

ANALISIS VISUALISASI KOVER NOVEL *SLATED* VERSI TERJEMAHAN BAHASA INDONESIA DENGAN VERSI BAHASA ASING

Juventia Vivi Sumanti¹, Andrian Dektisa H², Bernadette Dian Arini³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,

Universitas Kristen Petra Surabaya

E-mail: juventia_vivi@yahoo.co.id

Abstrak

Kover novel *Slated* versi bahasa Indonesia menampilkan adanya penggunaan visual kover yang berbeda dengan versi aslinya sehingga menimbulkan pertanyaan akan kesamaan objek tetapi berbeda visual. Berdasarkan penelitian terhadap kover novel *Slated* versi bahasa Indonesia, ditemukan bahwa visual yang digunakan masih menggunakan elemen barat yang muncul dari visual kover novel asli namun dengan mengikuti kebijakan penerbit Bhuana Ilmu Populer. Hal ini menjadi persoalan karena produksi teks sudah diberi kebebasan tetapi masih menggunakan visual karakter dari elemen konstruk barat. Yang menarik adalah bagaimana visual itu mengandung wacana-wacana tertentu yang menjadi teks. Ini menjadi fokus tetapi tidak bisa lepas dari situasi khalayak sehingga dari situlah digunakan cara pendekatan *Power or Knowledge*, semiotika Roland Barthes dengan Metode Holistik.

Kata kunci: Visual, karakter visual, produksi teks, semiotika

Abstract

The Indonesian version of Slated novel's cover shows different visual appearance compare to the original version, which brings questions in visual differentiation of the same object. Based on the visualization of Indonesian version of Slated novel's cover research, it is found that the visual still used some elements based on the foreign elements which are also appeared in the original visual; however it still follows Bhuana Ilmu Populer policy. It becomes an issue for the text production which already had independency and yet still using visual character from western oriented element. It is interesting to see how the visual can have some discourses and cannot loose from public circumstances. Therefore, this analysis use the approach from power or knowledge and semiotic Roland Barthes with Holistic Method.

Keyword: Visual, visual character, text production, semiotic

Pendahuluan

Novel adalah sebuah karya sastra yang telah beredar di berbagai belahan dunia. Banyak berbagai kalangan yang berminat dalam membaca karya naratif yang menceritakan sebuah cerita menarik. Novel sudah menjadi hobi tambahan untuk pencinta buku.

Novel berwujud fisik buku sehingga sama dengan buku yang lain, tentunya novel memiliki sebuah ilustrasi visual yang bertujuan memberikan pesan tentang isi buku yaitu kover. Desain kover untuk masing-masing buku sangatlah bervariasi dan sebagian besar mengikuti isi novel dan target novel, karena setiap novel memiliki target yang berbeda-

beda. Desain kover novel melibatkan berbagai macam elemen visual seperti warna, gambar, tipografi dan *copywriting*. Kover inilah yang kemudian menampilkan karakteristik visual tentang pesan sebuah buku.

Tulisan ini merupakan hasil penelitian perbandingan visual kover *Slated* versi bahasa Indonesia dengan versi bahasa asing pada tanggal 9 Februari-16 Juni 2015.

Novel yang akan dianalisis adalah *Slated* sebuah novel fiksi yang dikarang oleh Teri Terry yang diterbitkan oleh BIP di Indonesia tahun 2013 dengan *target audience* remaja.



Gambar 1. Visual kover novel “*Slated*” 2012 oleh Orchard Books dari Inggris

Novel ini juga memiliki terjemahan ke berbagai negara seperti Inggris, Jerman, Denmark, Spanyol, Portugis, Turki, dan Perancis.



Gambar 2. Visual kover novel “*Slated*” (dari kiri atas) berasal dari Inggris (penerbit *Speak*), Jerman (penerbit *Coppelnrath Verlag*), Denmark (penerbit *Nordisk Forlag*), Spanyol (penerbit *Bruno*), Portugis (penerbit *Farol Literario*), Turki (penerbit *Altın Kitaplar*), Paris (penerbit *La Martinière J. Fiction*) dan Indonesia (penerbit BIP)

Dari masing-masing visualisasi kover yang ditampilkan, terdapat kesamaan karakter yang ditampilkan dari beberapa novel terjemahan yang divisualkan sesuai dengan konsep tertentu yang berasal dari novel itu sendiri, wilayah pemasaran novel dan karakter pembaca. Ada juga novel terjemahan yang visualisasi sampulnya tidak mengalami perubahan, dengan kata lain perubahan hanya pada kata terjemahan dan diterbitkan kedalam bahasa dimana novel itu beredar.

Hal ini menarik untuk diteliti karena visual ini memiliki pesan komunikasi yang sama satu sama lain tetapi memiliki perbedaan karakteristik seperti figur wanita, bangunan, warna, penambahan visual logo penerbit dan tipografi. Untuk beberapa versi terjemahan bahasa asing, masih menampilkan kemiripan konsep sedangkan pada versi bahasa Indonesia menampilkan karakteristik yang berbeda.

Kover adalah sebuah gambaran karakteristik untuk menyampaikan pesan. Perbedaan karakteristik visual versi bahasa Indonesia memberikan perbedaan yang memiliki keunikan tersendiri. Sejauh ini, perbedaan visual terjadi karena setiap versi masih mengikuti peraturan penerbitan setiap negara, seperti : bahasa, penerbit dan lain-lain.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2007: 6). Selain itu, metode penelitian yang digunakan adalah Metode Holistik menurut H.B Sutopo. Pendekatan ini memadukan suatu penelitian historis, kualitatif dan eksperimen yang dimana melihat dari latar belakang seni, analisis riset yang bersifat deskriptif dan ditonjolkan ke masyarakat. Dalam melakukan evaluasi karya seni tidak bisa mengabaikan komponen-komponen sumber nilai seni jika ingin mendapatkan pemahaman makna yang utuh. Setiap komponen memegang peranan penting dalam memahami sebuah karya seni. Dalam menyikapi pandangan seni tersebut, Sutopo (dalam Suharto, Januari-April 2007) membagi 3 faktor dalam melakukan penelitian karya seni, yaitu:

1. Faktor genetik. Dalam faktor ini, peneliti melihat dari sisi pengikut historisme yang menekankan pada pengkajian faktor seniman atau desainer dan latar belakang budaya atau desain. Dalam faktor ini, seniman maupun desainer dianggap sebagai sumber informasi yang meliputi kepribadian seniman, kondisi psikologisnya, selera, *style*, keterampilan, kemampuan,

pengalamannya, latar belakang sosial budaya dan juga berbagai peristiwa yang berkaitan dengan penciptaan karya seni.

2. Faktor objektif. Dalam faktor ini, peneliti melihat penekanan nilai yang ditampilkan pada karya seni. Karya seni dipandang sebagai sumber informasi objektif atau faktor intrinsik yang berupa kondisi objektif karya seni tersebut.
3. Faktor afektif. Dalam faktor ini, peneliti melihat dari emosionalisme yang timbul penghayat seni. Penghayat sebagai sumber informasi berupa dampak emosional yang timbul dari diri penghayat. Dampak ini timbul setelah menghayati suatu karya seni dengan beragam makna nilai dikarenakan melakukan interaksi dengan karya seni dalam proses penghayatan.

Penelitian ini juga menggunakan beberapa teori, yaitu: *Power or Knowledge* oleh Michel Foucault tentang teori kekuasaan dan semiotika Roland Barthes dengan melihat dari segi konotasi (sesuatu yang berasal dari luar dan memiliki komparasi dalam kesepakatan opini visual yang berelasi dengan objek analisis. Dalam hal ini, objek analisis berelasi dengan hal lain yang memiliki arti sama), denotasi (memaparkan visualisasi yang terdapat pada visual kover. Visualisasi tersebut dijelaskan secara deskriptif agar mudah dimengerti) dan mitos (relasi antara konotasi dan denotasi yang sesuai dengan kesepakatan bersama berdasarkan argumen pribadi yang kemudian dikaitkan dengan konsep objektif dan teori lain yang berhubungan).

