dan mendasar, karena hal ini mengartikan desainer bukan hanya sebatas sosok yang mengolah unsur visual, melainkan sosok yang memiliki intelegnsia, kemampuan berpikir dan menganalisis (h. 122). Dengan demikian pemahaman seorang desainer sangatlah penting dalam mamahami isi buku sebagai upaya langkah untuk menemukan solusi visual yang akan ditampilkan kedalam sampul buku termasuk novel.

Sampul buku secara umum atau novel, memiliki bagian bagian-bagian penting (atau disebut anatomi sampul) untuk membentuk sebuah sampul buku. Buku dibagi menjadi dua bagian, yaitu bagian luar dan bagian dalam. Bagian luar dari buku disebut sebagai sampul buku. Adapun jaket buku yaitu bagian terluar setelah sampul buku dan keduanya memiliki fungsi yang sama yaitu sebagai pelindung isi buku dan sarana untuk memikat pembaca. Selain itu, sampul buku juga merupakan perwakilan dari isi buku (Wibowo, 2007, h. 65).

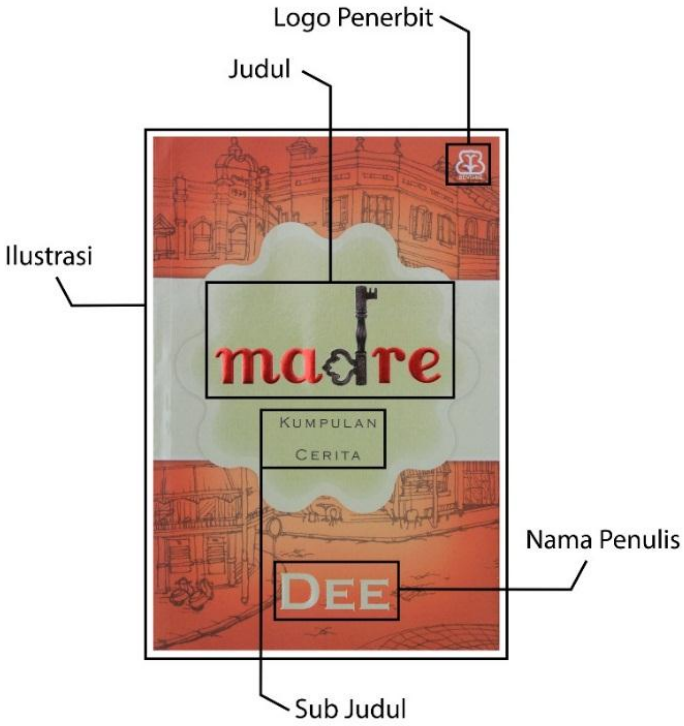


Gambar 2.6 Bagian-Bagian pada Sampul Buku

Menurut Iyan Wibowo (2007, h. 65-72), sampul buku memiliki 3 bagian, yaitu:

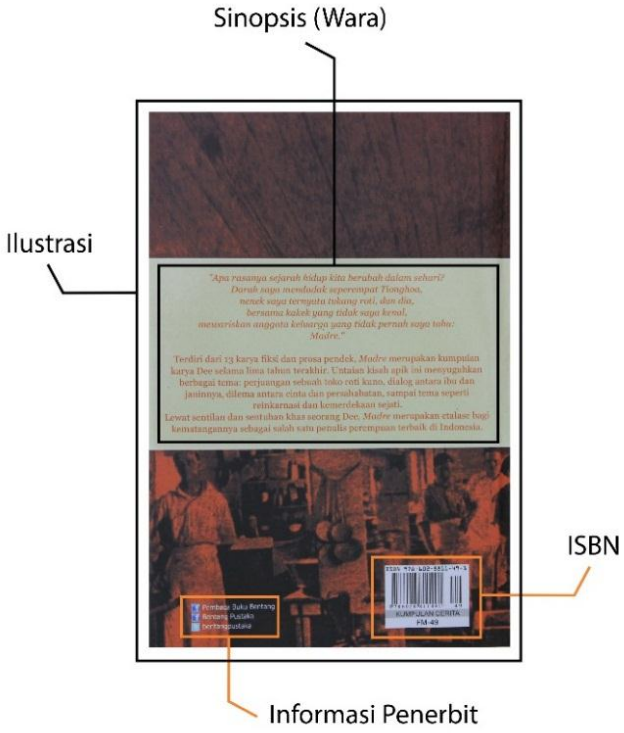
1. Sampul bagian depan, terdapat nama penulis; judul buku; sub judul buku (jika ada); logo penerbit; ilustrasi, bahkan terkadang terdapat nama penerjemah;

nama penyunting; dan nama pemberi sambutan. Ilustrasi pada sampul depan buku berfugsi sebagai sarana untuk memikat pembaca serta mewakili isi buku.



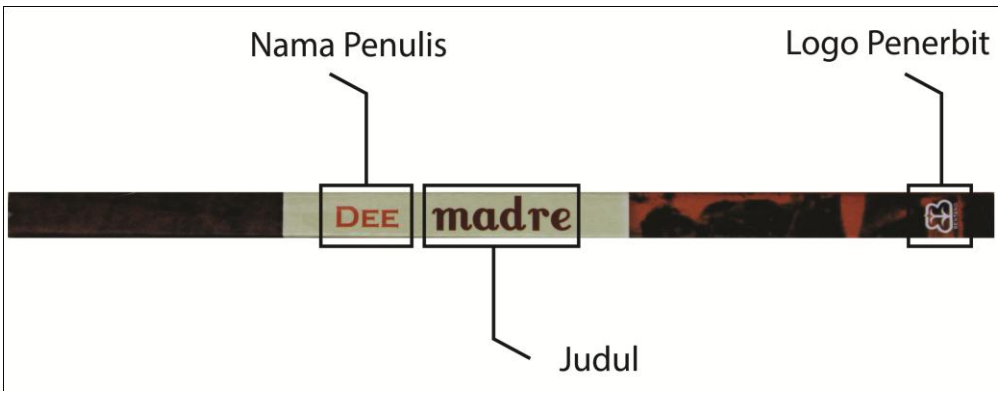
Gambar 2.7 Anatomi Sampul Buku bagian Depan

2. Sampul bagian belakang, terdapat judul buku; sinopsis isi buku (wara); biografi penulis (jika ada); serta *International Standard Book Number* (ISBN). Sinopsis isi buku (wara) tersebut merupakan uaraian singkat mengenai isi buku untuk dapat menarik minat pembaca, dan ISBN merupakan serangkaian *angka*, terdiri dari 10 angka yang dibagi menjadi 4 bagian dan dipisahkan dengan tanda pisah (-) atau spasi.



