

ANALISIS VISUAL COVER NOVEL “THE SCHOOL FOR GOOD AND EVIL” KARYA SOMAN CHAINANI

Syarrah Lie¹

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ¹syarrah@gmail.com

Received:

01-07-2026

Reviewed:

06-07-2026

Accepted:

07-07-2026

ABSTRAK : Novel adalah salah satu bentuk karya sastra yang memiliki berbagai genre, salah satunya adalah fantasi. Terdapat beberapa novel fantasi yang cukup populer, diantaranya adalah “The School for Good and Evil” yang mendapatkan penghargaan sebagai New York’s Times Best Seller. “The School for Good and Evil” merupakan serial yang terdiri dari dua trilogi dan satu dwilogi. Popularitas novel tidak terlepas dari sampulnya, dan “The School for Good and Evil” memiliki ciri khas tersendiri. Penelitian ini menganalisis elemen-elemen visual yang terdapat pada sampul novel pertama “The School for Good and Evil” untuk mengetahui makna dan hubungannya dengan isi cerita. Penelitian ini menggunakan Teori Tinjauan Desain Feldman yang meliputi empat tahapan, yakni deskripsi, analisis, interpretasi, dan evaluasi. Penelitian menunjukkan elemen-elemen visual di sampul novel ini adalah ilustrasi dari unsur-unsur dalam cerita, yang memiliki makna tersirat. Hal tersebut menjadikan sampul novel ini tidak hanya untuk menarik pembaca, tetapi juga menggambarkan sekilas isi cerita dan menyampaikan makna dari novel itu sendiri.

Kata Kunci: Novel “The School for Good and Evil”, Sampul, Elemen Visual.

ABSTRACT: *Novels are one of the forms of literature that fall under various genres, with fantasy being one of them. There are many popular fantasy novels, one of which is “The School for Good and Evil”, which was listed as New York Times Bestseller. “The School for Good and Evil” is a series of eight books, comprising two trilogies and one duology. The popularity of a novel cannot be separated from its cover, and “The School for Good and Evil” has its own distinctive*

characteristic. This research analyzed the visual elements of the first book in the "The School for Good and Evil" series to determine their meaning and how they are connected to the story. This research uses the Feldman method, which consists of description, analysis, interpretation, and evaluation. The research shows that the visual elements on this novel's cover illustrate elements of the story that also have their own implied meaning. This cover is not only designed to attract readers' interest, but also to provide an overview of the story and convey the novel's underlying meaning.

Keywords: "The School for Good and Evil" Novel, Cover, Visual Element

PENDAHULUAN

Novel ialah salah satu karya sastra yang berisi cerita tentang bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungan serta sesamanya, dengan menyelipkan pesan berupa makna tersembunyi dari penulisnya. Kata novel sendiri berasal dari kata "*novella*" yang dalam bahasa Italia berarti cerita atau kisah. Menurut Sumardjo dalam Ahyar (2019), novel merupakan bentuk karya sastra yang dicetak dan diedarkan paling banyak di masyarakat, membuatnya menjadi populer karena daya komunitasnya.

Sebuah platform digital yakni lovepaper.org memuat artikel yang dilakukan oleh Study in Switzerland pada tahun 2022 dengan isi yang memaparkan penelitian tentang genre buku populer di seluruh dunia. Penelitian tersebut memperlihatkan perbedaan popularitas genre novel pada beberapa area, seperti genre fantasi yang lebih populer di daerah Eropa.

Terdapat sebuah serial novel bergenre fantasi yang cukup populer, yakni serial "The School for Good and Evil" yang buku pertamanya dirilis pada 14 Mei 2013. Serial ini termasuk dalam Daftar Buku Terlaris New York Times, dan telah diterjemahkan ke dalam 30 bahasa, salah satunya adalah bahasa Indonesia. Serial ini juga diadaptasi menjadi film yang telah dirilis pada tahun 2022 oleh Netflix. Hingga tahun 2023, serial ini telah memiliki 2 trilogi dan satu dwilogi, serta satu buku ilustrasi.

