

**PENGARUH DESAIN SAMPUL TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN
BUKU ANAK DI TOKO GRAMEDIA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

VIRA YUNIAR

NIM. 180503086

Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora
Prodi S1 Ilmu Perpustakaan



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA
BANDA ACEH
2022 M/1444 H**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vira Yuniar

NIM : 180503086

Prodi : Ilmu Perpustakaan

Judul Skripsi : Pengaruh Desain Sampul Terhadap keputusan Pembelian Buku Anak di Toko Gramedia Aceh.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah ini adalah hasil karya saya sendiri, dan jika kemudian hari ditemukan pelanggaran-pelanggaran akademik dalam penulisan ini, saya bersedia diberikan sanksi akademik sesuai dengan peraturan dan undang-undang yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 13 Desember 2022

Yang membuat pernyataan,



Vira Yuniar

**PENGARUH DESAIN SAMPUL TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN
BUKU ANAK DI TOKO GRAMEDIA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh Sebagai Salah Satu Beban Studi Sastra Satu (S-1)
Program Studi Ilmu Perpustakaan

Disusun Oleh :

VIRA YUNIAR

NIM. 180503086

**Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora
Program Studi Ilmu Perpustakaan**

Disetujui untuk Diuji/Dimunaqasyahkan oleh :

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Pembimbing I

Pembimbing II



RUSLAN, S.Ag., M.Si., M.LIS
NIP. 197701012006041004



SITI AMINAH, S.IP., M.MLS
NUPN. 9920113333

SKRIPSI

**Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Adab Dan Humaniora Uin Ar-Raniry Dan Dinyatakan Lulus Dan
Diterima Sebagai Tugas Akhir Penyelesaian
Program Strata Satu (S1) Ilmu Perpustakaan**

**Pada Hari/Tanggal :
Kamis/22 Desember 2022
28 Jumadil Awal 1444 H
Di Darussalam Banda Aceh**

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH

Ketua

Ruslan, S.Ag., M.Si., M.LIS.
NIP. 197701012006041004

Sekretaris

Siti Aminah, S.IP., M.MLS
NUPN. 9920113333

Penguji I

Nurhayati Ali Hasan, M.L.I.S
NIP. 197307281999032002

Penguji II

Cut Putroe Yuliana, M.IP.
NIP. 198507072019032017

AR - RANIRY

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry
Darussalam-Banda Aceh**



Syarifuddin, M.A., Ph.D

NIP. 197001011997031005

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan petunjuk dalam menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PENGARUH DESAIN SAMPUL TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN BUKU ANAK DI TOKO GRAMEDIA ACEH”**. Shalawat dan salam keharibaan baginda Rasulullah SAW, yang telah memberikan pencerahan bagi kita umat-Nya, sehingga dapat merasakan nikmatnya iman dan Islam, serta nikmat kemuliaan dalam ilmu pengetahuan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat mencapai gelas Strata Satu (S-1) pada Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini:

1. Bapak Syarifuddin, M.Ag., Ph.D., Selaku Dekan Fakultas Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, para Wakil Dekan beserta stafnya yang telah banyak membantu kelancaran skripsi;

2. Bapak Mukhtaruddin, S.Ag., M.LIS., dan Bapak T. Mulkan Safri, S.IP., M.IP., selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
3. Bapak Ruslan, S.Ag., M.Si., M.LIS dan Ibu Siti Aminah, S.IP., M.MLS, selaku Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya dalam mengarahkan, membimbing dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini,
4. Bapak Nazaruddin, M.LIS., Ph.D selaku Penasehat Akademik yang sudah banyak membantu sehingga dapat menyelesaikan studi;
5. Seluruh staff dan karyawan civitas akademika Fakultas Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, yang telah banyak memberi bantuan kepada penulis selama proses perkuliahan.
6. Staf Gramedia Aceh yang telah banyak membantu dan memberi izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan menyelesaikan skripsi.
7. Rekan-rekan mahasiswa/i Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dan masih banyak lagi yang tidak sempat penulis sebutkan semuanya, telah membantu dan memberi dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini; dan
8. Terakhir penulis ucapkan kepada keluarga tercinta, Ayahanda, Ibunda, serta Abang dan Kakak Ipar, serta keluarga besar lainnya.

Segenap kerendahan hati penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak apabila terdapat kekurangan dan kekhilafan dalam segi isi dan aspek penyajian skripsi ini, demi kesempurnaan karya tulis ini dimasa yang akan datang. Akhirnya kepada Allah jualah penulis berserah diri karena tidak satu pun yang terjadi melainkan atas kehendak-Nya. Segala usaha telah penulis lakukan untuk menyempurnakan skripsi ini. Akhir kata, semoga segala bantuan dan jasa yang telah diberikan mendapat balasan pahala yang setimpal dari Allah SWT dan semoga tulisan ini bisa bermanfaat bagi semua pihak.

Banda Aceh, 10 Desember 2022
Penulis,

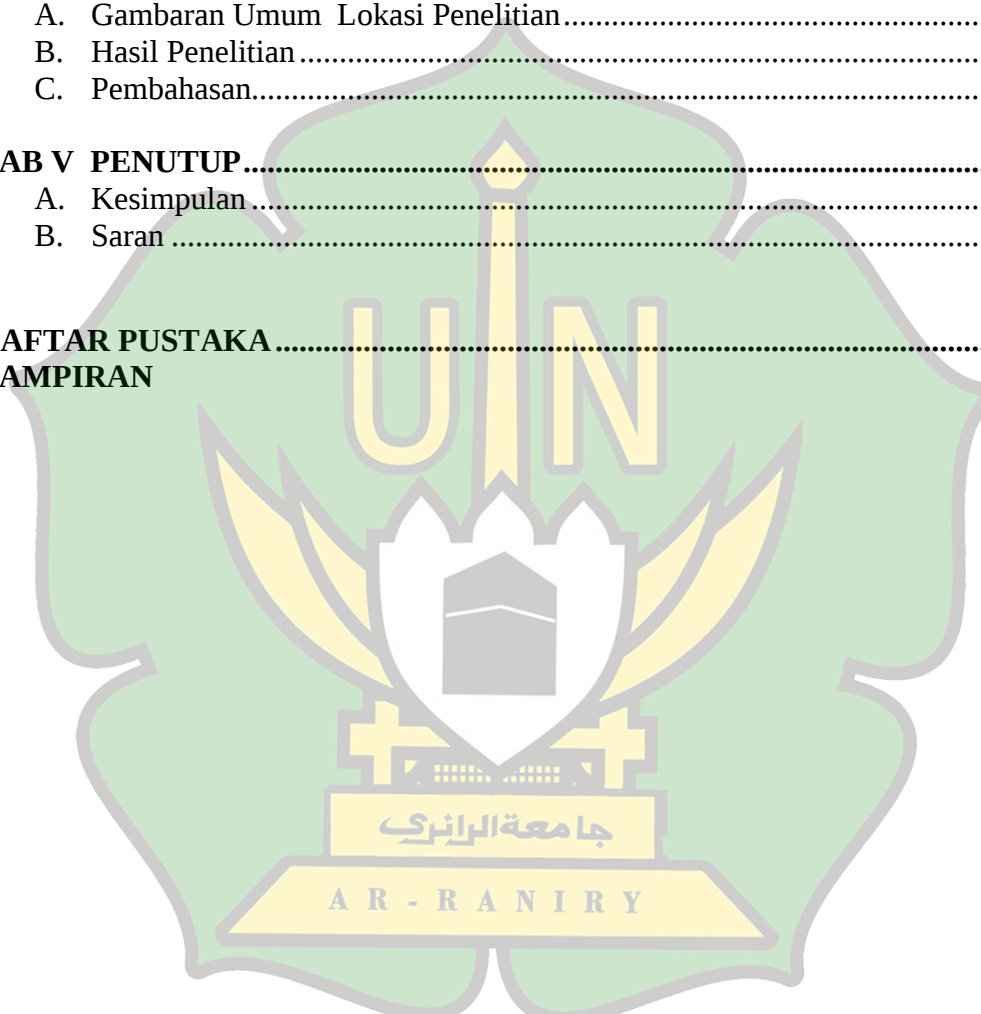
Vira Yuniar



DAFTAR ISI

COVER	
PENGESAHAN PEMBIMBING	
PENGESAHAN SIDANG	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penulisan.....	5
D. Manfaat dan Kegunaan	6
E. Penjelasan Istilah	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	 11
A. Kajian Pustaka	11
B. Landasan Teori.....	16
1. Desain Sampul Buku	16
a. Definisi Desain Sampul Buku.....	16
b. Elemen Visual Desain.....	17
c. Fungsi Desain pada Sampul Buku	21
d. Bagian-Bagian Sampul Buku.....	22
e. Macam-Macam Desain Sampul Buku	24
f. Indikator Desain Sampul.....	28
2. Keputusan Pembelian	31
a. Definisi Keputusan Pembelian.....	31
b. Tujuan Keputusan Pembelian	32
c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Buku.....	34
d. Indikator Keputusan Pembelian.....	37
3. Buku Anak.....	41
a. Definisi Buku Anaks.....	41
b. Jenis-Jenis Buku Bacaan Anak	42
 BAB III METODE PENELITIAN	 45
A. Jenis Penelitian.....	45
B. Lokasi Penelitian.....	45
C. Hipotesis	46

D. Populasi dan Sampel	47
E. Validitas dan Reliabilitas	49
F. Teknik Pengumpulan Data.....	52
G. Analisis Data.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	58
B. Hasil Penelitian	65
C. Pembahasan.....	70
BAB V PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-Kisi Kuesioner Penelitian	53
Table 3.2	Skala penilaian jawaban angket	54
Tabel 3.3	Interpretasi Koefesien Korelasi	57
Tabel 4.1	Gambaran Umum Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	60
Tabel 4.2	Gambaran Umum Responden Berdasarkan Umur	61
Tabel 4.3	Gambaran Umum Responden Berdasarkan Pendidikan	62
Tabel 4.4	Gambaran Umum Responden Berdasarkan Alamat	62
Table 4.5	Katalog Buku Anak di Gramedia Aceh	63
Tabel 4.6	Hasil Uji Validitas Variabel Desain Sampul (X) dan Keputusan Pembelian Buku Anak (Y)	65
Tabel 4.7	Hasil Uji Reliabilitas	66
Tabel 4.8	Model Summary ^b	67
Tabel 4.9	Pengujian Regresi Linear Sederhana	68
Tabel 4.10	Pembuktian Hipotesis	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sampul Buku Ekspresionisme (Sumber: Tech dan Hollmann 2018)..	25
Gambar 2.2 Sampul Buku Fauvisme (sumber: Tech dan Hollmann 2018)	26
Gambar 2.3 Sampul Buku Kubisme (sumber: Adityawan 2019)	27
Gambar 2.4 Sampul Buku Futurisme (sumber: Adityawan, 2019).....	28
Gambar 4.1 Struktur Gramedia Aceh.....	59



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan Pembimbing Skripsi dari Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda
- Lampiran 2 : Surat Rekomendasi Izin Penelitian dari Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian dari Toko Buku Gramedia Aceh
- Lampiran 4 : Lembar Koesioner (Angket Penelitian)
- Lampiran 5 : Hasil Uji Validitas Variabel X dan Y
- Lampiran 6 : Hasil Uji Reliabilitas Variabel X dan Y
- Lampiran 7 : Tabulasi Data Mentah Hasil Penelitian



ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Desain Sampul Terhadap Keputusan Pembelian Buku Anak di Gramedia Aceh”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah desain sampul berpengaruh terhadap keputusan pembelian buku anak di Toko Gramedia Aceh. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh desain sampul terhadap keputusan pembelian buku anak di Toko Gramedia Aceh. Metode dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan pendekatan regresi linear sederhana. Teknik pengumpulan data dengan cara penyebaran angket dan dokumentasi dengan *Acidental sampling* dari 380 orang pembeli buku anak. Teknik pengolahan menggunakan rumus regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh dari hasil persamaan regresi $Y = 6,588 + 0,622X$. Konstanta mempunyai nilai sebesar 6,588 yang artinya apabila variabel desain sampul maka keputusan pembelian buku anak sebesar 6,588. Sedangkan hubungan data kolerasi (r) sebesar 49,8 yang berarti memiliki hubungan sedang antara desain sampul dengan keputusan pembelian buku anak determinasi sebesar 0,248 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel X dan Y sebesar 24,8 sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

Kata Kunci : *Desain Sampul, Keputusan Pembelin, Buku Anak.*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia digital tidak membatasi perkembangan dunia literasi yang menjadikan buku sebagai referensi di berbagai kalangan. Penyajian perkembangan dunia buku di pasaran, berkembang secara dinamis dengan munculnya berbagai jenis buku dan puluhan ribu eksamplar buku setiap tahunnya. Buku memiliki berbagai jenis, antara lain buku anak, novel, kamus, antologi, ensiklopedia, biografi dan jenis lainnya.¹

Berdasarkan hasil riset yang Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI) lakukan bahwa ada lebih dari 30.000 judul buku yang diterbitkan setiap tahun di Indonesia dengan omset pertahun dari toko buku se-indonesia dapat mencapai 8 Trilyun Rupiah. Angka tersebut hanya menggambarkan judul yang terdaftar dalam catatan resmi toko buku dan juga pengajuan ISBN di Perpustakaan Nasional, dan tidak termasuk buku yang diterbitkan oleh individu (*self-publisher*) atau organisasi non-penerbit seperti instansi pemerintah, organisasi non-pemerintah, komunitas independen, partai politik, dan asosiasi profesi.²

¹ Sasih Gunalan, Tinjauan Cover Buku Biografi Wayan Pengsong “The Rites and Romanticism of Lombok Island, *Jurnal Desain Visual Dan Komunikasi*, Vol.1, No.2, November (2019), 6567, diakses pada tanggal 23 juli 2022 melalui <https://journal.universitasbumigora.ac.id/index.php/sasak/article/view/553>

² IKAPI, *Riset IKAPI*, diakses melalui <https://www.ikapi.org/riset/> tanggal 13 Februari 2022

Dilihat dari anatomi buku, salah satunya ialah sampul buku. Sampul sebagai sarana visual, bagi masyarakat awam tentunya hanyalah pemanis sebuah buku. Namun, dibalik tujuan dari sebuah cover yang dirancang tidak sesedeharna yang dipikirkan orang awam. Representasi buku secara keseluruhan harus diakomodasi dari keberadaan sampul. Sampul sebagai ruang dalam menyampaikan maksud dari buku berbagai elemen yang mendukung terbitnya sebuah buku. Unsur-unsur yang dimaksud tentunya berkaitan dengan unsur visual yang memiliki hubungan dengan isi buku itu sendiri.³ Sebuah sampul buku juga harus menarik perhatian bagi para pembeli dan pembaca, banyak sekali usaha-usaha para penerbit lakukan untuk menarik perhatian para konsumen.

Ketertarikan pembeli membeli buku bukan hanya dari isi bukunya tetapi juga sampul yang menutupinya. Peranan desain sampul adalah media menggunakan tulisan (lisan) dan gambar (visual) untuk mempengaruhi masyarakat dan menarik pelanggan potensial sebelum teks di dalamnya dibaca. Ketika seniman atau desainer memasukkan karya mereka kedalam desain sampul, sampul itu berubah menjadi ruang media untuk interpretasi.⁴ Pemilihan judul sebaiknya singkat mudah dibaca mudah dipahami dan dapat langsung menginformasikan isi yang terdapat dalam

³ Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan dkk, Visualisasi Buku Kepariwisataa Dan Persoalan Filsafat Ilmu Terapan Pariwisata, *Jurnal Nawala Visual*, Vol. 2 No 2 ,Oktober (2020), 28, di akses melalui <https://jurnal.std-bali.ac.id/index.php/nawalavisual> tanggal 19 juli 2022.

⁴ Tias Puji Astuti, *Gaya Desain Cover Buku Karya Djenar Maesa Ayu Tahun 2016*, Skripsi, (Surakarta: Institut Seni Indonesia, 2019), 1, diakses pada tanggal 28 September 2022 melalui <http://repository.isi-ska.ac.id/3538/>.

buku. Jika sampul dibuat menarik maka akan membuat pembeli atau pembaca tertarik untuk membeli buku.