Gambar 2.8 Anatomi Sampul Buku bagian Belakang

3. Sampul bagian punggung, terdapat nama penulis; judul buku; dan logo penerbit. Fungsinya sebagai pemandu pembaca jika buku tersebut diposisikan berdiri.



Gambar 2.9 Anatomi Sampul Buku bagian Punggung

2.3.2 Aspek Bahasa Visual Sampul Novel

Menurut Koskow (2009, h. 32) sampul buku (termasuk novel) sebagai media komunikasi visual memiliki beragam aspek bahasa visual antara lain tipografi, tata letak, ilustrasi, jenis kertas, dan *finishing* cetak. Aspek-aspek tersebut membentuk citra sampul seperti yang direncanakan. Adapun ilustrasi dapat berupa elemen visual seperti komposisi warna, garis, bidang dan teksur. Selain itu ilustrasi pada sampul buku memiliki gaya tertentu. Gaya tersebut dapat dilihat dari perkembangan gaya pada seni rupa.

2.3.2.1 Tipografi

Tipografi merupakan segala disiplin yang berkaitan dengan huruf (Rustan, 2011, h. 16). Dalam lingkup desain sampul buku termasuk novel, tipografi tidak sebatas tulisan namun bisa berwujud gambar yang artinya bentuk tulisan tersebut tidak lain adalah ilustrasi (Koskow, 2009, h. 127). Dalam hal ini, kata merupakan unsur verbal yang divisualisasikan secara bentuk yang akan memunculkan kesan dan makna tersesndiri.

Huruf memiliki 4 klasifikasi secara umum (Anggraini Lia & Nathalia, 2014, h. 58-63) sebagai berikut:

1) Serif

   Ciri dari huruf jenis Serif yaitu memiliki kaki atau sirip (*serif*) yang berbentuk lancip pada ujungnya serta memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada

garis-garis hurufnya. Kesan yang dapat dibangun dengan jenis huruf ini adalah klasik, resmi dan elegan.



Gambar 2.10 Contoh huruf jenis Serif

2) Sans Serif

Ciri dari huruf jenis Sans Serif kebalikan dari jenis huruf serif yaitu tidak memiliki sirip pada ujung hurufnyadan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Huruf ini memiliki kesan sederhana (*simple*) serta modern.



Gambar 2.11 Contoh huruf jenis Sans Serif

3) *Script*

Ciri dari huruf jenis *Script* yaitu hurufnya menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan kuas, pensil, atau pena tajam dan umumnya miring ke kanan. Huruf ini memiliki kesan yang bersifat pribadi dan akrab.



Gambar 2.12 Contoh huruf jenis *Script*

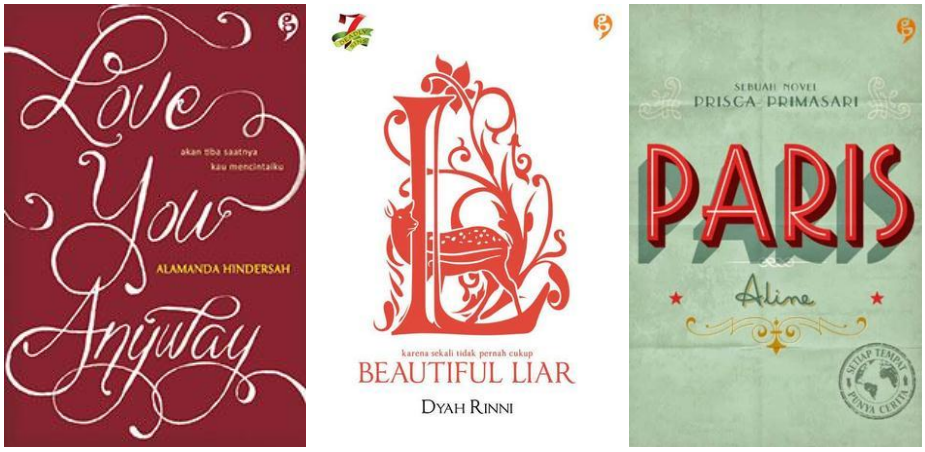
4) Dekoratif

Memiliki karakteristik sebagai berikut:



Gambar 2.13 Contoh huruf jenis Dekoratif

Huruf memiliki tingkat keterbacaan (*readibility*). *Readability* yaitu yang berhubungan dengan keterbacaan suatu teks, karena faktor optis merupakan penentu keberhaslan suatu karya tipografi (Rustan, 2011, h. 22). Dengan demikian, huruf dalam novel harus dipikirkan secara matang-matang, baik dari segi ukuran, penempatan, maupun warna karena jika huruf tersebut tidak berfungsi sebagaimana mestinya, maka tingkat keterbacaan huruf tersebut menjadi berkurang. Hal ini dapat mengakibatkan pesan menjadi tidak tersampaikan dengan baik. Selain itu, huruf dalam sampul novel juga dapat berperan sebagai ilustrasi.



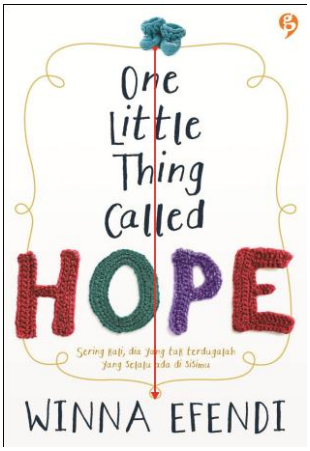
Gambar 2.14 Elemen Visual Tipografi dalam Sampul Novel

Sumber: http://www.gagasmedia.net/ (4 September 2016)

2.3.2.2 Tata Letak

Tata letak dalam sampul buku mendapat penanganan khusus karena merupakan porsi penekanan (*emphasis*) yang terbesar, sampul yang dirancang dengan baik dapat menarik orang untuk membeli buku tersebut (Rustan, 2010, h. 126). Adapun prinsip dasar tata letak yaitu urutan (*sequences*), penekanan (*emphasis*), keseimbangan (*balance*), dan Kesatuan (*unity*) (Rustan, 2010, h. 74). Empat prinsip dasar tatak letak tersebut dijelaskan sebagai berikut (Rustan, 2010, h. 74-84):

1) **Urutan (*sequences*)** merupakan urutan baca. Maksudnya, dalam konteks ini, *sequences* menggring urutan perhatian mata ketika melihat tata letak visual dalam sampul novel.