Sampul novel adalah salah satu hal yang menjadi aspek pendukung popularitas novel. Sampul buku memiliki kemampuan untuk menarik minat dan rasa ingin tahu pembaca (Dhamayanti, 2024). Hal ini juga berlaku pada serial novel "The School for Good and Evil." Setiap buku pada trilogi pertama dan kedua memiliki keunikan masing-masing sesuai dengan perkembangan isi cerita dengan tetap memperhatikan elemen-elemen tertentu yang mempertahankan satu identitas yang sama dari serial ini.

Penelitian ini menggunakan sampul buku pertama dari serial "The School for Good and Evil" sebagai objek untuk mengetahui elemen-elemen visual yang digunakan, makna dari elemen tersebut, serta bagaimana hal itu berhubungan dengan isi cerita. Sampul buku dari novel pertama dipilih sebagai objek karena jika dibandingkan dengan buku-buku selanjutnya dalam serial yang sama, buku pertama memiliki konsep paling orisinal dari serial "The School for Good and Evil" sebelum terpengaruh dengan perkembangan isi cerita pada setiap buku.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Metode yang hendak digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono dalam Nasution (2023), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menjadikan peneliti sebagai instrumen kunci dalam meneliti suatu kondisi objek alamiah. Hal ini memberikan peluang dalam pelaksanaan penelitian ini untuk mengkaji elemen-elemen visual sekaligus makna tersirat yang ada pada sampul novel *“The School for Good and Evil”* karya Soman Chainani.

Teknik observasi digunakan untuk mengidentifikasi sampul novel *“The School for Good and Evil”* sebagai data primer dari penelitian ini. Observasi menurut KBBI memiliki makna meninjau secara cermat. Observasi tidak hanya dilakukan pada elemen-elemen visual yang terlihat di sampul buku, melainkan juga pada isi cerita dari novel ini. Hal tersebut dilaksanakan agar dapat memberikan pemahaman tentang hubungan antara unsur-unsur dalam cerita dengan elemen-elemen visual yang terdapat pada sampul. Sedangkan untuk memperdalam analisis dari elemen-elemen visual tersebut, dilakukan studi literatur terhadap berbagai buku, artikel ilmiah, situs web, skripsi, serta sumber-sumber lain yang relevan.

Tahapan yang digunakan untuk melakukan analisis pada penelitian ini adalah Teori Tinjauan Desain Feldman. Teori ini dipilih karena dinilai sebagai metode yang dapat menginterpretasikan sebuah karya seni atau desain secara objektif. Teori Tinjauan Desain Feldman sendiri terdiri dari empat tahapan, yakni deskripsi, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi.

Tahapan deskripsi dijalankan dengan mengumpulkan data akurat dari sampul novel *“The School for Good and Evil”* sebagai objek penelitian. Kemudian tahapan analisis formal adalah bagian yang menjelaskan elemen-elemen visual yang telah dideskripsikan. Lalu pada tahap interpretasi, dicari makna-makna tersembunyi dari elemen-elemen visual yang ada. Tahapan evaluasi menutup analisis dengan memberikan penilaian untuk desain dari sampul novel tersebut serta membandingkannya dengan karya-karya serupa, yakni sampul-sampul buku dari serial novel yang sama.

KERANGKA TEORETIK

Penelitian terdahulu yang relevan, tinjauan desain, sampul buku, layout, tipografi, ilustrasi, warna

a. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, ada lima penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian pertama memiliki judul *“Analisis Visual Ilustrasi Sampul Buku Kisah Tanah Jawa”* oleh Widya Ade Shinta Dhamayanti (2024). Dalam penelitian ini, ilustrasi sampul buku kisah tanah jawa dikaji elemen-elemen visualnya dan dikaitkan dengan suasana yang ada dalam buku.

