

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Rintik Sedu merupakan nama samaran dari seorang penulis yang bernama asli Nadhifa Allya Tsana. Lahir di Jakarta, 4 Mei 1998, Rintik Sedu telah menulis sejak SMA dan kini telah menerbitkan sebanyak 7 judul buku di antaranya *Geez & Ann #1* (2017), *Geez & Ann #2* (2017), *Buku Rahasia Geez* (2018), *Kata* (2018), *Buku Minta Dibanting* (2020), *Masih Ingatkah Kau Jalan Pulang* (2020) yang berkolaborasi dengan Sapardi Djoko Darmono, dan *Geez & Ann #3* (2020). Menyusul buku selanjutnya, yakni *Buku Minta Dipeluk* dan *Buku Tanah Banting* yang akan segera terbit.

Selain menulis buku, Rintik Sedu dikenal aktif sebagai selebriti internet dan rajin membuat *podcast* di *Spotify*. Prestasi lainnya yaitu karyanya yang berjudul *Geez & Ann* akan diangkat ke layar lebar dengan judul yang sama. Seluruh karya Rintik Sedu berfokus kepada kisah cinta anak muda dan kutipan-kutipan kehidupan yang sangat *relate* dengan situasi zaman sekarang sehingga karyanya banyak digandrungi oleh generasi milenial.

Generasi milenial juga akrab disebut generasi Y. Disebutkan dalam artikel online Kominfo bahwa penggolongan generasi milenial terbentuk bagi masyarakat yang lahir pada 1980-1990 atau pada awal 2000 dan seterusnya. Menurut Rohmiyati (2018) “ciri dari generasi milenial adalah terbuka, mereka siap membuka pikiran dan membuka diri akan hal-hal baru yang menjadi *trend* terkini”.

Partisipan pada penelitian ini adalah 4 orang pembaca novel yang termasuk ke dalam generasi milenial, berada pada rentang usia 15-25 tahun. Hal tersebut menjadi alasan peneliti memilih desain sampul buku novel karya Rintik Sedu sebagai fokus penelitian karena buku-bukunya sedang populer di kalangan generasi milenial.

Peneliti melakukan studi pendahuluan pada 14 pembaca novel karya Rintik Sedu, para pembaca mengakui bahwa novel karya Rintik Sedu memiliki desain sampul yang menarik perhatian. Meski begitu, hanya beberapa pembaca yang memutuskan membaca novel karya Rintik Sedu setelah melihat desain sampulnya yang menarik. Pembaca lain memiliki jawaban beragam, mereka memutuskan untuk membaca novel karya Rintik Sedu karena isinya yang menarik dan menginspirasi, melihat kutipan-kutipan Rintik Sedu di media sosial, atau rekomendasi dari teman. Hal tersebut memberikan kekhawatiran bagi peneliti mengingat bahwa desain sampul buku merupakan media promosi sebuah buku. Namun, hanya beberapa pembaca yang merasakan kegunaan dari desain sampul buku tersebut.

Persoalan lain yang ditemukan yakni sebagian pembaca menilai bahwa komposisi desain pada beberapa sampul buku karya Rintik Sedu dirasa kurang nyaman dilihat, seperti warna yang tidak mendukung teks bacaan, tipografi yang tidak mudah dibaca jika dilihat dari kejauhan, serta ilustrasi yang kurang sesuai atau tidak mewakili isi buku tersebut.

Rancangan sebuah buku terdiri dari beberapa bagian di antaranya jaket buku, kata pengantar, daftar isi, dan sampul (*cover*). Bagian-bagian buku tersebut memiliki kegunaannya masing-masing. Jaket buku berguna sebagai pelindung buku supaya terhindar dari kotor dan rusak, jaket buku biasanya memiliki tampilan yang sama dengan sampul buku. Namun, tidak semua buku menggunakan jaket buku. Selanjutnya, kata pengantar mencakup pesan dari pengarang atau dari pihak lain untuk pengarang. Daftar isi berfungsi sebagai petunjuk mengenai urutan bagian buku. Sedangkan, sampul buku merupakan bagian luar buku yang dicetak menggunakan kertas yang lebih tebal dibandingkan kertas lain di dalamnya.

Sampul buku terdiri dari dua bagian, bagian depan, punggung buku, dan bagian belakang. Selain berfungsi sebagai pelindung kertas di dalamnya, sampul buku juga berfungsi untuk menampilkan informasi dari buku tersebut seperti judul buku, nama pengarang, nama penerbit, logo

penerbit, nomor ISBN, dan lain-lain. Selain untuk melindungi buku, sampul buku berguna sebagai media promosi. Kesan pertama yang diciptakan oleh desain pada sampul buku tanpa disadari menjadi bagian penting dalam menarik minat pembaca.

