

PERSEPSI AUDIENS TERHADAP KESESUAIAN VISUAL COVER DAN JUDUL NOVEL DI WATTPAD DAN PENGARUHNYA TERHADAP MINAT BACA

Leny Maryani ¹⁾, Agus Darmawan ²⁾

¹⁾Universitas Nusa Putra

leny.maryani_dv21@nusaputra.ac.id

²⁾Universitas Nusa Putra

Agusdarmawandkv@nusaputra.ac.id

ABSTRAK

Visual utama dari sebuah novel adalah cover. Cover adalah ‘wajah’ yang akan dilihat pertama kali oleh pembaca. Cover yang menarik tentu akan digemari oleh banyak pembaca. Seiring berkembangnya zaman, kegiatan membaca novel menjadi semakin mudah dengan adanya aplikasi baca online seperti Wattpad. Yang mampu menjadi wadah bagi penulis amatir maupun senior untuk menyalurkan bakat dan karya kepada khalayak luas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi audiens terhadap kesesuaian antara visual cover dan judul novel di Wattpad serta memahami bagaimana ketidaksesuaian tersebut memengaruhi minat baca audiens. Selain itu, penelitian ini juga akan mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan ketidaksesuaian antara visual cover dan judul novel, serta mengkaji pengaruh desain visual cover terhadap daya tarik dan keputusan pembaca dalam memilih novel di Wattpad.

Kata Kunci : Persepsi audiens, Visual cover, Judul novel, Wattpad, Minat baca.

ABSTRACT

The main visual of a novel is the cover. The cover is the 'face' that readers will see first. An attractive cover will certainly be liked by many readers. As time goes by, reading novels has become easier with online reading applications such as Wattpad. Which is able to become a forum for amateur and senior writers to channel their talents and works to a wide audience. This research aims to analyze the audience's perception of the suitability between the visual cover and the novel title on Wattpad and understand how this discrepancy affects the audience's reading interest. Apart from that, this research will also identify the factors that cause discrepancies between the visual cover and the novel title, as well as examine the influence of the visual cover design on the reader's appeal and decision in choosing a novel on Wattpad.

Keywords : Audience perception, Visual cover, Novel title, Wattpad, Interest in reading.

PENDAHULUAN

Novel, sebuah karya prosa panjang, berfungsi mengungkapkan berbagai sisi kemanusiaan secara mendalam dan halus. Berbeda dengan cerita pendek (cerpen) yang lebih ringkas dan sederhana, novel biasanya memiliki panjang 40.000 kata dan menawarkan kompleksitas yang lebih tinggi. Istilah “novel” mengambil akar dari istilah Italia *novella* yang berarti ‘kisah baru’. Novel menghadirkan alur dan karakter yang tidak terikat batasan struktur seperti pada drama atau puisi, dan umumnya menggambarkan kehidupan sehari-hari tokoh-tokohnya, sering kali menonjolkan sisi-sisi unik dari cerita. Di Indonesia, novel dan cerpen telah menjadi bacaan favorit di kalangan masyarakat (Hasian, 2017)

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat mengakses dan menikmati berbagai bentuk karya sastra, termasuk novel. Salah satu platform yang populer di kalangan pembaca, terutama generasi muda

adalah Wattpad (Hastuti et al., 2024). Wattpad menawarkan kemudahan akses dan variasi genre yang beragam, membuatnya menjadi pilihan utama untuk membaca novel digital. Dengan jumlah pengguna yang mencapai jutaan, Wattpad tidak hanya menjadi media untuk menikmati cerita, tetapi juga wadah bagi penulis amatir dan profesional untuk memperkenalkan karya mereka kepada publik yang luas (Faridina et al., n.d.)

Di dalam platform Wattpad, aspek visual dari sebuah karya, khususnya pada bagian sampul atau cover novel, memainkan peran penting dalam menarik minat baca audiens. Sampul novel sering kali berfungsi sebagai “wajah” pertama yang dilihat oleh calon pembaca sebelum mereka memutuskan untuk membaca atau tidak membaca isi novel tersebut.

Desain cover buku berfungsi sebagai jendela visual yang memberikan gambaran esensial tentang isi naratif suatu karya. Melalui elemen-elemen desain seperti ilustrasi, tata letak, palet warna, dan tipografi, sebuah cover tidak hanya menarik secara estetis tetapi juga mampu mengomunikasikan jiwa cerita yang diwakilinya. Dalam konteks desain yang efektif, prinsip-prinsip seperti inovasi, kesederhanaan, dan relevansi narasi menjadi indikator utama dalam menarik perhatian audiens dan mengundang mereka untuk berinteraksi lebih jauh dalam konten (Hasian, 2017). Tampilan sampul yang menarik dan sesuai dengan tema atau judul novel diyakini dapat meningkatkan daya tarik pembaca, sebaliknya, ketidaksesuaian visual antara sampul dan judul dapat menimbulkan ketidaknyamanan atau kesalahpahaman bagi audiens. Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana persepsi audiens terhadap kesesuaian visual cover dan judul novel di Wattpad dan bagaimana pengaruhnya terhadap minat baca mereka.

Tujuan dari penelitian ini terletak pada kenyataan bahwa di era informasi digital saat ini, persaingan dalam menarik perhatian pembaca sangatlah tinggi. Pemahaman mengenai elemen visual yang tepat dalam menciptakan keselarasan antara cover dan judul novel dapat memberikan keuntungan kompetitif bagi penulis dan penerbit yang ingin meningkatkan keterlibatan pembaca di platform digital seperti Wattpad (Pinasthika, 2020). Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai preferensi dan persepsi audiens terkait elemen visual dalam novel digital, serta memperkaya referensi tentang pengaruh desain visual dalam menarik minat baca.