Penelitian kedua yang masih berhubungan adalah *“Kajian Visual Cover Novel “Matahari” Karya Tere Liye”* yang merupakan karya dari Nabila Shafa Naurina (2024). Isi dari penelitian ini adalah analisis aspek-aspek visual dari sampul novel karya Tere Liye yang berjudul *“Matahari”* serta kaitannya dengan alur kisah dalam buku.

Penelitian milik Firstyana Athaya Rakha Laili (2025) yang berjudul *“Tinjauan Desain Cover pada Novel Wattpad “Geez & Ann #1” Terbitan Tahun 2020”* adalah penelitian ketiga yang termasuk dalam penelitian terdahulu yang relevan dari penelitian ini. Elemen-elemen visual pada sampul novel *“Geez & Ann #1”* dianalisis dan dicari korelasinya terhadap emosi dari isi buku.

“Kajian Semiotika Sampul Manga “Ito Junji Best of Best” milik Zalzabillah (2025) adalah penelitian ke-4 yang relevan. Sampul Manga “Ito Junji Best of Best” dianalisis menggunakan teori semiotika Roland Barthes dan Theo Van Leeuwen.

Kemudian penelitian ke-5 yang berkait adalah “Analisis Semiotika Sampul Novel “Percy Jackson and The Olympians: The Lightning Thief” Edisi 2022” oleh Candy Claudya Rahma (2025). Tanda-tanda visual yang terdapat di sampul novel tersebut dianalisis dengan teori semiotika dan dihubungkan dengan isi cerita dalam buku.

b. Novel

Novel menurut KBBI memiliki arti sebagai karangan prosa yang panjang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku. Ahyar (2019) berpendapat bahwa novel biasanya berisi cerita kehidupan manusia serta interaksinya dengan sesama juga lingkungan sekitar.

Dalam sumber yang sama menyebutkan beberapa ciri-ciri yang menunjukkan bahwa sebuah karya adalah sebuah novel. Novel biasanya memiliki lama durasi baca 2 jam atau 120 menit untuk isi keseluruhannya, dengan jumlah kata setidaknya 35.000 kata dan 100 halaman. Isi novel biasanya menceritakan kisah yang lebih rumit.

c. Sampul buku

Sampul buku adalah lembar kertas terluar yang disebut dengan kulit buku, menjadi bagian yang paling pertama dilihat dari sebuah buku. Menurut Powers dalam Streit dan Tedjasendjaja (2018), saat masyarakat mempelajari konsumerisme tentang apa yang diharapkan dari konsumen, muncullah sampul buku.

Menurut Rochmawati (2020), terdapat tiga bagian dari sampul buku, yakni cover, back cover, dan punggung buku. Dalam sumber yang sama disebutkan bahwa terdapat beberapa hal yang perlu menjadi perhatian dalam membuat desain sampul buku, yaitu tipografi, gambar atau ilustrasi, pemilihan warna, *central image story*, dan teaser.

d. Teori Tinjauan Desain Feldman

Menurut Harrison dalam Sachari dan Sunarya (2000), tinjauan desain adalah disiplin yang mencermati, mengamati, dan mengkritik suatu fenomena desain seperti karya, nilai estetika, metode, teori, falsafah, sejarah, ataupun aspek-aspek lain yang berhubungan dengan perancangan. Alashari (2021) menyebutkan bahwa Feldman ialah seseorang yang terkenal dengan pendekatan objektif yang ia rancang untuk menafsirkan sebuah karya seni. Dalam sumber yang sama juga dijelaskan mengenai masing-masing tahapan tinjauan desain sebagai berikut:

1. Deskripsi

Tahapan deskripsi menghimpun data faktual dan akurat tentang sebuah karya desain seperti judul karya, nama pencipta, tanggal penciptaan, media yang digunakan, ukuran, serta aspek-aspek visual yang digunakan.

2. Analisis Formal

Tahapan analisis menghubungkan elemen-elemen yang telah ditelaah di tahapan sebelumnya dan menguraikan makna tersirat yang terdapat di dalamnya.