Elemen-elemen desain yang digunakan pada sampul buku harus dapat mewakili keseluruhan isi buku tersebut. Pada umumnya, elemen desain terdiri dari titik, garis, bidang, ruang, gambar, warna, huruf, dan bentuk (*layout*). Mendesain sebuah sampul buku tidaklah mudah dan tidak boleh asal-asalan. Seorang desainer harus memperhatikan beberapa aspek seperti “kesesuaian ilustrasi sampul dengan isinya, kejelasan huruf atau bacaan sehingga mudah dibaca, pemilihan warna yang sesuai, nilai jual atau daya tarik pemasaran, dan juga harus sesuai dengan prinsip-prinsip desain” (Zikrillah, 2013, hlm. 1). Selain kesesuaian pada fisiknya, sebuah desain juga perlu memiliki makna atau pesan di dalamnya.

Seperti yang disebutkan Rene Arthur dalam bukunya bahwa usia desain bisa jadi hanya beberapa jam saja, tapi tidak dengan makna pesan di dalamnya. Pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah desain dapat bersifat informatif, ajakan (*persuasive*), peringatan (*reminder*), atau hiburan. Pada perkembangannya, desain yang dibuat dengan maksud menyampaikan pesan-pesan tertentu disebut desain komunikasi visual. Berbeda dengan desain grafis yang berfokus kepada perasaan desainer, pesan yang disampaikan dalam desain komunikasi visual bersifat objektif. Melihat fungsinya, desain sampul buku termasuk ke dalam jenis desain komunikasi visual.

Mudjito (2001, hlm. 86) mengatakan bahwa “sebuah buku bacaan yang sampulnya menarik dan dilengkapi dengan gambar-gambar dapat menimbulkan minat seseorang untuk membaca”. Bagaimanapun baiknya isi buku tersebut, masyarakat—tanpa melihat sinopsis—tidak akan melirikinya apabila sampul depan buku terlihat monoton. Widyokusumo (2012) pada artikel ilmiahnya yang berjudul Desain Sampul Majalah sebagai Ujung Tombak Pemasaran mengatakan “semua konten menarik

sebuah majalah dapat terkomunikasikan dalam satu halaman sampul majalah”.

Maka, selain tugasnya dalam membuat desain, seorang desainer dituntut untuk mempelajari pendekatan komunikasi yang tepat. Komunikasi menjadi elemen vital desain yang berikutnya. Arthur (2007, hlm. 49) mengatakan bahwa “desainer grafis bukan sekedar orang yang tahu membuat, memilih dan menyusun gambar dan huruf yang indah dan nyaman dilihat, tetapi ia adalah orang yang tahu menyampaikan pesan secara efektif melalui gambar dan huruf”.

Selain bekerja sama dengan penulis dalam membuat desain sampul buku, desainer perlu mengetahui keadaan konsumen (baca: pembaca). Hal tersebut perlu menjadi perhatian desainer sebelum membuat desain sampul buku. Seorang desainer perlu mengenal pembaca seperti; usia berapa, termasuk dalam kelompok masyarakat apa, dan sebagainya untuk mengetahui ketertarikan, keinginan atau kesukaan sasarannya tersebut yang mana hal tersebut menjadi dasar untuk membuat desain sampul buku yang menarik perhatian.

Buku karya Rintik Sedu termasuk dalam kategori novel. Novel merupakan jenis buku fiksi. Buku merupakan sumber informasi utama. Buku memiliki banyak jenis di antaranya, novel, komik, kamus, ensiklopedia, antologi puisi, buku biografi, buku pelajaran, buku pedoman, dan sebagainya. Apabila dipersempit, jenis buku terdiri dari fiksi dan non fiksi. Setiap jenis buku memiliki fungsi yang berbeda-beda di antaranya untuk menambah ilmu pengetahuan, sebagai sumber penelitian, atau sebagai hiburan dalam mengisi waktu luang. Jenis buku yang paling banyak diminati oleh pembaca adalah novel dan komik. Novel dan komik termasuk ke dalam jenis buku fiksi atau cerita yang berasal dari imajinasi penulis, biasanya jenis buku ini tidak bersumber pada fakta yang ada.