Analisis Wacana dengan Power or Knowledge

Discourse analysis atau analisis wacana adalah menganalisis suatu unit bahasa yang luas dan lebih besar daripada sebuah kalimat. Penggunaan kata wacana banyak sekali digunakan pada kalangan mulai dari studi bahasa, psikologi, sosiologi, politik, komunikasi, sastra dan sebagainya (Eriyanto, 2006: 1). Wacana memiliki dua batasan berkaitan dengan bentuk formal dan esensi interaksionalnya yang dimana difokuskan pada ekspresi verbal yang bersifat lisan karena perlu adanya tanggapan ekspresi lisan sebagai data primer sedangkan pada ekspresi verbal yang tertulis merupakan data sekunder dan turunan dari data primer yang muncul terlebih dahulu (Purwoko, 2008: 4).

Dalam pandangan Fairclough, ada dua tipe dari praktik analisis ini, yaitu konsumsi teks (pihak khalayak) dan produksi teks (pihak media) (dalam Eriyanto, 2006: 317). Kedua hal tersebut berhubungan dengan jaringan yang kompleks yang melibatkan berbagai aspek praktik diskursif. Dari berbagai faktor yang kompleks tersebut, setidaknya ada tiga aspek penting, yaitu pertama dari hubungan sosial masyarakat dalam satu media, kedua adalah sisi

media itu sendiri dan ketiga adalah rutinitas kerja dalam suatu media. Ketiga elemen itu merupakan keseluruhan dari praktik wacana dalam suatu media yang saling terkait dalam memproduksi suatu wacana (Eriyanto, 2006: 317).

Analisis wacana juga mempertimbangkan elemen kekuasaan dalam analisisnya. Setiap wacana yang muncul baik itu dalam bentuk teks, gambar, percakapan atau apapun tidak dipandang sebagai sesuatu yang alamiah, wajar ataupun netral melainkan bentuk pertarungan kekuasaan (Eriyanto, 2006: 7-14).

Konsep kekuasaan adalah salah satu kunci hubungan antara wacana dengan masyarakat (Eriyanto, 2006: 11). Menurut Michel Foucault, hubungan antara kekuasaan dan pengetahuan adalah eksplisit (dalam Mudhoffir, 2013: 77). Konsep kekuasaan Foucault memiliki pengertian yang berbeda dari konsep-konsep kekuasaan yang mewarnai perspektif politik sosial. Kekuasaan tidak dipandang sebagai suatu hubungan kepemilikan properti, perolehan atau hak istimewa yang digenggam oleh sekelompok masyarakat melainkan suatu relasi-relasi yang beragam dan tersebar seperti jaringan yang mempunyai ruang lingkup strategis (Mudhoffir, 2013: 77-78).

Menurut Foucault melalui bukunya *power or knowledge*, kekuasaan selalu berada dimana saja dan tidak ada sistem yang dapat menghancurkan kekuasaan tersebut baik itu kekuasaan yang berasal dari atas (hal-hal negatif) maupun segala kekuasaan yang berasal dari bawah. Setiap level menghadirkan berbagai kekuasaan baik itu berupa hukum, agama ataupun yang lain. Kekuasaan ini mencakup jangkauan yang luas. Menurut Foucault, kekuasaan adalah *disciplinary power* yang beroperasi terhadap tubuh untuk mengendapkan normalisasi kekuasaan sebagai proses pembiasaan dalam tubuh terhadap perilaku dan menempatkan subjek sebagai efek dan kendaraan bagi kekuasaan (dalam Mudhoffir, 2013: 78). *Disciplinary power* juga memiliki fungsi dalam dan terhadap relasi sosial, ekonomi, keluarga dan seksualitas. Kekuasaan ini bukan soal legalitas tindakan dan penghukuman dalam mengontrol orang lain melainkan normalisasi perilaku yang didesain dengan memanfaatkan kemampuan produktif dan reproduktif tubuh dalam berpikir secara wacana (Mudhoffir, 2013: 78). Foucault menyusun tiga konsep general dalam mempelajari *power or knowledge*, yaitu konsep dari strategi, teknologi dan *programmer* kekuasaan. Ketiga konsep tersebut bertujuan untuk mendapat relasi kekuasaan dimasa yang berbeda dan membedakan interaksi antara peraturan nyata dari masa bersejarah (Foucault, 1980: 246).

Menurut Foucault, peran teori bukan sesuatu yang bersifat merumuskan segala sesuatu secara sistematis global yang dapat digunakan disetiap tempat, tetapi untuk dianalisis spesifikasi mekanisme dari

kekuasaan, untuk mencari koneksi dan perluasan, dan untuk membangun strategi pengetahuan sedikit demi sedikit.

Semiotika Roland Barthes

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan didunia ini, ditengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Barthes 1973:179; Kurniawan, 2001: 53; Sobur, 2004: 15).

Salah satu area penting yang dirambah Barthes dalam studinya tentang tanda adalah peran pembaca (*the reader*). Konotasi, walaupun merupakan sifat asli tanda, membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi. Tanda konotatif tidak sekadar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya. Pada dasarnya, ada perbedaan antara denotasi dan konotasi dalam pengertian secara umum serta denotasi dan konotasi yang dimengerti oleh Barthes. Dalam pengertian umum, denotasi biasanya dimengerti sebagai makna harifiah, makna yang “sesungguhnya” bahkan kadang kala juga dirancukan dengan referensi atau acuan. Denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua. Dalam hal ini denotasi justru lebih diasosiasikan dengan ketertutupan makna dan, dengan demikian, sensor atau represi politis (Sobur, 2004: 69).

Dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebutnya sebagai ‘mitos’, dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Di dalam mitos juga terdapat pola tiga dimensi penanda, petanda dan tanda, namun sebagai suatu sistem yang unik, mitos dibangun oleh suatu rantai pemaknaan yang telah ada sebelumnya atau, dengan kata lain, mitos adalah juga suatu sistem pemaknaan tataran kedua. Barthes memampatkan ideologi dengan mitos karena, baik didalam mitos maupun ideologi, hubungan antara penanda konotatif dan petanda konotatif terjadi secara termotivasi (Budiman 2001:28). Barthes mengartikan mitos sebagai cara berpikir kebudayaan tentang sesuatu, sebuah cara mengkonseptualisasikan atau memahami sesuatu hal. Barthes menyebut mitos sebagai rangkaian konsep yang saling berkaitan (Sudibyo, 2001: 245).

Semiotika berusaha menjelaskan jalinan tanda atau ilmu tentang tanda, secara sistematis menjelaskan esensi, ciri-ciri, dan bentuk suatu tanda, serta proses signifikasi yang menyertainya. Hal ini memudahkan dalam melakukan analisis tanda media sehingga penggunaan teori Barthes ini memberikan kemudahan dalam menjelaskan tentang makna yang muncul dalam tanda visual media yang berupa denotasi tanda, konotasi tanda serta mitos yang kemudian dihubungkan pada suatu visual media sehingga mendapatkan makna visual yang sesungguhnya.

Relasi Kedua Teori dengan Visualisasi Kover Novel

Kedua teori yang telah dijelaskan diatas sama-sama memiliki keterkaitan satu sama lain. Dalam melakukan penelitian visual kover, kebutuhan dalam menggunakan kedua teori diatas sangatlah diperlukan.

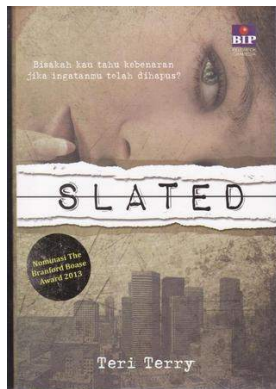
Dalam penggunaan teori *power or knowledge* oleh Michel Foucault, visualisasi kover novel ini memiliki sebuah kebijakan dimasa lalu sehingga pada masa kontemporer, kebijakan tersebut masih digunakan. Kekuasaan dimaksud adalah dengan melihat objek kover novel sebagai objek pengetahuan analisis dengan melihat sejarah dan latar belakang kover novel tersebut yang kemudian memberikan sebuah *discipline power* untuk mengembangkan penerapan visualisasi kover novel. Teori ini bersifat menekan karena membutuhkan data akurat yang telah ada sebelumnya dan mengikuti pengetahuan yang sudah ada.