Gambar 2.15 Arah Baca dalam Tata Letak

Sumber: http://www.gagasmedia.net/component/virtuemart/novel/one-little-thing-called-hope-detail?Itemid=483 (4 September 2016)

2) **Penekanan (*emphasis*)** bisa dibentuk oleh kontras atau melalui elemen tata letak. Kontras yang bertujuan untuk membangun urutan (*sequences*). Cara untuk menciptakan kontras diantaranya lewat ukuran, posisi, warna, bentuk, konsep yang berlawanan, dan sebagainya. Penekanan (*emphasis*) bisa juga diciptakan melalui elemen tata letak yang mengandung pesan-pesan yang unik, emosional, atau kontroversial.

3) **Keseimbangan (*balance*)** dalam desain komunikasi visual (desain grafis) dibagi menjadi dua yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris dapat dicapai dengan pencerminan, sedangkan keseimbangan asimetris lebih bersifat optis atau terlihat seimbang.



Gambar 2.16 Sampul Novel dengan Keseimbangan (a) Simetris dan (b) Asimetris
Sumber: (a) http://www.gagasmedia.net/component/virtuemart/novel/unforgettable-detail?Itemid=483 (b) https://www.mizanstore.com/product/detail/52492-pbc-laura-and-her-london-adventure-pbc-laura-and-her-london-adventure (4 September 2016)

4) **Kesatuan (*Unity*)** yaitu kesatuan dari elemen-elemen fisik (terlihat) atau non fisik (tidak terlihat) merupakan pesan atau komunikasi yang dibawa dalam konsep desainnya.

2.3.2.3 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan visualisasi menggunakan gambar yang tidak dihasilkan dari penggunaan kamera (fotografi) atau gambar yang dihasilkan secara manual (Cenadi, 1999, h. 7). Peran ilustrasi dalam sampul buku umumnya sebagai daya tarik konsumen. Akan tetapi, jika dilihat dari sisi perkembangan gaya, ilustrasi dalam sampul buku dapat menjadi sebuah penanda gaya desain dalam kurun waktu tertentu atau sebagai ikon zaman (Koskow, 2009, h. 32).

Dalam konteks sampul buku, ilustrasi merupakan sebuah usaha untuk menerangkan atau membuat lebih jelas dalam mnggambarkan tokoh-tokoh dalam isi buku yang umumnya berupa gambar figuratif dalam mengkomunikasikan sisi isi sebuah buku, baik esensi maupun karakter tokoh (Koskow, 2009, h. 32). Ilustrasi dalam hal ini bertujuan untuk menarik minat calon pembaca, atau sebagai kata pengantar berupa visual dari sebuah buku atau novel.



(a) (b)

Gambar 2.17 Ilustrasi dalam Sampul Novel

Sumber: (a) http://www.gramedia.com/conf-zero-class-3-legacy.html (b) http://www.gagasmedia.net/component/virtuemart/novel/spasi-detail?Itemid=483

(4 September 2016)

2.3.2.4 Jenis Kertas

Untuk menamabah keindahan tampilan buku, dalam memilih kertas untuk sampul maka dipilih jenis kertas yang tidak mudah robek, warnanya bersih, serta mutunya baik (Wibowo, 2007, h. 88). Jenis kertas yang digunakan untuk sampul berjenis kertas berlapis (*coated*), serta nama kertas yang baik untuk mencetak sampul antara lain kertas *art paper (kuntsdruk), chrom coated,* dan *ivory* (Wibowo, 2007, h. 90).

Berat kertas sampul dibagi menjadi dua, yaitu sampul tipis (*sof cover)* dan tebal *(hard cover). Soft cover* berkisar 180-210 gram, sedangkan kertas untuk mencetak jaket berkisar 100-150 gram. Untuk *hard cover* menggunakan media kain yang digunakan untuk membalut karton tebal.

2.3.2.5 *Finishing* Cetak

Tahap terakhir sebelum menerbitkan sebuah buku, maka dilakukan penjilidan lembaran kertas *(book binding*) berupa *soft cover* atau *hard cover*. Selain hanya menggunakan sampul, ada pula buku menggunakan sampul dan jaket. Secara garis besar, sistem penjilidan buku dibagi menjadi 4 (Wibowo, 2007, h. 94), yaitu:

1) Jahit kawat *(stich binding)*
2) Jahit benang *(case binfding)*
3) Jilid lem

2.3.3 Elemen Visual Sampul Buku

Ilustrasi dalam sampul buku, dapat berupa elemen visual seperti komposisi warna, garis, bidang, dan tekstur (Koskow, 2009, h. 32).

2.3.3.1 Komposisi Warna

Komposisi warna merupakan susunan warna-warna yang diatur untuk tujuan-tujuan seni maupun desain (Darmaprawira, 2002, h. 65). Dalam komposisi, sebuah warna ditentukan oleh situasi karena menurut Darmaprawira (2002) bahwa "warna selalu dilihat dalam hubungannya dengan lingkungannya." Selain itu, untuk desain, warna

dituntut untuk mengikuti aturan atau prinsip desain karena bertujuan untuk dipakai oleh umum. Warna juga dapat sebgai upaya untuk menampikah identitas atau citra yang ingin disampaikan (Anggraini Lia & Nathalia, 2014, h. 37)

Warna merupakan elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian orang (Supriyono, 2010, h. 70). Sampul buku merupakan kemasan dari pada buku. Dalam konteks ilmu perdagangan, menurut sulasmi (2002) bahwa "kemasan yang baik adalah kemasan yang laku dipasaran" (h. 123). Dengan demikian, *trend* warna sangat berpengaruh terhadap sampul novel agar dapat menarik minat calon pembaca. Adapun kriteria yang efektif dari kemasan suatu produk (Sulasmi, 2002, h. 123-124) sebagai berikut:

1) Kemasan harus menarik mata.
2) Kemasan harus dapat menyatakan identitasnya.
3) Kemasan dan skema warna harus memenuhi isi prroduk.
4) Kemasan harus sesuai antara bentuk luar dengan isinya.

Dari penjelasan diatas, maka fungsi warna dalam sampul novel berperan sangat penting sebagai daya tarik calon pembaca (konsumen). Selain itu, warna dapat menjadi salah satu identitas dari sampul novel dan skema warnanya dapat disesuaikan dengan isi cerita dalam novel.

2.3.3.2 Bidang

Menurut Kusrianto (2009), bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar (h. 30). Novel merupakan buku fiksi yang sarat dengan teks. Adapun ukuran yang umum digunakan untuk buku teks, yaitu 19 x 24 cm, 17,6 x 25 cm (B5), 15 x 23 cm, 14,8 x 21 cm (A5), dan 14,5 x 21 cm (Wibowo, 2007, h. 77).