TINJAUAN PUSTAKA

Berdasarkan data UNESCO yang diterbitkan pada Januari 2020, minat baca masyarakat Indonesia berada pada tingkat yang sangat rendah, yaitu hanya 0,001% dari total populasi. Ini berarti hanya 1 dari setiap 1.000 orang di Indonesia yang memiliki minat baca. Dalam studi lain yang diterbitkan oleh *World's Most Literate Nations Ranked*, yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada Maret 2016, Indonesia berada pada peringkat ke-60 dari 61 negara dalam hal minat baca, satu tingkat di bawah Thailand (peringkat 59). Kondisi ini cukup mengejutkan, mengingat dari segi infrastruktur pendukung literasi, Indonesia sebenarnya memiliki peringkat yang cukup baik, bahkan lebih tinggi dibandingkan beberapa negara Eropa (Gewati, 2016).

Indonesia menempati rangking ke-62 dari 70 negara atau berada di peringkat 10 negara terbawah yang memiliki minat baca yang rendah (Utami, 2021). *Programme for International Student Assessment (PISA)* juga menempatkan posisi kemampuan membaca siswa Indonesia di urutan ke-57 dari 65 negara yang diteliti (Republika, 2014). Ditahun 2022, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) melaporkan, nilai budaya literasi Indonesia sebesar 57,4 poin, naik 5,7% dibandingkan tahun sebelumnya (*boks,katadata.co.id*, 4-10-2023). Meski demikian, nilai ini masih minim untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini dinyatakan oleh Kepala Badan Bahasa Kemendikbudristek Aminudin Aziz.

Ilustrasi berperan penting dalam menarik minat baca dengan memberikan daya tarik visual yang memperkaya teks. Penelitian menunjukkan bahwa ilustrasi yang sesuai dapat meningkatkan pemahaman dan memperkuat narasi, membantu pembaca merasa lebih terhubung dengan cerita (Aisyah & Rinjani, n.d.). Ilustrasi yang menarik secara emosional mampu memicu perhatian pembaca, terutama di platform digital seperti Wattpad, di mana sampul yang menarik dapat memberikan kesan pertama yang kuat.

Seiring perkembangan media digital, ilustrasi menjadi semakin penting sebagai komponen yang dapat menyampaikan makna secara mandiri (Kress & van Leeuwen, 2006). Dengan kata lain, ilustrasi tidak hanya

mempercantik tampilan, tetapi juga berperan sebagai solusi yang memperkuat aksesibilitas dan minat baca dalam era digital yang kompetitif (Thuy, 2017).

Novel

Novel, sebuah karya prosa panjang, mengambil akarnya dari istilah Italia *novella* yang berarti ‘kisah baru’. Di Jerman disebut *novelle*, dan dalam tradisi Yunani dikenal sebagai *novellus*. Sebagai media sastra, novel menyajikan eksplorasi mendalam tentang kehidupan manusia melalui karakter, alur, dan latar, yang semuanya diolah dari sudut pandang unik sang penulis. Selain menjadi cerminan kehidupan, novel sering kali memuat nilai-nilai yang menggugah pemikiran pembaca.

A. Kategori Novel Berdasarkan Realitas

(1) Fiksi

Novel ini sepenuhnya lahir dari imajinasi penulis. Elemen cerita seperti karakter, alur, dan latar hanyalah buah kreativitas tanpa keterkaitan langsung dengan kejadian nyata. Contoh : *Harry Potter* dan *The Chronicles of Narnia*.

(2) Non Fiksi

Novel berbasis kenyataan yang seringkali diambil dari pengalaman nyata, Sejarah, atau kisah hidup seseorang. Contoh : *Laskar Pelangi* dan *Habibie & Ainun*.

A. Klasifikasi Novel Berdasarkan Genre

(1) Romantis

Bercerita tentang hubungan kasih sayang dan alur yang memikat dari awal hingga akhir.

(2) Komedi

Menghadirkan humor segar melalui narasi lucu yang disajikan dengan gaya menulis ringan dan menghibur.

(3) Religi

Mengangkat tema religi, baik dalam bentuk romansa, inspirasi, atau eksplorasi spiritual, sering diperkaya dengan pesan moral yang mendalam.

(4) Horor

Didesain untuk menciptakan ketegangan, kengerian, dan suasana supranatural yang mencekam.

(5) Misteri

Penuh teka-teki dan intrik yang menantang pembaca untuk turut memecahkan rahasia di balik cerita.

(6) Inspiratif

Menyentuh hati dan membangkitkan semangat dengan mengemas nilai moral atau hikmah yang sering kali didasarkan pada kisah nyata.

(7) Dewasa

Menghadirkan cerita yang khusus ditujukan untuk pembaca dewasa, dengan fokus pada tema yang melibatkan dinamika hubungan personal dan sensualitas.

Persepsi Visual

Persepsi visual adalah mekanisme kompleks di mana rangsangan dari dunia luar diterima melalui indera penglihatan dan diinterpretasikan menjadi informasi bermakna. Proses ini melibatkan mata sebagai reseptor utama dan otak sebagai pusat pengolahan, di mana pengalaman sebelumnya, seperti pengenalan simbol, huruf, atau pola tertentu menjadi referensi untuk memahami rangsangan yang diterima (Widyana, n.d.).