Dengan melakukan teori tersebut, munculnya tanda-tanda baru dalam visual kover novel yang kemudian dapat dianalisis menggunakan teori semiotika menurut Roland Barthes. Dalam teori ini digunakan analisis dari segi konotasi, denotasi dan mitos. Dengan menjabarkan tanda-tanda yang terdapat dalam visual kover novel secara denotasi dan menjelaskan masing-masing makna tanda secara konotasi. Setiap tanda memiliki arti kata tersendiri dan mitos yang terkandung didalamnya. Mitos inilah yang memberikan sebuah pesan kepada khalayak tentang visualisasi kover novel. Tanda visual yang dianalisis antara lain: tipografi, warna, bidang, logo, dan *layout*.

Bentuk visualisasi kover novel *Slated* versi bahasa Indonesia dengan versi Bahasa Asing

Novel *Slated* adalah karangan fiksi yang dibuat oleh Teri Terry tahun 2012 di kota New York. Novel ini diterbitkan di Indonesia pertama kali oleh Bhuana Ilmu Populer pada tahun 2013. Visual kover yang didesain oleh Yanyan Wijaya menampilkan perbedaan karakteristik dengan visual kover versi bahasa asing dan memiliki keunikan tersendiri. Berikut ini gambaran visual kover novel versi bahasa

Indonesia yang didesain oleh Yanyan Wijaya sekaligus objek penelitian ini.



Gambar 3. Kover Novel *Slated* versi Bahasa Indonesia oleh Yanyan Wijaya

Dalam visualisasi kover versi baha Indonesia ini terdapat beberapa elemen-elemen penting penyusun kover yang dijabarkan secara denotasi, yaitu : figur wanita bertampak setengah wajah 90 derajat dengan satu jari didepan bibir, terlihat sedikit rambut hitam yang terletak dibelakang logo Bhuana ilmu Populer, mata unik dan khas, hidung setengah terpotong, riasan wajah *casual*, warna kulit putih, tatapan wanita seakan melihat khalayak dan memberi kesan menggoda dan misterius, visualisasi bangunan tinggi, lingkaran hitam, penulisan judul *Slated*, penggunaan huruf berbeda di penulisan nama penerbit dan *copywriting*, penggunaan huruf dalam bidang lingkaran, warna coklat oker pada visual kover, bercak-bercak hitampudar dibawah kanan kover, *layout* yang sedemikian rupa sehingga serasi dan memiliki kesatuan dan terakhir adalah loho Bhuana Ilmu Populer yang diletakkan diujung kanan atas.

Karakteristik tersebut menjadikan visual kover novel versi bahasa Indonesia mengandung pesan komunikasi dan dapat dianalisis dengan menggunakan teori semiotika dan *power or knowledge*. Penggunaan teori semiotika ini dikarenakan untuk mendapat makna yang terdapat dalam tanda-tanda visual dan argumen mitos yang muncul dari tanda visual. Sedangkan penggunaan teori *power or knowledge* dikarenakan untuk mendapat informasi tentang kebijakan awal mula pembuatan kover novel versi bahasa Indonesia.

Analisis Power or Knowledge

Penelitian ini menggunakan teori Michel Foucault yaitu *Power and Knowledge* dimana terdapat hubungan antara kekuasaan dan pengetahuan yang eksplisit. Teori ini bekerja secara spesifik dan berkembang dari media lama melalui objek material dan menampilkan sebuah pengetahuan yang dapat dianalisis dan menghasilkan media baru. Penggunaan *power or knowledge* dalam analisis ini melihat dari sisi kebijakan Bhuana Ilmu Populer, penerbit buku ber-*genre* fiksi dan non-fiksi yang tergabung dalam

grup Kompas Gramedia. Kompas Gramedia adalah salah satu perusahaan terkemuka di Indonesia yang menaungi beberapa publikasi buku seperti Gramedia Pustaka Utama, Elexmedia Komputindo, M&C, Penerbit Buku Kompas, Kepustakaan Populer Gramedia, Bhuana Ilmu Populer dan Grasindo.

Apabila melihat dari teori Foucault, Perancis dikenal sebagai negara *mode* dunia karena sejarahnya sebagai pusat seni dan *mode*. Keanggunan desainnya yang elegan, halus dan formal, negara ini memiliki adibusana kelas atas dan distrik *mode* bergengsi. Selain itu negara ini juga dijuluki sebagai kota *fashion* yang banyak diminati oleh para wanita dinegaranya. Hubungan antara gambaran negara Perancis dengan visual kover ini adalah penggunaan figur wanita pada kover novel *Slated* yang berparas cantik dan mendukung sisi kecantikan sebagai sosok elegan dan keanggunan. Arti cantik menurut negara Perancis adalah langsing, anggun dan berkelas. Cantik juga dapat dideskripsikan memiliki mata indah, alis mata, kulit cerah, hidung mancung dan kategori lain yang menggambarkan kecantikan seorang wanita. Figur wanita dalam visual kover novel *Slated* versi Perancis dikatakan cantik dikarenakan memiliki paras kulit putih, rambut pirang, langsing dan hidung mancung. Munculnya pertanyaan dikarenakan figur wanita ini sangat jauh berbeda dengan figur wanita di visual kover versi lain yang lebih menggambarkan misterius dan gelap. Hal ini diasumsikan bahwa pembuatan visual kover di Perancis masih menggunakan kebijakan negaranya dalam mengapresiasi *mode* dan keanggunan desain untuk menggambarkan visual kover *Slated*. Meskipun visual kover novel Perancis memiliki perbedaan konsep dalam hal warna dan figur wanita tetapi terdapat pesan kover yang masih mengikuti dengan kover novel versi asing yang lain, yaitu penggunaan figur wanita. Begitu juga dengan negara Indonesia sendiri yang menggunakan kebijakan Bhuana Ilmu Populer dalam menerapkan visual kovernya. Indonesia adalah negara berkembang dan melalui grup Kompas Gramedia, kebijakan yang muncul dari Kompas masih digunakan oleh Bhuana Ilmu Populer. Tidak ada kebijakan khusus dari luar tetapi apabila melalui penerbitan *intern* sendiri (kebijakan yang dibuat oleh Bhuana Ilmu Populer sendiri) diharapkan untuk visual kover mana pun tidak menyinggung SARA dan pornografi. Selain itu, visual kover novel ini tidak sama dengan versi aslinya dikarenakan Bhuana Ilmu Populer tidak membeli *copyright* kover versi aslinya sehingga lebih mendesain visual dari awal.

Dari visual kover Bhuana Ilmu Populer, figur wanita yang ditampilkan adalah wanita asing yang menjadi fokus utama dalam novel *Slated*. Didalam novel ini, figur wanita digambarkan dengan mata berwarna hijau yang menjadi ciri khas. Kebanyakan bermata hijau berasal dari Eropa Utara (Islandia, Swedia, Denmark, Finlandia, Norwegia, Jerman dan Belanda). Warna ini termasuk langka dan menurut karakteristik

warna mata, hijau menggambar seseorang yang menyukai tantangan, semangat tinggi, kreatif dan senang berpetualang. Selain itu, desain visual kover *Slated* masih mengikuti latar belakang cerita buku dan *style* desainer. Contoh kover novel ber-*genre* fiksi lain seperti *Eclipse*, visual kover yang diterbitkan di Indonesia menggambarkan seorang wanita dengan tatapan misterius. Penggambaran ini menggunakan figur wanita sebagai tokoh utama cerita dan ditampilkan di visual kover. Selain itu pada novel *Nothing Lasts Forever*, visual kover novel yang ditampilkan adalah figur wanita yang digambarkan sebagai tokoh utama dalam cerita dengan profesi sebagai dokter yang terlihat melalui baju dan topi yang dikenakannya. Penempatan setiap figur wanita pada kover novel *Eclipse* dan *Nothing Lasts Forever* ini memiliki kemiripan dengan novel *Slated* yaitu fiksi, penampilan setengah wajah figur wanita sebagai tokoh utama. Contoh-contoh ini bisa dijadikan relasi dengan pembuatan visual kover novel *Slated*. Hal ini diasumsikan bahwa penciptaan visual kover ber-*genre* fiksi yang diterbitkan di Indonesia kebanyakan menampilkan tokoh utama dari cerita sebagai visual kover novel. Berikut contoh visual kover novel fiksi *Nothing Lasts Forever* dan *Eclipse* yang diterbitkan di Indonesia oleh penerbit Gramedia Pustaka Utama yang tergabung dalam grup Kompas Gramedia.