2.3.3.3 Tekstur

Nilai raba dari suatu permukaan disebut tekstur dan tekstur secara umum dibagi menjadi 2 yaitu tekstur kasar dan halus dengan kesan pantul mengkilat dan kusam (Kusrianto, 2009, h. 32). Jika dilihat dari tampilanya, tekstur digolongkan menjadi 2 (Kusrianto, 2009, h.32), yaitu:

1) **Tekstur nyata**, yaitu permukaan yang terlihat kasar bila diraba terasa kasar.
2) **Tekstur semu**, yaitu jika dilihat tampak kasar tetapi ketika diraba terasa halus.

2.3.4 Aspek Bahasa Verbal dalam Sampul Novel

Sampul hadir dalam selembar halaman yang umumnnya tidak hanya terdiri dari aspek visual, adapun aspek verbal yang menjadikan sampul membuka tafsir lebih luas (Koskow, 2009, 16). Maraknya penerbitan buku ditandai dengan teknik persusasi dari sampul buku termasuk sampul belakang menjadi media yang cukup strategis untuk mempengaruhi calon pembaca atau pembeli.

2.4 Simbol

Secara etimologis, simbol berasal dari kata Yunani yaitu "*sym-ballein"* yang berarti melemparkan bersama suatu (benda, perbuatan) dikaitkan dengan suatu ide (Sobur, 2013, h. 155). Biasanya simbol terjadi berdasarkan metonimi, yaitu nama untuk benda lain yang berasosiasi atau yang menjadi atributnya. Sedangkan metafora, yaitu pemakan kata atau ungkapan lain untuk objek atau konsep lain berdasarkan kias atau persamaan. Dengan cara yang konvensional, simbol memiliki sumber acuannya dengan cara yang konvensional (Danesi, 2011, h. 38).

Dalam konsep Pierce (sperti dikutip Sobur, 2013) bahwa "simbol diartikan sebagai tanda yang mengacu kepada objek tertentu diluar objek itu sendiri" (h. 156). Dengan demikian, hubungan antara simbol dengan sebagai penanda dan dengan sesutu yang ditandakan, sifatnya konvensional, sehingga berdasarkan konvensi itu pula, masyarakat sebgai pemakai menafsirkan ciri hubungan antara simbol dengan objek yang diacudan menafsirkan maknanya.

Ciri-ciri simbol (Sobur, 2013, h. 160-161), yaitu:

- Subjek dituntun untuk memahami objek (subjek aktif)
- Memiliki lebih banyak arti (setidaknya dua arti)
- Subjek dituntun objek untuk memahami secara terus menerus (berlaku secara tetap)
- Berbentuk konkret atau abstrak
- Hanya manusia yang memahaminya

- Dipakai untuk lambang atau simbol tidak mempunyai hubungan khusus dengan yang dilambangkan
- Diciptakan manusia untuk manusia

Pada dasarnya manusia adalah makhluk yang dapat memahami simbol. Simbol juga berfungsi untuk merancang daya imajinasi dengan menggunakan sugesti , asosiasi, dan relasi (Dillistone, 2002, h. 20). Menurut Dillistonee (2002), bahwa "sebuah simbol menghubungkan sebuah usaha manusia dengan realitas yang lebih besar bahkan yang tertinggi" (h. 28). Dengan kata lain, simbol merupakan upaya manusia memaknai realitas hidupnya yang lebih tinggi

2.4.1 Simbol Abstrak dalam Novel *Supernova* Penerbit Bentang Pustaka

Abstrak merupakan hal yang hakiki dalam agama samawi dari bingkai monoteisme (kepercayaan tunggal) dan absolut, yaitu Yahudi dan Islam, sedangkan Kristen memeberi ruang terbuka untuk tumbuh dan berkembangnya seni rupa dalam gereja (Tambayong, 2012, h. 120). Dalam agama samawi seperti Islam dan Yahudi dilarang membuat seni rupa berwujud figur-figur tertentu (Tambayong, 2012, h. 121). Islam melarang seni rupa berwujud figur-figur tertentu karena dikhawatirkan umat akan menyembah bentuk-bentuk tersebut. Sedangkan Yahudi tidak diperkenankan untuk membuat seni rupa yang menyerupai bentuk yang ada di langit maupun bumi. Dengan demikan, abstrak merupakan bentuk yang tidak berwujud figur-figur yang ada baik di langit maupun di bumi.

Secara garis besar gaya abstrak dibagi menjadi 2 yaitu, abstrak geometri dan abstrak non geometrik. Abstrak geometri merupakan bentuk ekspresi berdasarkan elemen garis lurus, bentbentuk yang memperlihatkan karakter ekspresi rasional dan intelektual. (Pujiarto, 2013, h.66). Geometri pada dasarnya berwujud visual ideal seperti bentuk segitiga, lingkaran, dan bujur sangkar dan bentuk-bentuk tersebut telah memungkinkan manusia untuk menarik kesimpulan mengenai realitas dirinya sendiri wujud geometris dasar ditambahkan simbolisme dalam berbagai budaya (Danesi, 2011, h. 90). Adapun Abstrak non geometrik (non *geometrical abstract)* yaitu bentuk yang mencangkup ungkapan-ungkapan bersifat bioformik, organik, ekspresif, emosional, dan intuitif (Sugiharto, 2013, h. 66).

Simbol-simbol abstrak geometri biasanya terdapat dalam simbol-simbol sakral, seperti simbol *Flower of Life* (Bunga Kehidupan), Simbol *Earth* (Bumi), dan simbol *Antahkarana* (Jembatan Pelangi). Untuk simbol abstrak non geometrik yang bersifat organik seperti simbol *Web* atau *Net* (Jaring dan Simbol *Wave* (Gelombang) yang merupakan stilasi dari bentuk aslinya. Simbol-simbol tersebut terdapat dalam visual sampul novel seri Supernova yang berjudul *Supernova* seri 1 *Kesatria, Putri, dan Bintang Jatuh,* seri 2 *Akar,* seri 3 *Petir,* seri 4, *Partikel,* dan seri 5 *Gelombang* Penerbit Bentang Pustaka.

2.4.1.1 Simbol *Web* atau *Net* (Jaring)

Jaring (*Web/Net)* adalah salah satu alat tertua umat manusia, biasanya digunakan untuk berburu dan memancing. Jaring mengalami pergeseran makna dan menjadi cikal bakal sebuah ide dasar "jaringan". Secara umum, jaring-jaring tampil sebagai simbol yang kurang lebih memiliki makna jebakan, keterkaitan, menjerat, mengikat (Ronberg, Marthin, & ARAS, 2010, h. 518). Seprti halnya Mithford (1996) menjelaskan "*The Net symbolizes the power of the gods to bind and hold human.s helpless in the mesh of life*" (h. 90), yaitu jaring merupakan simbol kekuatan para dewa untuk mengikat dan menahan manusia yang tidak berdaya dalam jaring kehidupan.