Menurut Frostig, Lefever & Whitlessy (1966), persepsi visual terdiri atas beberapa komponen yang berkembang secara independen namun saling terhubung secara unik. Komponen ini dapat dikelompokkan ke dalam lima kategori berikut :

- a. Koordinasi Mata-Tangan (*Eye motor coordination*), tes ini mengukur kemampuan untuk mengarahkan mata dan tangan secara sinkron dalam tugas-tugas seperti menggambar garis lurus, melengkung, atau patah pada area tertentu tanpa bantuan garis pembimbing.

- b. Bentuk dan Latar (*Figure-ground*), mengidentifikasi objek tertentu dari latar belakang yang kompleks, menunjukkan kemampuan visual untuk memisahkan fokus utama dari distraksi di sekitarnya.
- c. Konstansi Bentuk (*Constancy of shapes*), mengacu pada kemampuan mengenali bentuk geometris yang tetap meskipun ukuran, orientasi, atau posisi mereka dalam ruang berubah, serta memisahkannya dari bentuk lain yang serupa.
- d. Posisi Bentuk (*Position of shape*), menguji pemahaman visual terhadap gambar yang diputar atau disajikan secara terbalik, sehingga mencerminkan keterampilan mental dalam memanipulasi posisi objek di ruang imajinasi.
- e. Hubungan Spasial (*Spatial relationships*), melibatkan analisis pola dan bentuk sederhana termasuk garis-garis dengan panjang dan sudut yang berbeda, untuk memahami keterkaitan geometris antar elemen.

Sebagai sebuah keterampilan kognitif, persepsi visual berfungsi sebagai dasar dalam pengolahan rangsangan visual menjadi pengetahuan konkret tentang objek. Lebih jauh, kemampuan ini memainkan peran penting dalam mendukung kemampuan membaca, di mana identifikasi dan interpretasi simbol-simbol visual menjadi komponen kunci dalam proses pemahaman.

Komunikasi Visual

Komunikasi visual merupakan integrasi dari dua konsep fundamental, yakni ‘komunikasi’ dan ‘visual. Secara umum, komunikasi dapat didefinisikan sebagai proses transfer pesan dari komunikator kepada komunikan melalui media tertentu, yang menghasilkan respons atau umpan balik. Di sisi lain, visual mengacu pada segala sesuatu yang dapat diamati oleh indera penglihatan. Oleh karena itu, komunikasi visual dapat dipahami sebagai pertukaran pesan melalui elemen-elemen yang dirancang untuk menarik perhatian visual, yang bertujuan untuk membangun pemahaman bersama antara pengirim dan penerima pesan. Martin Lester mendefinisikan komunikasi visual sebagai segala bentuk pesan yang dirancang untuk menstimulasi indera visual dan dimaknai oleh orang yang mengamati pesan tersebut (Sukirno, 2020).

Dalam perkembangannya, komunikasi visual memiliki dua pendekatan perspektif yang signifikan, yakni (Andhita, 2021) :

- a. Perspektif Teknologi Informasi, melalui lensa teknologi informasi, komunikasi visual dipahami sebagai proses penyampaian ide dalam bentuk gambar, tulisan, lambang, atau elemen visual lainnya. Proses ini dianggap linear, di mana pesan ditransfer dari titik A ke titik B tanpa mempertimbangkan aspek timbal balik secara langsung. Model ini menekankan efisiensi dalam penyampaian informasi.
- b. Perspektif Linguistik, melihat komunikasi visual sebagai proses produksi dan interpretasi makna, yang menggunakan bahasa sebagai medium utamanya. Dalam konteks ini, unsur tanda, seperti tulisan, warna, garis, dan elemen grafis lainnya, menjadi alat utama untuk menciptakan dan memahami pesan. Perspektif ini lebih berorientasi pada eksplorasi interaksi antara simbol dan makna.

Komunikasi visual, dengan segala bentuk dan dimensinya, tidak hanya bertindak sebagai alat penyampaian pesan, tetapi juga sebagai jembatan antara ide kreatif dan persepsi audiens, menciptakan pengalaman yang berakar pada interpretasi visual.

Minat Baca dan Faktor-Faktornya

Menurut data UNESCO tahun 2020, tingkat minat baca masyarakat Indonesia tergolong sangat rendah, yakni hanya 0,001%. Artinya, hanya satu dari setiap 1.000 orang yang gemar membaca. Ada beberapa faktor yang memengaruhi angka rendahnya minat baca di Indonesia. Salah satu penyebab utamanya adalah kurangnya kebiasaan membaca yang ditanamkan sejak dini. Padahal, masa remaja merupakan masa penting di mana anak-

anak mengalami perkembangan pesat, sehingga peran orang tua sangat berpengaruh dalam membentuk kepribadian.

Kemajuan inovasi data telah menggeser minat masyarakat dari membaca ke konsumsi hiburan visual yang instan, terutama di kalangan anak-anak. Media cetak sering gagal menarik perhatian karena kurangnya daya tarik visual (Prasrihamni et al., 2022). Selain itu, membaca membutuhkan kemampuan kognitif dan bahasa yang lebih kompleks dibandingkan menonton atau mendengarkan, sehingga sering dianggap melelahkan (Idhamani, 2020). Tantangan ini menuntut desain media baca yang lebih menarik agar tetap relevan di era digital

Branding dan Pengaruh Visual pada Keputusan Konsumen

Pengambilan keputusan konsumen adalah proses bertahap yang tidak terjadi secara instan. Proses ini dimulai dari identifikasi masalah, pencarian informasi, hingga evaluasi alternatif, sebelum akhirnya berujung pada keputusan akhir (Kotler, 2005).