Sampul menjadi salah satu media untuk menawarkan buku kepada para pembaca atau pembeli. Fakta ini menunjukkan dua hal, yaitu ada pembeli yang langsung mencari buku dengan referensi yang ada di kepalanya dan ada juga pembeli yang membeli buku hanya karena melihat dan membaca apa yang tertera di sampulnya tanpa adanya referensi. Sampul menjadi salah satu media yang dapat memunculkan motivasi untuk membaca atau membeli buku bagi publik yang tidak memiliki referensi bacaan.⁵

Jika dikaitkan dengan pemasaran sebuah buku, maka selain isi dan karya seorang penulis terkenal, pemilihan *display* yang memadukan warna dan desain yang unik menjadi strategi pemasaran yang dapat memicu kepuasan lebih bagi para pembeli yang dapat melebihi harapan seorang pembeli sehingga pembeli akan sangat merasa puas dan dapat menjadi keputusan seseorang dalam membeli sesuatu. Kotler menjelaskan bahwa jika suatu produk sesuai yang diinginkan seorang konsumen,

⁵ Saeful Anwar, Produksi Simbol Dalam Sampul Buku Sastra Terbitan Gramedi, *Jurnal Poetika*, Vol.Iii, No.2, Desember (2015), 81, diakses pada tanggal 10 juli 2022 melalui <https://jurnal.ugm.ac.id/poetika/article/view/10428/7872>

maka mereka akan puas dan apabila melebihi dengan yang diharapkan maka konsumen akan merasa sangat puas.⁶

Buku dapat mengembangkan kemampuan anak usia dini dalam berimajinasi dan berperilaku serta berfikir. Namun demikian, buku yang menarik bagi anak usia dini merupakan buku yang dilengkapi dengan ilustrasi agar anak-anak timbul rasa untuk membacanya. Buku anak-anak yang menyajikan kesesuaian ilustrasi yang memadai dapat mengoptimalkan kesenangan anak dalam menggunakan buku tersebut.⁷

Pengamatan awal yang dilakukan peneliti mengungkapkan bahwa Toko Buku Gramedia Aceh menjajang buku yang dijual secara terbungkus plastik. Pembeli tidak dapat dengan bebas mempelajari isi buku sebelum membeli. Dengan demikian salah satu aspek keputusan membeli adalah karena desain sampul buku atau sampul. Walaupun ada beberapa buku memberikan contoh bacaan. Desain sampul adalah media utama yang menyediakan informasi tentang penulis, judul, ringkasan isi, dan pendapat ahli tentang buku (*endorsement*).

⁶ Kotler, Bahan Ajar Mata Kuliah :Dasar-Dasar Pemasaran, (Yogyakarta :Interpena 2015), 14, diakses pada tanggal 16 September 2022 melalui https://repository.ung.ac.id/karyailmiah/show/1097/bahan_ajar_mata_kuliah_dasar-dasar_pemasaran.html

⁷ Lalita Gilang, Riaman Maslan Sihombing dkk, Kesesuaian Konteks dan ilustrasi pada Buku Bergambar Untuk mendidik Karakter Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Karakter* ,Tahun VII, No.2,Oktobre (2017),159 Diakses Pada tanggal 16 September 2022 melalui <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/viewFile/15799/11314>

Menurut hasil wawancara peneliti dengan seorang pembeli yaitu Syarifah Sukma menemukan fakta bahwa desain sampul merupakan salah satu aspek yang dilihat oleh pembeli saat memutuskan untuk membeli sebuah buku di Gramedia Aceh. Apalagi buku untuk kalangan anak-anak di mana mereka lebih melihat aspek grafis dari pada hal lain yang terletak pada sebuah buku sehingga memungkinkan mereka memilih buku dengan gambar desain paling menarik untuk dibeli.⁸

Berdasarkan masalah diatas peneliti tertarik untuk meneliti tertarik meneliti lebih lanjut dengan judul “Pengaruh Desain Sampul Terhadap Keputusan Pembelian Buku Anak di Toko Gramedia Aceh”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah desain sampul berpengaruh terhadap keputusan pembelian buku anak di toko Gramedia Aceh?

C. Tujuan Penulisan

Adapun tujuan penulisan berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan di atas adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh desain sampul terhadap keputusan pembelian buku di toko Gramedia Aceh.

⁸ Hasil Wawancara dengan Syarifah Sukma, Pada Tanggal 23 Maret 2022

D. Manfaat dan Kegunaan

Adapun manfaat dari penelitian dibedakan menjadi dua (2) yaitu:

1. Secara Teoritis

- a. Dapat dijadikan rujukan bagi para peneliti yang akan meneliti masalah yang sama atau berhubungan dengan objek kajian ini.
- b. Dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan dalam memahami pengaruh desain sampul terhadap keputusan pembelian buku anak di toko Gramedia Aceh.

2. Secara Praktis

- a. Memberikan masukan dan pengembangan dalam melakukan penelitian terkait masalah desain sampul dan keputusan pembelian buku.
- b. Menjadi rujukan dalam penelitian selanjutnya terkait desain sampul dan keputusan pembelian buku.

E. Penjelasan Istilah

Berdasarkan fokus dan rumusan masalah penelitian, maka uraian istilah dalam penelitian dapat dijelaskann sebagai berikut:

1. Pengaruh Desain Sampul

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari suatu orang atau benda yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.⁹ Pengaruh yang

⁹ Departemen pendidikan nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta :Balai Pustaka, (2017), 305

peneliti maksud dalam penelitian ini adalah daya (efek) yang ditimbul dari desain sampul terhadap keputusan pembelian buku anak di Toko Gramedia Aceh.

Desain sampul merupakan media yang memberikan informasi secara visual tentang isi dari sebuah buku yang diterbitkan. Secara umum, terdapat kriteria desain yang baik, yakni inovatif, sederhana, dan mampu menyampaikan bagian dari isi cerita suatu buku. Desain suatu sampul buku menjadi bagian penting dalam menyampaikan bagian dari isi buku yang diterbitkan. Elemen-elemen desain seperti ilustrasi, layout, warna dan tipografi akan membuat suatu visual desain yang baik sehingga menarik minat masyarakat untuk membeli dan membacanya.¹⁰

Menurut Arya Pageh Wibawa Cover atau sampul buku merupakan salah satu bagian luar dari buku yang terdiri dari judul buku, nama pengarang, nama penerbit dan gambar yang mewakili isi. Kemudian ada juga kulit buku bagian belakang, terdiri dari sinopsis isi buku atau ulasan isi buku, ISBN, alamat penerbit dan ada juga yang mencantumkan biografi penulis.¹¹

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat dikatakan bahwa desain sampul buku merupakan sebuah pelindung buku agar buku tersebut tidak rusak yang dirancang

¹⁰ Irene Hasian, Analisis Desain Sampul Novel Karangan Ayu Utami Ditinjau Dari Perspektif Desain Komunikasi Visual, *Jurnal Magenta*, Vol. 1, No. 02, Juli (2017),159, diakses pada tanggal 27 juli 2022 melalui <http://magenta.trisaktimultimedia.ac.id/magenta/index.php/magenta/article/view/16>

¹¹ Arya Pageh Wibawa, *Deskripsi Karya Cover Buku "Lontar Kidung Gambang Gita Gegrantangan (Kawi-Indonesia-Inggris)"*, diakses melalui <http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/62-karyadesain?download=1843:deskripsi-karya-cover-buku-lontar-kidung-gambang-gita-gegrantangan-kawi-indonesia-inggris> tanggal 13 Februari 2022

dengan efek visual untuk menarik perhatian pembaca atau pembeli sehingga memberikan nilai tambah terhadap pengemasan sebuah buku.

2. Keputusan Pembelian Buku Anak

Assuari menjelaskan keputusan pembelian merupakan suatu proses pengambilan keputusan akan pembelian yang mencakup sesuatu yang ingin dibeli atau tidak melakukan pembelian dan keputusan ini, diperoleh sebelumnya dari kegiatan-kegiatan.¹²

Proses pengambilan keputusan pembeli merupakan suatu tahap yang dilakukan oleh konsumen ketika membeli sebuah jasa atau barang. Jadi keputusan pembelian merupakan suatu keputusan karena ketertarikan yang dialami seseorang terhadap suatu produk dan ingin membeli, mencoba menggunakan atau memiliki barang tersebut. Setiap penjual pasti menjalankan berbagai strategi agar pembeli memutuskan untuk membeli barang yang dijualnya.¹³

Karakteristik anak diantaranya adalah berfikir negatif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Salah satu kegiatan yang mereka senangi adalah mendengarkan berbagai cerita atau dongeng. anak-anak usia dini memiliki proses berpikir yang lebih naratif bukan ekspositoris. Tentu saja pembelajaran yang bersifat ekspositoris

¹² Assuari, Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Pelanggan Dalam Mengonsumsi Formula 1 Nutritional Shake Mix Herbalife (Studi kasus Di Rumah Nutrisi Club Kece Badai Pekanbaru), *Skripsi*, (Riau: Universitas Islam Riau, 2018), 9, Diakses Pada Tanggal 19 September 2022 melalui <https://repository.uir.ac.id/3230/5/>

¹³ Doni Marlius, Keputusan Pembelian Berdasarkan Faktor Psikologis dan Bauran Pemasaran PT. Intercom Mobilindo Padang, *Jurnal Pundi*, Vol.01, No.0, (2017), 57, diakses 10 September 2022, melalui <https://ojs.akbpstie.ac.id/index.php/jurnal-pundi/article/view/9/0>

ini tidak sesuai dengan karakter anak didik yang belum bisa memahami hal-hal yang abstrak. Penggunaan buku yang bersifat ekspositoris ini bukanlah suatu yang buruk karena siswa pun akan mendapatkan banyak pengetahuan dan pengalaman dari belajar dengan menggunakan buku ini. Namun, mengingat karakter peserta didik yang sangat tertarik dengan pembelajaran bersifat naratif, sangatlah logis apabila buku ajar yang telah disediakan didampingi juga dengan buku cerita bersifat naratif yang sejalan dengan tema-tema yang harus diajarkan dalam penerapan Kurikulum¹⁴

Dikutip dari Emerald Buku untuk anak-anak tidak hanya berdasarkan minat anak, tetapi orang tua juga berperan besar dalam menentukan buku mana yang sesuai untuk anak dan memenuhi harapan mereka. Dalam hal mengiklankan produk dan layanan, sangat penting bagi pemasar untuk mengembangkan strategi pemasaran dan komunikasi yang tepat untuk memeriksa karakteristik dan perilaku setiap generasi serta perspektif mereka terhadap produk.

Orang tua pada saat melakukan pembelian mereka memiliki keputusan akhir, namun pendapat anak akan diperhatikan. Keputusan dapat dilakukan dengan cepat untuk pembelian yang tergolong mudah dibeli, namun orang tua memiliki

¹⁴ Pratiwi, Pengembangan Buku Anak dengan Menginsersi Budaya Lokal dalam Tema Kegemaranku untuk Kelas 1 Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.1, No.3, Oktober (2017), 187, diakses pada tanggal 02 oktober 2022 melalui <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/11984/7647>

kecenderungan untuk membujuk anak agar menerima keputusannya ketika investasinya cukup besar.¹⁵

Dari pemaparan diatas dapat di simpulkan bahwa keputusan pembelian dalam penelitian ini adalah keputusan yang dibuat orang tua dalam membeli sebuah buku untuk anak di Toko buku Gramedia Aceh.



¹⁵ Emeraldalda Ayu Kusuma , dkk, Penerimaan Informasi pada Keputusan Pembelian Buku Anak-Anak Impor Berbahasa Inggris Terbitan Usborne Inter Komunikasi : *Jurnal Komunikasi*, Vol.5, No.2, (2020), 3, diakses pada tanggal 01 oktober 2020 melalui <https://journal.interstudi.edu/index.php/InterKomunika/article/view/343>

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti melakukan berbagai perbandingan dengan penelitian sebelumnya dengan menggali beberapa sumber informasi dari literatur-literatur untuk melakukan perbandingan terhadap penelitian yang sedang dilakukan. Berdasarkan penelusuran tersebut, peneliti menemukan beberapa penelitian sejenis yang berkaitan dengan topik pengaruh desain sampul terhadap promosi penjualan buku pada penerbitan indie melalui media sosial.

Penelitian pertama dilakukan oleh Eka Agustina 2020 dengan judul “Pengaruh Desain Sampul Buku Terhadap Minat Baca Siswa Di Perpustakaan MAN Yogyakarta III” Penelitian ini membahas tentang pengaruh desain sampul buku terhadap minat baca siswa di Perpustakaan MAN Yogyakarta III. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) Mendeskripsikan tanggapan siswa terhadap desain sampul buku di perpustakaan menurut siswa MAN Yogyakarta III, (2) Mendeskripsikan minat baca siswa MAN Yogyakarta III, dan (3) Membuktikan ada tidaknya pengaruh desain sampul buku terhadap minat baca siswa di Perpustakaan MAN Yogyakarta III. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan adalah observasi, wawancara, kuesioner/angket tertutup dan dokumentasi. Pengambilan sampel menggunakan teknik *accidental sampling*. Jumlah sampel yang diambil 80 adalah siswa kelas XI dan XII. Analisis data

menggunakan rumus *product moment* dan untuk menghitung rata-rata dari setiap variabel menggunakan rumus *mean* dan *grand mean*. Data diolah dengan menggunakan bantuan SPSS versi 16. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara desain sampul buku terhadap minat baca siswa di Perpustakaan MAN Yogyakarta III. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai korelasi yang diperoleh sebesar 0,229 dengan taraf signifikan 5% *r* tabel sebesar 0,220. Pengaruh desain sampul termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan *grand mean* sebesar 3,47 dan minat baca siswa di Perpustakaan MAN Yogyakarta III termasuk dalam kategori tinggi terbukti dengan *grand mean* sebesar 2,91. Nilai koefisien korelasi bernilai positif berarti semakin tinggi pengaruh desain sampul buku maka semakin tinggi minat baca anak-anak siswa di Perpustakaan MANYogyakarta III.¹⁶

Penelitian kedua dilakukan oleh Amalia Putri pada tahun 2020 dengan judul “Studi Desain Sampul Buku sebagai Faktor Keputusan Memilih Buku (Kualitatif Deskriptif Buku Novel Karya Rintik Sedu pada Pembaca Milenial)”. Tujuan dari penelitiannya adalah untuk mengetahui keberhasilan sebuah desain sampul buku sebagai media promosi dan bagaimana desain sampul buku dapat menjadi faktor keputusan pembaca dalam memilih buku. Objek pada penelitian ini yakni buku novel karya Rintik Sedu yang terdiri dari 11 desain sampul (4 desain sampul mengalami pembaruan) dari 7 judul buku. Buku-buku tersebut di antaranya Geez &

¹⁶ Eka Agustina, Pengaruh Desain Sampul Buku Terhadap Minat Baca Siswa di Perpustakaan MAN Yogyakarta, (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2018), ix, diakses pada tanggal 03 Januari 2023 melalui <http://digilib.uin-suka.ac.id/16554/>

Ann #1, Geez & Ann #2, Geez & Ann #3, Buku Rahasia Geez, Kata, Masih Ingatkah Kau Jalan Pulang dan Buku Minta Dibanting. Penelitian dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; (1) Desain sampul buku novel karya Rintik Sedu termasuk ke dalam kategori desain sampul yang baik karena telah menampilkan aspek-aspek informasi dan menerapkan prinsip-prinsip desain. (2) Persepsi pembaca terhadap desain sampul buku novel karya Rintik Sedu pada dasarnya berbeda-beda. Meski demikian, para pembaca mengaku bahwa mereka tertarik pada desain sampulnya. (3) Pada umumnya, desain sampul buku dapat menjadi faktor keputusan pembaca dalam memilih buku. Buku novel karya Rintik Sedu dinilai mampu menciptakan karya yang disukai oleh generasi milenial sehingga maksud dan tujuan desain dapat tersampaikan dengan baik. Penggunaan elemen-elemen desain yang disesuaikan dengan segmentasi pembaca telah berhasil memikat pembaca.¹⁷

Penelitian ketiga dilakukan oleh Aniendya Christiana tahun 2022 dengan judul “Pengaruh Desain Sampul Buku Cerita Alkitab Versi Kisah Bijak Kitab Suci Power Bible Comic Terhadap Motivasi Baca Anak”. Penelitian Tugas Akhir ini dilakukan dengan tujuan untuk dapat mengetahui pengaruh desain sampul buku cerita Alkitab versi Kisah Bijak Kitab Suci Power Bible Comic terhadap motivasi membaca anak-anak. Peneliti beranggapan bahwa desain sampul buku cerita Alkitab merupakan

¹⁷ Amalia Putri, Studi Desain Sampul Buku sebagai Faktor Keputusan Memilih Buku (Kualitatif Deskriptif Buku Novel Karya Rintik Sedu pada Pembaca Milenial), Skripsi, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2020), iv, diakses melalui <http://repository.upi.edu/52764/>, tanggal 13 Juli 2022.

suatu ide kreatif yang positif serta dapat meningkatkan ketertarikan anak-anak pada cerita Alkitab. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah survey dengan penerapan skala Likert. Sampel yang ada dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 7 sampai dengan usia 9 tahun. Indonesia Bagian Barat (GPIB), yang total sampel keseluruhan berjumlah 64 orang anak. Hasil dari penelitian ini menunjukkan desain sampul buku cerita Alkitab mempengaruhi motivasi membaca anak-anak sekolah usia 7-9 tahun.¹⁸

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, penelitian yang penulis lakukan sedikit berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian sejenis yang pernah dilakukan oleh Eka Agustina memiliki perbedaan dan persamaan. Perbedaannya adalah dalam penelitian ini peneliti ingin mengukur pengaruh antara dua variabel yaitu desain sampul dan keputusan pembelian buku anak sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Eka Agustina merupakan penelitian ingin melihat bagaimana tanggapan siswa terhadap desain sampul buku di perpustakaan menurut siswa MAN Yogyakarta III. Perbedaan lainnya yaitu pada pendekatan penelitian yang dilakukan oleh Eka Agustina pengumpulan data melalui wawancara sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif menggunakan kuesioner. Adapun persamaannya yaitu sama-sama untuk melihat apakah sampul buku memiliki makna bagi penjualan buku.