Sumber lain menjelaskan, EoR (seperti dikutip Ronberg, Marthin, & ARAS, 2010) dalam Budhisme, eksistensi fisik itu dianggap sebagai jaring penjebakan jiwa manusia. Seorang Buddha penyair-filsuf dari abad ke-7 menggambarkan situasi mengerikan manusia, yang "dikejar menuju jaring kelahiran". Kemudian di abad pertengahan agama Kristen, Dos (seperti dikutip Ronberg, Marthin, & ARAS, 2010) setan dibayangkan mencoba untuk menangkap Tuhan dengan jaring simbolis, sebagai kekuatan pengabdian dan penyerahan mereka. Dalam hal ini, jaring merupakan simbol penjebakan.



Gambar 2.18 Jaring

Sumber: Mitford (1996)

Lain halnya dengan William Blake (seperti dikutip Ronberg, Marthin, & ARAS, 2010), jaring memiliki makna jebakan yang lebih duniawi, yaitu dilambangkan dengan jaring yang lebih sederhana seperti "jaring sutera pernikahan". Lebih dalam lagi, psikologi melihat individu terikat oleh jaring yang terdiri dari pengalaman masa lalu, kompleks dan dibawah alam sadar dan dengan naluri serta pola bawaan persepsi, semua yang membatasi kebebasan pilihan. Orang Yunani kuno membayangkan situasi ini sebagai nasib. Dengan demikian, jaring dalam konteks tersebut merupakan simbol ketrikatan dan keterkaitan yang mana wujud jaringnya tidak terlihat.

Pada tingkatan lain, menurut Fieder (seperti dikutip Ronberg, Marthin, & ARAS, 2010) jaring membentang keluar dilihat sebagai gambaran fisik alam semesta, atau dari alam, atau dalam fisika modern dari "kain ruang, melengkung, dan membentang oleh gaya gravitasi". Cirlot (seperti dikutip Ronberg, Marthin, &

ARAS, 2010) Keterikatan jaring ikut bermain secara simbolis disini, seperti visi Tao dari bintang-bintang sebagai *knot* (kecepatan) dalam "jaring langit" yang mengikat segala sesuatu secara bersama-sama di langit dan di bumi dan "Lebar-menyatu tapi memungkinkan melalui yang tidak ada". Hal ini berkaitan dengan konteks sains, yang mana jaring alam semesta tidak terlihat namun ada keterkaitan satu dengan lainnya.

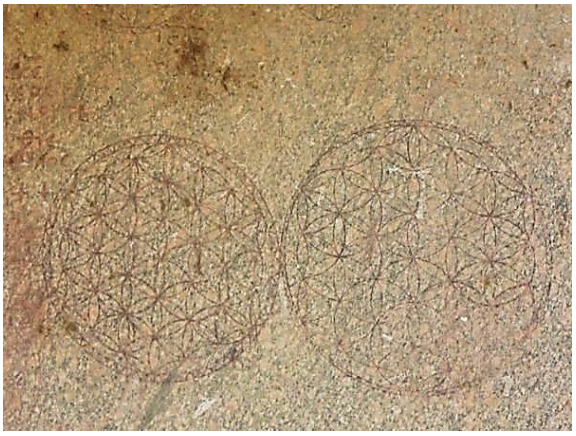
Keterkaitan inilah yang menjadi ide dasar dari "jaringan", baik dalam bisnis maupun komunikasi dalam konteks sosial. Hal ini menjadi visi dasar yang melekat dalam alat manusia paling modern, yaitu internet. Internet dipandang setidaknya sebagai alat untuk menghubungkan individu dalam jaring yang tidak terlihat dan memiliki akses luas atas seluruh bumi (Ronberg, Marthin, & ARAS, 2010, h. 518).

Dari pemaparan di atas, simbol jaring (*Net/Web*) megalami pergeseran makna, mulai dari jaring dilihat sebagaimana fungsinya yaitu untuk berburu dan memancing. Kemudian jaring menjadi tidak terlihat seperti dalam Budhisme, eksistensi fisik dianggap sebagai jaring penjebakan jiwa manusia dan diabad pertengahan agama Kristen, setan mencoba menangkap Tuhan dengan jaring simbolis. Setelah itu, jebakan sebuah jaring menjadi lebih sederhana lagi, seperti jaring sutera pernikahan. Lebih dalam, psikiologi melihat individu terikat oleh jaring yang terdiri dari masa lalu. Bahkan dalam sains, jaring membentang keluar, ke alam semesta dan bintang-bintang sebagai kecepatan dalam jaring langit, mengikat segala sesutau secara bersama-sama di langit dan bumi. Intenet hadir

sebagai alat modern manusia saat ini, yaitu jaring yang tidak terlihat dan dapat menghubungkan setiap individu di bumi yang mengaksesnya.

2.4.1.2 Simbol *Flower of Life* (Bunga Kehidupan)

Flower of Life merupakan simbol yang mewakili setiap aspek kehidupan manusia, berisi setiap formula tunggal matematika, setiap hukum fisika, setiap harmoni dalam musik, setiap bentuk kehidupan biologis smapai ke spesifik tubuh manusia (Melchizedek, 1998, h. 29). Simbol ini juga merupakan simbol kuno keagamaan berbentuk geometri suci *(sacred geometry*), seperti simbol Kabbalah yaitu *Tree of Life*. *Flower of Life* ditemukan di salah satu dinding tua di Mesir, kuil yang berusia hampir 6000 tahun, yaitu Abydos.



Gambar 2.19 Simbol *Flower of Life* di Dinding Kuil Abydos, Mesir
Sumber: http://www.messagetoeagle.com/flower-of-life-ancient-sacred-geometry-symbol-and-blueprint-of-the-universe/ (12 Agustus 2016)

Tidak hanya ditemukan di Mesir, simbol ini di temukan di beberapa negara lain seperti Irlandia, Turki, Inggris, Israel, Cina, Tibet, Yunani dan Jepang.