3. Interpretasi

Tahapan interpretasi dilaksanakan dengan menelusuri makna sehingga isi dari sebuah karya dapat dijabarkan lebih jelas. Interpretasi berbeda antara satu orang dengan yang lain, tetapi dapat dikoreksi dari waktu ke waktu.

4. Evaluasi

Evaluasi memberikan penilaian terhadap karya berdasarkan kualitas aspek-aspek visual yang digunakan, serta emosi atau ekspresi yang ditampilkan. Karya-karya serupa juga dapat dijadikan perbandingan dalam mempertimbangkan nilai evaluasi.

e. Unsur-unsur Elemen Visual

1. Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata "*illustrate*" yang dalam bahasa latin yang memiliki makna menerangi, dalam bahasa inggris disebut sebagai "*illustration*" (Salam, 2017). Menurut M. Prawiro dalam Rahma (2025), terdapat dua fungsi dari ilustrasi yaitu fungsi umum dan fungsi secara khusus. Fungsi ilustrasi secara umum adalah menarik perhatian, menggambarkan suatu informasi, dan memudahkan pembaca dalam memahami suatu teks. Sedangkan fungsi ilustrasi secara khusus adalah fungsi deskriptif, ekspresif, kualitatif, dan analitis.

2. Layout

Layout sendiri dalam bahasa Inggris berarti tata letak. *Layout* ialah dukungan penyampaian konsep pada sebuah media dalam bentuk peletakan tatanan elemen-elemen desain dalam suatu bidang (Rustan, 2008). Dalam sumber yang sama menyebutkan bahwa prinsip-prinsip layout terdiri dari *sequence*, *emphasis*, *balance*, dan *unity*.

3. Tipografi

Tipografi berasal dari kata '*tupos*' yang bermakna 'guratan' dan '*grapho*' dengan arti 'tulisan' dalam bahasa Yunani. Sedangkan secara asal kata, tipografi ialah tulisan yang terbentuk dari guratan atau goresan yang bermakna (Sulaiman, 2023).

4. Warna

Menurut Santoyo dalam Laili (2025), sifat cahaya yang dipancarkan adalah pengertian warna secara fisik, sedangkan secara psikologis warna merupakan pengalaman indera penglihatan. Menurut Brewster dalam Rahma (2025), terdapat empat golongan warna yakni warna primer, warna sekunder, warna tersier, dan warna netral.

HASIL DAN PEMBAHASAN

"*The School for Good and Evil*" merupakan judul buku pertama sekaligus serial novel karangan Soman Chainani yang diterbitkan pada tahun 2013. Hingga kini, serial ini telah berkembang hingga memiliki delapan buku yang mencakup dua trilogi dan satu dwilogi. Buku pertamanya menceritakan tentang kisah dua sahabat bernama Sophie dan Agatha yang diculik untuk menjadi murid Sekolah Kebajikan dan Kejahatan (*The School for Good and Evil*). Sophie yang berpenampilan cantik dengan gaunnya mengira ia akan masuk Sekolah Kebajikan (*School for Good*) sedangkan temannya yang bernama Agatha dengan kulit pucat dan pakaian serba hitamnya akan berada di Sekolah Kejahatan (*School for Evil*). Namun ketika sampai di sekolah, justru Sophie dijatuhkan ke Sekolah Kejahatan dan Agatha di Sekolah Kebajikan. Kisah berlanjut menceritakan usaha mereka berdua bertahan di masing-masing sekolah sambil berpikir bagaimana cara untuk pulang ke desa asal mereka.