Gambar 4. Contoh kover novel fiksi oleh Gramedia Pustaka Utama

Pada kover novel *Slated* versi bahasa Indonesia, latar tempat pun juga ditampilkan untuk lebih menggambarkan kehidupan figur utama. Latar belakang gedung yang digambarkan pada kover *Slated* menceritakan sebuah negara modern berteknologi tinggi yang disesuaikan *setting* cerita dengan visual kekelaman, negara dengan sistem pemerintahan yang penuh dengan pemberontakan dan lain-lain. Penggunaan *font* disesuaikan dengan judul novel.

Untuk *style* bergenre fiksi dari Bhuana Ilmu Populer sendiri itu beraneka ragam tergantung dengan isi ceritanya sehingga *style* dapat berubah-ubah, berbeda desainer pun dapat mempengaruhi perbedaan *style*. Hal ini memberikan penjelasan bahwa perbedaan *style* yang dimiliki oleh desainer menentukan hasil visual

yang menarik dan memberikan gambaran yang berbeda meskipun memiliki konsep yang sama. Dengan melihat visual kover versi Perancis dibandingkan dengan versi Inggris maupun dengan Indonesia, *style* yang digunakan berbeda satu sama lain. Hal ini dapat dilihat dari figur wanita yang digunakan, warna, dan efek-efek yang menggambarkan visual kover. Perancis yang lebih berkesan terang, Inggris lebih berkesan misterius sedangkan Indonesia lebih berkesan kekelaman. Masing-masing perbedaan ini memberikan nilai identitas tersendiri pada visual kover. Dalam membuat visual ini pun desainer diberikan kebebasan untuk berimajinasi dan tidak memiliki ketentuan khusus dalam membuat visual ini. Tetapi dalam mendesain, desainer diharapkan dapat membuat kover yang menarik dan dapat menampilkan isi cerita. Judul yang ditampilkan jelas dan teks *backcover* dapat menarik masyarakat.

Kesimpulan wawancara dengan Yanyan Wijaya adalah perbedaan setiap kover novel *Slated* dikarenakan kebijakan yang muncul dari penerbit. Melalui teori Foucault tentang kekuasaan dan pengetahuan, tidak hanya kebijakan *intern* tetapi penerbit buku juga mengikuti kebijakan pernegaranya sesuai dengan peraturan yang dianggap benar. Melalui *power or knowledge*, kebijakan ini melihat dari bentuk kekuasaan yang sudah ada di Bhuana Ilmu Populer yang kemudian dikembangkan dan menghasilkan pengetahuan baru yang muncul dari visualisasi kover novel versi bahasa Indonesia sehingga penggunaan *power or knowledge* berpengaruh dalam perbedaan visual kover novel *Slated* di Indonesia. Visual kover novel ini masih tetap memperhatikan latar belakang *setting*, negara maupun desainer sendiri. Masing-masing desainer memiliki *style* yang dapat memberikan visual yang baru. Terdapat juga beberapa kebijakan yang telah dicantumkan oleh Bhuana Ilmu Populer, yaitu visual yang tidak menyinggung SARA dan pornografi. Konsep desain kover *Slated* versi bahasa Indonesia dari Yanyan Wijaya secara keseluruhan adalah ingin menampilkan kesan misterius pada visualnya sehingga pesan kekelaman dan pemberontakan dalam visual novel dapat tersampaikan kepada khalayak yang melihat novel *Slated* versi bahasa Indonesia. Penciptaan visual ini tidak hanya sekedar menciptakan saja tetapi penciptaan desain ini masih melihat ketentuan dan kebijakan yang berlaku dari penerbit Bhuana Ilmu Populer kepada desainernya.

Analisis Figur Wanita

Penggunaan figur wanita asing pada kover novel *Slated* versi bahasa Indonesia dikarenakan figur wanita asing sebagai tokoh utama dan novel *Slated* merupakan novel terjemahan. Pada gambar setengah wajah wanita tertutup menggambarkan sosok wanita yang bersembunyi. Visual wajah yang ditampilkan diasumsikan bahwa wanita ini memiliki sifat pendiam dan tertutup dikarenakan tidak secara

keseluruhan menunjukkan wajah wanita tersebut. Menurut Yanyan Wijaya, penggunaan visual figur wanita dengan pose seperti ini dikarenakan untuk menambah kesan misterius dan agar tidak terlihat sebagai kover kecantikan karena menurutnya apabila penggunaan wajah wanita secara penuh dapat berarti kover kecantikan dan tidak menampilkan unsur misterius sehingga desainer mencari figur wanita asing yang sesuai dengan kebijakan penerbit dan dimasukkan kedalam visual kover novel *Slated* versi bahasa Indonesia. Terdapat pula peletakan posisi jari didepan mulut yang diasumsikan bahwa wanita itu sedang memikirkan sesuatu tetapi tidak dapat dikatakan. Menurut pandangan umum, kesan yang ditampilkan oleh figur wanita ini adalah sedang menunggu, terdapat keraguan, menyimpan rahasia, menggoda, misterius dan terlihat dari tatapannya menampilkan wanita itu memberikan sebuah perlawanan. Tatapan itu seakan-akan ditunjukkan kepada khalayak yang melihat figur wanita itu. Kesan yang paling kuat terlintas dari figur wanita visual *Slated* versi bahasa Indonesia menurut khalayak adalah kesan “menggoda” dikarenakan peletakan jari didepan mulut memberi kesan nakal. Berikut contoh gambar wanita menggoda dengan meletakan jari didepan bibir.



Gambar 5. Contoh wanita menggoda

Tampilan alis tebal dipangkal kemudian tipis diujung menunjukkan wanita yang berbakat dalam memulai sesuatu. Bola mata berwarna hijau yang menjadi ciri khas dengan karakteristik menyukai tantangan, semangat tinggi, kreatif dan senang berpetualang ini menandakan bahwa wanita itu adalah wanita asing yang berasal dari Eropa Utara (Islandia, Swedia, Denmark, Finlandia, Norwegia, Jerman dan Belanda) atau berasal dari luar Indonesia. Penggunaan figur wanita asing ini dikarenakan desainer masih mengikuti isi cerita yang dimana figur wanita asing digambarkan sebagai sosok penting dalam novel *Slated* dan juga karena novel ini adalah novel terjemahan dari luar negeri. Berikut ini adalah contoh perbandingan figur wanita asing dengan wanita berdarah Indonesia, yaitu Revalina S Temat dengan figur wanita dari kover novel *Slated*.



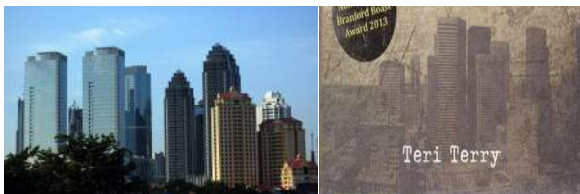
Gambar 6. Perbandingan karakteristik wajah wanita asing dengan Indonesia

Dari penampilan fisik kedua gambar memiliki relasi seperti mata, bibir, hidung dan jari, dapat diasumsikan bahwa data demografis yang dimiliki dari masing-masing figur merupakan wanita yang berusia dewasa atau lebih tepatnya fase dewasa awal. Fase ini dimana dimulainya seseorang untuk keluar dari ketergantungan dengan orang tua dan masuk ke masa mandiri, baik dari segi ekonomi, kebebasan bertindak, memilih dan menentukan masa depan sendiri. Penggunaan figur wanita asing ini merupakan sesuatu yang berasal dari luar dan memiliki relasi dengan figur wanita Indonesia seperti masing-masing figur adalah wanita tetapi berasal dari tempat yang berbeda. Masing-masing karakteristik fisik yang ditampilkan juga memberikan perbedaan geografis seperti bentuk mata figur wanita kover *Slated* yang terlihat tidak begitu besar apabila dibandingkan dengan wanita Indonesia. Dan juga perbedaan warna mata seperti pada figur wanita di kover novel memiliki bola mata berwarna hijau sedangkan bola mata wanita Indonesia memiliki warna hitam secara umum. Adapun hal-hal yang membedakan kedua figur ini yaitu warna kulit yang ditampilkan oleh figur wanita kover novel lebih putih sedangkan warna kulit wanita Indonesia adalah sawo matang. Perbedaan ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk membedakan figur wanita berdasarkan geografisnya.