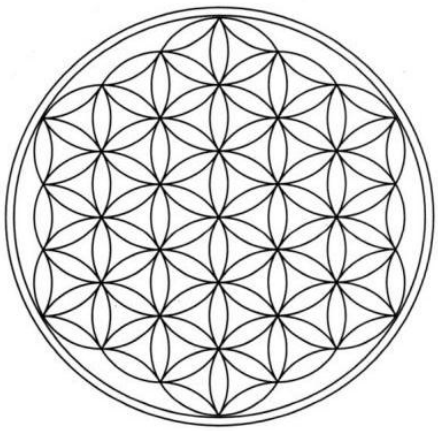


(a) (b)

Gambar 2.20 Simbol *Flower of Life* di (a) Turki dan (b) China

Sumber: http://lovepeaceandharmony.org/photo/2209390:Photo:16668?context=latest dan http://www.messagetoeagle.com/flower-of-life-ancient-sacred-geometry-symbol-and-blueprint-of-the-universe/ (12 Agustus 2016)

Bentuk dari simbol *Flower of Life* yaitu berbentuk geometri dengan pengulangan-pengulangan bentuk lingkaran yang tumpang tindih *(overlapping)*. Simbol ini disebut *flower* (bunga), bukan karena terlihat seperti bunga, tapi karena simbol ini merepresentasikan siklus pohon buah (*a fruit tree*). Pohon buah memiliki bunga kecil yang tumbuh melalui metamorfosis dan berubah menjadi (misalnya) buah ceri, apel, atau yang lainnya. Di dalam buah mengandung benih, yang ketika benih tersebut jatuh ke tanah, kemudian akan tumbuh menjadi pohon lain (Melchizedek, 1998, h. 40). Jadi siklusnya adalah tahap pertama yaitu pohon, tahap ke-2 kemudian tumbuh bunga, tahap ke-3 bunga menjadi buah, tahap ke-4 buah menjadi benih, dan tahap ke-5 benih tumbuh menjadi pohon kembali. Langkah-langkah dalam siklus kehidupan tersebut sebenarnya sejajar dengan geometri kehidupan.



Gambar 2.21 *Flower of Life (Bunga Kehidupan)*
Sumber: Melchizedek (1998)

Adapun simbol lain yang berasal dari pola *Flower of Life*, diantaranya yaitu *Seed of Life*, *Egg of Life*, *Fruit of Life,* dan *Metraton's Cube*. *Metraton's Cube* ini menggambarkan lima padatan platonis, yaitu berupa bentuk-bentuk unik, teratur, dan penting dalam geometri suci (sakral) atau geometri biasa. Lima padatan platonis tersebut adalah *Star Tetrahedron, Heksahedron, Oktahedron, Dodekahedron*, dan *Ikosahedron* merupakan lima sturkur padatan platonik tersebut yang polanya berasal dari *Fruit of Life* ((Melchizedek, 1998, h. 161-166).

Jadi, *Flower of Life* merupakan simbol yang memiliki pola bentuk geometri dan suci, karena simbol ini mencangkup semua aspek kehidupan. Simbol ini termasuk simbol kuno, ditemukan di dinding kuil tertua di Mesir yang usianya sekitar hampir 6000 tahun, yaitu di Abydos dan simbol ini juga ditemukan di beberapa negara la2nya. Simbol *Flower of Life* merepresentasikan siklus pohon buah, yaitu pohon yang kemudian berbunga kecil, lalu menghasilkan buah, dan buah tersebut menjadi benih untuk menjadi pohon lainnya.

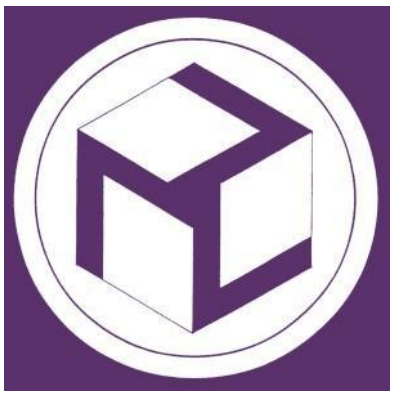
2.4.1.3 Simbol *Antahkarana* (Jembtan Pelangi)

Antahkarana berasal dari bahasa sansekerta. Simbol *Antahkarana* merupakan simbol non-Reiki. Rahardian dan Deandra (2004) menjelaskan "Umumnya, Reiki adalah suatu cara penyembuhan alamiah berdasarkan penggunaan tenaga kehidupan alam semesta yang mengalir melalui titik energi praktisi Reiki, yang bertindak sebagai saluran Reiki, ke tubuh pasien yang memerlukan penyembuhan." (h. 30). Reiki merupakan tradisi spiritual yang berasal dari pusat-pusat spiritual pada ribuan tahun silam di Tibet, China , Mesir, India, Atlantis dan Lemuria. Para biarawan pernah mendokumentasikan teknik Reiki diatas sutra-sutra suci sekitar tahun 2500 silam (Rahardian & Deandra, 2004, h. 31). Teknik ini dianggap sebagai teknik rahasia dan secara perlahan menghilang. Pada abad ke-19, Mikao Usui seorang bangsa Jepang menggali kembali teknik kuno tersebut dan diberi nama Reiki. Sampai akhirnya ia berhasil menciptakan sistem yang mana Reiki dapat diturunkan dan diajarkan kepada orang lain.

Reiki memiliki simbol mulai diperkenalkan dan dapat digunakan ketika seorang praktisi telah mendapatkan penyelarasan (*attunement)* Reiki untuk tingkatan ke-2. Simbol-simbol Reiki dipercaya sebagai perangkat penghubung antara praktisi dan pembimbing Reiki (Rahardian & Deandra, 2004, h. 37). Simbol-simbol tersebut diantaranya adalah 3 simbol pokok Reiki dan simbol tingkat Master Reiki. Simbol pokok Reiki terdiri dari simbol Cho Ku Rei (daya), Sei Hei Ki (mental atau emosi), dan Hon Sha Ze Sho Nen (jarak), sedangkan simbol tingkat Master Reiki dikenal dengan nama Daikomino (Rahardian Riko & Deandra Leean, 2004, h. 40)

Selain simbol pokok Reiki dan Master Reiki, terdapat simbol dalam inti Reiki. Simbol-simbol tersebut dibagi menjadi dua kategori yaitu simbol pribadi dan simbol non-Reiki. Simbol dalam Reiki adalah lambang khusus yaitu jalan utama untuk berhubungan dengan energi dan berfungsi sebagai lambang dari seuatu energi, serta dengan menemukan simbol pribadi maka dapat digunakan untuk meningkatkan spiritualitas (Rahardian & Deandra, 2004, h. 60).

Antahkarana (Jembatan Pelangi, atau dalam bahasa inggris disebut *The Rainbow Bridge*) merupakan simbol non-Reiki. Simbol ini menjadi jembatan antara dua dunia dan disebut sebagai simbol master frekuensi (Rahardian & Deandra, 2004, h. 68). Disebut sebagai Jembatan Pelangi, simbol ini terdiri dari 3 tingkat dengan masing-masing 7 warna pelangi yang mewakili 7 warna Cakra.



