

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI NOVEL ROMAN

"THE TRUTH ABOUT FOREVER"

UNTUK ANAK REMAJA USIA 16-24 TAHUN

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)



Disusun Oleh:

ADINDA DWITA PUTRI

18052010034

Dosen Pembimbing 1:

MAHIMMA ROMADHONA, S.T., M.Ds.

Dosen Pembimbing 2:

DIANA AQIDATUN NISA, S.T., M.Ds

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"

JAWA TIMUR

2022

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI NOVEL ROMAN
"THE TRUTH ABOUT FOREVER"
UNTUK ANAK REMAJA USIA 16-24 TAHUN

Disusun Oleh:

ADINDA DWITA PUTRI

Telah dipertahankan di depan tim penguji

Pada tanggal: 12 Juli 2022.

Pembimbing I



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds
NIP. 19880428 201803 2001

Penguji I



Aileena Solicitor C. R. E. C. S.T., M.Ds
NPT. 18219870119 076

Pembimbing II



Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds
NIP. 19900611 201803 2001

Penguji II



Aphief Tri Artanto, S.T., M.Sn.
NPT. 171 19840609 033

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Dr. Ir. Wanti Mindari, M.P
NIP. 19361208 199003 2 001

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI NOVEL ROMAN
"THE TRUTH ABOUT FOREVER"
UNTUK ANAK REMAJA USIA 16-24 TAHUN**

**Disusun Oleh:
ADINDA DWITA PUTRI**

**Telah dipertahankan di depan tim penguji
Pada tanggal: 12 Juli 2022**

Pembimbing I



**Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds
NIP. 19880428 201803 2001**


Pembimbing II



**Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds
NIP. 19900611 201803 2001**

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Sarjana Desain (S-1)**

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



**Dyan Agustin, S.T., M.T
NIP3K. 19770817 2021 212004**

ABSTRAK

Novel merupakan karya cipta sastra jenis prosa yang panjangnya berkisar 40.000 kata (Wicaksono, 2017). Cerita dalam novel bersifat lebih kompleks dengan penokohan yang lebih dalam. Konflik di dalam novel dituturkan secara berlapis sehingga menghasilkan buku yang tebal. Menurut data statistik dari UNESCO, dari total 61 negara, Indonesia berada di peringkat 60 dengan tingkat literasi rendah. Dilansir dari *Central Connecticut State University (CCSU)* pada tahun 2016, dari berbagai negara yang totalnya 61, Indonesia berada di peringkat 60 dengan tingkat literasi rendah. Selain itu, peringkat 59 diisi oleh Thailand, dan peringkat terakhir diisikan oleh Botswana. Budaya literasi yang ada pada kalangan pelajar ini seringkali dituntut untuk membaca buku ataupun bacaan yang lainnya. Di kalangan inilah menjadikan budaya literasi tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Menurut sebuah penelitian dalam artikel Meningkatkan Minat Baca Siswa Muda (Dewi dan Prawita, 2019), bahwa cara yang bagus untuk mendorong pelajar muda agar tertarik membaca, yakni dengan menggunakan majalah dinding, penggunaan *flash card*, dan humor yang diterapkan dalam strategi membaca nyaring, membaca buku beberapa kali, membaca buku favorit, dan salah satunya dengan menunjukkan banyak buku bergambar.

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan kuesioner yang berisikan pertanyaan dengan kegiatan yang menjadi hal favorit audiens dalam mencari sesuatu hal baru. Selain itu, pengumpulan data juga menggunakan data sekunder yang didapatkan melalui jurnal, media massa, buku acuan, maupun literatur. Untuk teknik sampling yang digunakan dalam menentukan target audiens atau segmentasi, yakni menggunakan target demografis dengan remaja dewasa usia 16-24 tahun, berjenis kelamin laki-laki atau perempuan, tingkat ekonomi menengah bawah, menengah, dan menengah atas, dan pendidikan sekolah menengah atas juga mahasiswa.

Berdasarkan dari data yang telah didapat melalui penyebaran kuesioner pada audiens, hal yang didapatkan ialah pada rentang usia 16-24 tahun senang untuk berinteraksi antara membaca teks dan menikmati ilustrasi yang telah disajikan oleh buku tersebut. Sehingga pada permasalahan akan diangkat dalam perancangan novel ini ialah dengan menambahkan ilustrasi yang sesuai dengan hasil responden akan digunakan, dengan harapan hal tersebut dapat menaikkan semangat membaca pada remaja.

