

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN ARTBOOK ADAPTASI NOVEL**  
**BLISS KARYA KATHRYN LITTLEWOOD**



**PERANCANGAN**

Oleh:  
**Alya Shafarana**  
**NIM 1710235124**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2022**

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN ARTBOOK ADAPTASI NOVEL**  
**BLISS KARYA KATHRYN LITTLEWOOD**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Alya Shafarana**

**NIM 1710235124**

Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual

2022

Tugas Akhir Perancangan Berjudul:

**PERANCANGAN ARTBOOK ADAPTASI NOVEL BLISS KARYA KATHRYN LITTLEWOOD** diajukan oleh Alya Shafarana, NIM 1710235124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 14 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing 1/Anggota

Drs. Asnار Zacky, M.Sn.

NIP 19570807 198503 1 003/NIDN 0007085715

Pembimbing 2/Anggota

Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19850103 201504 1 001/NIDN 0030198507

Cognate/Anggota

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.

NIP 19650522 199203 1 003/NIDN  
0022056503

Ketua Program Studi S-1  
Desain Komunikasi Visual/Anggota

Daru Tunggul Aji, SS., MA.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan Desain

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

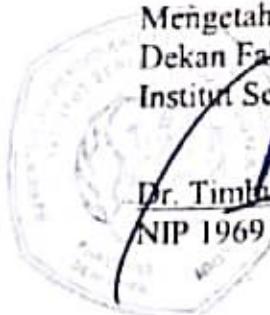
NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Waharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas ridha dan kasihnya yang diberikan hingga hari ini, saya dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini. Adapun judul perancangan yang saya ajukan adalah Perancangan *Artbook* Adaptasi Novel *Bliss* Karya Kathryn Littlewood.

Perancangan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Perancangan Tugas Akhir ini bertujuan untuk membantu memvisualisasikan adegan yang dinarasikan dalam novel *Bliss* terutama proses pembuatan kue sihirnya.

Saya ucapkan terima kasih sedalam – dalamnya kepada pihak – pihak yang telah membantu dari awal mulai hingga selesaiya perancangan tugas akhir ini, yaitu:

1. Allah SWT yang telah memberi rahmat dan berkahnya atas keberlangsungan dan terselesaikannya tugas akhir ini.
2. Orang Tua saya yang selalu mendoakan dan memberi semangat untuk menyelesaikan perancangan ini.
3. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA. selaku Ketua Jurusan Desain.
6. Bapak Daru Tunggal Aji, SS., M.A. selaku Ketua Prodi.
7. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn. selaku pembimbing I yang selalu memberi masukan dan mengarahkan saya dalam pembuatan karya ini.
8. Bapak Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing II yang selalu menyampaikan saran dan masukan kepada saya.
9. Seluruh dosen dan staf pengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman.

10. King Records karena telah menciptakan *Hypnosis Mic* dan merilis lagu-lagu yang selalu saya dengarkan selama pembuatan karya ini.
11. Sasara Nurude yang telah menjadi karakter *Hypnosis Mic* favorit saya beserta Iwasaki Ryouta yang telah menjadi pengisi suara Sasara Nurude.
12. Adik saya, Isnaini Haya Amani yang selalu saya tanyakan pendapatnya dan saya ganggu dengan pertanyaan soal fitur Microsoft Word yang saya kurang mengerti.
13. Lidya Alisa Maudyna yang sering saya ganggu tengah malam hanya untuk *fangirling-an*.
14. Alif, Athiyyah, Genta, Megan, Momon, Nisa, Piak, Putty, Valdy, dan teman-teman lainnya yang menemani saya bermain Genshin Impact dikala jemu.

Masih banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini. Kritik dan saran akan sangat diterima, untuk membangun perbaikan di masa berikutnya. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan menambah ilmu serta wawasan.

Yogyakarta, 3 Juni 2022

**Alya Shafarana**

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Alya Shafarana  
NIM : 1710235124  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa  
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya tugas akhir pengkajian berjudul *PERANCANGAN ARTBOOK ADAPTASI NOVEL BLISS KARYA KATHRYN LITTLEWOOD* kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta.

Saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalty kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta
2. Memberikan hak menyimpan, mengalihmediakan dan mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan, serta menampilkan karya tugas akhir saya dalam bentuk soft copy tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai pembuat.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dari bentuk tuntutan hukuman. Demikian pernyataan yang telah saya sampaikan dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 3 Juni 2022

Alya Shafarana  
NIM. 1710235124

**PERANCANGAN ARTBOOK ADAPTASI NOVEL *BLISS* KARYA  
KATHRYN LITTLEWOOD**

Oleh: Alya Shafarana

**ABSTRAK**

Pembaca novel Bliss umumnya mengaku tertarik untuk membaca novel tersebut dikarenakan cover yang ilustratif dan menarik. Permasalahan muncul dikarenakan cover yang ilustratif tersebut membuat pembaca memiliki ekspektasi terhadap isi novel yang ternyata tidak mengandung satupun ilustrasi didalamnya. Rancangan ini dibuat untuk memberikan gambaran hasil rancangan tokoh, adegan, dan *environment* novel *Bliss*. Tahapan untuk perancangan ini diawali dengan pengumpulan dengan metode observasi sistematis dan dokumentasi, selanjutnya data dianalisis dengan pendekatan 5W1H. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat dirancang *artbook* adaptasi novel Bliss untuk memenuhi kebutuhan pembaca. Perancangan ini memiliki peran penting untuk membantu pembaca novel *Bliss* dalam memvisualisasikan narasi dalam novel.

Kata Kunci: *Artbook*, adaptasi, Novel, ilustrasi, visual.

**ARTBOOK DESIGN ADAPTATION OF “BLISS” NOVEL BY KATHRYN  
LITTLEWOOD**

By: Alya Shafarana

**ABSTRACT**

*Readers of Bliss novels generally admit that they are interested in reading the novel because of its illustrative and interesting cover. The problem arises because the illustrative cover makes the reader have expectations of the contents of the novel which in fact does not contain any illustrations in it. This design was made to provide an overview of the design results of the characters, scenes, and environments of the Bliss novel. The stages for this design begin with collection with systematic observation and documentation methods, then the data is analyzed using the 5WIH approach. Based on the results of this analysis, an artbook adaptation of Bliss' novel can be designed to meet the needs of readers. This design has an important role to help readers of Bliss novels in visualizing the narrative in the novel.*

*Keywords:* Artbook, adaptation, Novel, illustration, visual.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KATA PENGANTAR .....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	vi
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan Perancangan .....	2
D. Batasan Masalah.....	2
E. Manfaat Perancangan .....	3
F. Metode Perancangan .....	3
G. Definisi Operasional.....	6
H. Skematika Perancangan.....	7
II.     BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	8
A. Tinjauan Literatur Tentang <i>Art Book</i> .....	8
1. Pengertian <i>Art Book</i> .....	9
2. Fungsi dan Peranan <i>Art Book</i> dalam Kehidupan Sosial.....	9
3. Perkembangan Fenomena <i>Art Book</i> .....	10
4. Basis Media <i>Art Book</i> .....	10
5. Elemen <i>Art Book</i> .....	11
6. Kriteria <i>Art Book</i> yang Baik.....	12
7. Prosedur Proses Perancangan <i>Art Book</i> .....	12
B. Tinjauan <i>Art Book</i> yang Akan Dirancang .....	14
1. Tinjauan dari Segi Ide dan Tema Cerita .....	14

2.	Tinjauan dari Aspek Dasar Filosofis.....	14
3.	Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial .....	14
4.	Tinjauan Fungsi dan Peranan <i>Art Book</i> sebagai Media Penyampaian Pesan .....	15
C.	Tinjauan Buku <i>Art book</i> Serupa.....	15
1.	Folk Heroes Character <i>Art Book</i> .....	15
2.	Helltaker <i>Art book</i> .....	16
D.	Analisis Data Lapangan .....	18
1.	Analisis Profil Pembaca .....	18
2.	Analisis Kelemahan dan Kelebihan <i>Art Book</i> yang Dirancang ..	19
3.	Analisis Prediksi Dampak Positif <i>Art Book</i> yang Dirancang.....	19
E.	Simpulan dan Usulan Pemecahan Desain .....	19
1.	Kesimpulan .....	19
2.	Saran.....	19
III.	BAB III KONSEP DESAIN .....	21
A.	Konsep Kreatif .....	21
1.	Tujuan Kreatif .....	21
2.	Strategi Kreatif .....	21
B.	Program Kreatif.....	22
1.	Judul Buku .....	22
2.	Sinopsis .....	22
3.	<i>Storyline</i> .....	22
4.	Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	25
5.	Gaya Layout .....	26
6.	<i>Tone Warna</i> .....	26
7.	Tipografi.....	27
8.	Sampul Depan dan Belakang .....	27
9.	Finishing.....	27
C.	Biaya Kreatif .....	27
1.	Bahan.....	28
2.	Biaya kreatif .....	28
3.	Ongkos cetak .....	28