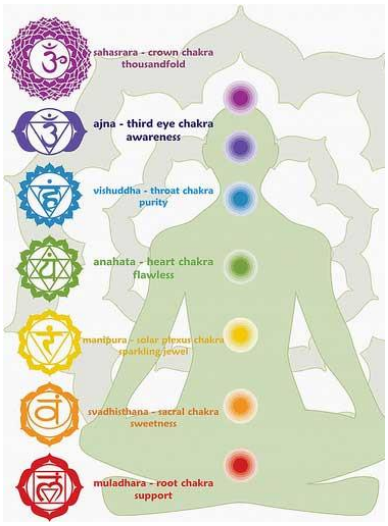
Gambar 2.22 Simbol *Antahkarana*

Sumber: http://incolors.club/collectionadwn-ancient-healing-symbols.htm

(11 Agustus 2016)

Cakra-cakra dalam tubuh berfungsi sebagai pusat energi dan tempat keluar masuknya energi, serta dengan melewati Cakra-cakra dan meridian (alur lalu lintas

energi dalam tubuh) tubuh tersebut, bioenergi dapat ditarik ke dalam tubuh antara lain dengan cara meditasi (Rahardian & Deandra, 2004, h. 41) Terdapat 7 Cakra dalam Reiki sebagai berikut (Rahardian & Deandra, 2004, h. 41-42):



Gambar 2.23 Tujuh Cakra dalam Reiki

Sumber: http://meditasicakra.com/inilah-penjelasan-tentang-cakra-dan-pengaruhnya/ (11 Agustus 2016)

1. Cakra Dasar atau Muladra Cakra (*Basic Cakra)*, terletak di ujung sumsung tulang belakang (dekat tulang Coccygeus), merupakan pusat energi yang dapat menyebar kesetiap Cakra di dalam tubuh manusia.
2. Cakra Seks, terletak di daerah organ seksual.
3. Cakra Pusar atau Manipura Cakra (*Navel Cakra)*, terletak di daerah pusar.
4. Cakra Jantung (depan dan belakang jantung) atau Anahata Cakra, terletak di daerah jantung.
5. Cakra Tenggorokan atau Vishuda Cakra *(Larynx Cakra*), terletak di daerah tenggorokan.

6. Cakra Alis atau Ajna, terletak di daerah anatara kedua alis.
7. Cakra Mahkota atau Sahasara Cakra, terletak di ujung ubun-ubun (*Crown Head)* yang merupakan pusat inti kesadaran tertinggi di dalam tubuh manusia.

Dari ke-7 Cakra tersebut, terdapat 2 Cakra yang dianggap paling penting yaitu Cakra Dasar dan Mahkota, yaitu merupakan pusat inti kesadaran tertinggi dalam tubuh manusia (Rahardian & Deandra, 2004, h. 42).

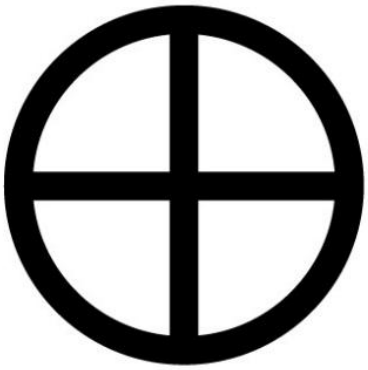
Rahardian dan Deandra (2004) menjelaskan bahwa:

> *"Antahkarana adalah simbol meditasi dan penyembuhan dari Tibet, sudah digunakan dalam ritual selama ribuan tahun. Simbol ini biasa di tempatkan di bawah meja pijat selama penyembuhan. Antahkarana memfouskan dan mempertegas Reiki atau energi penyembuhan lainnya. Simbol itu disebutkan juga untuk menghubungkan otak fisik dengan Cakra mahkota, dan mempunyai efek positif kepada semua Cakra dan aura." (h. 68)*

Jadi, *Antahkarana* merupakan simbol kuno ribuan tahun silam dari Tibet dan digunakan untuk meditasi. Simbol ini disebut sebagai simbol penyembuhan dan menghubungkan otak fisik ke Cakra Mahkota yakni pusat inti kesadaran tertinggi dalam tubuh manusia dan berpengaruh positif terhadap Cakra lainnya serta aura dalam diri manusia.

2.4.1.4 Simbol *Earth* (Bumi)

Simbol *Earth* (Bumi) merupakan simbol kuno yang sudah ada selama ribuan tahun. Simbol ini memiliki beragam interpretasi baik itu mitologis (*mitological*) maupun agama (*religion*) (Coffey, 2015, para 2).



Gambar 2.24 Simbol *Earth* (Bumi)

Sumber: http://www.universetoday.com/14512/the-symbol-for-planet-*Earth*/

(11 Agustus 2016)

Simbol *Earth* dalam Gambar 2.24, merupakan standar simbol planet bumi. Simbol ini berbentuk lingkaran dan terdapat garis menyilang vertikal dan horizontal didalamnya. Lingkaran melambangkan dunia, dan garis menyilang tersebut (salib) memiliki arti simbolis variabel empat sudut bumi, empat arah, empat musim, empat klan manusia, dan lain sebagainya (Venefica, para 16). Pada abad ke-16 salib menunjukkan adanya Kristen dan merupakan ikon Gereja. Simbol ini umumnya ditemukan di banyak suku Amerika. Di beberapa negara seperti di China, persegi digunakan sebagai ikon *Earth*.



Gambar 2.25 Simbol *Earth* (Bumi) di China

Sumber: http://www.universetoday.com/14512/the-symbol-for-planet-*Earth*/ (11 Agustus 2016)

Penafsiran paling umum yang dapat diterima terkait simbol *Earth* adalah simbol ini merepresentasikan dunia dan 4 arah dalam kompas, karena pengertian tersebut yang paling netral dan tidak terkait dengan konotasi agama (Coffey, 2015, para 3). Adapaun makna yang kurang sedikit netral atau kontroversial yaitu simbol *Earth* tersebut merupakan versi gaya Globus Cruciger yaitu simbol agama kristen yang melambangan otoritas Kristus atas bumi dan orang yang diatasnya. Beberapa terus menggunakan Globus Cruciger sebagai sebuah simbol *Earth*, tetapi menyebutnya sebgai versi terbalik dari simbol venus.