Dilain dari itu, perancangan ini dibuat agar dapat mengedukasikan remaja pada usia 16-24 tahun ini dapat memahami tentang bagaimana kehidupan keseharian tokoh yang dijelaskan pada novel tersebut melalui ilustrasi yang menarik. Dan dengan itu, remaja dapat mengambil sisi positif dari cerita yang disajikan. Sehingga cerita yang telah disusun oleh penulis tersebut dapat dipahami oleh audiens dan pada ilustrasi akan dikemas dengan visual yang menarik sesuai dengan target yang disasar, agar alur cerita dan setiap karakter dari tokoh akan tersampaikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh remaja.

Kata Kunci: ilustrasi, novel, roman, visual

ABSTRACT

*Novels are literary works of prose type which are around 40,000 words in length (Wicaksono, 2017). The story in the novel is way complex with deeper characterizations. Conflicts in the novel are told in layers, resulting in a thick book. According to statistics from UNESCO, out of a total of 61 countries, Indonesia is ranked 60th with a low literacy level. Reporting from Central Connecticut State University (CCSU) in 2016, out of a total of 61 countries, Indonesia in 60th on the rank with a low literacy rate. On the other hand, Thailand is in 59th place, and Botswana is in the last place. The literacy culture that exist among students is often required to read books or other readings. It is in this circle that the literacy culture does not match what is expected. According to a study in the article *Increasing Young Students' Reading Interest* (Dewi and Prawita, 2019), that a good way to encourage young students to be interested in reading is by using wall magazines, using flash cards, and using humor in strategies for reading aloud, reading book several times, reading a favorite book, and one of them by showing many picture books.*

The methodology used in this research is quantitative by using a questionnaire containing questions with activities that are the audience's favorite things in looking for something new. In addition, data collection also uses secondary data obtained through journals, mass media, reference books, and literature. For the sampling technique used in determining the target audience or segmentation, namely using a demographic target with adolescent adults aged 16-24 years, male or female, lower middle, middle and upper secondary economic levels, and high school education as well. student.

Based on the data that has been obtained through distributing questionnaires to the audience, what is obtained is that the 16-24 year olds are happy to interact between reading the text and enjoying the illustrations which is presented by the book. So that the problem that will be raised in the design of this novel is to add illustrations that are in accordance with the results of the respondents to be used, with the hope that it can increase the enthusiasm for reading in adolescents.

On the other hand, this design was made so that it can educate teenagers aged 16-24 years to understand how the daily life of the characters described in the novel through attractive illustrations. And with that, teenagers can take the positive side of the story presented. So that the story that has been compiled by the author can be understood by the audience and the illustrations will be packaged with attractive visuals according to the targeted target, so that the storyline and each character of the character will be conveyed clearly and easily understood by teenagers.

Keywords: *illustration, novel, romance, visual*

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 12 Juli 2022



Adinda Dwita Putri

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga laporan Perancangan Buku Ilustrasi Novel Roman “*The Truth About Forever*” Untuk Anak Remaja Usia 16-24 tahun ini dapat terselesaikan dengan baik. Buku ini merupakan gambaran novel roman yang memiliki nilai kemanusiaan serta konflik remaja menjelaskan bahwa novel ini ditujukan untuk remaja yang menyukai genre roman ataupun remaja yang ingin membaca novel roman tersebut dan diharapkan dengan membaca buku ini dan adanya ilustrasi yang dibuat oleh penulis, membantu kurangnya minat baca pada masyarakat Indonesia dan meningkatkan budaya literasi, khususnya pada remaja Indonesia.