Penggunaan *make up* yang ditampilkan dari figur wanita dalam visual kover lebih mengikuti *trend casual*, dimana warna *make up* lebih santai dan tidak terlalu berlebihan sehingga nyaman untuk dilihat. Peletakan figur wanita ini terletak dibagian atas yang dapat diasumsikan bahwa wanita ini adalah figur penting dan utama. Terlihat juga warna rambut figur wanita kover novel *Slated* berwarna hitam yang memiliki kemiripan dengan warna rambut wanita Indonesia pada umumnya. Menurut Yanyan Wijaya, penggunaan figur wanita ini juga dikarenakan mengikuti latar belakang cerita maupun *setting* yang digunakan sehingga penampilan figur yang ditampilkan bermaksud sebagai sosok wanita yang berjuang melawan pemberontakan dan membuat sikap figur itu menjadi pendiam dan tertutup. Tatapan yang diberikan menunjukkan sebuah perlawanan dan menginginkan kebebasan. Penggunaan karakteristik tersebut memberikan pesan tentang figur wanita yang berjuang dan Yanyan Wijaya mendesainnya dengan mengikuti kebijakan yang telah ada di Bhuana Ilmu Populer.

Analisis Visualisasi Gedung Bertingkat

Visualisasi bangunan yang ditampilkan dapat diasumsikan sebagai sekumpulan bangunan tinggi di kota besar. Menurut Sanyoto, bidang adalah bentuk yang memiliki ruang sendiri yang disebut dwimatra. Dalam hal ini, visualisasi bangunan memiliki dwimatra yang menampilkan dimensi seolah-olah visualisasi bangunan ini memiliki kedalaman. Visualisasi kekelaman pada ilustrasi bangunan ini diletakkan dibagian bawah yang menandakan kota tersebut sedang dalam masa pemberontakan dan masih belum merdeka. Pada visual bangunan di kover novel *Slated* memperlihatkan bentuk bangunan yang apabila direlasikan dengan bangunan di Indonesia memiliki kemiripan konteks. Pemakaian visual bangunan mengikuti kebijakan dari Bhuana Ilmu Populer yang dimana bentuk bangunannya masih memiliki beberapa kemiripan dengan bangunan-bangunan tinggi yang terdapat di kota besar (Jakarta, Surabaya, Bandung, Medan). Berikut ini perbandingan bangunan di visual kover dengan bangunan yang terdapat di kota Jakarta yang menampilkan kemiripan satu sama lain.



Gambar 7. Perbandingan karakteristik visual bangunan

Perbandingan dari kedua gambar diatas dapat memberikan asumsi bahwa pemilihan visual kover novel *Slated* masih mengikuti bentuk-bentuk karakteristik yang terdapat di Indonesia. Masing-masing bangunan menampilkan kemegahan kota dengan bangunan-bangunan tinggi yang berdiri kokoh, negara metropolis dan modern. Selain itu, hal ini dapat diperkuat dengan alasan Yanyan Wijaya tentang pembuatan desain dengan melihat dari sisi latar belakang cerita dan *setting*. Visual bangunan pada kover novel ini diasumsikan sebagai tempat tinggal figur wanita dalam menjalani hidup.

Analisis Tipografi, Warna dan Layout

Pada bagian tengah kover, terdapat judul yang dihiasi oleh robekan kertas. Tipografi judul menggunakan tipe *san serif* dan dekoratif. Menurut James Craig, tipe *san serif* tidak memiliki kaki diujungnya dan memiliki ketebalan huruf yang hampir sama sehingga kesan yang ditampilkan adalah modern, kontemporer dan efisien sedangkan tipe dekoratif atau *miscellaneous* merupakan pengembangan dari bentuk yang telah ada dengan penambahan ornamen dan hiasan sehingga memiliki kesan ornamental. Warna tipografi yang digunakan adalah hitam. Menurut Yanyan Wijaya, penggunaan tipografi judul ini masih mengikuti kesamaan tipografi di kover novel versi

bahasa asing. Peletakan judul di tengah visual digambarkan menutupi setengah wajah figur wanita dan peletakan ini memudahkan khalayak untuk membacanya pertama kali. Pemakaian tipografi ini disamakan dengan latar belakang dari visual kover novel dengan melihat dari garisan tipografi yang tegas dan tegak. Berikut ini tipografi yang terdapat di kover novel versi bahasa Indonesia.



Gambar 8. Tipografi dalam kover *Slated* versi Indonesia

Tipografi lebih berkesan tebal apabila dibandingkan dengan tipografi dari versi bahasa asing karena ingin memperkuat kesan yang ditampilkan oleh judul versi bahasa Indonesia. Selain itu tipografi ini memberikan kesan berbayang sehingga memberikan rasa *dark*, kuat dan *bold*. Berbeda dengan tipografi versi bahasa asing yang lebih tipis dan memiliki bentuk seperti tipografi mesin ketik. Untuk tipografi judul versi bahasa asing hampir mirip dengan bentuk tipografi yang digunakan pada nama pengarang dan *copywriting* di visual bahasa Indonesia. Kemiripan ini dapat dilihat dari sisi kaki tipografi yang memberikan garis tegak lurus. Penulisan tipografi bertipe *serif* dan bersifat dekoratif karena tipografi ini menjadi satu kesatuan dengan garis lurus yang memotong judul *Slated* ini. Hal ini bisa dilihat dari "A" dan "E" yang awalnya tidak memiliki garis tengah tetapi setelah diletakkan garis di tengahnya, menjadikannya sebuah huruf yang dapat dibaca.



Gambar 9. Tipografi judul di kover novel versi bahasa asing

Tipografi yang digunakan pada kover *Slated* versi bahasa Indonesia diasumsikan masih mempertahankan ketegasan dalam tipografi awal agar dapat menggambarkan kesan kuat dan gelap. Menurut Yanyan Wijaya, tipografi yang digunakan harus menarik dan sesuai dengan *setting* cerita sehingga tipografi ini dapat menarik masyarakat untuk menjadi lebih tertarik dengan visual kover novel *Slated*. Selain itu pada nama pengarang dan *copywriting*, desainer menggunakan tipografi yang berbeda. Tipografi yang digunakan lebih *simple* dan bertipe *serif* atau yang memiliki kaki. Menurut James Craig, *serif* dapat disebut sebagai huruf *egyptian* yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama

dan memiliki kaki sehingga memberi kesan kokoh, kuat, kekar dan stabil. Masing-masing tipografi menggunakan warna negatif agar mudah untuk dibaca. Menurut Sihombing sendiri, penentuan jenis-jenis huruf menjadikan tipografi sebagai media representasi visual dari komunikasi untuk menyampaikan pesan. Berikut perbandingan tipografi yang mendekati dengan yang digunakan dalam kover novel *Slated* versi bahasa Indonesia.



Gambar 10. Perbandingan tipografi nama penerbit dan *copywriting* pada kover novel

Copywriting diletakkan dibagian kiri atas yang terletak pada wajah wanita. *Copywriting* adalah proses untuk menunjukkan nilai dan manfaat yang ditawarkan oleh merek (Moriarty 2009). Penggunaan *copywriting* yang berbunyi “Bisakah kau tahu kebenaran jika ingatanmu telah dihapus?” diasumsikan sebagai kalimat penjelas pendek yang ditunjukkan kepada khalayak untuk menimbulkan rasa tertarik pada visual kover novel. Kalimat ini seakan ditujukan oleh figur wanita kepada khalayak tentang beranikah khalayak apabila ingatan mereka dihapus. Secara tidak langsung kalimat ini mengajak khalayak untuk merasakan cerita figur wanita yang menjadi karakter utama. Sedangkan nama pengarang “Teri Terry” diletakkan dibagian tengah bawah dengan ukuran yang lebih besar dari *copywriting* yang diasumsikan sebagai pemberitahuan tentang pengarang buku novel *Slated*. Masing-masing tipografi ini masih menunjukkan kesamaan satu sama lain. Selain itu, ada pula penggunaan tipografi serupa yang diletakkan didalam lingkaran hitam. Berikut penggunaan tipografi tersebut digunakan.