¹⁸ Aniendya Christiana, Pengaruh Desain Sampul Buku Cerita Alkitab Versi Kisah Bijak Kitab Suci Power Bible Comic Terhadap Motivasi Baca Anak, *Skripsi*, (Surakarta: Institut Seni Indonesia, 2019), 36-45, diakses melalui <http://repository.isi-ska.ac.id/3538/>, tanggal 23 Juli 2022.

Penelitian yang dilakukan oleh Amalia Putri mengenai Studi Desain Sampul Buku sebagai Faktor Keputusan Memilih Buku (Kualitatif Deskriptif Buku Novel Karya Rintik Sedu pada Pembaca Milenial) juga memiliki perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Persamaannya yaitu sama-sama bertujuan untuk mengetahui keberhasilan sebuah desain sampul buku sebagai media promosi dan bagaimana desain sampul buku dapat menjadi faktor keputusan pembaca dalam memilih buku. Adapun perbedaannya yaitu pada metode yang digunakan dalam penelitian Amalia Putri adalah metode pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Aniendya Christiana memiliki persamaan pada topik penelitian yaitu sama-sama untuk melihat pengaruh desain sampul buku, sedangkan perbedaannya dengan peneliti yaitu pada metode penelitian yaitu menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D) sedangkan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Perbedaan lainnya yaitu pada Buku Cerita Alkitab Versi Kisah Bijak Kitab Suci Power Bible Comics sedangkan peneliti menggunakan produk desain grafis pada objek sampul buku.

Selain itu, meskipun beberapa penelitian diatas memiliki keterkaitan, namun terdapat perbedaan-perbedaan dalam hal judul yang digunakan, variabel penelitian,

metode yang dipakai dalam penelitian, serta tempat dan waktu penelitian berlangsung.

B. Landasan Teori

Berdasarkan topik penelitian yang dilakukan, landasan teori yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Desain Sampul Buku

a. Definisi Desain Sampul Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Cover atau sampul buku merupakan bagian pelindung paling luar buku yang berguna untuk penyajian judul halaman publikasi, nama penulis, penerbit yang disertai gambar grafis untuk mendukung daya tarik pembaca.¹⁹ Selanjutnya, menurut Rumbel Galingging Cover merupakan sebuah sampul kemasan luar yang akan memberikan kesan pertama.²⁰

Sampul buku merupakan jendela sebuah produk buku. Dalam dunia penerbitan buku, desain sampul dianggap memiliki roh yang diharapkan dapat membius kesadaran sehingga larut untuk membuka buku dan membaca isinya.²¹

¹⁹ Ridho Maulana Azhari, Winny Gunarti Widya Wardani, Desain Sampul Buku Cerita Bergambar Sejarah Kerajaan Demak, *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya* Vol. 1 No. 03, (Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI, 2019), 253, diakses melalui <http://www.jim.unindra.ac.id/index.php/vhdkv/article/view/40/51> tanggal 22 Juli 2022.

²⁰ Rumbel Galingging, Analisis Desain Cover Buku Anak Ayo Sekolah “Lukisan Aini”, *Jurnal Magenta, STMK Trisakti*, Vol. 4, No. 01 Januari (2020), 585 diakses pada tanggal 22 Desember 2022 melalui <http://magenta.trisaktimultimedia.ac.id/magenta/index.php/magenta/article/view/71/53>

²¹ Atmaja Septa Miyosa, Kajian Komunikasi Visual Pada Desain Sampul Buku Komik Merebut Kota Perjuangan, *Jurnal Ilmiah Multimedia dan Komunikasi* Vol. 4 No. 1, (2019), 5, diakses melalui <http://ojs.mmtc.ac.id/index.php/jimk/article/view/91/89>, tanggal 22 Juli 2022.

Desain Sampul buku merupakan sebagai penarik perhatian pembaca dengan menampilkan gambar yang realistis membentuk suasana emosional, karena gambar lebih mudah dipahami dibanding tulisan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa desain sampul buku adalah gambar grafis yang mendukung daya tarik pembaca dan terletak pada kulit buku atau bagian terluar dari sebuah buku. Dengan tambahan desain ini, cover akan mengembangkan fantasi atau imajinasinya sendiri, mengajak pembaca untuk masuk sehingga emosinya dapat masuk, merasakan, dan memaknai apa yang dibacanya.

b. Elemen Visual Desain

Dalam sebuah sampul dan isi buku biasanya menampilkan elemen visual yang berfungsi menggambarkan seputar buku tersebut yaitu sebagai berikut:

a) Foto

Foto adalah hasil dari proses fotografi. Foto memiliki kemampuan untuk memberikan kesan “dapat dipercaya” pada benak konsumen.

b) Artworks (karya seni)

Artworks adalah segala jenis karya seni non-fotografi, baik itu berupa ilustrasi, kartun, sketsa, dan lain-lain yang dibuat secara manual, digital,

atau kombinasi keduanya. Artwork membantu memunculkan imajinasi atau perasaan dramatis bagi khalayak sasaran.²²

Selanjutnya, Astina Yuliana memaparkan lebih lanjut lagi elemen visual desain grafis yaitu sebagai berikut:

1) Tipografi

Tipografi adalah ilmu yang mempelajari bentuk huruf; di mana huruf, angka, tanda baca, dan sebagainya tidak hanya dilihat sebagai simbol dari suara tetapi terutama dilihat sebagai suatu bentuk desain.

2) Warna

Warna merupakan salah satu elemen visual terpenting dari sebuah karya menjadi sempurna. Penggunaan warna untuk menarik perhatian dan memperkuat isi pesan yang disampaikan. Sehingga masing-masing warna mempunyai respons tertentu.

3) Ilustrasi

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain.

²² Ade Aqsho Zulhida, Perancangan Ilustrasi Dan Desain Ulang Cover Novel Fiksi Keturunan Elf, *Skripsi*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2018), 39-40, diakses melalui <http://lib.unnes.ac.id/29600/1/2411410027.PDF>, tanggal 22 Juli 2022.

Ilustrasi bisa dibentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir- akhir ini bahkan banyak dipakai image bitmap karya foto.

4) Layout (Tata letak)

Layout dalam desain komunikasi visual merupakan tata letak suatu objek gambar dan tulisan berupa sampul album, sampul buku, poster, majalah dan lain sebagainya.²³

Menurut Made Arini Hanindharputri terdapat empat elemen visual yaitu bentuk, warna, ilustrasi dan tipografi.

a) Elemen Bentuk

Bentuk digunakan untuk menarik perhatian, menjadikan desain mudah diingat, tidak membosankan, mudah dikenali, fleksibel, dan dapat bersifat modular tanpa menghilangkan jati diri dari sebuah brand.

b) Elemen Warna

²³ Astina Yuliana, Elemen Visual Desain Sampul Piringan Hitam Album Keroncong Produksi Lokananta Tahun 1959-1971, *Skripsi*, (Surakarta: Institut Seni Indonesia, 2020), 10-22, diakses melalui <http://repository.isi-ska.ac.id/4706/>, tanggal 23 Juli 2022.

Warna berfungsi untuk meningkatkan *brand recognition/brand awareness* dari para pengguna dan dapat menjadi warna *corporate* dari sebuah brand.

c) Elemen Tipografi

Tipografi merupakan aspek identitas yang secara langsung dikaitkan dengan merek yang diwakilinya. Masing-masing jenis huruf/Typeface yang digunakan dalam desain membawa kepribadian dan emosinya sendiri.

d) Elemen Ilustrasi

Ilustrasi diartikan sebagai gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atau suatu maksud secara visual.²⁴

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa elemen visual desain merupakan elemen yang melekat dan fondasi yang membentuk suatu produk desain. Dengan adanya elemen visual tersebut, desain yang dirancang akan menjadi desain yang baik, bernilai, dan benar-benar menjadi solusi atas permasalahan klien seorang desaine grafis.

²⁴ Made Arini Hanindhaputri, AA Sagung Intan Pradnyanita, *Elemen Visual Sebagai Pembentuk Kekuatan Logo*, SENADA: Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi, Vol. 1, (2018), 162 164, diakses melalui <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/download/49/29>, tanggal 23 Juli 2022.

c. Fungsi Desain pada Sampul Buku

Nurdini menjelaskan bahwa desain sampul yang baik pada sebuah buku berfungsi agar buku tersebut memiliki nilai jual yang tinggi sehingga dalam perancangannya menjadi terlihat menarik.²⁵ Sampul buku pada umumnya berfungsi sebagai pelindung buku agar tidak rusak selain itu, sampul buku juga memiliki beberapa fungsi lainnya, yaitu yang pertama untuk mengidentifikasi genre buku tersebut, kedua berfungsi sebagai indikator kredibilitas dan profesionalisme penerbit.²⁶

Selanjutnya, Rochmawati juga memaparkan lebih lanjut bahwa sampul buku dapat berfungsi sebagai berikut:

- a) Menarik Minat Pembaca;
- b) Memberi Gambaran Isi buku;
- c) Menunjukkan Review Buku (Endorsement); dan
- d) Menampilkan Tone Cerita.²⁷

²⁵ Nurdini, Winny Gunarti Widya Wardani, Febrianto Saptodewo, *Implementasi Warna Pada Sampul Buku Cerita Bergambar Legenda Ciujung Dan Ciberang*, *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, Vol. 01, No. 01, (2018), 71, melalui <http://jim.unindra.ac.id/index.php/vhdkv/article/view/17/34>, tanggal 22 Juli 2022.

²⁶ Maria Gabriella Dwiani, Winny Gunarti Widya Wardani, Febrianto Saptodewo, *Perancangan Sampul Buku Komik Narcissus*, *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya* Vol. 01, No.01, (2018), 45, diakses melalui <http://jim.unindra.ac.id/index.php/vhdkv/article/view/12/29>, tanggal 22 Juli 2022.

²⁷ Rochmawati, *Book Cover Theory: Anatomy & Purposes*, (Bandung: Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM), 2020), 6, diakses melalui <https://repository.unikom.ac.id/62755/1/Cover-Buku.pdf>, tanggal 22 Juli 2022.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi desain pada sampul buku merupakan sebagai identitas utama sebuah buku yang mewakili isi dan sebagai media penarik minat membaca atau membeli sebuah buku karena penyajian desain yang menarik.

d. Bagian-Bagian Sampul Buku

Emi Sulistri menjelaskan desain buku meliputi bagian pembukaan, bagian isi dan bagian penutup. Bagian pertama pembuka adalah cover buku, bagian isi berisi materi buku dan bagian penutup berupa referensi serta cover belakang.²⁸ Adapun bagian-bagian yang terdapat pada sampul buku menurut Rista Sundari, yaitu sebagai berikut:

- a) Judul buku;
- b) Sampul bagian tengah buku yang terdiri dari judul buku serta nama penulis;
- c) Sub judul buku, yang merupakan pemaparan lebih spesifik dari judul buku;
- d) Background atau latar belakang buku, merupakan satu kesatuan saling berkesinambungan antara background cover depan, tengah dan background bagian belakang cover buku;
- e) Ilustrasi buku;

²⁸ Emi Sulistri, Eti Sunarsih, dan Erdi Guna Utama, *Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Etnosains di Sekolah Dasar Kota Singkawang*, Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran, Vol.6, No.3, (2020), 525, diakses melalui <http://ejournal.undikma.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/2842/214> 5, tanggal 23 Juli 2022.

- f) Sinopsis buku yang merupakan ringkasan isi buku;
- g) Nama penulis;
- h) Penyelenggara buku pengayaan.²⁹

Selanjutnya, berdasarkan peletakan atau posisinya maka cover atau sampul buku terdiri dari:

- a) Sampul depan, merupakan tampilan depan atau muka buku yang terletak dibagian awal buku;
- b) Sampul belakang, merupakan cover yang terletak pada bagian akhir atau belakang buku yang menjadi penutup buku;
- c) Punggung buku, biasanya ada pada buku-buku yang tebal di mana terletak pada samping atau antara cover depan dan belakang sebagai pelindung ketebalan buku; dan
- d) Lidah Sampul, dibuat untuk kepentingan estetika terbitan atau juga menunjukkan keeksklusifan dan sesuatu yang berbeda dari buku. Lidah cover biasa berisi foto beserta riwayat hidup penulis atau ringkasan buku yang biasa juga disebut dengan telinga buku atau jaket buku.³⁰

²⁹ Rista Sundari, Tri Karyono, Zakarias Sukarya Soeteja, Pengembangan Buku Pengayaan Bermuatan Lokal Bagi Mahasiswa Pgsd, Muallimuna: *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 6, No. 1,(2020), 32, diakses melalui <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/download/3334/pdf> tanggal 23 Juli 2022.

³⁰ Ridho Maulana Azhari, Winny Gunarti Widya Wardani, *Desain Sampul Buku Cerita Bergambar Sejarah Kerajaan Demak*, Visual Heritage: *Jurnal Kreasi Seni dan Budaya* Vol. 1 No. 03, (Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI, 2019), 253, diakses melalui <http://www.jim.unindra.ac.id/index.php/vhdkv/article/view/40/51> tanggal 22 Juli 2022.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa bagian-bagian sampul buku merupakan sebagai pelindung buku terluar serta sebuah identitas dari sebuah buku yang memuat informasi penjelasan terkait sebuah buku yang diterbitkan.

e. Macam-Macam Desain Sampul Buku

Macam-macam gaya dalam seni visual mengacu pada cara yang khas dimana seniman mengekspresikan diri. Gaya desain menjadi alasan suatu produk dibeli oleh konsumen. Berikut beberapa macam gaya desain yang populer pada masanya, yaitu sebagai berikut:³¹

a) Ekspresionisme

Ekspresionisme memberikan gambaran tentang arti hidup dan berbagai macam ekspresi emosional lebih banyak ketimbang kenyataan fisik yang lebih menitik beratkan pada tampilan berbagai macam ekspresi. Ekspresionisme ditandai sebagai berikut:

- 1) Menitikberatkan pada tampilan berbagai macam ekspresi;
- 2) Emosi atau sensasi dihubungkan dengan pathos, kekerasan, ataupun tragedy;
- 3) Merupakan ungkapan dari imajinasi maupun isi hati seniman; dan
- 4) Mengutamakan pemilihan warna.

³¹ Tias Puji Astuti, Gaya Desain Cover Buku Karya Djenar Maesa Ayu Tahun 2016, *Skripsi*, (Surakarta: Institut Seni Indonesia, 2019), 36-45, diakses melalui <http://repository.isi-ska.ac.id/3538/>, tanggal 23 Juli 2022.



Gambar 2.1 Sampul Buku Ekspresionisme (Sumber: Tech dan Hollmann 2018)

b) Fauvisme

Munculnya seni lukis Fauvisme maka ikatan seni tentang warna dan bentuk alam terputus, walaupun Fauvisme belum memperkenalkan bentuk-bentuk abstrak namun gejala tersebut mulai nampak, apabila dilihat dari konsepnya bahwa suatu lukisan tidak harus sesuai dengan bentuk dan warna alamnya maka arahnya akan menuju sesuatu yang absolut yaitu bentuk abstrak. Ciri-ciri Fauvisme adalah sebagai berikut:

- 1) Menggunakan warna yang bebas dan kontras;
- 2) Warna yang dipakai jelas tidak lagi disesuaikan dengan warna aslinya;
- 3) Penggunaan garis dalam fauvisme disederhanakan sehingga pemirsa bisa mendeteksi keberadaan garis yang jelas dan kuat;
- 4) Memiliki ide atau konsep atau imajinasi dari hubungan langsung dengan nilai-nilai futurism; dan
- 5) Timbul beberapa gaya seni abstrak.



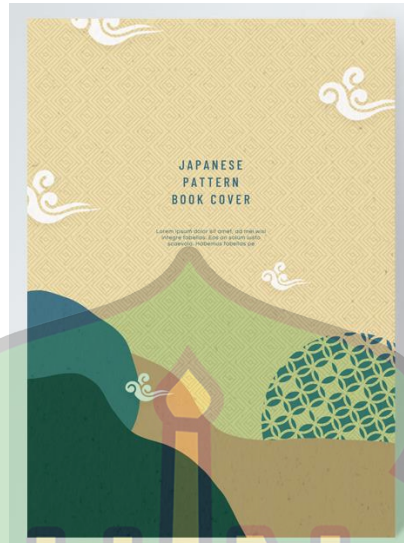
Gambar 2.2 Sampul Buku Fauvisme (sumber: Tech dan Hollmann 2018)

c) Kubisme

Nama kubisme berkaitan dengan bentuk-bentuk kubus yang aneh yang mula-mula digagaskan oleh Louis Vauxcelles, seorang kritikus seni Perancis.

Ciri-ciri kubisme adalah sebagai berikut:

- 1) Objek yang digambar biasanya berupa manusia atau hewan dengan latar alam atau bangunan;
- 2) Menggunakan bentuk-bentuk geometri;
- 3) Seniman kubisme harus dapat mempresentasikan objek dalam berbagai bidang; dan
- 4) Memiliki perpaduan warna yang prespektif.



