

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Membaca merupakan salah satu aktivitas yang digemari sebagai sarana hiburan. Hal yang umum dibaca untuk hiburan antara lain majalah, komik, dan novel. Bagi penggemar cerita-cerita fiksi dengan jalan cerita dan karakter yang mendetail, novel merupakan pilihan yang populer. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (1995 : 694) menjelaskan bahwa novel merupakan karangan prosa yang panjang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang-orang di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku. Menurut infografis oleh Jared Fanning pada tahun 2012, 8 dari 10 buku yang paling banyak terjual selama 50 tahun terakhir adalah novel fiksi. Di antaranya yakni seri *Harry Potter* karya J.K. Rowling (400 juta kopi), trilogi *The Lord of The Rings* karya J.R.R. Tolkien (103 juta kopi), *The Alchemist* karya Paulo Coelho (65 juta kopi), *The Da Vinci Code* karya Dan Brown (57 juta kopi), serta *The Twilight Saga* karya Stephenie Meyer (120 juta kopi). Novel fiksi populer di kalangan remaja hingga dewasa. Genre yang ditawarkan pun beragam, mulai dari *crime fiction*, fantasi, horror, misteri atau detektif, *romance*, *science-fiction*, dan *thriller/suspense*.

Novel fiksi terkadang mendapatkan perubahan pada desain *cover*-nya, salah satunya saat dialihbahasakan dan diterbitkan di negara lain. Novel fiksi terjemahan yang terbit di Indonesia sendiri terkadang terbit dalam desain *cover* yang sama dengan versi aslinya (*contoh: The Hunger Games*), dalam desain *cover* negara lain misalnya versi Amerika (pada seri *Harry Potter* dan *Bartimaeus Sequence*), atau versi *cover* khusus yang hanya diterbitkan di Indonesia. *Cover* khusus ini bisa disebabkan oleh harga ilustrasi asli yang terlalu mahal, tujuan promosi untuk penjualan di dalam negeri, atau permintaan dari penerbit aslinya. Terlepas dari alasannya, desain *cover* edisi khusus ini dikerjakan oleh desainer Indonesia dengan melewati proses ACC pada penerbit asalnya.

Salah satu novel fiksi terjemahan dengan *cover* khusus yang terbit di Indonesia pada tahun 2014 adalah novel *The Screaming Staircase* atau dalam bahasa Indonesia: *Undakan Menjerit*. Novel ini pertama kali bergenre *supernatural-thriller* dan terbit di Indonesia pada tanggal 16 Januari 2014 dan diterbitkan oleh Gramedia Pustaka Utama. Ditulis oleh Jonathan Stroud yang notabene terkenal setelah menulis *Bartimaeus Sequence*, buku terbarunya ini disambut hangat oleh para penggemarnya, termasuk yang berdomisili di Indonesia. Buku ini adalah buku pertama dari sebuah serial yang dinamakan *Lockwood & Co.* Novel *The Screaming Staircase* telah diterbitkan di lebih dari 14 negara dan diterjemahkan ke lebih dari 13 bahasa (di antaranya: Rusia, Jepang, Ceko, Swedia, Spanyol, Jerman, Prancis, Italia, Israel, India, Estonia, Slovakia, dan Indonesia) dan sedikitnya mendapat 12 variasi desain dan 7 variasi ilustrasi *cover*. Seperti halnya *cover* di negara-negara lain, desain *cover* edisi Indonesia pun mengalami perubahan.

Salah satu fungsi *cover* pada buku fiksi adalah sebagai penarik perhatian dan juga penyampai isi buku kepada pembaca. Orang di balik pembuatan desain *cover* beserta ilustrasinya sendiri adalah Martin Dima, seorang desainer Indonesia. Sumbo Tinarbuko menyatakan bahwa desain adalah salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud produk dari nilai-nilai yang berlaku pada kurun waktu tertentu. Ia menambahkan bahwa sebagai produk kebudayaan, desain terkait dengan sistem ekonomi dan sosial. Latar cerita dan penulisnya (Jonathan Stroud) sendiri adalah Inggris, sementara visualisasi baru bagi novel edisi khusus ini dikerjakan oleh desainer Indonesia yang tinggal di Indonesia dengan kebudayaan serta sistem ekonomi dan sosial yang berbeda dengan Inggris. Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana desainer Indonesia menyampaikan isi novel melalui visualisasi *cover* novel. Sebagai salah satu produk desain grafis, unsur-unsur visual dalam desain *cover* memiliki tanda-tanda yang bermakna yang ingin disampaikan oleh desainer kepada pembacanya. Tanda-tanda dari desainer ini dapat diuraikan untuk mengetahui makna dari keseluruhan bentuk visual.