Gambar 11. Tipografi nominasi kover

Pada kalimat “Nominasi *The Branford Boase Award* 2013” dapat diasumsikan sebagai pemberitahuan tentang buku novel ini yang telah memenangkan

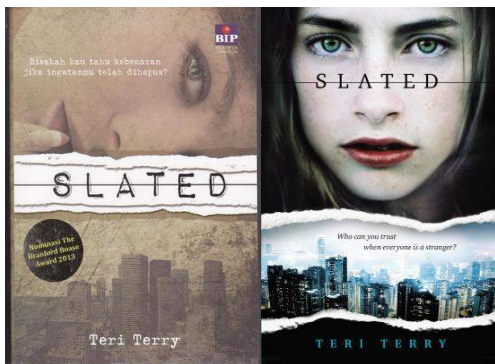
nominasi dalam *Branford Boase Award* 2013 dengan cerita yang menarik dan banyak disukai oleh pembaca.

Penggunaan warna yang digunakan oleh kover novel ini adalah coklat oker yang memberi kesan *warm color*. Menurut Maitland Graves, warna hangat bersifat positif, agresif, aktif dan merangsang yang terdiri dari keluarga kuning, jingga dan merah. Oker adalah tanah lunak yang mengandung beberapa campuran kimia dan terdiri dari warna kuning dan coklat. Penggunaan coklat oker telah digunakan dalam beberapa kover novel yang memiliki konsep tertentu seperti berkesan lama, kusam dan kelam. Sanyoto menjelaskan bahwa warna coklat berasosiasi dengan tanah dan warna natural sehingga karakternya adalah sopan, bijaksana tetapi tidak cemerlang karena warna ini berasal dari beberapa warna seperti halnya warna tersier. Coklat oker juga menjadi *style* dalam gaya desain yang berkesan lama dan kelam. Penggunaan warna ini dianggap cocok dalam konsep ini dikarenakan percampuran warna yang menghasilkan warna coklat tanah yang sedikit pudar.

Terdapat pula bercak hitam yang menghiasi visual ini. Bercak tersebut terletak dibagian kanan bawah diatas visual bangunan. Bercak tersebut tidak terlalu terang dan berkesan pudar. Bercak hitam diatas visual bangunan ini memberi kesan tentang negara yang penuh dengan kebohongan dan kotor dalam hal sistem kepemimpinannya. Apabila dilihat dari analisis jawaban Yanyan Wijaya, gambaran negara di kover *Slated* ini memang sedang dalam kekacauan dan penuh dengan pemberontakan sehingga penggunaan bercak hitam lebih membuat visual ini menjadi lebih dramatis dengan latar cerita *Slated*. Adapun penggunaan warna tambahan seperti pada warna rambut dan warna bola mata. Menurut Yanyan Wijaya, warna hijau dari bola mata figur wanita menggambarkan keunikan wanita itu dan petanda sebagai figur penting dalam cerita *Slated*. Warna rambut pun juga ditampilkan dengan warna hitam yang mendekati dengan warna rambut wanita di Indonesia pada umumnya.

Selain itu, penyusunan *layout* pada kover ini juga disusun sedemikian rupa. Menurut Rustan, *layout* dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media untuk mendukung konsep pesan yang dibawa sehingga *me-layout* adalah tahapan awal dalam desain. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, peletakkan figur wanita diasumsikan bahwa figur ini adalah faktor penting dalam cerita dengan keunikan bola matanya yang berwarna hijau sehingga peletakkan dibagian atas kover menggambarkannya sebagai fokus utama untuk dilihat pertama kali oleh khalayak. Untuk visualisasi bangunan, diletakkan dibagian bawah yang dapat diasumsikan bahwa negara yang ditunjukkan dalam kover ini memperlihatkan sebuah pemberontakan dan menceritakan situasi yang tidak aman. Penempatan

bangunan dibagian bawah kover dan figur wanita dibagian atas kover memberikan kesan seorang wanita yang hidup didalam negara maju yang penuh dengan kebohongan dan pemberontakan. Wanita itu berjuang dalam menjalani kehidupannya dibawah pimpinan negara tersebut sehingga menempatkan wanita tersebut sebagai *heroine* dan faktor penting dalam novel *Slated*. Penyusunan *layout* kover novel versi bahasa Indonesia memiliki kemiripan dengan kover novel versi bahasa asing dari penerbit *Speak*. Hal ini terlihat dari penyusunan *layout* yang hampir sama tetapi memiliki perbedaan karakteristik. Berikut perbedaan kedua *layout* tersebut.



Gambar 12. Perbedaan *layout* menurut BIP dan *Speak*

Penampilan setengah wajah figur wanita menggambarkan figur yang penuh dengan rahasia dan menyembunyikan diri sedangkan figur wanita yang terlihat satu wajah menampilkan sosok figur yang mandiri dan berani. Peletakan judul pada versi Indonesia diletakkan ditengah karena diasumsikan untuk menutup setengah wajah figur wanita dan memberikan kesan misterius kepada figur wanita. Sedangkan judul pada versi bahasa asing diletakkan di atas hidung figur wanita yang dapat diasumsikan bahwa *Speak* masih mengikuti tata cara visualisasi *Orchard Books* tentang peletakan judul di bagian hidung dan pada penulisan judul di coret dengan menggunakan garis lurus sebagai gambaran “dihapus”. Dari perbedaan visual diatas dapat diasumsikan memiliki penyampaian pesan yang hampir sama. Versi bahasa Indonesia lebih menunjukkan kesan kekelaman sedangkan versi bahasa asing lebih berkesan horror dan misterius. Elemen lain adalah *copywriting* yang diletakkan di sisi kiri atas bertepatan diatas wajah figur wanita. Peletakan diarea ini diasumsikan agar dapat dilihat dengan mudah oleh khalayak dan memberi rasa ingin tahu kepada masyarakat.

Pada penulisan judul, diletakkan ditengah kover dengan hiasan robekan kertas. Robekan kertas ini digunakan karena memiliki kemiripan makna dengan *copywriting*. Penggambaran yang ditampilkan seakan-akan terdapat dua kertas saling bertumpukan yang terlihat dari warna bayangan hitam disisi dalam kertas

paling atas. Kemudian kertas paling atas seakan-akan dirobek dan menampilkan tulisan *Slated* dikertas kedua. Dalam hal ini, kata “Dihapus” memberikan makna yang mirip dengan robekan kertas karena robekan kertas ini memberikan makna untuk menghilangkan sesuatu dari kertas. Perumpamaannya seperti tulisan yang telah tertulis didalam kertas putih tidak dapat dihilangkan kecuali dirobek. Hingga dapat diasumsikan penggunaan hiasan robekan kertas ini masih mengikuti makna penjelas dari *copywriting* tetapi dalam bentuk desain gambar. Penggunaan visual robekan kertas ini juga memiliki relasi dengan visual yang terdapat dalam kover novel versi bahasa asing. Masing-masing memiliki persamaan arti yaitu menggunakan konsep robekan kertas tetapi berbeda dalam penggambaran visual. Berikut perbedaan visual robekan kertas pada judul kover novel *Slated* versi bahasa Indonesia dengan versi bahasa asing terbitan *Orchard Books*.



Gambar 13. Perbandingan visual robekan kertas BIP dan *Orchard Books*

Penggunaan tipografi *Slated* diletakkan diatas robekan kertas ini sebagai judul dari kover novel sehingga khalayak dapat membacanya dengan baik. Elemen lain seperti penulisan nama pengarang diletakkan dibagian tengah bawah kover novel yang diasumsikan agar penempatan ini mempermudah khalayak untuk membaca nama pengarang. Adapun penempatan bidang lingkaran yang diletakkan dibawah kiri judul. Peletakan ini diasumsikan agar tidak menutupi visualisasi bangunan. Penempatan lingkaran yang berisi pesan nominasi ini memberikan pesan kepada khalayak bahwa novel *Slated* telah memenangkan nominasi dan dibaca oleh banyak orang. Penempatan ini merupakan penempatan tambahan sehingga diletakan ditempat yang tidak menutupi visual kover utama.