Branding, menurut Kotler (2009), merupakan elemen strategis yang mencakup nama, simbol, rancangan, atau kombinasi keduanya untuk mengidentifikasi dan membedakan produk atau jasa dari pesaing. Lebih dari sekedar merek, Landa (2006) menjelaskan bahwa branding adalah upaya menciptakan nilai yang melekat pada produk, sehingga menarik perhatian konsumen.

Sebagai aset tak berwujud, branding memainkan peran vital dalam memperkuat identitas produk dan memengaruhi keputusan konsumen. Dengan menciptakan citra yang kuat, branding membantu produk lebih mudah dikenali dan diingat di pasar yang kompetitif (Khairun Neissya et al., n.d.).

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Mixed methods*, yaitu metode yang memadukan pengumpulan dan analisis data kuantitatif serta kualitatif secara terintegrasi. Pendekatan ini dipilih karena dua alasan utama : Pertama, Mixed Methods memungkinkan pemanfaatan data kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan untuk memberikan gambaran yang lebih menyeluruh; Kedua, metode ini membuka peluang eksplorasi lebih mendalam, mengungkap wawasan yang melampaui batasan masing-masing jenis data (Humas UPI, 2021).

Pendekatan kuantitatif dilakukan dengan melakukan penyebaran kuesioner untuk mengukur persepsi audiens terhadap kesesuaian visual cover dan judul novel di Wattpad serta pengaruhnya terhadap minat baca, dengan menggunakan kuesioner berbasis skala Likert dan wawancara semi-terstruktur. Pendekatan kualitatif dilakukan melalui analisis data dan menggunakan data deskriptif (Populix, 2023).

Kuesioner dirancang berdasarkan teori Gestalt untuk mengukur persepsi audiens terhadap elemen visual seperti warna, gambar, komposisi dan tipografi sebagai satu kesatuan (Graham, 2008). Selain itu, teori Expectancy-Value Model digunakan untuk memahami pengaruh persepsi nilai kesesuaian visual cover dan judul terhadap minat baca. Beberapa contoh pertanyaan dalam kuesioner melibatkan pertanyaan tentang relevansi visual cover dengan isi cerita berdasarkan judul dan seberapa besar pengaruh elemen visual tersebut terhadap Keputusan membaca.

PEMBAHASAN

Responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Nusa Putra, mahasiswa dari kampus lain, dan beberapa responden dari ruang lingkup yang lebih luas. Pendekatan ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh mencerminkan berbagai perspektif dan memberikan hasil yang lebih komprehensif.

Mahasiswa Universitas Nusa Putra dipilih sebagai kelompok responden utama karena relevansi dengan konteks penelitian. Mereka mewakili populasi internal yang menjadi fokus awal dari analisis, respon dari kelompok ini memberikan pemahaman mendalam tentang fenomena yang terjadi di lingkungan kampus tersebut, baik dari segi pengalaman akademik, aktivitas, maupun kebutuhan spesifik yang mungkin unik. Selajutnya,

mahasiswa dari luar lingkup Universitas Nusa Putra diikutsertakan untuk memperluas cakupan data dan memungkinkan adanya perbandingan. Kehadiran kelompok ini memberikan perspektif tambahan, yang berguna untuk mengidentifikasi pola atau perbedaan yang mungkin ada antara Universitas Nusa Putra dan institusi lainnya. Hasil dari kelompok ini dapat menjadi tolok ukur untuk melihat bagaimana variabel penelitian berlaku dalam konteks yang lebih luas. Selain itu, responden dari ruang lingkup yang lebih luas, yang mencakup individu di luar kategori mahasiswa, turut dilibatkan untuk memperkaya hasil penelitian. Kelompok ini memungkinkan analisis dari sudut pandang yang berbeda, baik dari masyarakat umum, profesional, maupun komunitas tertentu yang relevan. Data ini diharapkan mampu memberikan pandangan tentang sejauh mana temuan penelitian dapat diaplikasikan di luar konteks kampus, serta membantu dalam memahami relevansi dan dampak topik penelitian dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini menggunakan metode kuesioner sebagai metode pengumpulan data. Dalam metode kuesioner, penulis mendapatkan beberapa data untuk dianalisis kemudian dibahas agar menjadi data yang valid. Data dikumpulkan dari 30 responden yang mengisi kuesioner, dengan perbandingan 50 : 50 responden laki-laki dan perempuan, dengan rentang usia 18 – 24 tahun. Hasil kuesioner menunjukkan responden memiliki persentase membaca di Wattpad seperti berikut :

No	Keterangan	Persentase (%)
1	Setiap hari	10 %
2	Beberapa kali dalam 1 minggu	6,7 %
3	Beberapa kali dalam 1 bulan	10 %
4	Jarang	46,7 %
5	Tidak pernah	26,7 %

Tabel 1. Tabel Pengisian Kuesioner “Seberapa sering anda membaca novel di Wattpad ?”
Sumber : Data hasil kuesioner pribadi

Tabel 1 menunjukkan bahwa kegiatan membaca novel di aplikasi Wattpad tidak terlalu digemari. Berbeda dari data yang penulis dapatkan dari *explodingtopics-com*. Wattpad mengalami lonjakan pada tahun 2021 dan penelusuran tetap relatif tinggi pada tahun 2024 (naik 88% dalam 10 tahun) (Howarth, 2024). Namun Wattpad sendiri tetap memiliki pesaing dengan platform lain, contohnya Webtoon.

Seberapa penting cover dalam memilih novel di Wattpad ?