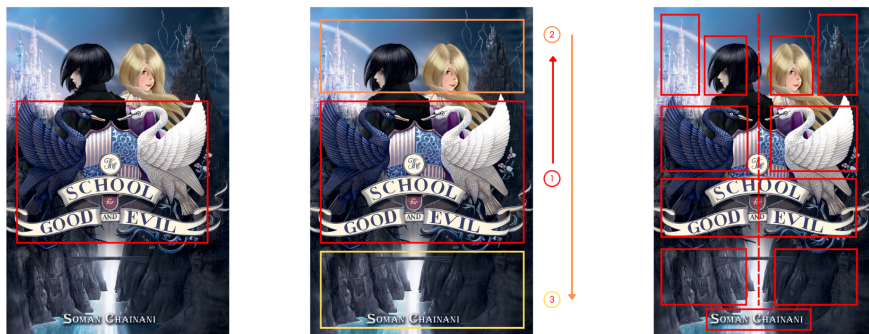
Deskriptif



Gambar 1. Sampul Novel The School for Good and Evil.
(Sumber: the-school-for-good-and-evil.fandom.com)

Sampul novel “*The School for Good and Evil*” edisi pertama yang diperlihatkan di atas memiliki beberapa elemen visual yang diantaranya adalah teks dan ilustrasi. Elemen visual berupa teks yang terlihat adalah judul novel “THE SCHOOL FOR GOOD AND EVIL” yang terletak di tengah, tepatnya di bagian lambang sekolah, dan nama penulis “SOMAN CHAINANI” yang berada di bawah. Elemen-elemen visual lain yang ditampilkan dalam sampul novel ini berbentuk ilustrasi. Terdapat ilustrasi karakter dengan rambut hitam dan pakaian hitam, karakter berambut pirang bergaun ungu, kastil putih berlatar cerah dan pelangi, kastil hitam dikelilingi awan badai, tebing, sungai, jembatan, dan lambang sekolah. Lambang sekolah sendiri tersusun atas sepasang angsa berwarna hitam dan putih, perisai, teks judul buku di atas pita putih, ranting pohon, dan sulur tanaman.

Analisis Formal



Gambar 2. Penerapan prinsip tata letak pada objek.
(Sumber: Lie, 2026)

Sampul ini dapat dianalisis dengan prinsip *layout* yang tergabung atas *sequence*, *emphasis*, *balance*, dan *unity*. Lambang sekolah yang terletak di posisi tengah sampul memberikan *emphasis* atau penekanan pada bagian tersebut. Penekanan tersebut membentuk sebuah *sequence* atau alur yang dimulai pada bagian tengah, kemudian ke atas, lalu terakhir ke bawah. Unsur keseimbangan atau *balance* yang digunakan dalam desain sampul buku ini adalah keseimbangan simetris yang dapat dilihat dari letak elemen-elemen yang mencerminkan satu

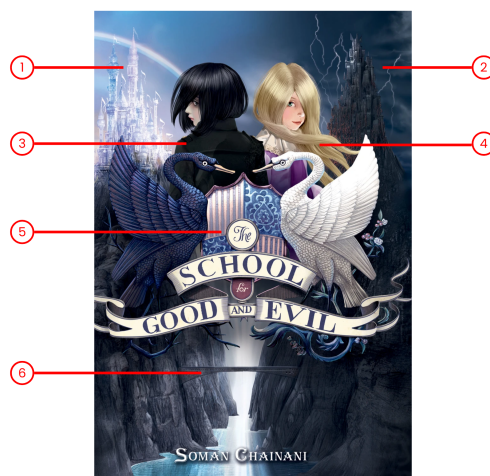
sama lain antara bagian kanan dan kiri seperti kastil putih dengan kastil hitam, karakter berambut hitam dengan karakter berambut pirang, serta angsa hitam dengan angsa putih.

Elemen-elemen visual yang ditunjukkan oleh sampul novel ini menggunakan ilustrasi dengan gaya semi realisme. Ilustrasi yang ditampilkan terlihat menggunakan garis yang tegas untuk menunjukkan bentuk yang jelas serta tekstur yang berbeda-beda pada setiap elemen.