Dalam visual kover ini juga terdapat peletakan logo penerbit yang diletakan di bagian ujung kanan atas kover. Hal ini dikarenakan logo ini sebagai identitas penerbit. Peletakan logo dibagian itu diasumsikan agar tidak mengalahkan visual utama kover dan ditujukan sebagai identitas penerbit. Ukuran yang ditampilkan juga tidak perlu begitu besar asalkan dapat terlihat dengan jelas dan khalayak dapat mengerti logo tersebut, karena tetap saja visual utamalah yang diutamakan.

Analisis Logo

Logo penerbit Bhuana Ilmu Populer yang diletakkan diujung kanan atas kover dengan ukuran kecil. Penempatan logo penerbit di kover ini diasumsikan sebagai penjas tentang identitas penerbit yang menerbitkan buku *Slated*. Selain itu, logo ini juga digunakan sebagai alat dalam mengkomunikasikan tentang visual kover novel, seperti pembuatan visual kover novel *Slated*, pencetakan novel dalam jumlah besar dan penyebaran novel *Slated* ke berbagai kota yang dilakukan oleh penerbit Bhuana Ilmu Populer. Bhuana Ilmu Populer adalah pemegang penuh tentang kebijakan yang muncul dari pembuatan visual kover novel *Slated* versi bahasa Indonesia. Berikut gambar logo penerbit Bhuana Ilmu Populer.



Gambar 14. Logo Bhuana Ilmu Populer

Relasi Mitos

Visual kover novel *Slated* versi bahasa Indonesia ini dihadapkan pada visualisasi yang menggunakan cara pandang budaya barat. Hal ini terlihat dari penggunaan elemen-elemen asing dalam visual kover *Slated* padahal diterbitkan di Indonesia. Penggunaan elemen ini dapat dikaitkan dengan rasa kemiskinan pembuat visual pada konstruk visual yang berasal dari karakter *local*. Unsur-unsur yang dapat dipakai sebagai dugaan bahwa produksi visual sedang mempraktekkan *inferiority complex* adalah sebagai berikut.

1. Produksi visual memiliki kebebasan berkarya tetapi justru memilih elemen yang berasal dari barat bukan dari Indonesia. Yang dimana unsur visual pada masa kolonial lebih ditampilkan pada jamannya tetapi sekarang sudah tidak ditampilkan.
2. Produksi visual yang tidak percaya diri dalam menggunakan pendekatan visual *hand drawing* sehingga lebih menuju ke penggunaan ilustrasi fotografi yang telah dikombinasikan sedemikian rupa agar terlihat realistis walaupun ilustrasi foto melalui proses *digital image* dapat didekatkan sebagai hiperealitas atau sesuatu yang lebih dari kenyataan.

Dari sisi kemiskinan produksi visual menjadikan visual kover *Slated* versi bahasa Indonesia masih menggunakan elemen maupun tata visual dari barat sehingga secara tidak langsung memberikan pilihan kepada masyarakat dalam menggunakan visual barat. Visual kover novel *Slated*

justu minim dalam menggunakan elemen-elemen Indonesia. Meskipun diterbitkan di Indonesia, penggunaan judul dalam visual kover *Slated* versi bahasa Indonesia masih menggunakan bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan bahasa Inggris tampaknya lebih menarik dan mewakili aspek psikografis dan *behavior* masyarakat. Tetapi dalam *copywriting* yang terdapat dalam visual kover novel telah menggunakan bahasa Indonesia dikarenakan kalimat yang diberikan masih masuk akal apabila diterjemahkan.

Keseluruhan tampilan visual kover novel *Slated* versi bahasa Indonesia hampir menampilkan kemiripan dengan versi bahasa asing. Hal ini karena visual asing kover *Slated* telah populer dan banyak digunakan dalam penerbitan di negara asing sehingga tata caranya masih digunakan di Indonesia agar visual ini juga menjadi populer dan menarik masyarakat di Indonesia meskipun penerbit Bhuana Ilmu Populer memiliki kebebasan berekspresi dalam visual kover dengan tidak membeli *copyright* dari visual kover *Slated* versi bahasa asing. Hal ini diasumsikan bahwa penerbit Bhuana Ilmu Populer masih menggunakan kebijakan penerbit untuk tidak membeli *copyright* visual asing dan lebih membuat dari awal tetapi melihat dari visual asing.

Melihat dari visual kover versi bahasa asing seperti Perancis, menggunakan warna negatif pada keseluruhan kovernya dan penggunaan figur wanita yang lebih menampilkan kecantikan. Hal ini dikarenakan desain kover di negara Perancis masih mengikuti kebijakan di negara mereka apabila dilihat melalui penggunaan teori Foucault tentang kekuasaan dan pengetahuan. Sedangkan dalam melihat gaya desain dari kover novel *Slated* versi bahasa Indonesia, gaya desain yang direpresentasikan kepada masyarakat Indonesia secara tidak langsung lebih menghargai visual asing. Hal ini dapat dilihat melalui visual kover berikut.

1. Visual kover novel *Slated* versi bahasa Indonesia
2. Visual kover novel *Slated* versi bahasa asing

Selain itu, visual kover *Slated* yang didesain oleh Yanyan Wijaya ini, memiliki pesan yang ingin mengajak masyarakat untuk mengerti dan ikut serta dengan pengembangan visual kover itu. Maka dari itu, peneliti melakukan sebuah wawancara kepada beberapa pembaca buku dan masyarakat yang mengerti akan ilustrasi. Kover novel *Slated* versi Indonesia ini memberikan berbagai perbedaan pesan yang ditangkap oleh masyarakat. Hal ini membuktikan bahwa elemen-elemen visual yang dimiliki kover novel tidak hanya memiliki satu pesan saja melainkan memiliki banyak sekali pesan tergantung masyarakat yang menangkap pesan tersebut. Reaksi ini memunculkan dramatisasi emosi yang dirasakan khalayak.

Dari hasil wawancara terdapat narasumber yang yakin bahwa kover novel *Slated* sudah termasuk fiksi tetapi

terdapat juga yang tidak yakin. Hal ini dilihat oleh khalayak melalui elemen-elemen visual yang muncul seperti figur wanita, bangunan dan digabungkan dengan sesuatu yang tidak nyata. Visual foto yang digunakan dalam ilustrasi kover novel *Slated* menampilkan rasa minder produsen visualisasi dalam menciptakan ilustrasi non fotografi. Ketidakpercayaan diri sehingga menggunakan pendekatan fotografi agar visual terlihat realistis. Hal ini dikarenakan objek foto itu nyata dan sesuai realita. Menurut khalayak, fiksi cenderung menggunakan ilustrasi yang hiperealis dan lebih condong ke khalayak. Beberapa masyarakat yang sudah diwawancarai menyatakan bahwa kover novel *Slated* ini juga memberikan rasa penasaran yang dapat dilihat dari *copywriting*-nya. Hal ini jugalah yang menurut khalayak dapat menentukan visual ini fiksi atau bukan. Sebagian besar, perbedaan pendapat akan pesan visual ini dikarenakan elemen-elemen visual yang ditampilkan seperti warna, figur wanita dan elemen-elemen lain yang terdapat dalam kover. Masyarakat menilai tidak hanya dari segi visual saja tetapi melihat dari segi cerita. Persepsi pesan visual yang ditangkap oleh masyarakat juga berbeda-beda, yaitu seperti misterius, kekelaman, menggoda, horror, *thriller* dan lain-lain. Hal ini menjelaskan bahwa persepsi masyarakat akan sebuah visual sangat luas dengan melihat elemen-elemen visual yang digunakan dapat memberikan efek persepsi yang berbeda di mata masyarakat. Masing-masing perbedaan pendapat ini memberikan asumsi tentang representasi yang timbul dari visual kover novel *Slated* versi bahasa Indonesia.