Novel berfungsi untuk mengisi waktu luang. Meski hanya sebagai sarana rekreasi, beberapa novel memiliki nilai-nilai moral yang menginspirasi serta dapat dipetik dan dimaknai oleh pembacanya. Novelis Indonesia yang sering terdengar namanya adalah Tere Liye, Andrea

Hirata, Dewi “Dee” Lestari, Boy Candra, Raditya Dika, dan yang kini sedang hangat-hangatnya dibicarakan di kalangan pembaca milenial adalah Rintik Sedu.

Keputusan dalam memilih buku fiksi didasari oleh minat seseorang terhadap membaca. Seseorang perlu memiliki minat dalam membaca terlebih dahulu sebelum melangkah pada tahap pencarian bahan bacaan. Faktor yang mendukung dalam pembentukan minat baca seseorang seperti faktor keluarga, sarana, motivasi, dan faktor lingkungan bermain peran sejak dini sehingga minat membaca seseorang terbentuk pada saat dewasa. Dari faktor yang telah disebutkan akan membentuk minat membaca pada orang dewasa yang lebih mengarah pada genre buku. Apakah pembaca tersebut menyukai buku bertema sains, ilmu-ilmu sosial, teknologi, otomotif atau buku-buku fiksi yang lebih ringan untuk dibaca. Pada tahap itulah persepsi seseorang mengambil peran.

Menurut Kotler dalam Noviyarto (2010) “persepsi adalah proses yang digunakan oleh konsumen untuk memilih, mengorganisasi, dan menginterpretasikan masukan-masukan informasi”. Pada era globalisasi, informasi keluar dan masuk tidak ada habisnya baik berasal dari dalam maupun luar negeri, *hoax* ataupun akurat. Keberadaan teknologi membuat masyarakat lebih mudah dalam mengakses informasi. Semakin negara sendiri terbuka dengan negara lain, semakin tinggi kebutuhan masyarakat akan informasi. Generasi milenial yang paling akrab dengan teknologi telah menjadikan media sosial sebagai kebutuhan primer dalam mengakses informasi.

Pada tahap itulah muncul kekhawatiran terhadap buku yang akan kehilangan pembacanya, toko buku akan kehilangan konsumennya, perpustakaan akan kehilangan pemustakanya. Satu kelebihan yang dimiliki buku adalah informasi di dalamnya sudah tidak diragukan keakuratannya. Berbeda dengan informasi di media sosial di mana masyarakat harus cerdas memilih informasi supaya tidak tenggelam ke dalam arus yang salah.

Pustakawan, penulis, penerbit, desainer sampul, dan semua pihak yang berkaitan memiliki peran untuk memastikan buku tidak kehilangan pembacanya. Penulis dapat berperan dengan cara membuat buku yang tidak ketinggalan zaman di mana isinya sesuai dengan *trend* masa kini. Penerbit dapat berperan dalam cara mempromosikan buku, desainer sampul mendukung penerbit dalam mempromosikan buku melalui desain sampul buku, dan perpustakaan sebagai salah satu pusat informasi berperan dalam memenuhi kebutuhan informasi pembaca atau pemustaka dengan sumber-sumber informasi yang terbaru.

Kebutuhan informasi seseorang tidak datang begitu saja. Hobi, gaya hidup, persoalan hidup dapat menjadi faktor penyebab timbulnya kebutuhan informasi. Kebutuhan informasi akan berubah menjadi aktivitas mencari informasi yang mana dalam prosesnya akan muncul perilaku seseorang dalam mencari informasi.

“Perilaku pencarian informasi merupakan upaya menemukan dengan tujuan tertentu sebagai akibat dari adanya kebutuhan untuk memenuhi tujuan tertentu” (Rohmiyati, 2018). Dalam penelitiannya yang berjudul Model Perilaku Pencarian Informasi Generasi Milenial, Rohmiyati (2018) menyebutkan tahap perilaku pencarian informasi generasi milenial adalah sebagai berikut:

- a. Pendorong. Pendorong merupakan penggerak seseorang untuk mencari informasi. Pendorong terkuat untuk generasi milenial adalah *trend*, kemudian hobi dan bakat.
- b. *Searching/Browsing/Surfing*. Pada tahap ini seseorang akan mulai bertindak mencari informasi. Sebagai contoh, seseorang akan menuliskan kata kunci dari informasi yang mereka butuhkan di mesin pencari. Atau seseorang yang beranjak ke perpustakaan untuk mencari buku yang membahas mengenai informasi terkait.
- c. *Selection*. Tahap ini merupakan proses seseorang dalam memilih informasi yang paling relevan dari semua hasil pencariannya,