Elemen-elemen visual berupa teks yang ditampilkan di sampul novel ini menggunakan tiga jenis font. Pada teks "THE SCHOOL FOR GOOD AND EVIL" yang menjadi judul buku, menggunakan font Nimbus Roman dan huruf kapital pada kata "SCHOOL FOR GOOD AND EVIL" dengan sedikit perbedaan pada kata "FOR" *style italic* serta huruf kapitel. Khusus kata "THE" pada judul buku, ditulis menggunakan font berbeda yaitu font Andrade Pro Script yang diberi modifikasi pada beberapa bagian. Nama penulis "SOMAN CHAINANI" ditampilkan dengan font keluarga Tavern yang disertai modifikasi pada huruf S dan C yang berada di awal kata.

Warna dingin, khususnya warna kebiruan, menjadi warna yang kebanyakan digunakan dalam elemen-elemen visual yang terlihat pada sampul buku ini. Walaupun warna kebiruan mendominasi, elemen-elemen visual yang ditampilkan tetap menggunakan warna yang sesuai dengan deskripsi yang ada dalam cerita.

Interpretasi



Gambar 3. Elemen-Elemen Visual pada Sampul Novel *The School for Good and Evil*.
(Sumber: Lie, 2026)

Interpretasi dilaksanakan dengan cara mengkaji tiap-tiap elemen visual yang tampak pada sampul. Elemen-elemen visual yang dikaji diantaranya adalah kastil putih, kastil hitam, karakter berambut hitam, karakter berambut pirang, lambang sekolah, serta jembatan dan tebing.

Elemen yang ditandai dengan nomor 1 dan 2 adalah kastil putih dan hitam. Berdasarkan deskripsi dalam cerita, kastil putih ini merupakan Sekolah Kebaikan dan yang hitam ialah Sekolah Kejahatan. Menurut Salam (2020), warna putih menyimbolkan kesucian dan kemurnian, sedangkan hitam melambangkan berkabung, menyerah, kematian, dan kegelapan. Hal tersebut memberikan kesan yang sesuai pada masing-masing sekolah. Penggunaan elemen kastil sendiri memberikan gagasan bahwa latar dari kisah ini berada

pada masa Abad Pertengahan. Menurut Anjirbag (2020), salah satu hal yang menjadikan suasana seperti Abad Pertengahan dan menambahkan unsur dongeng adalah kastil.

Elemen berupa ilustrasi karakter yang ditandai dengan nomor 3 dan 4 adalah masing-masing Agatha dan Sophie. Agatha digambarkan dengan warna hitam yang mendominasi ilustrasinya, sedangkan Sophie cenderung menggunakan warna-warna cerah seperti kuning, hijau, putih, dan ungu. Menurut Salam (2020), warna hitam memberikan kesan yang berkaitan dengan hal-hal yang kurang menyenangkan, sedangkan warna putih memiliki nuansa sebaliknya. Penggunaan warna hitam pada Agatha dan paduan warna-warna cerah untuk Sophie memberikan kesan bahwa Agatha berperan sebagai karakter ‘jahat’ dan Sophie sebagai yang ‘baik.’ Bagian awal kisah dalam novel memiliki kesesuaian dengan hal ini. Akan tetapi, seiring berjalannya cerita, kenyataannya justru menunjukkan hal yang sebaliknya. Hal ini justru sesuai dengan tema yang dibawa novel ini, tentang bagaimana kebaikan dan kejahatan itu bersifat relatif dan saling terikat satu sama lain.