Gambar 2.3 Sampul Buku Kubisme (sumber: Adityawan 2019)

d) Futurisme

Futurisme mendukung perkembangan tipografi sebagai unsur ekspresi dalam desain, artinya dalam Futurisme huruf tidak hanya diperlakukan sebagai tanda bunyi, melainkan lambang rupa untuk menyampaikan suatu makna. Hal ini dikarenakan banyak penyair Futurisme yang memanfaatkan tipografi sebagai bagian dari ungkapan perasaannya dalam berpuisi. Ciri-ciri futurism adalah sebagai berikut:

- 1) Warna-warna berpijak pada gaya pointilis atau neo impresionisme;
- 2) Menampilkan objek sehari-hari tanpa dibuat-buat;
- 3) Terdapat tipografi sebagai unsur ekspresi dalam desain; dan
- 4) Tipografi sebagai lambang rupa untuk menyampaikan suatu makna.



Gambar 2.4 Sampul Buku Futurisme (sumber: Adityawan, 2019)

f. Indikator Desain Sampul

Indikator desain sampul buku digunakan menurut teori oleh Goey Stefany Gunawan adalah yang berkaitan dengan elemen-elemen desain yang diutamakan pada sampul depan yaitu sebagai berikut :

- 1) Warna, yaitu salah satu daya tarik dalam desain grafis yang dapat menghasilkan kenyamanan tersendiri bagi mata yang melihatnya.
- 2) Layout, yaitu susunan tata letak yang mengatur penempatan elemen desain pada sebuah media atau halaman untuk mencapai konsep yang terarah.
- 3) Tekstur, yaitu tampilan dari sebuah gambar (desain) yang pada visualisasi permukaannya memiliki suatu bentuk, corak dan pola yang bisa dilihat

dan dicermati oleh mata pada permukaan gambar tersebut terlihat halus, kasar, dan lembut.³²

Kesesuaian konteks dan ilustrasi yang terdapat pada buku pendidikan karakter yang diterbitkan di Indonesia di analisis berdasarkan kondisi desain sampul buku yang didalamnya memuat indikator sebagai berikut :

1. Menggambarkan adegan penting yang terdapat dalam cerita
2. Cerita dipertegas dengan gambar berwarna menarik
3. Membangkitkan reaksi senang, gembira, sedih, empati
4. Sesuai situasi kehidupan
5. Sesuai dengan kebiasaan atau budaya
6. Penggambaran tokoh memberi contoh kebaikan
7. Peristiwa sering dialami.³³

³² Goey Stefany Gunawan, Pengaruh Sampul Depan Novel Teenlit Terhadap Minat Beli Masyarakat, *Jurnal DKV Adiwarna*, Vol. 1, No. 4, (Surabaya: Universitas Kristen Petra, 2019), 4, diakses melalui <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/2181/1971>, tanggal 21 Juli 2022.

³³ Sasih Gunalan, Tinjauan Cover Buku Biografi Wayan Pengsong “The Rites and Romanticism of Lombok Island, *Jurnal Desain Visual Dan Komunikasi*, Vol.1, No.2, November (2019), 6567, diakses pada tanggal 23 juli 2022 melalui <https://journal.universitasbumigora.ac.id/index.php/sasak/article/view/553>

Tias Puji Astuti mengemukakan pendapat tentang indikator-indikator dalam desain sampul sebagai berikut:

1. Ilustrasi

merupakan gambaran pesan yang tidak terbaca, namun dapat mengurai cerita, berupa gambar dan tulisan yaitu bentuk grafis informasi yang mengikat

2. Huruf dan Tipografi

Hubungannya dengan desain komunikasi visual, huruf dan tipografi merupakan elemen penting yang sangat diperlukan guna mendukung proses penyampaian pesan verbal maupun visual

3. Tata Letak (Layout)

Secara umum layout dan komposisi adalah ekspresi dari keseimbangan, proporsi dan hubungan dengan ruang, dengan memasukkan unsur-unsur desain grafis berdasarkan prinsip-prinsip dalam desain sesuai dengan keinginan seorang desainer.

4. Representasi

Teori representasi yang dikemukakan oleh Stuart Hall adalah penggunaan bahasa untuk menyampaikan sesuatu yang berarti kepada orang lain. Representasi adalah bagian terpenting dari proses di mana arti diproduksi dan dipertukarkan antara anggota kelompok dalam sebuah kebudayaan

5. Strategi Visual (Konsep Gaya Desain)

Konsep dan strategi saling tergantung satu sama lain, sebuah konsep adalah ide utama sebuah desain untuk mengkomunikasikan suatu strategi desain secara visual.³⁴

2. Keputusan Pembelian

a. Definisi Keputusan Pembelian

Keputusan pembelian merupakan sikap dalam membeli atau menggunakan suatu produk yang menurut konsumen memberikan kepuasan ataupun resiko yang mungkin ada terjadi. Schiffman dan Kanuk menjelaskan bahwa keputusan pembelian adalah pemilihan dari dua atau lebih alternatif pilihan keputusan pembelian, artinya bahwa seseorang dapat membuat keputusan, harus tersedia beberapa alternatif pilihan. Keputusan untuk membeli dapat mengarah pada bagaimana proses dalam pengambilan keputusan tersebut itu dilakukan.³⁵

Daulay & Putri, mendefinisikan keputusan konsumen sebagai sebuah tindakan yang dilakukan konsumen untuk membeli suatu produk. Setiap produsen pasti menjalankan berbagai strategi agar konsumen memutuskan untuk membeli produknya. Sebelum melakukan keputusan pembelian, konsumen terlebih dahulu melalui beberapa tahapan sampai kepada keputusan membeli yaitu proses tahap demi

³⁴ Tias Puji Astuti, *Gaya Desain Cover Buku Karya Djenar Maesa Ayu Tahun 2016, Skripsi*, (Surakarta: Institut Seni Indonesia, 2019), 1, diakses pada tanggal 28 September 2022 melalui <http://repository.isi-ska.ac.id/3538/>.

³⁵ Schiffman dan Kanuk, *Determinasi Nilai Pelanggan dan Keputusan Pembelian: Analisis Kualitas Produk, Desain Produk Dan Endorse*, JIMT: *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 605-606, diakses melalui <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2211462>, tanggal 19 September 2022.

tahap yang digunakan konsumen ketika membeli barang atau jasa. Selanjutnya keputusan pembelian menurut Fahmi, merupakan tindakan konsumen dalam memutuskan sebuah produk yang dianggap menjadi solusi dari kebutuhan dan keinginan konsumen tersebut.³⁶

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa keputusan pembelian merupakan sebuah proses yang dilakukan pembeli dalam mengambil tindakan untuk memutuskan akan membeli suatu produk dengan menimbang kepuasan ataupun resiko yang mungkin akan terjadi pada produk tersebut.

b. Tujuan Keputusan Pembelian

Menurut pendapat dari Muhammad Rhendria Dinawan bahwa ada beberapa tujuan dalam keputusan pembelian sebagai berikut:

- a) Menghibur Diri, yaitu Jika ada hiburan terbaik di dunia, maka salah satunya adalah dengan membaca buku
- b) Jadi Tahu, yaitu Belilah buku agar kamu tahu, yah pepatah ini mungkin sudah banyak dilupakan karena maraknya internet. Berkat Simbah Google, sekarang kita tinggal ketik-ketik kalau pengen tahu. Tidak kayak dulu, harus buka buku ini dan buka buku itu.

- c) Karena Butuh Salah satu alasan mengapa beli buku itu penting adalah karena buku itu perlu, kita membutuhkannya. Contohnya saja, buku-buku pelajaran,

³⁶ Nel Arianty, Ari Andira, Pengaruh Brand Image dan Brand Awareness Terhadap Keputusan Pembelian, *Jurnal Ilmiah Magister Manajemen*, Volume 4, Nomor 1, (2021), 41, diakses melalui <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/MANEGGIO/article/view/6766/5413>, tanggal 19 September 2022.

buku-buku materi kuliah, buku nikah, buku tabungan; buku-buku ini penting saudara-sodari! Tidak hanya buku pelajaran, kita juga butuh membeli beberapa buku fiksi yang wajib dibaca.³⁷

Selanjutnya, Triva Tantri Kuhu dan Altje L. Tumbe menjelaskan tujuan konsumen membeli buku adalah sebagai berikut:

a) Murni keinginan pribadi

Seseorang yang suka membaca novel misalnya, tentu akan sangat rela merogoh kocek untuk membeli karya-karya sang novelis.

b) Korban iklan

Iklan buku biasanya tidak ditampilkan secara langsung layaknya iklan produk lain. Sering kali promosi buku diselipkan dalam cuplikan film, video, atau hal-hal lain yang tengah booming.

c) Tergantung mood

Seseorang yang tengah patah hati akan sangat gampang membeli buku-buku yang judulnya sesuai di hati mereka.

d) Diberikan ke orang tercinta

Kadang kita sering membeli buku bukan untuk kita pribadi tapi buat orang lain. Bisa orangtua, adik, kakak, guru, sahabat, hingga pasangan³⁸

³⁷ Muhammad Rhendria Dinawan, Analisis Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian, *Jurnal Sains Pemasaran Indonesia*, Volume IX, No. 3, Desember (2019), 42 diakses pada tanggal 24 desember 20202 mlalu<https://jurnal.ibik.ac.id/index.php/jimkes/article/download/395/362/>

³⁸ Triva Tantri Kuhu dan Altje L. Tumbe , Pengaruh Viral Marketing, Celebrity Endorser, Dan Brand Trust Terhadap Keputusan Pembelian Di Sang Pisang Manado, *Jurnal EMBA* , Vol.7 No.3

Menurut Agustinus Johanes Djohan pembeli yang rasional akan memilih produk/ merek dengan penjumlahan nilai atribut produk yang paling tinggi:

1. Pembeli hanya memilih produk dengan pertimbangan harga termurah saja, padahal harga termurah belum tentu pilihan terbaik.
2. Untuk jangka pendek biaya lebih kecil tetapi jangka panjang bisa jadi lebih mahal.
3. Pembeli sudah berteman dengan penjual (alasan emosional)³⁹

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Buku

Menurut Tjiptono & Chandra, faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor Personal, yaitu meliputi berbagai aspek, seperti usia, gender, etnis, penghasilan, tahap siklus hidup keluarga, pekerjaan, situasi ekonomi, gaya hidup, kepribadian, dan konsep diri (*self-concept*).
- 2) Faktor Psikologi, yaitu terdiri atas empat aspek utama: persepsi, motivasi, pembelajaran (*learning*), serta keyakinan dan sikap.
- 3) Faktor Sosial, dan
- 4) Faktor Kultural.⁴⁰

Juli (2019) ,280, diakses pada tanggal 24 desember 2022 melalui <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/view/23746>

³⁹ Agustinus Johanes Djohan, *Manajemen & Strategi Pembelian* (Banjarasn : Media Nusa Creative, 2019)

Selanjutnya, Kotler menegaskan bahwa berbagai faktor mempengaruhi sikap konsumen mengenai keputusan untuk membeli sesuatu, yaitu sebagai berikut:

a) Faktor Budaya

Budaya merupakan penentu keinginan dan perilaku paling dasar. Pemasaran lintas budaya muncul dari riset pemasaran yang cermat, yang menyingkap bahwa relung etnis dan demografik yang berbeda tidak selalu menanggapi dengan baik iklan pasar massal.

b) Faktor Sosial

Dalam faktor sosial, perilaku konsumen dipengaruhi oleh faktor – faktor sosial seperti kelompok acuan, keluarga, serta peran dan status sosial.

1) Kelompok Acuan

Kelompok acuan seseorang terdiri dari semua kelompok yang mempunyai pengaruh langsung (tatap muka) atau tidak langsung terhadap sikap atau perilaku orang tersebut. Kelompok yang mempunyai pengaruh langsung disebut kelompok keanggotaan, seperti keluarga, teman, tetangga dan rekan kerja yang berinteraksi secara berkesinambungan. Kelompok tidak langsung seperti asosiasi keagamaan, professional dan perdagangan yang membutuhkan interaksi rutin yang lebih sedikit.

⁴⁰ Tjiptono & Chandra, Pengaruh Brand Image dan Brand Awareness Terhadap Keputusan Pembelian, *Jurnal Ilmiah Magister Manajemen*, Volume 4, Nomor 1, (2021), 41, diakses melalui <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/MANEGGIO/article/view/6766/5413>, tanggal 19 September 2022.

2) Keluarga

Keluarga merupakan organisasi pembelian konsumen yang paling penting dalam masyarakat dan anggota keluarga adalah kelompok referensi utama yang paling berpengaruh. Orientasi keluarga terdiri dari orang tua dan saudara kandung yang memiliki orientasi agama, politik, dan ekonomi serta ambisi pribadi, harga diri dan cinta. Pengaruh yang lebih langsung pada perilaku pembelian sehari-hari adalah keluarga prokreasi yaitu pasangan dan anak-anak.

3) Peran dan Status sosial

Seseorang berpartisipasi dalam banyak kelompok, keluarga, klub dan organisasi sepanjang hidupnya. Kedudukan seseorang dalam setiap kelompok dapat didefinisikan dari segi peran dan statusnya. Peran terdiri dari kegiatan-kegiatan yang diharapkan dilakukan seseorang sesuai dengan orang-orang di sekitarnya. Setiap peran membawa status yang mencerminkan nilai umum yang diberikan kepadanya oleh masyarakat.⁴¹

Kemudian, Emeraldita Ayu Kusuma dalam penelitiannya menjelaskan ada dua faktor yang mempengaruhi niat pembelian (tujuan membeli dan sikap membeli), yaitu sebagai berikut:

1) Sikap orang lain

⁴¹ Kotler, Determinasi Nilai Pelanggan dan Keputusan Pembelian: Analisis Kualitas Produk, Desain Produk Dan Endorse, JIMT: *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 607-608, diakses melalui <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2211462>, tanggal 19 September 2022.

Sikap orang lain dapat mempengaruhi keputusan pembelian tergantung pada intensitas sikap negatif orang lain terhadap pilihan konsumen dan motivasi konsumen untuk menuruti keinginan orang lain. Semakin tinggi intensitas negatif orang lain untuk suatu produk, semakin sedikit pilihan alternatif. Semakin dekat hubungan antara konsumen dan orang tersebut, semakin besar kemungkinan tujuan pembelian konsumen.

2) Faktor situasional yang tak terduga

Tujuan pembelian juga dapat dipengaruhi oleh faktor situasional yang tidak dapat dikendalikan, seperti pendapatan keluarga, harga yang diharapkan, manfaat produk yang diharapkan.⁴²

Berdasarkan pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian dilihat dari aspek personal, sosial dan budaya menentukan keputusan pembelian konsumen sehingga konsumen diharapkan melakukan pembelian ulang di masa akan datang.

d. Indikator Keputusan Pembelian

Menurut Kotler dan Amstrong, proses yang dilalui konsumen dalam mengambil keputusan pembelian adalah sebagai berikut:

1) Pengenalan kebutuhan/masalah

⁴² Emeralda Ayu Kusuma, David Efendi, Pontjo Bambang Mahargiono, Penerimaan Informasi pada Keputusan Pembelian Buku Anak-Anak Impor Berbahasa Inggris Terbitan Usborne, Inter Komunika: *Jurnal Komunikasi* Vol. 5, No. 2, (2020), 6, diakses melalui <https://media.neliti.com/media/publications/416019-none-00680a37.pdf>, tanggal 19 September 2022.

Proses dimulai saat pembeli menyadari adanya masalah atau kebutuhan. Pembeli merasakan adanya perbedaan antara yang nyata dan yang diinginkan. Sehingga dengan begitu konsumen dapat memahami kebutuhan mana yang dulu diutamakan mana yang tidak.

2) Pencarian Informasi

Tahap dalam keputusan pembelian ini dimana konsumen telah tertarik mencari informasi lebih lanjut. Jika dorongan konsumen kuat dan produk itu berada di dekatnya, mungkin konsumen langsung membelinya. Jika tidak, kebutuhan konsumen ini hanya menjadi ingatan saja.

3) Evaluasi Alternatif

Konsumen memproses informasi tentang pilihan merek untuk membuat keputusan terakhir. Pertama, kita melihat bahwa konsumen mempunyai kebutuhan. Konsumen mencari manfaat tertentu dan selanjutnya melihat kepada atribut produk. Konsumen memberikan bobot yang berbeda untuk setiap atribut produk sesuai dengan kepentingannya.

4) Keputusan Pembelian - R A N I R Y

Pada tahap evaluasi, konsumen menyusun merek-merek dalam himpunan pilihan serta membentuk niat pembelian. Biasanya konsumen memilih merek yang disukai. Tetapi ada pula faktor yang mempengaruhi seperti sikap orang lain dan faktor-faktor keadaan yang tidak terduga.

5) Perilaku Sesudah Pembelian

Sesudah pembelian terhadap suatu produk, konsumen mengalami beberapa tingkat kepuasan atau ketidakpuasan.⁴³

Selanjutnya, menurut pendapat Keller indikator untuk mengetahui keputusan pembelian seorang konsumen adalah sebagai berikut adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelian produk, yaitu konsumen dapat mengambil keputusan untuk membeli sebuah produk untuk menggunakan uangnya untuk tujuan lain.
- 2) Pembelian merek, yaitu membeli harus mengambil keputusan tentang merek mana yang akan dibeli
- 3) Pemilihan saluran, yaitu membeli harus mengambil keputusan penyalur mana yang akan dikunjungi.
- 4) Penentuan waktu pembelian, yaitu keputusan konsumen dalam pemilihan waktu bisa berbeda-beda.
- 5) Jumlah pembelian, yaitu konsumen dapat menganbil keputusan tentang seberapa banyak produk yang akan dibelinya pada suatu saat. Pebelian mungkin dilakukan lebih dari satu.⁴⁴

⁴³ Kotler dan Amstrong, Determinasi Nilai Pelanggan dan Keputusan Pembelian: Analisis Kualitas Produk, Desain Produk Dan Endorse, JIMT: *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 606-607, diakses melalui <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2211462>, tanggal 19 September 2022.