- d. *Evaluation*. Merupakan tindakan menilai informasi yang didapatkan, apakah informasi tersebut merupakan informasi yang akurat dan dapat dimanfaatkan.
- e. *Share*. Apabila seseorang merasa informasi yang diduplikasinya berguna bagi orang banyak, maka akan muncul tindakan menyebarkan atau membagi informasi.
- f. *Repost*. Merupakan tindakan mengunggah ulang informasi yang telah melewati tahap *evaluation* dan *share*. Tahap ini biasanya digunakan di media sosial.
- g. *Evaluation*. Proses menilai kembali informasi yang telah diunggah dengan melihat tanggapan teman di media sosial.
- h. *Response Stages*. Tahap ini merupakan tanggapan balik dari seseorang terhadap informasi yang telah dibagikan.

Penelitian tersebut memilih generasi milenial sebagai subjek penelitian. Generasi milenial merupakan masyarakat yang paling banyak menggunakan media sosial sehingga tahap perilaku pencarian informasi yang disebutkan lebih berfokus pada pencarian informasi di media sosial. Apabila kita berbicara mengenai perilaku pencarian informasi seseorang terhadap sebuah buku, merujuk pada tahap perilaku pencarian informasi di atas maka cukup hanya sampai tahap evaluasi bagian pertama.

Perilaku pencarian informasi tersebut akan berujung pada keputusan memilih buku. Keputusan memilih buku atau yang disebut keputusan pembelian dalam bidang manajemen pemasaran adalah “sebuah pendekatan penyelesaian masalah pada kegiatan manusia untuk membeli suatu barang atau jasa dalam memenuhi keinginan dan kebutuhannya yang terdiri dari, pengenalan kebutuhan dan keinginan, pencarian informasi, evaluasi terhadap alternatif pembelian, keputusan pembelian, dan tingkah laku setelah pembelian” seperti yang dikatakan Basu Swastha dan T. Hani Handoko dalam Arumsari (2012, hlm. 19).

Faktor pembaca dalam memilih judul buku fiksi lebih abstrak dibandingkan buku non fiksi. Dalam mencari buku non fiksi, seorang pembaca telah lebih dahulu mengetahui dengan jelas informasi apa yang

dibutuhkan. Sebagai contoh, pembaca merupakan seorang mahasiswa yang sedang mengerjakan tugas akhir. Ia membutuhkan referensi mengenai metode penelitian, maka sudah jelas pilihan dan tujuan pembaca tersebut adalah buku-buku yang membahas mengenai metode penelitian.

Sedangkan, pembaca yang membutuhkan buku fiksi akan dihadapkan pada pilihan yang luas. Banyak buku dengan judul dan genre yang beragam. Meskipun telah menentukan genre yang diinginkan pun pembaca buku fiksi masih dihadapkan dengan banyak judul dari banyak penulis, kecuali ia telah berbekal nama penulis dan judul buku tujuannya. Namun, banyak pembaca buku fiksi yang datang ke toko buku atau perpustakaan dengan mengandalkan keuntungan akan mendapatkan buku yang cocok meski dengan memilih secara acak.

Buku memiliki bentuk seni atau genre yang beragam. Persahabatan, percintaan, motivasi, agama, pendidikan, hobi atau gaya hidup, setiap orang memiliki selera masing-masing dalam memilih buku bacaannya. Pendidikan, kebudayaan, pengalaman, kebutuhan, dan keinginan menjadi beberapa faktor yang mempengaruhi keputusan seseorang dalam memilih buku bacaan. Daripada mengambil keputusan secara rasional, kebanyakan pembaca memilih buku fiksi berdasarkan persepsinya. Faktor lainnya seperti penulis yang populer, sinopsis yang menarik, *review* menggiurkan dari pembaca terdahulu, antrian panjang terhadap buku, bahkan desain sampul buku tersebut dapat membentuk persepsi seseorang dalam memilih sebuah buku.

Penelitian yang membahas keterkaitan antara desain sampul buku dengan keputusan pembelian pernah dilakukan oleh Tuti Alawiyah dengan judul “Pengaruh Desain Sampul Terhadap Keputusan Pembelian Buku di Toko Buku Gramedia Ambarukmo Plaza Yogyakarta Tahun 2008”. Penelitian tersebut memberikan hasil adanya korelasi positif yang signifikan antara desain sampul dengan keputusan pembelian. Desain sampul memberi pengaruh efektif sebesar 30,1% terhadap keputusan pembelian.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dan studi pendahuluan yang telah dilakukan, lebih lanjut menimbulkan rasa penasaran pada diri peneliti mengenai bagaimana desain sampul buku dapat menjadi faktor keputusan pembaca dalam memilih buku bacaan. Pertanyaan-pertanyaan penelitian seperti apakah terdapat jenis desain khusus, bagaimana kriteria desain yang baik untuk menarik minat pembaca, bagaimana persepsi pembaca terhadap desain sampul buku sehingga menjadi alasan pembaca dalam memilih buku menjadi dasar peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Studi Desain Sampul Buku sebagai Faktor Keputusan Memilih Buku (Kualitatif Deskriptif Buku Novel Karya Rintik Sedu pada Pembaca Milenial)”**.