Lambang sekolah adalah elemen yang ditandai dengan nomor 5. Lambang sekolah sendiri terdiri dari beberapa elemen, yakni teks “THE SCHOOL FOR GOOD AND EVIL”, sepasang angsa hitam dan putih, perisai, ranting pohon, dan sulur tanaman. Teks “THE SCHOOL FOR GOOD AND EVIL” memiliki peran sebagai nama sekolah dalam cerita, judul novel, dan judul serial novel. Elemen sepasang angsa memiliki beberapa interpretasi. *Swan Lake* adalah salah satu *folklore* populer yang menggunakan angsa sebagai temanya. *Swan Lake* memiliki karakter bernama Odette (angsa putih) sebagai protagonis dan Odile (angsa hitam) sebagai antagonis. Penjelasan antara warna hitam dan putih yang telah dibahas di elemen-1penjabaran mengenai penggunaan sepasang angsa tersebut sebagai lambang sekolah. Dalam buku “*Rise of The School for Good and Evil*” dijelaskan bahwa tidak ada yang tahu bahwa diantara angsa hitam dan angsa putih, manakah yang berada di sisi kebaikan maupun kejahatan. Hal ini kembali mendukung tema serial novel ini tentang keterikatan dan relativitas antara kebaikan dan kejahatan. Kemudian terdapat elemen perisai yang berada di tengah-tengah lambang sekolah. Serial novel ini tidak memberikan penjelasan mengenai penggunaan elemen ini, akan tetapi bila ditelusuri lebih lanjut, terdapat sebuah serial novel bertema fantasi dengan latar sekolah lainnya yang menggunakan elemen perisai pada lambang-lambangannya. Serial novel ini adalah *Harry Potter*. Elemen perisai digunakan pada lambang asrama-asrama di Hogwarts. Menurut Nurfita (2016), perisai digunakan pada lambang-lambang tersebut untuk menyimbolkan keamanan, perlindungan, pembelaan, serta sebagai bidang dari lambang itu sendiri.

Nomor 6 menandai elemen ilustrasi jembatan dan tebing. Tebing di bagian kiri adalah tempat Sekolah Kebaikan, sedangkan di sebelah kanan merupakan letak Sekolah Kejahatan. Kedua sekolah ini sebenarnya adalah adalah satu sekolah, akan tetapi keduanya memiliki konsep yang berlawanan bahkan terpisah di antara dua tebing. Terdapat jembatan yang menghubungkan kedua tebing tersebut. Menurut KBBI, jembatan mempunyai kiasan sebagai penghubung atau perantara. Secara fisik, jembatan ini memang menghubungkan kedua sekolah, akan tetapi dikisahkan bahwa jembatan ini mampu menghalangi murid dari satu sekolah untuk menyebrang ke sekolah lainnya, yang mana justru menghilangkan fungsinya sebagai penghubung.

Evaluasi

Desain sampul novel “*The School for Good and Evil*” menggunakan unsur-unsur dalam cerita untuk diilustrasikan menjadi elemen-elemen visualnya, seperti latar tempat dan karakter utama. Keunikan tiap-tiap elemen visual terlihat dari pengaplikasian elemen garis, bentuk dan warna yang tegas dan jelas. *Layout* dari setiap elemen visual meninggalkan kesan

kontras antara bagian kiri dan kanan dengan memperlihatkan perbedaan dari sisi kebaikan dengan sisi kejahatan. Hal-hal tersebut merupakan salah satu sarana menceritakan gambaran sekilas kisah dalam novel kepada pembaca melalui sampul buku.



Gambar 4. Sampul novel serial “The School for Good and Evil”, termasuk trilogi “The School Years” dan trilogi “The Camelot Years”
(Sumber: Lie, 2026)

Evaluasi juga dilaksanakan dengan melakukan perbandingan antara sampul buku pertama dalam serial ini dengan beberapa buku selanjutnya yang memiliki tampilan serupa, yakni buku-buku yang termasuk dalam trilogi “*The School Years*” dan trilogi “*The Camelot Years*.” Terdapat beberapa persamaan pada sampul-sampul ini, yaitu penggunaan lambang sekolah dan munculnya ilustrasi tokoh utama yang konsisten, serta tata letak yang menggunakan keseimbangan simetris. Selain itu, terdapat beberapa perbedaan seperti ilustrasi latar tempat yang berbeda-beda, penambahan sub-judul untuk buku-buku selain buku pertama, serta beberapa detail kecil di lambang sekolah. Persamaan dalam desain sampul buku-buku ini menjadi ciri khas serial novel “*The School for Good and Evil*”, sedangkan perbedaannya berfungsi menjadi karakteristik tersendiri bagi tiap-tiap buku dengan kisahnya masing-masing.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, novel “*The School for Good and Evil*” menggunakan unsur-unsur yang terdapat dalam cerita sebagai elemen visual pada sampul bukunya. Elemen-elemen visual yang digunakan memberikan kesan baik (*good*) dan jahat (*evil*) pada beberapa elemen, akan tetapi hal tersebut tidak sepenuhnya sama dengan apa yang diceritakan. Hal tersebut justru sesuai dengan makna tersirat yang ingin disampaikan mengenai bagaimana kejahatan dan kebaikan itu sesungguhnya relatif dan saling terikat satu sama lain.