⁴⁴ Keller, Pengaruh Brand Image dan Brand Awareness Terhadap Keputusan Pembelian, MANEGGO: *Jurnal Ilmiah Magister Manajemen*, Vol.4, No.1, (2021), 41-42 diakses pada tanggal 24 desember 2022 melalui <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/MANEGGO/article/view/6766/5413/>

Senada dengan itu, Machfoedz juga mengemukakan bahwa berdasarkan dimensi-dimensi dari keputusan pembelian memiliki beberapa indikator yang relevan yaitu:

1. Pilihan produk, yaitu keputusan pembelian konsumen berdasarkan memilih dari berbagai produk dan menentukan satu produk yang dianggap paling sesuai.
2. Pilihan merek, yaitu keputusan pembelian konsumen berdasarkan merek yang paling sesuai dengan faktor yang emosional dan asosiasi positif konsumen dengan suatu merek.
3. Waktu pembelian, keputusan pembelian konsumen berdasarkan frekuensi pembelian dalam jangka waktu tertentu.
4. Jumlah pembelian, yaitu keputusan pembelian konsumen berdasarkan jumlah pembelian dalam jangka waktu tertentu.
5. Metode pembayaraan, yaitu konsumen dapat mengambil keputusan menggunakan produk atau jasa.⁴⁵

⁴⁵ Machfoedz, pengaruh Kualitas Produk, Harga dan Promosi Terhadap Pengambilan Keputusan Pembelian Baju Batik di Toko “Florensia” Kota Sawahlunto, *Jurnal Matua*, Vol.3, No.1, (2022), 15, diakses pada tanggal 24 desember 2022 melalui <https://ejurnal-unerpadang.ac.id/index.php/MJ/article/view/266/259>.

3. Buku Anak

a. Definisi Buku Anak

Buku anak merupakan media interaktif bagi anak dan orang tua yang terbukti memberikan dampak positif bagi anak. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Fletcher dan Reese, dijelaskan bahwa anak yang terbiasa membacakan buku oleh orang tuannya memiliki kemampuan verbal yang lebih baik dari pada yang tidak pernah dibacakan buku anak.⁴⁶

Menurut definisi Asosiasi Perpustakaan Amerika, buku anak-anak merupakan buku yang sesuai dengan kemampuan membaca dan anak-anak dari kelompok usia atau tingkat pendidikan tertentu, dari prasekolah hingga kelas enam. Buku ini khusus ditulis dan diilustrasikan untuk anak-anak hingga usia 12-13 tahun. Buku yang termasuk dalam kategori buku anak adalah buku nonfiksi dan novel untuk remaja, board book, buku lagu anak, buku tentang abjad, belajar berhitung, buku bergambar untuk belajar membaca, buku bergambar untuk pembelajaran konsep (*Picture books*), dan buku cerita bergambar (*picture story book*).⁴⁷ Buku cerita merupakan salah satu media yang paling disukai oleh anak-anak terutama yang memiliki ilustrasi dan

⁴⁶ Monika Pretty Aprilia, Sosialisasi Mencuci Tangan Untuk Anak Dengan Buku Anak Di Paud Roemah Kita Yogyakarta, Ta'awun: *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* Volume 02, No. 02, (2022), 182, diakses melalui <https://stitif.ac.id/journal.stitif.ac.id/index.php/taawun/article/view/320/452>, tanggal 19 September 2022.

⁴⁷ Sri Novita, Pengaruh Media Buku Cerita Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iii Sd Negeri Percontohan Kabanjahe Tahun Ajaran 2021/2022, *Skripsi*, (Medan: Universitas Quality, 2022), 14, diakses melalui <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/1582/>, tanggal 22 September 2022.

beberapa permainan (buku interaktif) yang melibatkan anak, sehingga anak akan merasa seperti berada dalam sebuah cerita.⁴⁸

Merujuk pada beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa buku anak merupakan buku yang ditulis dan diterbitkan untuk anak-anak dengan menyesuaikan tingkat kemampuan membaca dan minat anak-anak dari kelompok umur tertentu atau tingkatan pendidikan, mulai prasekolah hingga kelas enam sekolah dasar.

b. Jenis-Jenis Buku Bacaan Anak

Nancy Anderson mengelompokkan bacaan anak menjadi enam kategori, yaitu buku bergambar prasekolah (pengenalan konsep seperti huruf, angka, warna dan sebagainya, buku dengan kalimat yang berirama dan berulang, buku bergambar tanpa katakata), sastra tradisional (mitos, dongeng, cerita rakyat, legenda, sajak), fiksi (fantasi, fiksi modern, fiksi sejarah), biografi dan autobiografi, ilmu pengetahuan, puisi dan syair.⁴⁹

Selanjutnya, Erwin Tri Agung Wibowo menjelaskan bahwa jenis-jenis buku cerita anak-anak mencakup jenis pekerjaan yang luas, termasuk pengetahuan klasik

⁴⁸ Albert Jesse, Bramantya, Ryan Pratama S., Perancangan Buku Cerita Interaktif untuk 2Menimbulkan Minat Baca Anak Usia 4-6 Tahun, *Jurnal DKV Adiwarna*, Vol. 1 No. 6, (2019), 2, diakses melalui <https://media.neliti.com/media/publications/85088-ID-none.pdf>, tanggal tanggal 22 September 2022.

⁴⁹ Sri Novita, Pengaruh Media Buku Cerita Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iii Sd Negeri Percontohan Kabanjahe Tahun Ajaran 2021/2022, *Skripsi*, (Medan: Universitas Quality, 2022), 14, diakses melalui <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/1582/>, tanggal tanggal 22 September 2022.

tentang literatur dunia, buku bergambar, dan cerita-cerita yang mudah dibaca yang dibuat secara eksklusif untuk anak-anak, sedangkan cerita dongeng, musikal, fabel, lagu rakyat, dan sejenisnya dianggap sebagai material primer tambahan.⁵⁰

Eka Mei Ratnasari dan Enny Zubaidah menjelaskan tentang penggunaan buku cerita interaktif dapat meningkatkan kemampuan bicara anak, selain itu kualitas buku dan frekuensi dalam penggunaan bukupun menjadi hal yang sangat penting. Salah satu media dalam pembelajaran bagi anak usia dini adalah buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar ada yang berupa gambar ilustrasi saja, tetapi kebanyakan buku cerita bergambar merupakan kombinasi dari gambar dan teks. Kombinasi gambar dan teks yang baik dan sesuai sangat diperlukan agar dapat menyampaikan pesan dalam buku tersebut. Buku cerita bergambar mempunyai teks singkat, umumnya terdiri dari 32 halaman yang terdiri dari kata-kata dan gambar yang digabungkan dalam cerita untuk menyampaikan informasi. Cerita untuk anak harus memiliki unsur-unsur utama pembangun fiksi seperti tema dan amanat, tokoh, alur, setting, sudut pandang, dan sarana kebahasaan. Unsur-unsur tersebut diolah sedemikian rupa sehingga tetap tercerna oleh anak.⁵¹

⁵⁰ Erwin Tri Agung Wibowo, Pembuatan Aplikasi Buku Cerita Interaktif Dwibahasa Untuk Ipad Berjudul "Timmy's Way Back Home", *Skripsi*, (Surabaya: Universitas Dinamika, 2019), 8-9, diakses melalui <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/393/>, tanggal 22 September 2022.

⁵¹ Eka Mei Ratnasari dan Enny Zubaidah, Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak, *Jurnal Visual dan Komunikasi*, Vol.2, No2 (2019), 265, diakses pada tanggal 24 desember 2022 melalui <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/download/1866/1275/>

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat dipahami bahwa buku anak memiliki beragam jenis baik dari pengetahuan secara umum hingga cerita-cerita yang ditujukan untuk anak serta diterbitkan sebagai material pembelajaran bagi anak. Buku cerita bergambar dapat digunakan sebagai media yang baik dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak, dengan menggunakan media buku cerita bergambar anak dapat diberikan stimulasi dalam mengembangkan bahasa ekspresif anak khususnya dalam perkembangan bicara.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif. Sugiyono mengatakan metode kuantitatif merupakan sebuah pendidikan yang hasilnya berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Metode kuantitatif digunakan apabila suatu masalah yang menyimpang dari yang seharusnya terjadi, antara aturan dengan pelaksana, antara teori dengan praktik, antara rencana dengan pelaksanaan.⁵²

Dalam penelitian yang peneliti lakukan ini dengan menggunakan pendekatan regresi linear sederhana untuk menguji pengaruh desain sampul (sebagai variabel X) berpengaruh terhadap keputusan pembelian buku anak (sebagai variabel Y). penelitian yang digunakan dengan penyebaran angket kepada responden dan dokumentasi untuk mendapatkan gambaran jelas dan rinci mengenai Pengaruh Desain Sampul Terhadap Keputusan Pembelian Buku Anak di Toko Gramedia Aceh.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini yaitu di Toko Buku Gramedia Aceh yang beralamat di Jalan T. Panglima Nyak Makam, Ie Masen Kaye Adang, Kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini adalah karena keberagaman buku yang dijual pada Gramedia Aceh sehingga diperlukan suatu

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2018), 23

penelitian untuk melihat pengaruh keputusan pembelian buku anak di Gramedia Aceh terhadap aspek desain sampul buku.

C. Hipotesis

Dalam sebuah penelitian, hipotesis adalah asumsi sementara yang harus diverifikasi. Selain itu, hipotesis diartikan sebagai solusi sementara dari suatu masalah yang muncul selama penelitian, dimana masalah yang dihadapi dituangkan dalam kalimat tanya. Dinyatakan sementara karena jawaban yang diperoleh hanya didasarkan pada teori-teori yang relevan dan belum mencakup fakta-fakta empiris yang akan dikumpulkan pada saat pengumpulan data aktual dalam penelitian.⁵³

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh antara desain sampul dengan keputusan pembelian buku anak di toko Gramedia Aceh

Ho: Tidak terdapat pengaruh antara desain sampul dengan keputusan pembelian buku anak di toko Gramedia Aceh.

Hipotesis penelitian yang dikemukakan di atas dapat dirumuskan dalam bentuk hipotesis statistik, yaitu sebagai berikut:

⁵³ Sinta Kartik, husni, Saepul Millah, Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* Vol. 7, No. 1, (2019), 121, Diakses melalui <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360> pada tanggal 20 juli 2022

$H_a : \rho \neq 0$ (terdapat pengaruh)

$H_o : \rho = 0$ (tidak terdapat pengaruh)

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan fokus penelitian objek yang menjadi fokus penelitian. Populasi merupakan totalitas semua nilai yang mungkin dari pada karakteristik tertentu sejumlah objek yang ingin dipelajari sifat-sifatnya.⁵⁴ Populasi dalam penelitian ini adalah pembeli buku anak yang ada di Toko Gramedia Aceh. Adapun jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 380 pembeli buku di Toko Gramedia Aceh selama satu bulan terhitung dari tanggal 28 oktober – 27 november 2022.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang ingin diteliti tersebut.⁵⁵ Dengan demikian sampel merupakan bagian dari populasi yang karakteristiknya ingin diselidiki, dan bisa mewakili dari keseluruhan populasinya sehingga jumlahnya lebih sedikit dari populasi. Teknik pengambilan sampel yang dipakai dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik non probability sampling. Menurut Sugiyono non

⁵⁴ Triyono, Rahmi Dwi Febriani, Persepsi Peserta ssDidik Sekolah Menengah Atas terhadap Pendidikan Lanjutan, *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Vol.3, No.1, (2018),73, Diakses pada tanggal 20 juli 2022 melalui <http://www.ojs.iptpisorakarta.org/index.php/Edudikara/article/view/81/61>

⁵⁵ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 81

probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Metode *non probability sampling* yang digunakan adalah *accidental sampling* yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, siapa saja yang secara kebetulan/incidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai.⁵⁶ Peneliti menggunakan sampel ini karena dengan alasan keterbatasan waktu, situasi dan tenaga. Selanjutnya, dalam penentuan jumlah sampel peneliti menggunakan rumus Slovin yaitu :

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

Keterangan :

N = Jumlah keseluruhan populasi

n = Besarnya sampel

e = taraf kesalahan yang diinginkan

$$n = \frac{380}{1 + 380 (10)^2}$$

$$n = \frac{380}{1 + 380 (0,1)^2}$$

$$n = \frac{380}{1 + 380 (0,01)}$$

$$n = \frac{380}{1 + 3,8} = \frac{380}{4,8} = 79$$

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 81

Sampel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 79 pembeli buku anak di Toko Gramedia Aceh.

E. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrument bisa dikatakan valid atau sah apabila instrumen tersebut memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang lebih rendah. Instrumen yang dicapai apabila data yang dihasilkan dari instrumen tersebut sesuai dengan data atau informasi yang mengenai variabel penelitian yang dimaksud. Untuk menguji validitas ini, peneliti menggunakan rumus korelasi yang dikemukakan oleh *pearson*, yaitu dengan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut⁵⁷

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2][N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

⁵⁷ M. Rahmadanni, Sri Nuringwahyu, Ratna Nikin Hardati, Pengaruh Harga, Promosi dan Kualitas Pelayanan terhadap Keputusan Pembelian Tiket Pesawat Secara Online Di Situs Traveloka.Com, *JIAGABI Vol. 10, No. 1*, (2021), 104, Diakses pada tanggal 20 juli 2022 melalui <http://www.riset.unisma.ac.id/index.php/jiagabi/article/download/9986/7915>, tanggal 20 juli 2022

r_{xy}	= Korelasi antara variabel x dengan y
N	= Jumlah Sampel
$\sum XY$	= Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y
$\sum X$	= Jumlah seluruh skor X
$\sum Y$	= Jumlah seluruh skor Y.

Ketentuan yang peneliti lakukan dalam menetapkan validitas suatu kuesioner atau angket dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: ⁵⁸

- a. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pernyataan dinyatakan valid.
- b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pernyataan dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas mempunyai berbagai nama seperti kekonsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda, namun ide pokok yang terkandung yang terkandung dalam konsep reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. ⁵⁹

⁵⁸ Dora Harefa, Pengaruh Kecemasan di Perpustakaan terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Pemustaka di UPT. Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, *Skripsi*, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2019), 32

⁵⁹ Saifuddin Azhar, *Reliabilitas dan validitas* (yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), 4

Uji reliabilitas dilakukan dengan cara memperhatikan setiap skor item dan skor totalnya yang dihitung berdasarkan rumus *Alpha Cronbach* yaitu sebagai berikut:⁶⁰

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum ab^2}{at^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrument

k = banyaknya butir pertanyaan

$\sum ab^2$ = jumlah varian butir

at^2 = jumlah varian total

Jika nilai *Cronbach Alpha* (r_{11}) > 0,60 maka item variable dinyatakan reliable. Sebaliknya jika *cronbach alpha* (r_{11}) < 0,60 maka item variabel dinyatakan tidak reliabel⁶¹. Langkah uji reliabilitas pada penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada 16 responden yang tidak termasuk ke dalam sampel. Kemudian mengumpulkan data hasil instrument ke dalam table untuk menghitung nilai koefisien *Alpha*. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 25.0.

⁶⁰ Eko Sugiarto, *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi dan Tesis*, (Yogyakarta: Suaka Media, 2017), 208

⁶¹ Eko Sugiarto, *"Menyusun Proposal Penelitian Kuantitatif"* (2017).

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah untuk mendapatkan data semua bentuk penerimaan data dilakukan dengan cara merekam kejadian menghitung, mengukur dan mencatat.⁶²

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan untuk mendapatkan informasi atau data-data yang diperlukan dalam penelitian ini secara langsung dari objek penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Angket

Angket merupakan sebuah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi secara tertulis oleh responden. Tujuan penyebaran kuesioner (angket) adalah untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden tanpa merasa khawatir apabila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam mengisi sebuah pertanyaan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket tertutup dengan 10 pertanyaan yang disiapkan peneliti setelah memilih salah satu dari sekian banyak jawaban yang diberikan sesuai dengan pedoman Skala Likert.⁶³

⁶² Sugiyono, Metode penelitian Pendidikan : Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D, (Bandung : Alfabeta, 2017), 99

⁶³ Boldson Herdianto Situmorang & Tjut Awaliyah Zuraiyah, Penerapan Teknik Computer-Generated Imagery Pada Animasi Pemanfaatan Lubang Resapan Biopori Computatio: *Journal of Computer Science and Information Systems*, Vol.4, No. 2 (2020), 114, diakses pada tanggal 21 juli 2022 melalui <https://journal.untar.ac.id>

Pengumpulan data dilakukan dengan membagikan angket pembeli yang ada di gramedia aceh untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Angket tersebut memuat pernyataan mengenai variabel desain sampul 5 pertanyaan dan variabel keputusan pembelian buku anak 5 pertanyaan. Adapun berikut tabel kisi-kisi kuesioner penelitian.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Kuesioner Penelitian

No	Variabel	Indikator	Instrument	No Item Kuesioner
1.	Desain Sampul	Warna.	Angket	1,2
		Tekstur		3,4
		Tata letak		5
2.	Keputusan Pembelian Buku Anak	Pengenalan kebutuhan Atau Masalah	Angket	6
		Pencarian Informasi		7
		Evaluasi Alternatif		8
		Keputusan Pembelian		9
		Perilaku Sesudah Pembelian		10

Kuesioner ang digunakan dalam penelitian ini dengan model Skala Likert. Sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial diungkapkan dengan menggunakan skala Likert. Pernyataan yang akan dimasukkan dalam kuesioner dengan nilai sebagai berikut dan model skala Likert 5 poin:

Table 3.2 Skala penilaian jawaban angket

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara yang peneliti gunakan untuk memperoleh data atau informasi dari dokumen, buku, jurnal, foto dan data lain yang diperlukan untuk penelitian ini.⁶⁴ Dokumentasi adalah data sekunder yang digunakan untuk membuat cadangan informasi dari data primer. Data sekunder adalah dokumen, buku, jurnal, dan data lain yang diperlukan untuk melengkapi penelitian ini.

G. Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dengan mengurutkan data dengan pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan hipotesis kerja seperti disarankan oleh data.⁶⁵ Teknik analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan yang lainnya, sehingga peneliti dapat memahami dan menyimpulkan, dan hasil tersebut dapat diinformasikan kepada orang lain guna

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (mix methods)*, Bandung: Alfabeta, 2015), 329

⁶⁵ Refi Syahputra, Baginda, Manajemen Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Fungsi Guru Sma Negeri Unggul Subulussalam Kota Subulussalam Provinsi Aceh, *Jurnal Jihafas*, Vol. 3, No. 2, Desember 2020. Diakses Pada Tanggal 23 Juli 2022, Melalui Melalui [Http://Jurnal.Kopertais5aceh.Or.Id/Index.Php/Jihaf/Article/Viewfile/188/136](http://Jurnal.Kopertais5aceh.Or.Id/Index.Php/Jihaf/Article/Viewfile/188/136)

untuk memperoleh gambaran yang jelas dalam memberikan, penyajian dan menyimpulkan data.⁶⁶ Setelah peneliti mengumpulkan semua data baik yang diperoleh dari angket maupun observasi, peneliti melakukan analisis data dengan tujuan untuk memperoleh data yang efektif setelah melakukan penelitian di lapangan. Oleh karena itu langkah –langkah dalam menganalisis data kuantitatif ini peneliti melakukannya dengan beberapa tahapan seperti:

1. Tahap Editing (pemeriksaan)

Peneliti melakukan edit terhadap data yang telah di kumpulkan dari hasil penelitian di lapangan. Proses editing data bertujuan agar data nanti dianalisis telah akurat dan lengkap, karna dari itu perlu adanya editing data. Pada tahap ini peneliti melakukan pemeriksaan kembali jawaban responden pada setiap item pernyataan agar sesuai dengan aturan yang telah di tentukan dan menghindari ketidak lengkapan dan ketidak sesuaian.

2. Tahap Coding (pemberian Kode)

Setelah melakukan proses editing data, maka proses selanjutnya adalah coding. Coding adalah proses pemberian kode- kode menurut jenis datanya⁶⁷. Tujuan pengkodean untuk mengklasifikasi jawaban responden ke dalam katagori yang sama dan memberikan kode untuk memudahkan dalam mengolah data.

Pada tahap ini peneliti melakukan pemberian kode – kode tertentu menurut

⁶⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, Dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2012), 217

⁶⁷ Eko Sugiarto, *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi dan Tesis*, (Yogyakarta : Suaka Media, 2017), hlm. 2010.”

kategori pada masing – masing jawaban untuk memudahkan pengolahan data.

3. Tabulasi (pembenaran)

Tabulasi adalah bagian terakhir dari pengolahan data, tabulasi adalah memasukkan data pada table –tabel tertentu dan mengatur angka – angka seta menghitungnya ⁶⁸. Pengolahan data yang penulis lakukan untuk data angket pada tahap tabulasi yaitu menyajikan jawaban responden yang dikelompokan dalam masing – masing katagori yang disajikan dalam bentuk tabel.

Langkah analisis data yang penulis lakukan pada penelitian ini adalah yaitu :

1. Memasukan angka jawaban dari angket ke dalam tabel penghitungan .
2. Data yang diperoleh tersebut kemudian dianalisis untuk mencari nilai korelasi dan persamaan regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS *versi 23*.

Uji korelasi memiliki interpretasi yang membuktikan kuat atau tidaknya hubungan sebuah variabel yang dapat di ketahui tingkat nilai korelasinya melalui tabel interpretasi koefesien korelasi ⁶⁹.

⁶⁸Syofian Siregar, “Metode Penelitian kuantitatif. Dilengkapi Perbandingan Manual & SPSS” (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 25-26

⁶⁹Victor Simanjaya, “Analisis Data Statistik Parametrik Aplikasi SPSS dan Statistik,” 2019,HLM 76.

Tabel 3.3 Interpretasi Koefisien Korelasi

No	Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
1	0,00 – 0,199	Sangat Rendah
2	0,20 – 0,399	Rendah
3	0,40 – 0,599	Cukup Kuat
4	0,60 – 0,799	Kuat
5	0,80 – 1,000	Sangat kuat

3. Langkah selanjutnya yaitu uji koefisien determinasi , koefisien determinasi menunjukkan presentasi perubahan nilai variabel dependen yang disebabkan oleh perubahan nilai variabel independen. Kemudian sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.
4. Kemudian menentukan R test (uji R) yang berguna untuk menguji tingkat signifikan. Apabila R_{hitung} dibandingkan dengan R_{tabel} dengan kriteria:
 - a. $R_{hitung} > R_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, terdapat pengaruh desain sampul terhadap keputusan pembelian buku
 - b. $R_{hitung} < R_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, tidak terdapat pengaruh desain sampul terhadap keputusan pembelian buku.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Gramedia Banda Aceh

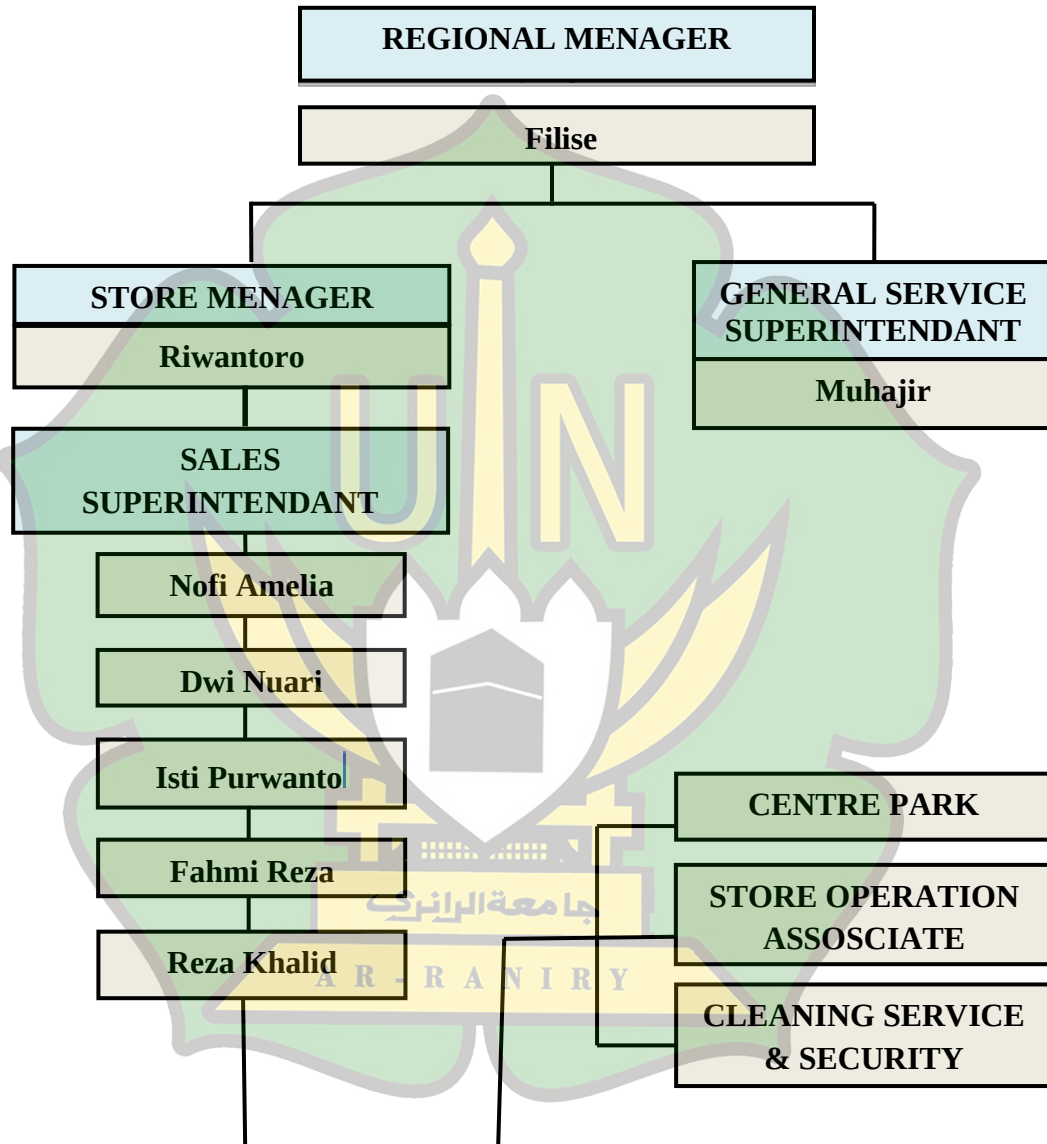
Gramedia Asri Media merupakan salah satu anak perusahaan dari Kompas Gramedia yang menyediakan berbagai macam jaringan toko buku dengan nama Toko Buku Gramedia di berbagai wilayah yang ada di Indonesia. Perusahaan ini berdiri sejak tanggal 2 Februari 1970. Dulu, Gramedia diawali dengan satu toko buku kecil yang berlokasi di daerah Jakarta Barat. Hingga tahun 2022 ini, sudah ada lebih dari 50 toko yang tersebar di seluruh wilayah di Indonesia.

Corporate Communication Gramedia, H Saiful Bahri dalam sambutannya menyampaikan Toko Buku Gramedia Banda Aceh dibangun di atas lahan 2.500 lebih meter persegi serta dilengkapi area parkir untuk mobil dan sepeda motor yang cukup luas. Selain buku, Gramedia juga menyediakan berbagai produk lain seperti alat musik, perlengkapan kantor, dan alat olahraga.

Adapun toko buku yang menyusun konsep modern ini dibuka setiap hari pukul 10.00 sampai 22.00 WIB. Hari Jumat tutup sebentar dari pukul 12.00 sampai 14.00 WIB. Demikian juga saat Maghrib tutup satu jam, setelah itu dibuka lagi,

2. Struktur Organisasi Gramedia Aceh

Gambar 4.1 Struktur Gramedia Aceh



3. Visi Misi Toko Buku Gramedia

Adapun Visi dan Misi Toko Buku Gramedia adalah sebagai berikut:

Visi: Menjadi perusahaan jaringan retail dan penerbitan terbesar, tersebar dan terpadu di Asia Tenggara. Melalui penyediaan produk berorientasi pasar layanan unggul, inovatif dan perilaku bisnis yang beretika.

Misi:

1. *Caring* (peduli terhadap sesama).
2. *Credible* (dapat dipercaya dan diandalkan).
3. *Competent* (cakap dan terampil dibidangnya).
4. *Competitive* (menjadi yang terunggul).
5. *Customer Delight* (memberikan yang terbaik sehingga melebihi harapan pelanggan).

4. Gambaran Umum Responden

Gambaran umum yang peneliti gunakan dalam penelitian ini berdasarkan demografi yaitu meliputi jenis kelamin, usia, pendidikan responden, dan alamat responden.

Tabel 4.1 Gambaran Umum Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
1	Perempuan	44	44%
2	Laki-laki	35	35%
Total		79	79%

Pada hasil data table 4.1 yang diperoleh dan mengumpulkan data dengan cara menggunakan Microsoft excel, data tersebut diperoleh dari angket / koesioner yang dibagikan secara langsung selanjutnya data berhasil didapatkan bahwa banyaknya persentase melalui karakteristik berdasarkan jenis kelamin perempuan sebanyak 44 dan jenis kelamin laki-laki berjumlah 35 orang, angka tersebut dihasilkan dari pengolahan data yang dihasilkan dari pembagian koesioner. Adapun jumlah responden perempuan yang lebih banyak dibandingkan laki-laki adalah karena kebanyakan anak-anak yang datang untuk membeli buku adalah bersama ibu atau orang tua perempuan.

Tabel 4.2 Gambaran Umum Responden Berdasarkan Umur

No	Rentang Umur	Jumlah	Presentase
1.	32-42	45	45%
2.	23-32	20	20%
3.	43-55	14	14%
Total		79	79%

Tertera pada table 4.2 dan diketahui dari 79responden pembeli buku anak di Toko Gramedia Aceh terdapat rentang umur 32-42, dan 20% yang berumur 23-32, 14% rentang umur 43-55 presentase yang dihasilkan berdasarkan demografi responden berdasarkan umur banyaknya pembeli yang berumur 32-42 pada penelitian

ini. Adapun responden dengan rentang umur 32 - 42 tahun yang lebih sering datang membawa anaknya dikarenakan kebanyakan orang tua yang memiliki anak yang menempuh pendidikan pada sekolah dasar berumur 32 - 42 tahun.

Tabel 4.3 Gambaran Umum Responden Berdasarkan Pendidikan

No	Pendidikan	Jumlah	Persentase
1.	Strata (2)	37	37%
2.	Strata (1)	20	20%
3.	Diploma 3	15	15%
4.	SMA/SMK	7	7%
Jumlah		79	

Berdasarkan hasil karakteristik responden yang terdapat pada tabel diatas dapat dijelaskan bahwa terdapat 4 golongan pendidikan maka dapat disimpulkan bahwa hanya 37 orang (7%) yang pendidikan Strata (2), 20 orang (20%) yang berpendidikan Strata (1), 15 orang (15%) berpendidikan Diploma 3, dan 7 orang (7%) berpendidikan SMA/SMK maka dapat disimpulkan bahwa lebih banyak terdapat responden yang berpendidikan Strata 2 dalam penelitian ini. Adapun pendidikan responden yang lebih dominan S2 adalah karena orang tua dengan pendidikan tinggi lebih memerhatikan proses belajar anak melalui pemberian bahan bacaan untuk anak.

Tabel 4.4 Gambaran Umum Responden Berdasarkan Alamat

No	Alamat	Jumlah	presentase
1.	Banda Aceh	40	40%
2.	Aceh Besar	30	30%
3.	Aceh Barat Daya	5	5%
4.	Aceh Utara	4	4%

Berdasarkan tabel 4.4 tentang gambaran umum responden yang terdapat pada tabel diatas bahwa 40 orang (40%) yang beralamat Banda Aceh hanya 30 orang (30%) yang beralamat Aceh Besar, 5 orang (5%) yang beralamat Aceh Barat Daya, dan 4 orang (4%) yang beralamat Aceh Utara maka dapat disimpulkan bahwa lebih banyak responden yang beralamat di Banda Aceh dalam penelitian ini. Adapun responden yang berasal dari Banda Aceh lebih sering datang ke Gramedia dikarenakan wilayah Gramedia Aceh yang juga berlokasi di Banda Aceh sehingga lebih mudah untuk dikunjungi.