Berdasarkan uraian di atas, penulis memilih *cover* novel *The Screaming Staircase* edisi Indonesia sebagai bahan analisis untuk memahami relasi tanda-

tanda yang terkonstruksi dari visualisasi *cover* novel serta makna dari desain *cover* edisi Indonesia tersebut.

1.2 Permasalahan

Dari latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat masalah-masalah yang akan dianalisis dalam penelitian berikut. Masalah-masalah tersebut diidentifikasi kemudian dirumuskan ke dalam poin-poin berikut.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari penjelasan latar belakang di atas, masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1. *Cover* khusus edisi Indonesia dibuat oleh desainer Indonesia yang memiliki pola pikir dan budaya yang berbeda dengan negara asal novel *The Screaming Staircase*.
2. *Cover* novel edisi Indonesia memiliki konstruksi tanda yang berbeda dengan *cover* edisi aslinya.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, masalah-masalah yang ditemui dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana relasi tanda yang terkonstruksi di dalam visualisasi *cover* novel *The Screaming Staircase* edisi Indonesia?
2. Makna apakah yang terkandung di dalam visualisasi *cover* novel *The Screaming Staircase* edisi Indonesia?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah analisis terhadap *visual text* pada *cover* novel *The Screaming Staircase* edisi Indonesia. Penelitian terfokus pada kajian semiotik dari struktur tanda, relasi antar tanda, serta makna denotatif dan konotatif

yang terdapat pada unsur visual *cover* novel tersebut sehingga dipahami makna yang disampaikan dari desain *cover* novel *The Screaming Staircase* edisi Indonesia tersebut.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian berikut adalah:

1. Memahami relasi tanda yang terkonstruksi di dalam visualisasi *cover* novel *The Screaming Staircase* edisi Indonesia.
2. Mengetahui makna yang terkandung di dalam visualisasi *cover* novel *The Screaming Staircase* edisi Indonesia.

1.5 Metodologi Penelitian

Untuk melakukan analisis terhadap *cover* novel *The Screaming Staircase* edisi Indonesia ini, penulis membutuhkan data untuk dianalisis serta metode untuk menganalisis data yang didapatkan tersebut. Metode pengumpulan data serta metode analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini antara lain:

1. Studi dokumentasi, yaitu mencari data dari sumber-sumber tertulis seperti *textbook*, jurnal, artikel, dan penelitian-penelitian sebelumnya. Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data objek penelitian, teori-teori, dan panduan dalam pelaksanaan penelitian.
2. Observasi, yaitu penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian di lapangan. Objek penelitian yang diobservasi adalah komponen-komponen *cover* novel *The Screaming Staircase* edisi Indonesia.