Buku pertama “The School for Good and Evil” menunjukkan bahwa sampul dari sebuah buku tak hanya berfungsi untuk menarik minat pembaca, tetapi juga dapat memberikan sedikit gambaran cerita sekaligus menyelipkan pesan tersembunyi. Desain ini diharapkan dapat menjadi contoh dan pertimbangan dalam proses penyusunan sebuah sampul buku, sehingga sampul selain memiliki fungsi estetika atau sebagai penarik minat pembaca, juga dapat menyampaikan sekilas isi cerita serta makna tersirat yang ingin disampaikan penulis.

REFERENSI

- Ahyar, J. (2019). *Apa Itu Sastra Jenis-Jenis Karya Sastra dan Bagaimanakan Cara Menulis dan Mengapresiasi Sastra*. Sleman: Deepublish Publisher.
- Alashari, D. (2021). *The Significance of Feldman Method in Art Criticism and Art Education*. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 25(2), 877-884.
- Anjirbag, M. A. (2020). Enter the Castle: Reiterating Medievalism in the Framing of Disney's Fantasyscapes. *Children's Literature Association Quarterly*, 45(4), 346-363.
- Chainani, S. (2013). *The School for Good and Evil*. New York: Harper Collins.
- Chainani, S. (2023). *Rise of The School for Good and Evil*. New York: Harper Collins.
- Clarke, L. *Popular Book Genres Around The World*. <https://lovepaper.org/>
- Dhamayanti, W. (2024). *Analisis Visual Ilustrasi Sampul Buku Kisah Tanah Jawa Seri Gua Jepang*. *Sakala Jurnal Seni Rupa Murni*, 5(2), 23-26. <https://ejournal.unesa.ac.id/>
- Laili, F. (2025). *Tinjauan Desain Cover pada Novel Wattpad “Geez & Ann #1” Terbitan Tahun 2020*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Nandy. (n.d.). Review Novel The School for Good and Evil Karya Soman Chainani. Gramedia. <https://www.gramedia.com/>
- Nasution, A. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Harva Creative.
- Naurilia, N. (2024). *Kajian Visual Cover Novel “Matahari” Karya Tere Liye*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Nurfita, W. (2016). *A Semiotic Analysis of Hogwarts Houses Logos in Harry Potter and The Sorcerer's Stone*. Sarjana thesis, Universitas Brawijaya. <https://repository.ub.ac.id/id/eprint/102392/>

- Rahma, C. (2025). *Analisis Semiotika Sampul Novel "Percy Jackson and The Olympians: The Lightning Thief" Edisi 2022*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Rustan, S. (2008). *LAYOUT, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Sachari, A., dan Sunarya, Y. (2000). *Pengantar Tinjauan Desain*. Bandung: Penerbit ITB.
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi: Esensi Sang Ilustrator Lintasan Penilaian*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Salam, S., dkk. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Sulaiman, A., dkk. (2023). *Dasar dan Penerapan Tipografi*. Solok: Penerbit Mitra Cendekia Media.
- Swan Lake: Unlocking The Mystery of Odette and Odile*. (2021). Ballet Manila Archives.
<https://balletmanilaarchives.com/>