B. Rumusan Masalah

Merujuk kepada paparan penulis di latar belakang, maka permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah Umum

Bagaimana desain sampul buku dapat menjadi faktor keputusan pembaca dalam memilih buku?

2. Rumusan Masalah Khusus

- a. Bagaimana kriteria desain sampul buku novel karya Rintik Sedu?
- b. Bagaimana persepsi pembaca terhadap desain sampul buku novel karya Rintik Sedu?
- c. Bagaimana keberhasilan desain sampul buku novel karya Rintik Sedu dalam memikat pembaca?

C. Tujuan Penelitian

Merujuk kepada rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian Umum

Menganalisis elemen-elemen desain pada sampul buku sebagai faktor keputusan pembaca dalam memilih buku.

2. Tujuan Penelitian Khusus

- a. Menganalisis kriteria desain sampul buku novel karya Rintik Sedu.
- b. Menganalisis persepsi pembaca terhadap desain sampul buku novel karya Rintik Sedu.
- c. Mengetahui keberhasilan desain sampul buku novel karya Rintik Sedu dalam memikat pembaca.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dan diterapkan dari penelitian ini terdiri dari dua manfaat, yakni:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan maupun wawasan ilmiah kepada peneliti dan pembaca, khususnya di bidang perpustakaan dan ilmu informasi serta memberikan sumbangan pemikiran terkait pentingnya desain pada sampul buku.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penerbit, penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada Penerbit untuk lebih memperhatikan aspek visual dalam perancangan sebuah buku sebagai bentuk dukungan dalam menarik pembaca.
- b. Bagi Desainer Sampul, penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada Desainer Sampul dalam membuat desain sampul buku dengan tidak hanya memadukan elemen desain pada sampul buku berdasarkan isi buku tersebut, tetapi juga memperhatikan sasaran/target pembaca.
- c. Bagi Perpustakaan, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan kepada Perpustakaan dalam proses pengadaan bahan pustaka supaya desain sampul buku menjadi bahan pertimbangan pada koleksi yang akan dibeli.

- d. Bagi Peneliti, sebagai sarana memperdalam pengetahuan dan menambah wawasan serta pemahaman mengenai desain sampul buku sebagai faktor keputusan pembaca dalam memilih buku.
- e. Bagi Peneliti Selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber informasi sekaligus rangsangan dan motivasi dalam melakukan penelitian lebih lanjut terkait perancangan sebuah buku dan kajian psikologi pembaca dalam memilih buku.

E. Struktur Organisasi Skripsi

BAB I PENDAHULUAN terdiri dari Latar Belakang yang berisi paparan peneliti mengenai keunikan yang ditemui peneliti di lapangan sehingga muncullah ide penelitian ini. Dilanjutkan dengan pertanyaan penelitian yang disusun dalam Rumusan Masalah dan dipaparkan pula Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Struktur Organisasi Skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA terdiri dari Teori mengenai Buku, Konsep Desain Komunikasi Visual yang terdiri dari; Teori Komunikasi Visual, Prinsip Desain, serta Elemen-elemen Desain yakni warna, ilustrasi, dan tipografi. Dilanjutkan dengan pembahasan mengenai Konsep Persepsi, Konsep Pengambilan Keputusan, serta Teori AIDDA.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN memaparkan Metode Penelitian yang digunakan, Partisipan dan Lokasi Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data serta Kisi-kisi Instrumen Penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN berisi paparan dari temuan dan pembahasan hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara kepada subjek penelitian yang merupakan ahli dalam bidang keilmuan yang digunakan serta para pembaca buku Rintik Sedu. Hasil penelitian berisi analisis terhadap desain sampul buku dan bagaimana perannya sebagai faktor keputusan pembaca dalam memilih buku.

BAB V PENUTUP berisi Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi.

Pada bagian akhir penelitian ini akan dicantumkan daftar pustaka yang digunakan selama penulisan skripsi serta lampiran-lampiran yang mendukung hasil analisis data penelitian.