Gambar 2.26 Simbol *Venus*

Sumber: https://litebeing.com/2014/02/01/venus-stationing-in-capricorn-conjunct-pluto-you-and-i/ (11 Agustus 2016)

Dalam mitologi Nordik (*Norse Mitology*) yaitu kepercayaan masyarakat Eropa Utara yaitu negara Norwegia, Denmark, Swedia, dan Islandia sebelum kedatangan

agama Kristen, merupakan simbol yang sama untuk mewakili Odin, Dewa utama di jajaran Nordik. Dalam cahayanya, simbol ini kadang-kadang disebut sebagai Odin Cross atau Solar Cross. Simbol yang sama juga digunakan untuk simbol negara dan Gereja Inggris di bawah keamanan mahkota dan dilambangkan oleh Sovereign's Orb.



Gambar 2.27 Sovereign's Orb.
Sumber:
https://en.wikipedia.org/wiki/Crown_Jewels_of_the_United_Kingdom#Prince_of_Wales_coro*Net*
(11 Agustus 2016)

Lain halnya dengan John Dalton, yakni pelopor dalam teori atom, simbol ini digunakan untuk mewakili sulfur pada grafik elemennya. Simbol *Earth* saat ini digunakan sebagai *Wheel Cross* (Salib Roda), *The Sun Cross* (Salib Matahari), dan juga Wooden's Cross (Salib Kayu).

Simbol *Earth* memiliki banyak nama di masa lalu yang masing-masing telah diterima oleh satu kelompok dengan kelompok lainnya dengan berbagai alasan. Pelanet ini telah disembah sebagai dewa sepanjang catatan sejarah dan banyak arkeolog setuju bahwa hal ini diperlakukan sama pada zaman pra-sejarah.

Jadi, simbol *Earth* merupakan simbol umum (*universal*) dan tidak terlepas dari interpretasi berdasarkan mitologi dan agama. Bentuk simbol *Earth* tidak selalu sama satu dengan yang lainnya di belahan dunia, dan simbol *Earth* pada Gambar 2.24 merupakan simbol *Earth* yang secara umum ditemukan di beberapa negara di Amerika. Selain dikaitkan dengan mitologi dan agama, simbol *Earth* memiliki penafsiran umum sebgai simbol yang merepresentasikan dunia dan 4 arah dalam kompas.

2.4.1.5 Simbol *Wave* (Gelombang)

Dalam tradisi China, gelombang merupakan tempat tinggal naga dan juga simbol kemurnian (Cirlot, 2001, h. 367). Hal ini dikarenakan, gelombang besar samudera memiliki 2 aspek perbedaan, yaitu ritme menggelombang mengingatkan kepada naga, dan dan sifat baik yang dimiliki oleh busa putih (pada gelombang) memberikan kesan kemurnian.



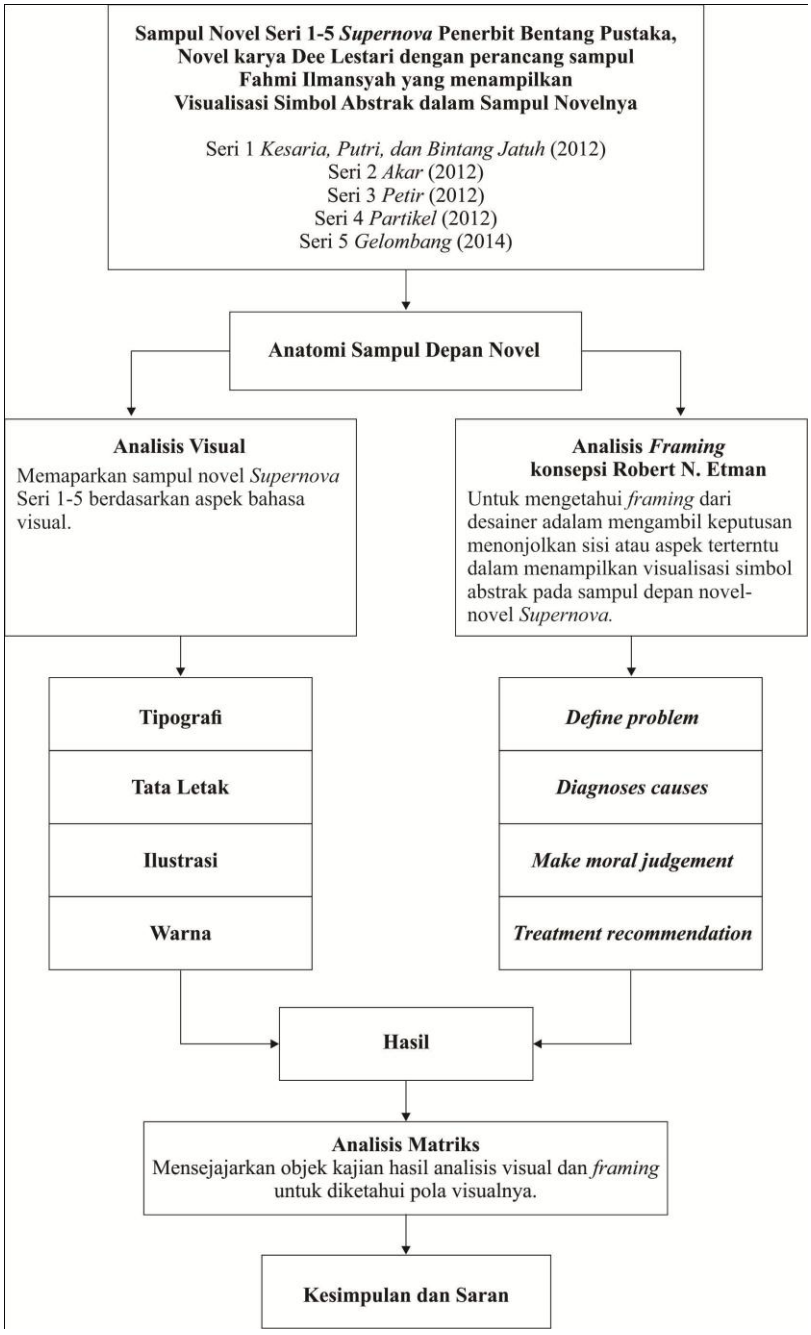
Gambar 2.28 Ornamen Gelombang Air

Sumber: Cirlot (2001)

Dalam seni ornamen, yaitu yang menentang seni figuratif memiliki prinsip utama dalam elemennya, diantaranya gelombang (Cirlot, 2001, h. 245).

2.5 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian bertujuan untuk memetakan alur penelitian agar mudah dipahami, sebagai berikut:



Gambar 2.29 Bagan Kerangka Skema Penelitian