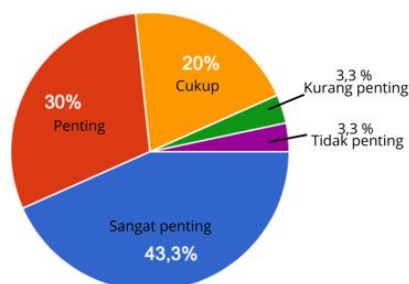


Diagram 1. Seberapa Penting Cover Dalam Memilih Novel Di Wattpad?

Sumber : Data hasil kuesioner pribadi

Diagram 1 menunjukkan bahwa dalam penelitian yang dilakukan, terdapat 43,3% orang merasa cover novel di Wattpad memiliki peranan “sangat penting”, sementara 30% lainnya menilai cover sebagai aspek yang “penting” dalam pengambilan keputusan untuk membaca sebuah novel. Dengan data tambahan bahwa 20% responden merasa cover “cukup”, 3,3% merasa “kurang penting” dan 3,3% lainnya menilai “tidak penting”.

Sebagian besar responden (gabungan “sangat penting” dan “penting”) mengindikasikan bahwa visual cover sangat memengaruhi keputusan membaca. Ini menunjukkan bahwa cover memiliki kekuatan signifikan dalam menarik perhatian pembaca di awal. Dengan sisa persentase merasa bahwa “cukup”, “kurang penting” atau bahkan “tidak penting”, karena mereka lebih fokus pada faktor lain, seperti sinopsis, tag dan ulasan pembaca.

Apakah cover novel di Wattpad biasanya sesuai dengan judulnya ?

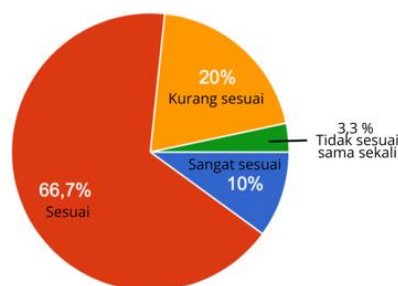


Diagram 2. Apakah Cover Di Wattpad Biasanya Sesuai Dengan Judulnya ?

Sumber : Data hasil kuesioner pribadi

Diagram 2 menunjukkan bahwa 10% orang merasa cover novel yang ada di Wattpad sudah “sangat sesuai”, dan 66,7% responden berpendapat bahwa cover novel dan judulnya “sesuai”. Maka berdasarkan data yang didapatkan, sebagian besar pembaca melihat korelasi positif antara desain cover dan judul novel. Hal ini penting untuk menjaga ekspektasi pembaca terhadap isi cerita berdasarkan kesan pertama yang terlihat.

Dengan 20% merasa “kurang sesuai”, 3,3% menilai “tidak sesuai”. Sebagian pembaca merasa cover tidak mencerminkan judul dengan baik, bahkan bertolak belakang dengan judul yang disajikan. Hal ini tentu

memberikan kesan ambigu atau kurang menarik, di mana cover ini sendiri berfungsi sebagai “wajah” pertama yang dilihat pembaca.

Apakah desain cover bisa menggambarkan genre atau tema novel ?

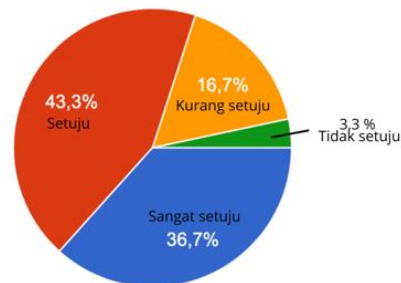


Diagram 3. Apakah Desain Cover Bisa Menggambarkan Genre Atau Tema Novel?

Sumber : Data hasil kuesioner pribadi

Berdasarkan diagram 3 menunjukkan bahwa 36,7% orang merasa “sangat setuju” bahwa cover novel mampu merepresentasikan genre atau tema dari novel yang bersangkutan, 43,3% responden juga merasa “setuju”. Maka, sebagian besar pembaca percaya bahwa desain cover memainkan peran penting dalam menggambarkan genre atau tema novel. Hal ini menunjukkan bahwa elemen-elemen visual pada cover (warna, font, dan gambar) mampu memberikan isyarat tentang isi cerita.

16,7% merasa “kurang setuju” dan 3,3% “tidak setuju”. Responden mungkin memiliki pendapat bahwa desain cover tidak selalu memberikan gambaran yang akurat tentang isi novel, atau bahwa elemen lain seperti sinopsis lebih berperan.

Seberapa penting judul dan cover yang sesuai untuk menarik minat baca ?

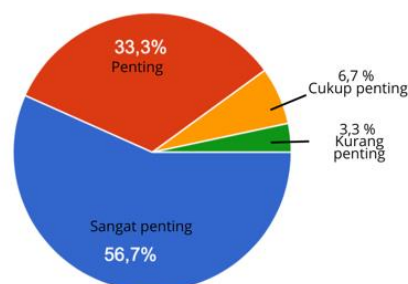


Diagram 4. Seberapa Penting Judul Dan Cover Yang Sesuai Untuk Menarik Minat Baca ?

Sumber : Data hasil kuesioner pribadi

Berdasarkan data diagram 3, sebanyak 56,7% responden menyatakan bahwa judul dan cover yang sesuai memiliki peranan “sangat penting” dalam menarik minat baca, sementara 33,3% menilai hal ini sebagai “penting”. Sebanyak 6,7% menganggapnya “cukup penting”, dan hanya 3,3% yang merasa hal ini “kurang penting”.

Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas pembaca sangat dipengaruhi oleh kesesuaian antara judul dan cover untuk memutuskan apakah mereka akan membaca sebuah novel. Judul yang menarik dapat memicu rasa penasaran, sedangkan cover berfungsi sebagai elemen visual pertama yang mencerminkan genre, tema, atau suasana cerita. Ketika kedua elemen ini selaras, pembaca cenderung merasa yakin bahwa isi novel akan sesuai dengan harapan mereka.

**Apakah anda pernah merasa kecewa
karena isi novel tidak sesuai dengan cover
dan judul ?**

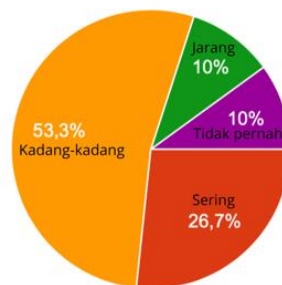


Diagram 5. Apakah Anda Pernah Merasa Kecewa Karena Isi Novel Tidak Sesuai Dengan Cover Dan Judul ?

Sumber : Data hasil kuesioner pribadi

Diagram 5 menunjukkan bahwa, sebanyak 26,7% responden mengaku “sering” merasa kecewa karena isi novel tidak sesuai dengan cover dan judulnya, sementara 53,3% lainnya mengalaminya “kadang-kadang”. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar pembaca pernah merasa ketidaksesuaian antara ekspektasi yang dibangun dari visual dan judul dengan isi novel. Hal ini tentu dapat menciptakan rasa frustrasi atau kekecewaan, terutama jika cover dan judul awalnya membangun harapan tertentu.

Sebaliknya, 10% responden “jarang” mengalami hal tersebut, dan 10% lainnya “tidak pernah” merasa kecewa. Kelompok ini mungkin lebih fokus pada isi cerita itu sendiri dibandingkan elemen visual atau judul, atau mereka mungkin lebih selektif dalam memilih bacaan sehingga ekspektasi mereka lebih sering terpenuhi.

Seberapa sering anda membaca novel di Wattpad karena tertarik dengan cover-nya ?

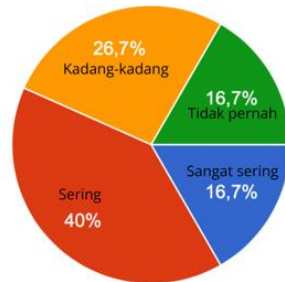


Diagram 6. Seberapa Sering Anda Membaca Novel Di Wattpad Karena Tertarik Dengan Cover-Nya ?
Sumber : Data hasil kuesioner pribadi

Diagram 6 menunjukkan bahwa, sebanyak 16,7% responden “sangat sering” membaca novel di Wattpad karena tertarik dengan covernya, sedangkan 40% menyatakan mereka “sering” melakukannya. Sebanyak 26,7% lainnya menyatakan hal ini terjadi “kadang-kadang”, sementara 16,7% menyebutkan bahwa “tidak pernah” memilih novel berdasarkan covernya.

Hasil ini mengindikasikan bahwa mayoritas responden dipengaruhi oleh desain cover saat memutuskan untuk membaca sebuah novel. Cover yang menarik dapat menjadi faktor visual yang langsung menangkap perhatian, terutama di platform seperti Wattpad, di mana banyak novel bersaing dalam satu tampilan layar. Meskipun cover memiliki peranan penting dalam menarik minat pembaca, elemen lain seperti kualitas cerita dan relevansi sinopsis tetap menjadi penentu utama bagi sebagian besar pembaca.

Apakah cover yang tidak sesuai dengan isi cerita mempengaruhi minat baca anda ?



Diagram 6. Seberapa Sering Anda Membaca Novel Di Wattpad Karena Tertarik Dengan Cover-Nya ?
Sumber : Data hasil kuesioner pribadi

Berdasarkan diagram 7, sebanyak 13,3% responden menyatakan bahwa cover yang tidak sesuai dengan isi cerita “sangat menurunkan minat” baca mereka, sementara 66,7% menyatakan bahwa hal tersebut “menurunkan minat” mereka. Disisi lain, 20% merasa ketidaksesuaian itu “tidak berpengaruh” terhadap minat bacanya.

Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas pembaca memiliki ekspektasi tinggi terhadap konsistensi antara elemen visual pada cover dan isi cerita. Ketika cover tidak mencerminkan tema atau genre sebenarnya, pembaca dapat merasa kecewa atau bahkan kehilangan kepercayaan terhadap kualitas novel secara keseluruhan. Namun, 20% responden merasa tidak terpengaruh mungkin lebih fokus pada elemen lain, dan cenderung memberikan toleransi lebih terhadap ketidaksesuaian antara visual dan isi.

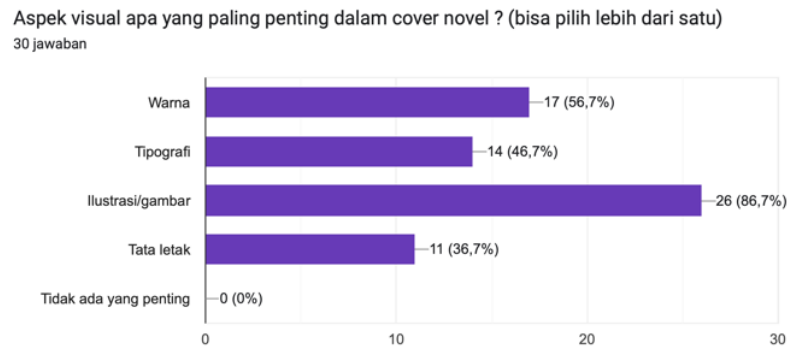








Diagram 8. Aspek Visual Apa Yang Paling Penting Dalam Cover Novel ?