Apresiasi Reaksi Masyarakat

Bhuana Ilmu Populer adalah perusahaan keluarga yang bergerak dalam bidang penerbit buku bacaan yang bekerja sama dengan kelompok Gramedia Asri Media (PT. Bhuana, 2013: par 1). Gramedia Asri Media adalah anak perusahaan Kompas Gramedia yang menyediakan jaringan toko buku dengan nama toko buku Gramedia di beberapa kota. Terdapat pandangan masyarakat diawal mula berdirinya Kompas pada 1963 yang memberikan pandangan negatif seperti mulainya diberi julukan "Komando Pastor" oleh masyarakat kepada Kompas sendiri (Benarkah 'Kompas'). Hal ini dikarenakan pendiri Kompas beragama Katolik, artikel yang diberikan pada jaman dulu berisi intisari Katolik dan berita umum sehingga kaum Islami tidak menyenangkannya untuk pertama kali. Selain mendapat pandangan negatif, Kompas juga memiliki pendapat positif dari masyarakat. Hal ini menjadikan Kompas sebagai sumber komunikasi terpercaya pada jamannya dan terus berkembang hingga mengganti nama menjadi Kompas Gramedia. Untuk pendapat masyarakat kontemporer terhadap Kompas Gramedia adalah positif karena pola pikir yang berkembang dan penerapan konsep Kompas Gramedia yang berkembang pula dan dapat diterima oleh masyarakat. Kompas Gramedia telah menjadi perusahaan komunikasi tersukses dan memiliki beberapa grup

komunikasi, salah satunya adalah Bhuana Ilmu Populer. Upaya yang dilakukan oleh Bhuana Ilmu Populer dalam meningkatkan emosi masyarakat pada visual kover novel ini adalah dengan tidak membeli *copyright* asli melainkan melakukan redesain dari nol dengan menggunakan kebijakan *intern* yang telah berkembang cukup lama di Indonesia. Dan dalam segi ekonomi, novel ini disebar dalam puluhan juta kopi dalam bentuk buku berukuran 13cm x 19cm.

Apabila melihat dari persoalan sudut pandang masyarakat, penggunaan tata visual asing pada kover *Slated* bahasa Indonesia lebih menampilkan sesuatu yang baik dan menarik dibandingkan visual Indonesia. Penyampaian elemen asing memberikan rasa penasaran dan penggunaan visual asing ini menunjukkan rasa minder desainer dalam menggunakan konstruk visual Indonesia dalam buku terjemahan penerbit Bhuana Ilmu Populer. Penggunaan visual asing ini juga menjadi landasan masyarakat dalam mengenal budaya barat. *Copywriting* yang ditampilkan juga menarik perhatian masyarakat untuk melihat visual kover ini. Setiap buku dalam Bhuana Ilmu Populer diterbitkan agar dapat mendidik masyarakat baik itu anak-anak, remaja maupun dewasa maka dari itu dalam konteks penggunaan tata visual asing pada kover novel terjemahan di Indonesia ini diasumsikan agar dapat memperkenalkan budaya barat kepada masyarakat dan dapat meningkatkan tingkat penjualan buku.

Dari hasil wawancara, peneliti menyimpulkan tentang penyampaian pesan yang beraneka ragam. Dalam hal ini, elemen visual memiliki makna masing-masing yang menggambarkan sebuah visual. Visual berdiri dikarenakan adanya elemen-elemen yang dipadu menjadi satu sehingga menampilkan kesatuan dan harmoni yang layak untuk ditampilkan kepada masyarakat. Visual kover novel *Slated* ini memberikan respon positif yang dapat dijelaskan bahwa masyarakat yang melihat visual tersebut mendapat rasa penasaran dan merasa tertarik. Tetapi terdapat juga khalayak yang merasa bahwa visual itu dikategorikan biasa saja tetapi masih memberikan respon positif. Visual ini memberikan emosional seperti rasa penasaran, biasa, penggambaran *genre* yang berbeda dan ada juga yang merasa bosan. Perbedaan emosional ini sebenarnya dapat dibuktikan dengan melihat kembali kesenangan *taste* masing-masing. Masing-masing *taste* yang dimiliki masyarakat sangatlah berbeda dan apabila dibandingkan dengan visual kover ini, respon yang diberikan dapat berbeda pula.

Jadi, emosional masyarakat merupakan hal penting dalam membuktikan berhasilnya pesan yang ditangkap dari visual. Dan emosional tersebut tidak selalu sama tetapi berbeda satu sama lain dikarenakan perbedaan *taste* masing-masing khalayak. Dari setiap pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa visual kover yang disampaikan memberikan banyak

sekali makna dan pesan tergantung dari khalayak yang menangkap pesan itu. Setiap elemen visual yang ditampilkan memberikan kebebasan kepada khalayak untuk menampilkan pendapat dan emosi mereka sehingga hal tersebut dapat menarik rasa penasaran dan memperluas wawasan tentang isi visual kover novel tersebut.

Kesimpulan

Dari hasil temuan dan analisis data dengan menggunakan teori *power or knowledge* menurut Michel Foucault, ditemukan bahwa kebijakan lama yang sudah ada dalam penerbit Bhuana Ilmu Populer ini masih tetap diaplikasikan dalam kover novel *Slated* bahasa Indonesia. Perbedaan visual *Slated* bahasa Indonesia dengan versi bahasa asing ini juga dikarenakan Bhuana Ilmu Populer tidak membeli *copyright* karena melihat kebijakan awal dan mendesain visual yang tidak jauh berbeda dari visual asing. Melalui pendekatan teori semiotika Roland Barthes, ditemukan bahwa setiap elemen-elemen visual yang digunakan masih mengikuti tata visual asing dikarenakan ada dugaan kompleks ketidakpercayaan diri dalam produksi visual yang menggunakan unsur visual asing pada kover novel untuk khalayak di Indonesia. Ilustrator mengkonstruksi imajinasi kolektif yang kemudian dipola sehingga menjadikan skenario cerita atau bagian dari media massa. Kover novel *Slated* versi bahasa Indonesia menjadi agen budaya barat yang divisualkan dengan sedemikian rupa sehingga menjadi representasi visual budaya barat.

Perbedaan visual baik bahasa Indonesia dan bahasa asing dilihat melalui konteks-konteks tertentu yang sudah dijelaskan dengan melihat hal-hal penting seperti kebijakan dalam penerbit buku, keyakinan dalam menggunakan elemen visual yang pas dan kecocokan visual dengan selera masyarakat Indonesia. Hal-hal ini menjadikan visual kover *Slated* versi bahasa Indonesia berbeda tetapi memiliki pesan dibalik visual tersebut.

Daftar Referensi

Eriyanto (2006). *Analisis Wacana Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: PT. LkiS Pelangi Aksara.

Barthes, Roland. (1973). *Elements of Semiology*. Trans. Annette Lavers dan Colin Smith. New York: Hill and Wang.

Brown, Gillian. (1996). *Analisis Wacana : Discourse Analysis*. Trans. I. Soetikno. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Foucault, Michel.(1980). *Power/Knowledge Selected Interviews and Other Writings, 1972-1977*. Trans. Colin Gordin, Leo Marshall, John Mephram and Kate Soper. New York: Phanteon Books.

Kurniawan.(2001). *Semiologi Roland Barthes*. Magelang: Yayasan Indonesiatara.

Moleong, Lexy J.(2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mudhoffir , Abdil Mughis.(Januari 2013). "Teori Kekuasaan Michel Foucault: Tantangan bagi Sosiologi Politik." *Power or Knowledge of Foucault*. Diunduh 10 Februari 2015 dari <<http://journal.ui.ac.id/index.php/jsm/article/viewFile/3734/2973>>

"PT. Bhuana Ilmu Populer.". (2013). *Kompas Gramedia Book Publishers*. Bisnis Publisher. Diunduh 18 Maret 2015 dari <<http://www.kompasgramedia.com/business/bookpublishers/bip>>

Purwoko, Herudjati.(2008). *Discourse Analysis : Kajian Wacana bagi Semua Orang*. Jakarta: PT. Indeks.

Sobur, Alex.(2004). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sudibyo, Agus.(2001). *Politik Media dan Pertarungan Wacana*. Yogyakarta: LKIS.

Suharto.(Januari-April 2007). "Refleksi Teori Kritik Seni Holistik : sebuah Pendekatan Alternatif dalam Penelitian Kualitatif bagi Mahasiswa Seni." *Harmonia Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni*. Diunduh 30 Oktober 2014 dari <<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/harmonia/article/viewFile/803/735>>

Sutopo,H.B.(1995). *Kritik Seni Holistik sebagai Model Pendekatan Penelitian Kualitatif (Pidato Pengukuhan Guru Besar Ilmu Budaya pada Jurusan Sastra Universitas Sebelas Maret)*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.