BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Penelitian ini sifatnya masih mendasar, yang sangat memungkinkan untuk dikembangkan dan jadi penelitian awal dalam melakukan penelitian selanjutnya. Dari hasil analisis visual, novel *Supernova* seri 1, 2, 3, 4, dan 5 yang diterbitkan oleh Penerbit Bentang Pustaka pada tahun 2012 -2014, ditemukan konstanta dan variabel dalam visual sampul depan novelnya, yaitu pada memiliki kesamaan dalam warna, yaitu hitam pada latar belakang, warna putih pada nama penulis, menggunakan jenis huruf yang sama yaitu sans serif, dan tata letak yang sama yaitu menggunakan keseimbangan simetris. Hal tersebut merupakan salah satu identitas visual yang terdapat pada sampul novel *Supernova* sebgai novel berseri.

Adapun visual yang membedakan dari sampul novel *Supernova* tersebut, yaitu warna pada judul dan ilustrasi sampul novelnya. Ilustrasi pada sampul novel *Supernova* memakai pola yang sama yaitu menggunakan simbol-simbol abstrak. Pada *Supernova* seri 1 dan 5, menggunakan simbol abstrak non geometrik yaitu simbol pada seri 1 merupakan stilasi dari bentuk jaring laba-laba, sedangkan simbol pada seri 5 merupakan stilasi dari bentuk ombak. Pada *Supernova* seri 2, 3, dan 4, menggunakan simbol abstrak geometri, yang mana simbol-simbol tersebut merupakan simbol sakral yang sudah ada sejak zaman dulu. Simbol-simbol sakral tersebut yaitu, pada *Supernova* seri 2 memakai simbol sakral *Flower of Life* sebagai

simbol yang merepresentasikan siklus kehidupan, pada seri 3 memakai simbol sakral *Antahkarana* yaitu simbol penyembuhan dari Tibet, dan pada seri 4 menggunakan simbol sakral yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang mitos, agama, maupun yang paling *universal* yaitu simbol *Earth* merupkan representasi dari bumi. Sedangkan simbol Jaring (*Net/Web*) bermakna menjerat atau menghubungkan individu dengan jaring tidak terlihat (internet) dan di China Gelombang merupakan simbol kemurnian.

Dari hasil analisis *framing,* 4 dari 5 makna-makna simbol tersebut berkaitan dengan *framing* yang dilakukan oleh desainer terhadap realitas yang ada dalam isi novel. *Framing* tersebut adalah pada *Supernova* seri 1, 3, dan 5 membingkai (*framing*) klimaks dari cerita novel, sedangkan pada seri 2 dan 4 membingkai konflik cerita novel. Klimaks cerita pada seri 1 yaitu tokoh bernama Supernova menjadi tokoh penting yang menghubungkan antara tokoh fiksi dan tokoh nyata lewat jaringan internet, sehingga keterbuhungan tersebut berkaitan dengan makna simbol Jaringan (*Net/Web*) yaitu menghubungkan. Klimaks cerita pada seri 3, yaitu tokoh Elektra memiliki kekuatan penyembuhan setelah sering melakukan meditasi, sehingga kekuatan penyembuhan tersebut berkaitan dengan makna simbol *Antahkarana* sebagai simbol penyembuhan. Klimaks cerita pada seri 5, yaitu tokoh Alfa menemukan simbol Gelombang yang membawanya kepada sebuah jawaban atas misteri mimpi-mimpinya, namun pada bagian ini tidak ada keterkaitan dengan makna simbol Gelombang yaitu Kemurnian. Sedangkan konflik cerita pada seri 2, yaitu tokoh Bodhi melakukan perjalanan untuk menemukan kesejatian hidup

sampai menemukan makna hidupnya, sehingga pencarian tersbut berkaitan dengan makna simbol *Flower of Life* sebagai simbol siklus kehidupan. Konflik pada seri 4, yaitu tokoh Zarah didik secara kontroversial oleh ayahnya untuk cinta dan dekat dengan alam, sehingga kedekatan Zarah dengan alam memiliki kaitannya dengan simbol *Earth* yang merepresentasikan dunia, yang mana dunia merupakan tempat makhluk hidup dan sesisinya tinggal.

Selain mebingkai (*framing*) bagian dari isi novel, adapaun pengaruh dari luar isi novel yaitu seperti ide penulis dan arahan penerbit. Penulis menginginkan visual sampul novel *Supernova* bentuknya sederhana (*simple*). Dalam sampul novel *Supernova* yang diterbitkan oleh Penerbit Bentang Pustaka tahun 2012-2014 menampilkan simbol-simbol abtrak yang bentuknya sederhana, yaitu menggunakan bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran pada seri 1, 2, 4, dan 5 dan bentuk *hexagon* pada seri 3. Selain itu, ada pertimbangan segmentasi yang mendukung untuk menampilkan simbol-simbol abstrak, yaitu novel *Supernova* tersebut diterbitkan untuk para penggemar setia novel *Supernova* yang sudah tahu cerita-cerita novel *Supernova* sehingga tidak perlu lagi sampul yang memuat banyak visual (ramai) seperti sampul novel pada umumnya.

Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa sampul novel dengan viusalisasi simbol abstrak tidak terlepas dari pemahaman desainer dalam memahami konteks cerita novelnya, memahami makna yang terkadung didalam

simbolnya, serta dipengaruhi oleh faktor-faktor diluar novel itu sendiri. Faktor-faktor tersebut diantarnaya seperti permintaan penulis, arahan Penerbit, pertimbangan desain dalam menentukan segmentasi dan upaya pembentukan identias visual sampul pada novel yang usianya sudah cukup lama. Dengan demikian, menampilkan simbol abstrak dalam sebuah sampul novel.

6.2 Saran

Saran untuk akademisi maupun praktisi desain, khususnya desain komunikasi visual, jika ingin merancang sebuah visualisasi sampul novel yang berbeda dari visual sampul novel pada umumnya, harus mempertimbangkan banyak hal karena sampul novel merupakan salah satu media promosi dari sebuah produk yang harus dijual. Pertimbangan-pertimbangan tersebut diantaranya, memeprtimbangkan usia novel (novel baru atau novel yang sudah beberapa kali cetak ulang), memahami novelnya sehingga antara sampul dan novel memiliki keterkaitan, memeprtimbangkan segmentasinya, dan pertimbangan-pertimbangan lainnya sehingga didapatkan sebuah solusi desain sebaik mungkin, tidak menambah masalah baru, tepat sasaran, dan bisa menjadi desain yang *continue* (berkelanjutan).