Sumber : Data hasil kuesioner pribadi

Berdasarkan diagram 7, mayoritas responden (86,7%) menganggap ilustrasi/gambar sebagai aspek visual yang paling penting. Ini menunjukkan bahwa ilustrasi/gambar sangat efektif dalam menyampaikan genre, tema, atau suasana cerita. Ilustrasi yang menarik dapat memancing rasa penasaran pembaca dan memberikan gambaran awal tentang isi cerita. Sebanyak 56,7% juga menilai warna memiliki peran signifikan. Warna yang dipilih dengan tepat tidak hanya mencerminkan mood atau tema cerita tetapi juga menonjolkan cover diantara banyaknya pilihan. Misalnya, warna pastel sering digunakan untuk romansa, palet gelap atau kontras cocok untuk fantasi atau horror. Tipografi memiliki 46,7% responden, gaya dan jenis font dapat memperkuat identitas cerita, menciptakan kesan modern, klasik, atau dramatis sesuai dengan genre novel. Font yang tepat membantu menonjolkan judul dan nama penulis, menjadikannya lebih mudah dikenali. Sementara itu, layout dinilai 36,7% oleh responden. Tata letak yang rapih dan proporsional dapat membuat elemen-elemen lain terlihat harmonis.

Secara keseluruhan, ilustrasi/gambar, warna, tipografi, dan layout memiliki peran yang saling melengkapi dalam menciptakan sebuah visual yang efektif (Došen & Brkljačić, 2018). Kombinasi yang tepat dari semua aspek ini akan menghasilkan cover yang menarik perhatian sekaligus mampu merepresentasikan isi cerita dengan baik.

Gambar	Sangat Sesuai	Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai
--------	---------------	--------	---------------	--------------

	16,7%	56,7%	26,7%	-
	13,3%	36,7%	40%	10%
	6,7%	50%	36,7%	6,7%
	60%	33,3%	6,7%	-
	43,4%	46,7%	10%	-
	10%	36,7%	40%	13,3%

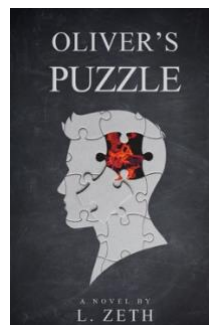
Tabel 2. Tabel pengisian kuesioner tentang kesesuaian visual cover dan judulnya
 Sumber : Data hasil kuesioner pribadi

Data dari tabel 2 yang berisikan beberapa gambar cover novel dengan berbagai genre dan visual yang berbeda, dengan pendapat 30 responden yang memiliki pandangan yang berbeda pula.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa “Oliver’s Puzzle” & “Are You A Criminal ?” mendapatkan respon positif bahwa visual covernya sesuai dengan judul yang ditampilkan. “Oliver’s Puzzle” dengan 99,3% (gabungan “sangat sesuai” dan “sesuai”) mampu menyampaikan pada audiens bahwa novel ini berkisah tentang teka-teki, misteri dan petualangan, yang mengharuskan pembaca untuk ikut berpikir dalam memecahkan teka-teki. “Are You A Criminal ?” dengan 90,1% (gabungan “sangat sesuai” dan “sesuai”) mampu menyampaikan pada audiens bahwa novel ini berkisah tentang action maupun laga. Saat melihat covernya saja, maka audiens sudah bisa menebak genre apa yang diceritakan, ini menjadi poin penting dalam menarik pembaca tanpa harus membaca sinopsisnya terlebih dahulu.

No	Judul	Jumlah	%
1	My Little Promise	2	6,7%
2	Life In Novels	1	3,3%
3	Young Babysitter	1	3,3%
4	Oliver’s Puzzle	13	43,3%
5	Are You A Criminal ?	9	30%
6	Midnight Steps	4	13,3%

Tabel 3. Tabel Hasil Kuesioner Tentang “Cover Yang Paling Menarik Minat Baca”
Sumber : Data hasil kuesioner pribadi



Gambar 1. Oliver’s Puzzle
Sumber: www.wattpad.com

Sinopsis : Pembunuhan berantai di Andromeda City mengincar nyawa para Anak Spesial. Oliver harus menemukan kembali ingatannya yang hilang agar dapat menghentikan aksi seorang pembunuh berantai itu.

Cover novel ini berjudul Oliver’s Puzzle, karya L.Zeth. Pada cover ini menunjukkan kepingan puzzle yang berbentuk kepala laki-laki (Oliver), dengan 1 kepingan yang terbuka dan menampilkan bagian warna merah, yang disini diibaratkan sebagai ingatan Oliver yang hilang. Sedangkan puzzle yang berwarna kelabu memvisualisasikan sosok Oliver yang sekarang, tanpa ingatannya yang hilang. Dimana ingatan Oliver yang hilang itu dapat digunakan untuk menguak misteri pembunuhan berantai yang terjadi. Latar belakang yang polos, dimaksudkan agar para audiens lebih fokus pada objek utamanya, dengan font klasik yang tidak dramatis. Sesuai dengan teori *Gestalt* yang mengacu pada struktur, konfigurasi yang terpadu dan memiliki sifat spesifik.