Terima kasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia membantu dan memberi dukungan kepada saya dalam proses pembuatan laporan ini hingga selesai. Dalam kesempatan ini, penulis dengan tulus hati mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT. dan Nabi Muhammad SAW.
2. Orang tua dan kakak yang telah mendoakan dan memberi dukungan secara lahir dan batin, maupun dalam urusan finansial kepada saya.
3. Kepada Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds selaku pembimbing 1 dan Diana Aqidatun Nisa, S.T., M. Ds pembimbing 2 yang telah membimbing saya sedemikian rupa pada perancangan ini.
4. Kepada Aileena Solicitor Costa Rica El Chidtian, S.T., M.Ds dan Aphief Tri Artanto, S.T., M.Sn selaku penguji 1 dan penguji 2 yang telah memberi banyak masukan pada perancangan ini.
5. Kepada seluruh Dosen DKV UPN “VETERAN” Jawa Timur yang sudah mendidik saya sehingga mampu menyelesaikan studi saya.
6. Kepada responden selaku narasumber yang telah membantu dalam perancangan ini.
7. Kepada teman-teman angkatan 2018 DKV UPN yang saling *support* satu sama lain
8. Kepada Shelly Amalia Fitrianti yang telah banyak membantu dalam membantu dari berbagai hal pada perancangan ini.
9. Kepada Calvin Pandapotan Limbong yang telah banyak membantu di berbagai hal dan selalu *support* untuk menyelesaikan studi saya.
10. Kepada teman dan kakak tingkat yang telah membantu dan membimbing saya untuk menyusun perancangan.
11. Kepada saya sendiri yang tidak menyerah untuk menyelesaikan laporan serta perancangan yang saya kerjakan.

12. Kepada kucing dan hewan peliharaan saya yang selalu menjadi support saya dari segi emosional.

13. Semua pihak yang namanya tidak dapat saya sebutkan satu-satu yang telah membantu saya dalam mengerjakan laporan ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan dan perancangan yang saya kerjakan ini dapat memberikan banyak manfaat bagi semua pihak yang membaca.

Surabaya, 12 Juli 2022



Adinda Dwita Putri

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Manfaat Perancangan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING	6
2.1 Tinjauan Pustaka Buku	6
2.1.1 Definisi Buku	6
2.1.2 Jenis Buku	6
2.1.3 Bagian Buku	7
2.2 Tinjauan Pustaka Novel	8
2.2.1 Definisi Novel	8
2.2.2 Unsur-Unsur Novel	9
2.2.3 Jenis Novel	10
2.3 Alur Cerita	11
2.3.1 Definisi Alur Cerita	11
2.3.2 Macam Alur Cerita	12
2.3.3 Tahapan Alur Cerita	12
2.4 Tinjauan Pustaka Ilustrasi	13
2.4.1 Definisi Ilustrasi	13
2.4.2 Jenis Ilustrasi	14
2.4.3 Fungsi Ilustrasi	17
2.4.4 Peletakkan Ilustrasi pada Novel	18
2.5 Tinjauan Pustaka Remaja	20
2.5.1 Definisi Remaja	20

2.5.2	Karakter Remaja Usia 16-24 Tahun	20
2.6	Tipografi	21
2.7	Warna	21
2.8	Studi Eksisting	21
2.9	Studi Komparator	25
2.10	Studi Kompetitor	29
a.	Analisa Media	30
b.	Kelebihan	32
c.	Kekurangan	32
d.	Kesimpulan	32
BAB 3 METODOLOGI DESAIN		33
3.1	Definisi Operasional Judul	33
3.1.1	Novel	33
3.1.2	Buku Ilustrasi	33
3.1.3	Usia Remaja	34
3.2	Teknik Pengumpulan Data	34
3.2.1	Data Primer	34
3.2.2	Data Sekunder	34
3.3	Teknik Sampling	35
3.3.1	Populasi	35
3.3.2	Sampel	36
3.4	Tahapan Perancangan	36
a.	Menemukan Permasalahan Desain	36
b.	Hipotesa Sementara	37
c.	Perumusan Masalah	37
d.	Penentuan Tujuan dan Manfaat Perancangan	37
e.	Studi Literatur dan Eksisting	37
f.	Pengumpulan Data (Kuesioner)	37
g.	Analisa Data	38
h.	Perumusan Konsep Desain	38
i.	Alternatif Desain	38
j.	Percobaan Desain	38
3.5	Teknik Analisa Data	38
3.6	Alur Berfikir	39
BAB 4 ANALISIS DATA		40
4.1	Analisa Data	40