5. Katalog Buku Anak di Gramedia Aceh

Table 4.5 Katalog Buku Anak di Gramedia Aceh

No	Judul	Pengarang
1.	Abacaga: Cara Praktis Belajar Membaca U/ Anak	Jazuli,Budiman,Tri Wahyu R.N.
2.	Cerita Islam Pertamaku: 25 Nabi Dan Rasul (Boardbook)	Noor H. Dee
3.	Cerita 25 Nabi Dan Rasul (Boardbook)	Laksmi P Manohara
4.	Ht Large Puzzle 03 (Planet)	Disney Indonesia
5.	7 Hari Pintar Calistung Dan 17 Aktivitas	Bunda Anin & Dedi Gunarto
6.	Qanza : Buku Pertamaku – Hijaiyah	Tim Funtastic
7.	Buku Praktis Menebalkan Huruf, Angka, Dan Mewarnai 1	Herry Prasetyo
8.	Super Coloring Princess & Kastil	Kiki

9.	Bisabaca : Cara Efektif & Praktis Belajar Membaca	Bunda Anin & Dedi Gunarto
10.	Lima Sekawan: Di Pulau Harta	Enid Blyton
11.	Ayo Menggambar Gaun Cantik	Isobi
12.	Harry Potter Dan Batu Bertuah *Ket: Cetak Ulang Cover Baru.	J.K. Rowling
13.	Qanza : Aku Dengar Nasihat Mama	Yanne Tw
14.	Fabel 34 Provinsi : Bengkulu - Madu Terakhir Dan Beruang Mad	Dian K
15.	Super Coloring Unicorn & Hewan Fantasi Untuk Paud & Tk	Julian A.
16.	Buku Mewarnai Ajaib Super Irit: Princess	Ballon Media
17.	Mukjizat Para Nabi : Nabi Adam, Nabi Idris, Nabi Nuh, Nabi H	Hafez Achda
18.	Ayo Gambar Dan Warnai Putri	Winie Ariany
19.	Buku Tulis-Hapus Belajar Dasar Calistung	Anata Pindika
20.	Ensiklopedia Balita Cerdas Dinosaur	Valerie Guidoux
21.	Ensiklopedia Balita Cerdas Hewan Padang Rump	Valerie Guidoux
22.	Dongeng Anak Hebat : Kumpulan Kisah Pembentuk Karakter	Fleurus
23.	Seri Aku Sayang Binatang : Deka Dan Si Kucing Kampung	Januarsyah Sutan
24.	Tayo The Little Bus: Buku Stiker Dan Mewarnai	Iconix
25.	Pandai Calistung Untuk Paud	Irene Christin
26.	Pandai Membaca Aieo (Cover Baru)	
27.	Mantap Masuk Sd	Ana Widyastuti, M.Pd Dan Dwinny Nurul Astari
28.	Kisah 25 Nabi Dan Rasul (Pelangi)	Erna Fitriani, Dkk
29.	Lima Sekawan: Berkelana	Enid Blyton
30.	Super Coloring Mobil & Motor Balap	Julian A

B. Hasil Penelitian

1. Uji Validitas

Dalam penelitian ini pengujian validitas hanya dilakukan terhadap 27 responden yang tidak termasuk dalam sampel penelitian. Pengambilan keputusan berdasarkan pada nilai r hitung (*Corrected Item-Total Correlation*) $> r_{tabel}$ sebesar 0,261 untuk $df = 79 - 2 = 77$; $\alpha = 0,05$ maka item/ pertanyaan tersebut valid dan sebaliknya. Adapun perolehan hasil pengujian validitas untuk setiap variabel yang dipaparkan dalam bentuk berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Variabel Desain Sampul (X) dan Keputusan Pembelian Buku Anak (Y)

NO	Item	Variabel	Koefisien Korelasi (R_{hitung})	Nilai Kritis 5% (R_{tabel})	Keterangan
1	X.1	Variabel Independen (X)	0,618	0,261	Valid
2	X.2		0,904	0,261	Valid
3	X.3		0,787	0,261	Valid
4	X.4		0,645	0,261	Valid
5	X.5		0,883	0,261	Valid
6	Y.1	Variabel Dependen (Y)	0,793	0,261	Valid
7	Y.2		0,679	0,261	Valid
8	Y.3		0,474	0,261	Valid
9	Y.4		0,700	0,261	Valid
10	Y.5		0,855	0,261	Valid

Berdasarkan tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa variabel X dan Y disimpulkan bahwa $R_{hitung} > R_{tabel}$. Dengan demikian pernyataan pada angket berjumlah 10 pertanyaan telah dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi hasil pengukuran variabel. Dalam penelitian ini, jika nilai *Cronbach Alpha* > 0.600, maka dapat dinyatakan bahwa data yang diperoleh telah reliabel/

Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Jumlah Item Pertanyaan	<i>Cronbach's Alpha</i>	Nilai Kritis <i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
Variabel Independen (X)	5	0,768	0,600	Reliabel
Variabel Dependen (Y)	5	0,812	0,600	Reliabel

Dari hasil uji reliabilitas Cronbach's Alpha untuk variabel X didapatkan nilai alpha yaitu sebesar 0.768, sedangkan variabel Y nilai alpha yaitu sebesar 0.812. Hal tersebut berarti bahwa nilai reliabilitas pada masing masing variabel yang sedang diteliti menunjukkan bahwa item pertanyaan pada kuesioner lebih besar dari pada 0,600 dan tergolong kedalam reliabilitas tinggi.

3. Tabulasi Data Hasil Kuesioner/Angket

Angket merupakan sebuah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi secara tertulis oleh responden. Tujuan penyebaran kuesioner (angket) adalah untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden tanpa merasa khawatir apabila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam mengisi sebuah pertanyaan. Langkah selanjutnya

adalah menggunakan SPSS untuk mencari nilai korelasi berdasarkan hasil pengolahan data yang mengacu pada lampiran.

Tabel 4.8 Model Summary^b

Model Summary^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.496 ^a	0.248	0.238	2.987
a. Predictors: (Constant), X				
b. Dependent Variable: Y				

Pada hasil uji koefisien determinasi, nilai R Square 0.248 = 24.8%, dapat diartikan bahwa besar pengaruh variabel X terhadap svariabel Y yaitu sebesar 24.8% dan dapat diartikan sebagai berpengaruh rendah sedangkan sisanya 75,2% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

4. Pengujian Regresi Linear Sederhana

Hasil uji regresi linear sederhana pada penelitian ini dengan menggunakan variabel desain sampul (X) dan terhadap keputusan pembelian buku anak (Y) untuk melihat variabel pengaruh desain sampul terhadap keputusan pembelian buku anak. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket kepada 27 responden pembeli buku anak di Toko Gramedia Aceh dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.9 Pengujian Regresi Linear Sederhana

Coefficients						
Model		Unstandardized coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig
		B	Std. Error	Beta		
1	(constan	6.588	2.879		2.288	0.25
	X	0.662	0.131	0.498	5.035	0.000

a. Dependen Variabel : Y

$$Y = a + bX$$

$$Y = 6,588 + 0,662X$$

$$Y = 6.588$$

Keterangan tabel:

1. Konstanta mempunyai nilai sebesar 6.588 yang artinya apabila variabel desain sampel maka keputusan pembelian buku anak sebesar 6.588.
2. Desain sampel (X) sebesar 0.662 maka artinya apabila mengalami kenaikan sebesar 1 (satuan) maka akan meningkatkan keputusan pembelian buku anak sebesar 0.662

Pada hasil regresi linear sederhana didapat nilai signifikan pada regresi adalah $0.000 < 0,05$, sehingga H1 (ada pengaruh variabel X desain sampel terhadap variabel Y keputusan pembelian buku anak) diterima. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pengaruh dari variabel X terhadap variabel Y

5. Pembuktian Hipotesis

Pembuktian hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai signifikan dengan taraf kesalahan 5% sebagai berikut:

- Jika nilai signifikan < 0.05 , maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat hubungan secara signifikan antara variable X dengan variable Y.
- Jika nilai signifikan > 0.05 , maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat hubungan secara signifikan antara variable X dengan variable Y.

Tabel 4.10 Pembuktian Hipotesis

ANOVA ^a						
	Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig
1	Regression	226.167	1	226.167	25.356	0.000 ^b
	Residual	686.820	77	8.920		
	Total	912.987	78			
a. Dependent Variable: Y						
b. Predictors: (Constant), X						

Keterangan tabel

Adapun pengambilan keputusan yang dilakukan berdasarkan hasil pembuktian hipotesis diatas adalah sebagai berikut:

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh variable X (desain sampul) terhadap variabel Y (keputusan pembelian buku anak), H_0 diterima jika nilai signifikan > 0.05 .
- H_a : Terdapat pengaruh variable X (desain sampul) terhadap variabel Y (keputusan pembelian buku anak), H_a diterima jika nilai Signifikan < 0.05 .

- c. Pada hasil uji regresi linear sederhana didapat nilai signifikan pada regresi adalah $0.000 < 0.05$, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari variabel X (desain sampul) terhadap variabel Y (keputusan pembelian buku anak).

C. Pembahasan

Pada hasil analisis demografi menunjukkan bahwa karakteristik responden yang mengisi koesioner dalam penelitian ini berdasarkan jenis kelamin, peneliti menemukan bahwa banyak responden berjenis kelamin perempuan, dan berdasarkan rentang umur peneliti menyimpulkan bahwa rentang umur terbanyak dalam koesioner ini berumur 32-42, kemudian karakteristik responden berdasarkan pendidikan dapat disimpulkan bahwa lebih banyak terdapat responden yang pendidikan strata 2 dalam penelitian ini, sedangkan berdasarkan alamat lebih banyak responden yang beralamat di Banda Aceh.

Berdasarkan rumusan masalah didapatkan hasil bahwa hasil dari penelitian yang peneliti lakukan menunjukkan validitas dan reliabilitas karena mempunyai $R_{hitung} > R_{tabel}$ pada jumlah responden sebanyak 79 orang dan taraf signifikan 0,05. Hal ini dapat ditunjukkan pada table 4.6 dimana dapat dilihat dari variabel desain sampul (X) dan keputusan pembelian buku anak (Y) semuanya valid. Selanjutnya pada table 4.7, dimana $R_{hitung} > R_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05 hal ini dapat

disimpulkan bahwa semua variabel X dan Y dinyatakan reliabel (sejauh mana pengukuran suatu test tetap konsisten).

Pada hasil uji regresi linear sederhana didapat nilai signifikan pada regresi adalah $0.000 < 0.05$, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari variabel X (desain sampul) terhadap variabel Y (keputusan pembelian buku anak)



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dibahas di atas sebelumnya dapat disimpulkan bahwa diperoleh hasil persamaan regresi linear sederhana $Y = 6,588 + 0,662X$, dimana nilai konstanta $a = 6,588$ dan nilai $b = 0,662$ yang memiliki arti bahwa Desain sampul (X) sebesar 0.662 maka ini berarti apabila mengalami kenaikan sebesar 1 satuan, maka akan meningkatkan keputusan pembelian buku anak sebesar 0.662.

Hasil uji hipotesis yang telah dijelaskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa variabel X (desain sampul) terhadap variabel Y (keputusan pembelian buku anak). Menunjukkan nilai $0.00 < 0.05$ karena dapat H_0 diterima, maka dapat disimpulkan terdapat signifikan antara pengaruh desain sampul terhadap keputusan pembelian buku anak di toko gramedia aceh.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat disarankan beberapa hal penting yaitu sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada penerbit dan lembaga pendidikan dan penerbit swasta untuk dapat meningkatkan kualitas desain sampul dari buku yang diterbitkan.

2. Diharapkan kepada mahasiswa dan pekerja seni yang berkaitan dengan desain sampul untuk dapat meningkatkan kreatifitas desain buku yang menarik sehingga dapat meningtkkan ketertarikan pembeli buku.



DAFTAR PUSTAKA

- Ade Aqsho Zulhida. 2016. “Perancangan Ilustrasi Dan Desain Ulang Cover Novel Fiksi Keturunan Elf” (Skripsi), Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Afina Nafotira. 2017 “Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Minat Baca Pada Anak Usia Sekolah Dasar Kelas 1 (Satu) Di Surabaya” Perpustakaan Universitas Airlangga
- Albert Jesse, Bramantya, Ryan Pratama S., Perancangan Buku Cerita Interaktif untuk Menimbulkan Minat Baca Anak Usia 4-6 Tahun, *Jurnal DKV Adiwarna*, Vol. 1 No. 6, (2015)
- Arya Pageh Wibawa, *Deskripsi Karya Cover Buku "Lontar Kidung Gambang Gita Gegrantangan (Kawi-Indonesia-Inggris)"*, diakses melalui <http://download.i-si-dps.ac.id/index.php/category/62-karyadesain?download=1843:deskripsi-karya-cover-buku-lontar-kidung-gambang-gita-gegrantangan-kawi-indonesia-inggris>
- Astina Yuliana. 2020. “Elemen Visual Desain Sampul Piringan Hitam Album Keroncong Produksi Lokananta Tahun 1959-1971”, Skripsi, Surakarta: Institut Seni Indonesia
- Atik Nurhaliza, Kontribusi Motivasi Dan Bauran Pemasaran Terhadap Proses Pengambilan Keputusan Pembelian Konsumen Shopee Pada Kalangan Millenial Di Karawang, *Psychophedia: Jurnal Psikologi Universitas Buana Perjuangan Karawang* Vol 4 No 1 Vol 4 No 1, (2022)
- Atmaja Septa Miyosa, Kajian Komunikasi Visual Pada Desain Sampul Buku Komik Merebut Kota Perjuangan, *Jurnal Ilmiah Multimedia dan Komunikasi* Vol. 4 No. 1, (2019)
- Boldson Herdianto Situmorang & Tjut Awaliyah Zuraiyah, Penerapan Teknik Computer-Generated Imagery Pada Animasi Pemanfaatan Lubang Resapan Biopori Computatio: *Journal of Computer Science and Information Systemsn*, Vol.4, No. 2 (2020)
- Doni Marlius, Keputusan Pembelian Berdasarkan Faktor Psikologis dan Bauran Pemasaran PT.Intercom Mobilindo Padang, *Jurnal Pundi*, Vol.01, No.1, (2017)

- Dora Harefa. 2019. “Pengaruh Kecemasan di Perpustakaan terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Pemustaka di UPT”, Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Skripsi Banda Aceh: UIN Ar-Raniry
- Eko Sugiarto. 2017. *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi dan Tesis*, (Yogyakarta: Suaka Media.
- Emeralda Ayu Kusuma , dkk, “Penerimaan Informasi pada Keputusan Pembelian Buku Anak-Anak Impor Berbahasa Inggris Terbitan Usborne” Inter Komunikasi : *Jurnal Komunikasi*, Vol.5, No.2, (2020)
- Emeralda Ayu Kusuma, David Efendi, Pontjo Bambang Mahargiono, Penerimaan Informasi pada Keputusan Pembelian Buku Anak-Anak Impor Berbahasa Inggris Terbitan Usborne, Inter Komunka: *Jurnal Komunikasi* Vol. 5, No. 2, (2020)
- Emi Sulistri, Eti Sunarsih, dan Erdi Guna Utama, Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Etnosains di Sekolah Dasar Kota Singkawang, *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, Vol.6, No.3, (2020).
- Erwin Tri Agung Wibowo, 2012. “Pembuatan Aplikasi Buku Cerita Interaktif Dwibahasa Untuk Ipad Berjudul "Timmy's Way Back Home", Skripsi, Surabaya: Universitas Dinamika.
- Goey Stefany Gunawan. 2014 “Pengaruh Sampul Depan Novel Teenlit Terhadap Minat Beli Masyarakat, *Jurnal DKV Adiwarna* Vol. 1, No. 4, (Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Husein Umar. 2005. *Riset Strategi Pemasaran*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- IKAPI, *Riset IKAPI*, diakses melalui <https://www.ikapi.org/riset/>
- Irene Hasian, Analisis Desain Sampul Novel Karangan Ayu Utami Ditinjau Dari Perspektif Desain Komunikasi Visual, *Jurnal Magenta*, Vol. 1, No. 02, Juli (2017)
- Jamal Qurtubi. 2018. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Pelanggan Dalam Mengonsumsi Formula 1 Nutritional Shake Mix Herbalife (Studi kasus Di Rumah Nutrisi Club Kece Badai Pekanbaru), Skripsi, Riau: Universitas Islam Riau

- Kotler. 2015. Bahaan Ajar Mata Kuliah: Dasar-Dasar Pemasaran” Yogyakarta: Interpena diakses melalui https://repository.ung.ac.id/karyailmiah/show/1097/bahan_ajar_mata_kuliah_dasar-dasar_pemasaran.html
- Lalita Gilang, Riaman Maslan Sihombing dkk, Kesesuaian Konteks dan ilustrasi pada Buku Bergambar Untuk mendidik Karakter Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun VII, No.2, Oktober (2017)
- M. Rahmadanni, Sri Nuringwahyu, Ratna Nikin Hardati, Pengaruh Harga, Promosi dan Kualitas Pelayanan terhadap Keputusan Pembelian Tiket Pesawat Secara Online di Situs Traveloka.Com, *JIAGABI Vol. 10, No. 1*, (2021)
- Mohamad Fakhri Afriansyah & Ivo Haridito, Tingkat Kepuasan Members Fitness Terhadap Pelayanan Di Tempat Kebugaran Balai Kesehatan Olahraga Dan Pusat Informasi Pencegahan Penyakit Metabolik (Bkor-Pippm) Kabupaten Lumajang, *Jurnal Kesehatan Olahraga Vol.06, No. 2* Edisi (Oktober 2016)
- Monika Pretty Aprilia, Sosialisasi Mencuci Tangan Untuk Anak Dengan Buku Anak Di Paud Roemah Kita Yogyakarta, Ta’awun: *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Volume 02, No. 02*, (2022)
- Muhamamad. 2008 *Metodologi Penelitian Ekmi Islam*. jakarta: Rajawali Press, 2008),
- Nel Arianty, Ari Andira, Pengaruh Brand Image dan Brand Awareness Terhadap Keputusan Pembelian, *MANEGGIO: Jurnal Ilmiah Magister Manajemen*, Volume 4, Nomor 1, (2021)
- Nickolas Arief Smart Sitep dkk, Pengaruh Desain Sampul Buku Cerita Alkitab Versi Kisah Bijak Kitab Suci Power Bible Comic Terhadap Motivasi Baca Anak, *Jurnal DKV Adiwarna Vol. 2, No.11*, (Surabaya: Universitas Kristen Petra, (2014)
- Nurdini, Winny Gunarti Widya Wardani, Febrianto Saptodewo, Implementasi Warna Pada Sampul Buku Cerita Bergambar Legenda Ciujung Dan Ciberang, *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya Vol. 01 No. 01*, (2018)
- Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan dkk, Visualisasi Buku Kepariwisata Dan Persoalan Filsafat Ilmu Terapan Pariwisata, *Jurnal Nawala Visual*, Vol. 2 No 2, Oktober (2020), diakses melalui <https://jurnal.stdbali.ac.id/index.php/nawalavisual>