Sekilas cover novel ini terlihat sederhana, namun jika diteliti lebih dalam, cover ini ternyata inovatif dalam menimbulkan rasa ingin tahu/penasaran. Sehingga novel ini memiliki daya tarik tersendiri bagi penggemar novel misteri yang penuh dengan teka-teki dan petualangan. Maka hasil dari kuesioner yang disebar, mayoritas responden memilih cover novel “Oliver’s Puzzle” sebagai yang paling menarik minat baca. Karena dari segi visual, judul dan elemen-elemen lainnya sudah sangat merepresentasikan novel itu sendiri.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan mengenai Persepsi Sudiens Terhadap Kesesuaian Visual Cover Dan Judul Novel Di Wattpad Dan Pengaruhnya Terhadap Minat Baca, maka dapat disimpulkan bahwa visualisasi dalam cover novel menjadi faktor terbesar dalam menarik minat baca. Visual yang dipilih haruslah mewakili isi cerita itu sendiri.

Pemilihan elemen visual seperti ilustrasi, warna, tipografi, dan tata letak harus dirancang sebagai representasi identitas sebuah novel. Setiap elemen perlu selaras dengan genre, suasana, dan kesan yang ingin disampaikan oleh penulis dan penerbit, sekaligus memenuhi harapan pembaca. Dengan perpaduan visual yang tepat, penulis dapat menciptakan karya yang kreatif, penerbit menghadirkan produk yang memukau, dan pembaca menikmati pengalaman literasi yang mendalam. Pendekatan ini diharapkan mampu mendorong apresiasi terhadap karya sastra sekaligus memperkuat budaya literasi di Indonesia, terutama dalam era perkembangan teknologi yang pesat.

REFERENSI

- Aisyah, I. H., & Rinjani, D. (n.d.). *Pengaruh Seni Ilustrasi dalam Meningkatkan Minat Baca (Studi Desain Novel Karya Tere Liye)*.
- Andhita, P. R. (2021). *Komunikasi Visual, Volume 1*. Zahira Media Publisher.
https://www.google.co.id/books/edition/Komunikasi_Visual/ico5EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Došen, Đ. O., & Brkljačić, L. (2018). Key design elements of daily newspapers: Impact on the reader’s perception and visual impression. *KOME*, 6(2), 62–80.
<https://doi.org/10.17646/KOME.75692.93>
- Faridina, F., Gryta Amelina, C., Samudro, F. P., Wahyuaqil, D., Nurhayati, E., Veteran, U., & Timur, J. (n.d.). *HUBUNGAN PENGGUNAAN APLIKASI WATTPAD TERHADAP MINAT BACA MAHASISWA UPN VETERAN JAWA TIMUR*.
- Gewati, M. (2016, August 29). *Minat Baca Indonesia Ada di Urutan ke-60 Dunia*.
<https://edukasi.kompas.com/read/2016/08/29/07175131/minat.baca.indonesia.ada.di.urutan.ke->
- Graham, L. (2008). *Gestalt Theory in Interactive Media Design* (Vol. 2, Issue 1).
- Hasian, I. (2017). *Analisis Desain Sampul Novel Karangan Ayu Utami Ditinjau Dari Perspektif Desain Komunikasi Visual Program Studi Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti* (Vol. 1, Issue 02).
- Hastuti, T. M., Benda, W., Nismara, S., Melani, H. J., Khoiroh, S. F., Ramadania, A. R., Cahyani, S., Asyam, S., & Sari, W. E. (2024). Pengaruh Aplikasi Baca Online Wattpad terhadap Minat Baca Mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. In *Journal of Education and Technology* (Vol. 4, Issue 1). <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/jet>

- Howarth, J. (2024, June 3). *11 Top Publishing Trends (2024)*. https://explodingtopics-com.translate.goog/blog/publishing-trends?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=rq&_x_tr_hist=true
- Humas UPI. (2021, November 8). *Prof. John W. Creswell: Apa Itu Mixed Methods Research? – BERITA UPI*. <https://berita.upi.edu/prof-john-w-creswell-apa-itu-mixed-methods-research/#>
- Idhamani, A. P. (2020). Dampak Teknologi Informasi terhadap Minat Baca Siswa. *UNILIB : Jurnal Perpustakaan*, 11(1). <https://doi.org/10.20885/unilib.vol11.iss1.art4>
- Khairun Neissya, I., Mitrasary, A., Frisca Tanuwijaya, C., Arla Fadila, D., Nurul Rohma, A., Rofifah, R., & Syarifah, S. (n.d.). *Analisis Pengaruh Branding Terhadap Keputusan Pembelian Suatu Produk*.
- Pinasthika, L. T. (2020). *Why They Use Wattpad: An Emotional Design Analysis on the Free Online Reading Platform*.
- Populix. (2023). *10 Contoh Kuesioner Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. <https://info.populix.co/articles/contoh-kuesioner-penelitian/>
- Prasrihamni, M., Zulela, Z., & Edwita, E. (2022). OPTIMALISASI PENERAPAN KEGIATAN LITERASI DALAM MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 128–134. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1922>
- Republika. (2014, December 15). *Literasi Indonesia Sangat Rendah / Republika Online*. <https://republika.co.id/berita/ngm3g840/literasi-indonesia-sangat-rendah>
- Thuy, T. T. H. (2017). READING IMAGES - THE GRAMMAR OF VISUAL DESIGN. *VNU Journal of Foreign Studies*, 33(6). <https://doi.org/10.25073/2525-2445/vnufs.4217>
- Utami, L. D. (2021, March 22). *Tingkat Literasi Indonesia di Dunia Rendah, Ranking 62 Dari 70 Negara - TribunNews.com*. <https://www.tribunnews.com/nasional/2021/03/22/tingkat-literasi-indonesia-di-dunia-rendah-ranking-62-dari-70-negara>
- Widyana, R. (n.d.). *HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI VISUAL DAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 1-2 SEKOLAH DASAR*.