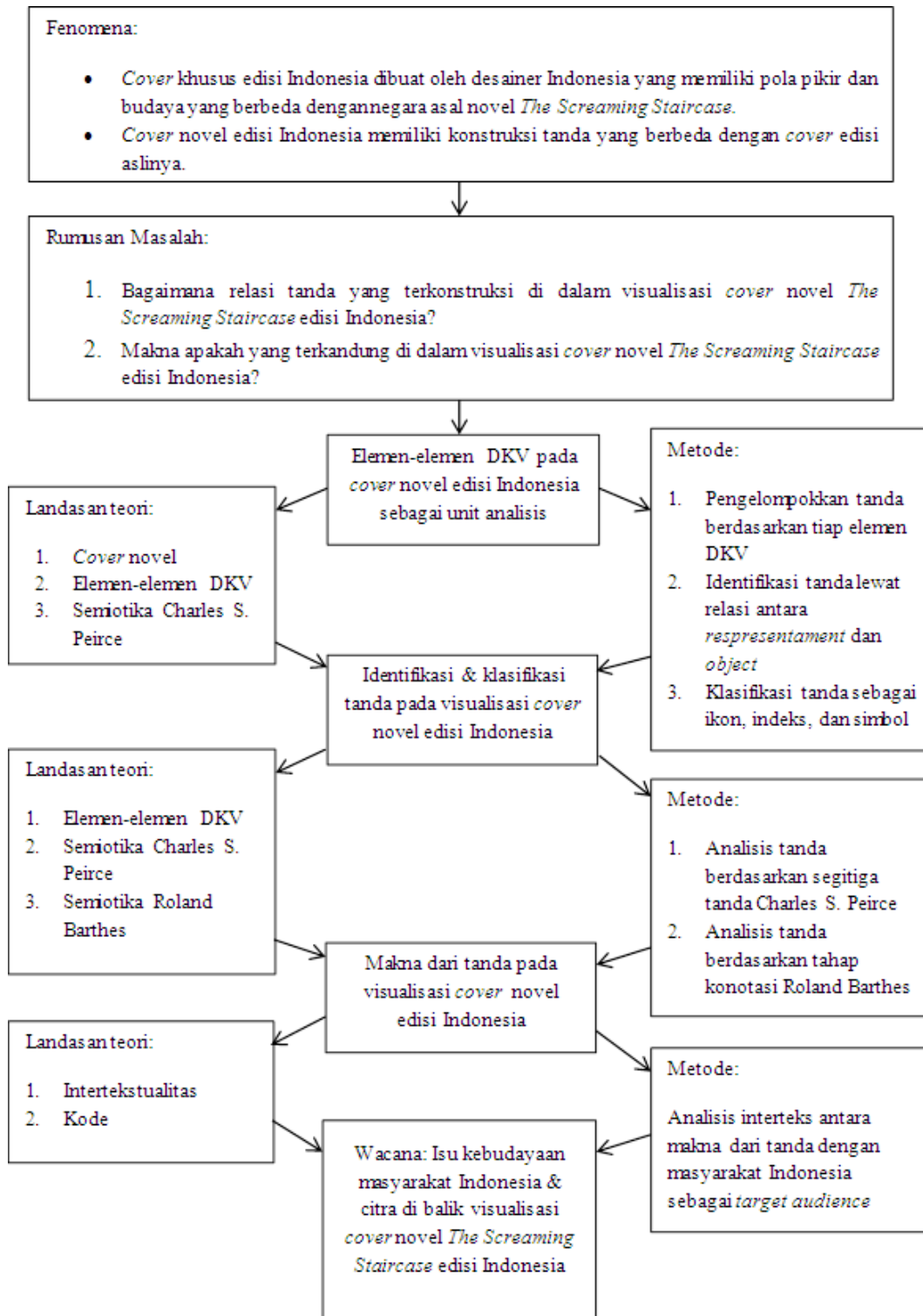
1.5.2 Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yakni pendekatan yang mengandalkan analisis data secara induktif, bersifat deskriptif, mengandalkan manusia sebagai alat penelitian, dan lebih mementingkan proses daripada hasil (Moleong, 2000: 4). Analisis data sendiri menggunakan teori semiotika dengan pendekatan teks visual. Metode ini digunakan untuk menganalisis elemen-elemen desain komunikasi visual yang membentuk desain *cover* novel tersebut sehingga penulis dapat memahami relasi tanda-tanda yang terkonstruksi dari visualisasi *cover* novel pada edisi yang diteliti. Kemudian dari konsep yang telah dipahami, akan ditemukan makna dari desain *cover* novel tersebut. Proses analisis dilandaskan pada teori-teori desain komunikasi visual serta teori-teori semiotika yang menjadi penguat dalam menganalisis data-data yang ada.

Tahapan-tahapan dari analisis data pada penelitian ini antara lain:

1. Seleksi data, yakni memilah data-data objek penelitian yang akan diperlukan dalam penelitian.
2. Pengklasifikasian data, yaitu mengklasifikasikan data berdasarkan komponen-komponen sampul serta elemen-elemen desain komunikasi visual pada sampul ke dalam bentuk penanda dan petanda.
3. Analisis tahap pertama, yaitu menguraikan unsur-unsur visual pada *cover*, kemudian mencari dan mengklasifikasi tanda yang telah ditemukan menggunakan penggolongan tanda ikon, indeks, dan simbol Charles Sanders Peirce.
4. Analisis tahap kedua, yaitu proses analisis tanda yang sudah diklasifikasi dengan teori signifikasi dua tahap (tahap denotasi dan tahap konotasi) dari Roland Barthes hingga dipahami makna dari visualisasi *cover* novel tersebut.
5. Analisis interteks, yakni mencari keterkaitan makna pada visualisasi *cover* dengan karya-karya lainnya yang menjadi pembentuk dari karya.
6. Simpulan, yakni menyimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Skema Alur Penelitian

1.7 Sistematika Penulisan

1. Bab 1 Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang fenomena yang terjadi serta gambaran umum dari permasalahan yang diteliti. Masalah-masalah tersebut kemudian diidentifikasi dan dirumuskan. Di bagian ini pun dijelaskan ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, metodologi penelitian, serta kerangka penelitian.

2. Bab 2 Landasan Teori

Bab ini menjelaskan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian dan digunakan sebagai panduan dalam analisis.

3. Bab 3 Data Objek Penelitian

Bab ini menguraikan data-data objek penelitian yang telah didapat dari studi dokumentasi serta observasi untuk analisis lebih lanjut di Bab 4.

4. Bab 4 Pembahasan

Menganalisis elemen-elemen desain komunikasi visual yang ada pada *cover* novel untuk memahami tanda-tanda pada elemen visual hingga mendapatkan makna dari visualisasi *cover* edisi Indonesia. Analisis intertekstual pun dilakukan untuk mendapatkan makna yang lebih mendalam.

5. Bab 5 Simpulan dan Saran

Bab ini menjelaskan simpulan dari penelitian serta saran yang dapat diberikan setelah melakukan penelitian.