- Pratiwi, Pengembangan Buku Anak dengan Menginsersi Budaya Lokal dalam Tema *Kegemaranku* untuk Kelas 1 Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.1, No.3, Oktober (2017)
- Rachmat Fauzi, Ratu Mutialela. 2020. Caropeboka, Penggunaan Instagram oleh Siswa SMKN 3 Palembang sebagai Media Sosial Interpersonal Komunikasi”
- Refi Syahputra, Baginda, Manajemen Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Fungsi Guru Sma Negeri Unggul Subulussalam Kota Subulussalam Provinsi Aceh, *Jurnal Jihafas*, Vol. 3, No. 2, Desember 2020
- Ridho Maulana Azhari, Winny Gunarti Widya Wardani. 2019. “Desain Sampul Buku Cerita Bergambar Sejarah Kerajaan Demak” Visual Heritage: *Jurnal Kreasi Senidan Budaya*, Vol. 1 No. 03, (Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI
- Ridwan dan Sunarto. 2013. *Pengantar Statistik: Untuk Penelian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis* Bandung: Alfabeta
- Rista Sundari, Tri Karyono, Zakarias Sukarya Soeteja, “Pengembangan Buku Pengayaan Bermuatan Lokal Bagi Mahasiswa Pgsd”, Muallimuna: *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 6, No. 1, (2020)
- Rochmawati. 2020. *Book Cover Theory: Anatomy & Purposes*, (Bandung: Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM)
- Saeful Anwar. 2018. Produksi Simbol Dalam Sampul Buku Sastra Terbitan Gramedia, *Jurnal Poetika*, Vol.Iii, No.2 diakses melalui <https://jurnal.ugm.ac.id/poetika/article/view/10428/7872>
- Saifuddin Azhar. 2011. *Reliabilitas dan validitas* (yogyakarta: Pustaka Belajar
- Sasih Gunalan, Tinjauan Cover Buku Biografi Wayan Pengsong “The Rites and Romanticism of Lombok Island, *Jurnal Desain Visual Dan Komunikasi*, Vol. 01 No. 2 November (2019), diakses pada tanggal melalui <https://journal.universitasbumigora.ac.id/index.php/sasak/article/view/553>
- Sinta Kartik, husni, Saepul Millah, Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* Vol. 7, No. 1, (2019)
- Sri Novita. 2022. “Media Buku Cerita Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iii Sd Negeri Percontohan Kabanjahe Tahun Ajaran 2021/2022”, Skripsi, (Medan: Universitas Quality

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (mix methods)*, Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Tias Puji Astuti. 2019. “Gaya Desain Cover Buku Karya Djenar Maesa Ayu Tahun 2016”, Skripsi, Surakarta: Institut Seni Indonesia
- Triyono, Rahmi Dwi Febriani, Persepsi Peserta ssDidik Sekolah Menengah Atas terhadap Pendidikan Lanjutan, *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Vol. 3 No. 1, (2018)
- Vicky Brama Kumbara, Determinasi Nilai Pelanggan dan Keputusan Pembelian: Analisis Kualitas Produk, Desain Produk Dan Endorse, *JIMT: Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, diakses melalui <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2211462>



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Pembimbing Skripsi (SK)


SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 690/Un.08/FAHKP.004/04/2022

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :

Mengingat :

Menetapkan :

Kesatu :

Kedua :

Menutuskan :

Menunjuk saudara :

1) Ruslan, M.Si, M.L.S. (Pembimbing Pertama)

2) Siti Aminah, S.I.P., M.M.S. (Pembimbing kedua)

Untuk membimbing Skripsi mahasiswa

Nama : Vira Yuniar

Nim : 180503086

Prodi : Ilmu Perpustakaan (IP)

Judul : Pengaruh Desain Sampul terhadap Keputusan Pembelian Buku Anak di Toko Gramedia Aceh

Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya apabila terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di Banda Aceh
Pada Tanggal 20 April 2022


Dekan

Tembusan:

1. Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
2. Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
3. Ketua Prodi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry;
4. Yang bersangkutan untuk dicatat dan dilaksanakan;
5. Arsip



Lampiran 2 : Surat Rekomendasi Izin Penelitian dari Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopeima Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : 2518/Un.08/FAH.I/PP.00.9/10/2022

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Gramedia Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **VIRA YUNIAR / 180503086**

Semester/Jurusan : IX / Ilmu Perpustakaan

Alamat sekarang : Baet Baitussalam

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh Desain Sampul Terhadap Keputusan Pembelian Buku Anak di Gramedia Aceh**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 31 Oktober 2022

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan

Kelembagaan,



Berlaku sampai : 02 Februari
2023

Nazaruddin, S.Ag, S.S, M.L.I.S.

Lampiran 3 : Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian dari Toko Buku Gramedia Aceh

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sherina Oktavia Arve
Jabatan : Customer Service Attendant
Nama Perusahaan : Gramedia Aceh

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Vira Yuniar
Nim : 180503086
Program Studi : Ilmu Perpustakaan
Fakultas : Adab dan Humaniora
Universitas : UIN Ar-raniry Banda Aceh

Telah selesai melakukan penelitian di Gramedia Aceh selama 1 bulan terhitung mulai tanggal 01 November 2022 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"PENGARUH DESAIN SAMPUL TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN BUKU ANAK DI TOKO GRAMEDIA ACEH"**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan seperlunya.

A R - R A N I

Banda Aceh.....

Gramedia Aceh



Sherina Oktavia Arve

Lampiran 4 : Lembar Koesioner (Angket Penelitian)

PERTANYAAN ANGKET

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Saya Vira Yuniar, mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh, sedang melakukan penelitian skripsi tentang **“Pengaruh Desain Sampul terhadap Keputusan Pembelian Buku Anak di Gramedia Aceh”**. Demi kelancaran penelitian ini, saya memohon ketersediaan saudara untuk menjawab setiap pernyataan sesuai dengan pemahaman dan kondisi ril yang saudara rasakan. Daftar pernyataan yang diajukan dibuat semata-mata untuk kebutuhan primer dan tidak digunakan untuk sesuatu yang dilarang.

Atas perhatian dan partisipasi saudara, saya pribadi mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

1. Identitas Responden

Nama : A : R - R A N I R Y
Alamat :
Jenis Kelamin :
Umur :
Pendidikan :

2. Petunjuk Pengisian Angket

- Berilah tanda Silang (X) pada salah satu dari kolom Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) pada jawaban yang saudara/i anggap sesuai.
- Jawablah dengan benar dan jujur

VARIABEL	INDIKATOR
Desain Sampul Buku	1. Warna 2. Layout 3. Tekstur
Keputusan Pembelian Buku Anak	1. Pengenalan kebutuhan/masalah 2. Pencarian informasi 3. Evaluasi alternatif 4. Keputusan pembelian 5. Perilaku sesudah pembelian

DESAIN SAMPUL BUKU						
NO.	PERTANYAAN	JAWABAN				
		SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
Warna						
1.	Apakah warna desain yang terdapat pada sampul buku yang menarik dapat meningkatkan ketertarikan anak terhadap buku dan meningkatkan minat baca anak?					
2.	Apakah anak akan tertarik membeli buku dengan warna yang di sukainya?					
A R - R A Layout Y						
3.	Apakah tata letak desain pada sampul buku yang menarik dapat meningkatkan ketertarikan anak terhadap buku?					
4.	Apakah buku yang disertai dengan permainan warna, ornamen, hiasan, dan seni layout lainnya, yang membuat buku menjadi lebih hidup, tampak indah berwarna-warni lebih mudah mendapatkan ketertarikan anak untuk membaca buku?					

Tekstur					
5.	Apakah buku dengan bentuk gambar timbul dan sampul tebal lebih disukai anak?				

KEPUTUSAN PEMBELIAN BUKU ANAK						
NO.	PERTANYAAN	JAWABAN				
		SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
Pengenalan kebutuhan/masalah						
6.	Apakah anda membeli buku anak ketika buku tersebut menjadi kebutuhan yang penting?					
Pencarian informasi						
7.	Apakah anda mencari informasi lebih lanjut terhadap buku anak yang dibutuhkan?					
Evaluasi alternative						
8.	Apakah anda membeli buku anak dengan pertimbangan keperluan dan manfaat yang di dapatkan setelah membeli buku tersebut?					
Keputusan pembelian						
9.	Apakah anda memutuskan membeli buku anak setelah menghimpun beberapa buku yang menjadi pilihan dan memilih buku anak yang paling anda sukai untuk dibeli?					
Perilaku sesudah pembelian						
10.	Apakah anda puas terhadap buku anakssss yang telah anda beli dan memutuskan membeli buku kembali saat anda membutuhkannya?					

Lampiran 5 : Hasil Uji Validitas Variabel X dan Y

Hasil Uji Validitas X

Correlations							
		X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	Total
X.1	Pearson Correlation	1	.516	.417	.134	.486	.618*
	Sig. (2-tailed)		.104	.202	.695	.130	.043
	N	11	11	11	11	11	11
X.2	Pearson Correlation	.516	1	.671*	.449	.819**	.904**
	Sig. (2-tailed)	.104		.024	.166	.002	.000
	N	11	11	11	11	11	11
X.3	Pearson Correlation	.417	.671*	1	.386	.495	.787**
	Sig. (2-tailed)	.202	.024		.241	.122	.004
	N	11	11	11	11	11	11
X.4	Pearson Correlation	.134	.449	.386	1	.527	.645*
	Sig. (2-tailed)	.695	.166	.241		.096	.032
	N	11	11	11	11	11	11
X.5	Pearson Correlation	.486	.819**	.495	.527	1	.883**
	Sig. (2-tailed)	.130	.002	.122	.096		.000
	N	11	11	11	11	11	11
Desain Sampul	Pearson Correlation	.618*	.904**	.787**	.645*	.883**	1
	Sig. (2-tailed)	.043	.000	.004	.032	.000	
	N	11	11	11	11	11	11

Hasil Uji Validitas Y

Correlations							
		Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Total
Y.1	Pearson Correlation	1	.375	.234	.239	.654*	.793**
	Sig. (2-tailed)		.256	.489	.478	.029	.004
	N	11	11	11	11	11	11
Y.2	Pearson Correlation	.375	1	.134	.638*	.486	.679*
	Sig. (2-tailed)	.256		.695	.035	.130	.022
	N	11	11	11	11	11	11
Y.3	Pearson Correlation	.234	.134	1	.256	.275	.474
	Sig. (2-tailed)	.489	.695		.448	.413	.140
	N	11	11	11	11	11	11
Y.4	Pearson Correlation	.239	.638*	.256	1	.493	.700*
	Sig. (2-tailed)	.478	.035	.448		.124	.017
	N	11	11	11	11	11	11
Y.5	Pearson Correlation	.654*	.486	.275	.493	1	.855**
	Sig. (2-tailed)	.029	.130	.413	.124		.001
	N	11	11	11	11	11	11
Y	Pearson Correlation	.793**	.679*	.474	.700*	.855**	1
	Sig. (2-tailed)	.004	.022	.140	.017	.001	
	N	11	11	11	11	11	11

Lampiran 6 : Hasil Uji Reliabilitas Variabel X dan Y

Variabel X

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	16	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	16	100.0

a. deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.768	5

Variabel Y

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	16	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	16	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.812	5

Lampiran 7 : Tabulasi Data Mentah Hasil Penelitian X dan Y

1. Tabulasi Data Mentah Hasil Mentah Variabel X (Desain Sampul)

No	Desain Sampul Buku (X)					Total
	X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	
1	5	5	4	5	5	24
2	5	5	4	4	5	23
3	4	4	3	5	4	20
4	5	5	5	5	4	24
5	5	5	5	5	5	25
6	5	4	4	5	4	22
7	5	4	3	4	3	19
8	4	4	4	4	3	19
9	5	4	4	4	4	21
10	5	5	4	5	5	24
11	5	5	5	5	5	25
12	5	5	5	5	5	25
13	4	4	4	3	4	19
14	5	4	5	5	5	24
15	5	5	5	5	4	24
16	5	4	4	5	4	22
17	5	5	5	5	5	25
18	5	5	5	5	5	25
19	5	4	4	4	4	21
20	4	5	4	3	3	19
21	5	5	4	4	4	22
22	5	4	5	4	5	23
23	4	4	4	2	3	17
24	4	3	4	4	5	20
25	3	2	4	2	4	15

26	4	4	5	4	5	22
27	4	4	4	4	5	21
28	4	4	2	4	3	17
29	4	5	5	5	4	23
30	5	5	5	5	5	25
31	5	4	3	5	5	22
32	5	4	4	5	3	21
33	4	5	4	4	3	20
34	4	5	4	3	3	19
35	5	4	4	4	4	21
36	4	5	4	5	3	21
37	4	4	4	4	4	20
38	4	5	4	5	5	23
39	5	5	5	5	5	25
40	5	5	5	5	5	25
41	4	5	5	4	4	22
42	5	4	5	5	5	24
43	5	5	5	5	5	25
44	3	5	4	4	4	20
45	5	5	5	5	5	25
46	4	5	4	4	5	22
47	4	5	4	4	4	21
48	3	4	5	5	5	22
49	4	5	4	4	4	21
50	3	5	4	4	3	19
51	4	5	5	5	5	24
52	5	4	5	5	5	25
53	3	4	5	4	5	21
54	4	5	5	4	5	23
55	5	5	5	3	5	23
56	5	4	3	4	4	20
57	5	4	2	2	2	15
58	4	3	2	2	2	13
59	5	4	3	4	4	20
60	5	4	3	5	5	22
61	4	5	5	5	5	24
62	5	4	3	5	4	21

63	5	4	3	5	5	22
64	5	4	3	5	5	22
65	5	5	5	5	4	24
66	5	5	5	4	4	23
67	5	5	5	4	5	24
68	2	3	4	5	5	19
69	5	5	4	5	4	23
70	4	4	5	5	4	22
71	4	4	4	4	4	20
72	4	5	4	4	4	21
73	3	4	4	3	5	19
74	3	3	5	5	5	21
75	3	5	4	3	4	19
76	5	5	4	5	4	23
77	5	5	4	4	5	23
78	5	5	5	5	5	25
79	5	5	5	5	5	25

2. Tabulasi Data Mentah Hasil Mentah Variabel Y (Keputusan Pembelian Buku Anak

No	Keputusan Pembelian Buku Anak(Y)					Total
	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	
1	5	5	5	4	4	23
2	4	4	5	3	4	20
3	4	5	4	5	5	23
4	4	5	5	5	5	24
5	5	5	5	5	5	25
6	2	5	5	4	4	20
7	3	5	4	4	3	19
8	2	4	4	3	3	16
9	4	5	5	4	4	22
10	5	5	4	3	5	22
11	4	5	5	4	5	23
12	5	4	5	3	4	21
13	3	3	4	2	3	15

14	5	5	5	4	4	23
15	3	5	4	4	4	20
16	4	5	5	4	4	22
17	4	4	5	5	5	23
18	4	4	5	5	5	23
19	4	4	4	3	4	19
20	4	5	4	4	3	20
21	4	5	4	2	4	19
22	4	5	4	4	5	22
23	4	4	5	4	5	22
24	5	4	5	4	3	21
25	1	3	2	4	1	11
26	4	5	4	4	4	21
27	4	4	4	3	4	19
28	4	4	3	2	2	15
29	4	5	4	4	5	22
30	5	4	4	4	5	22
31	5	5	1	2	4	17
32	4	4	4	3	5	20
33	3	4	4	4	4	19
34	4	4	3	2	4	17
35	4	4	3	3	2	16
36	2	4	4	4	4	18
37	5	5	5	5	5	25
38	4	5	5	5	5	24
39	5	5	5	5	5	25
40	5	5	5	5	5	25
41	5	5	5	5	5	25
42	5	5	5	5	5	25
43	5	5	5	5	5	25
44	4	5	5	5	5	24
45	5	5	5	5	5	25
46	5	5	5	5	5	25
47	5	5	5	5	5	25
48	4	4	5	5	5	23
49	4	4	5	4	4	21
50	4	4	4	4	4	20

51	4	4	5	5	5	23
52	5	5	5	5	5	25
53	5	5	5	5	5	25
54	5	5	5	3	4	22
55	4	5	5	5	5	24
56	5	3	3	3	3	17
57	5	5	3	2	2	17
58	5	4	2	2	3	16
59	4	5	5	4	4	22
60	4	4	4	4	4	20
61	5	5	2	2	2	16
62	4	5	4	4	3	20
63	5	5	5	5	5	25
64	5	5	4	4	4	22
65	5	2	2	2	2	13
66	4	4	4	4	5	21
67	4	4	4	4	4	20
68	4	4	4	5	5	22
69	4	2	3	3	4	16
70	5	3	2	4	3	17
71	3	3	5	5	5	21
72	4	4	4	5	5	22
73	5	5	5	5	5	25
74	4	2	2	2	2	12
75	4	3	3	4	4	18
76	5	5	5	5	5	25
77	4	4	5	5	5	23
78	4	4	5	5	5	23
79	5	5	5	5	5	25