4.1.1	Kuesioner	40
4.2	Analisis Data 5W + 1H	40
4.3	<i>Consumer Insight</i>	42
4.4	Analisis <i>Consumer Journey</i> dan <i>Point of Contract</i>	43
4.4.1	Analisis Consumer Journey	43
4.4.2	<i>Point of Contact</i>	44
4.5	Sintesa Data	44
4.6	<i>Unique Selling Proposition (USP)</i>	45
BAB 5	KONSEP DESAIN	46
5.1	Perumusan Konsep	46
5.2	Definisi Keyword	47
5.2.1	What To Say	47
5.2.2	How To Say	47
5.2.3	Makna Denotatif	47
5.2.4	Makna Konotatif	48
5.3	Konsep Verbal	48
5.3.1	Judul Buku	48
5.3.2	Gaya Bahasa	48
5.3.3	Deskripsi Konten	49
5.4	Konsep Visual	49
5.4.1	Ilustrasi	49
5.4.2	Warna	50
5.4.3	Layout	51
5.4.4	Tipografi	51
5.5	Konsep Media	52
5.5.1	Media Utama	52
5.5.2	Media Pendukung	53
5.6	Rough Design	54
5.6.1	Desain Karakter	54
5.6.2	Cover Buku	56
BAB 6	IMPLEMENTASI DESAIN	57
6.1	Cover Novel <i>The Truth About Forever</i>	57
6.2	Sub Cover Novel <i>The Truth About Forever</i>	58
6.3	Halaman Isi Novel	58
6.3.1	Lembar Hak Cipta dan Detail Novel	58
6.3.2	Isi Novel	59

6.4	Media Pendukung	60
6.4.1	Totebag	60
6.4.2	Kaos	60
6.4.3	Poster, Stiker dan Gantungan Kunci	61
6.5	Biaya Percetakan Buku	61
BAB 7		62
7.1	Kesimpulan	62
7.2	Saran	62
DAFTAR PUSTAKA		63
LAMPIRAN		66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Karya Naturalis.....	14
Gambar 2. 2 Contoh Karya Dekoratif.....	14
Gambar 2. 3 Contoh Kartun.....	15
Gambar 2. 4 Contoh Karikatur.....	15
Gambar 2. 5 Contoh Cerita Bergambar	16
Gambar 2. 6 Contoh Ilustrasi Buku Pelajaran	16
Gambar 2. 7 Contoh Ilustrasi Khayalan.....	17
Gambar 2. 8 Cover Buku <i>Shadow and Bone</i>	21
Gambar 2. 9 Halaman bab dan isi	23
Gambar 2. 10 Warna Ilustrasi pada novel <i>Shadow and Bone</i>	23
Gambar 2. 11 Visual ilustrasi dari isi novel.....	24
Gambar 2. 12 Ilustrasi Novel Naela Ali.....	25
Gambar 2. 13 Isi Buku Ilustrasi karya Naela Ali	26
Gambar 2. 14 Pemilihan Warna karya Naela Ali	27
Gambar 2. 15 Tipografi dari buku ilustrasi Naela Ali	27
Gambar 2. 16 Visual pewarnaan dari Naela	28
Gambar 2. 17 Cover Kompetitor Novel.....	29
Gambar 2. 18 Ilustrasi Pembatas Bagan	30
Gambar 2. 19 Tipografi dari novel	31
Gambar 2. 20 Cuplikan visual dari <i>Ghost Girl</i>	31
Gambar 3. 1 Alur Berfikir.....	39
Gambar 5. 1 Perumusan Konsep.....	46
Gambar 5. 2 Konsep Ilustrasi.....	50
Gambar 5. 3 Konsep Warna CMYK pada Cover.....	50
Gambar 5. 4 Konsep Layout	51
Gambar 5. 5 Contoh tipografi untuk judul buku.....	51
Gambar 5. 6 Contoh <i>font</i> isi buku.....	52
Gambar 5. 7 Acuan visual karakter.....	54
Gambar 5. 8 Perancangan Karakter	55
Gambar 5. 9 Cover Komik The Truth About Forever	56
Gambar 6. 1 Cover Novel The Truth About Forever.....	57
Gambar 6. 2 Sub Cover Novel The Truth About Forever	58
Gambar 6. 3 Lembar Hak Cipta dan Detail Novel.....	58
Gambar 6. 4 Isi Novel	59
Gambar 6. 5 Totebag.....	60
Gambar 6. 6 Kaos	60
Gambar 6. 7 Poster, Stiker dan Gantungan Kunci	61

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 kegiatan target.....	43
--	----