4. Total biaya.....	28
<b>IV. BAB IV PROSES DESAIN.....</b>	<b>29</b>
A. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung .....	29
1. Studi Gaya Gambar .....	29
2. Studi Visual Unsur Properti .....	29
3. Studi Visual Unsur Karakter Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung .....	35
4. Studi Visual Unsur Arsitektural atau Bangunan .....	43
5. Studi Visual Typeface .....	45
6. Komposisi Warna.....	46
7. Gaya Layout .....	49
8. Layout Art Book Secara Keseluruhan.....	52
9. Layout Sampul Depan dan Sampul Belakang.....	56
10. Final Design Art Book .....	57
B. GSM (Graphic Standard Manual) .....	78
C. Poster Pameran Tugas Akhir.....	81
D. Katalog Pameran Tugas Akhir .....	82
<b>V. BAB V PENUTUP .....</b>	<b>83</b>
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran .....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>86</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 3. Skematika Perancangan.....	7
Gambar 2. 1 Seri Novel The Bliss Bakery .....	8
Gambar 2. 2 Cover Folk Heroes .....	16
Gambar 2. 3 Halaman Isi Folk Heroes.....	16
Gambar 2. 4 Cover Helltaker .....	17
Gambar 2. 5 Halaman Isi Helltaker.....	18
 Gambar 3. 1 Referensi Visual .....	 22
Gambar 3. 3 Referensi Layout .....	26
Gambar 3. 4 Palet Warna .....	27
Gambar 3. 5 Tipografi Judul .....	27
 Gambar 4. 1 Referensi Gaya Gambar .....	 29
Gambar 4. 2 Studi Gaya Gambar .....	29
Gambar 4. 3 Foto Referensi Toples Kaca .....	30
Gambar 4. 4 Sketsa Awal Toples Kaca.....	30
Gambar 4. 5 Sketsa Final Toples Kaca .....	30
Gambar 4. 6 Gambar Referensi Kurcaci .....	31
Gambar 4. 7 Sketsa Awal Kurcaci yang Tidur Abadi.....	31
Gambar 4. 8 Sketsa Final Kurcaci yang Tidur Abadi .....	31
Gambar 4. 9 Foto Referensi Bola Mata .....	32
Gambar 4. 10 Sketsa Awal Mata Warlock.....	32
Gambar 4. 11 Sketsa Final Mata Warlock .....	32
Gambar 4. 12 Foto Referensi Pengocok Telur.....	33
Gambar 4. 13 Sketsa Final Kunci Pintu Rahasia .....	33
Gambar 4. 14 Foto Muffin .....	33
Gambar 4. 15 Sketsa Muffin .....	34
Gambar 4. 16 Foto Cookie .....	34
Gambar 4. 17 Sketsa Cookie .....	34
Gambar 4. 18 Foto Tart .....	34
Gambar 4. 19 Sketsa Tart.....	35

Gambar 4. 20 Foto Torte .....	35
Gambar 4. 21 Sketsa Torte.....	35
Gambar 4. 22 Foto Perempuan Berambut Hitam Ikal.....	36
Gambar 4. 23 Sketsa Awal Karakter Rosemary Bliss .....	36
Gambar 4. 24 Sketsa Final Karakter Rosemary Bliss.....	36
Gambar 4. 25 Foto Laki-laki Berambut Merah Bergelombang .....	37
Gambar 4. 26 Sketsa Awal Karakter Thyme Bliss .....	37
Gambar 4. 27 Sketsa Final Karakter Thyme Bliss .....	37
Gambar 4. 28 Foto Anak Laki-laki Berambut Merah Keriting.....	38
Gambar 4. 29 Sketsa Awal Karakter Sage Bliss .....	38
Gambar 4. 30 Sketsa Final Karakter Sage Bliss .....	38
Gambar 4. 31 Foto Anak Perempuan Berambut Hitam Ikal .....	39
Gambar 4. 32 Sketsa Awal Karakter Parsley Bliss .....	39
Gambar 4. 33 Sketsa Final Karakter Parsley Bliss .....	39
Gambar 4. 34 Foto Perempuan Dengan Rambut Hitam Pendek.....	40
Gambar 4. 35 Sketsa Awal Bibi Lily .....	40
Gambar 4. 36 Sketsa Final Bibi Lily.....	40
Gambar 4. 37 Foto Perempuan Berambut Abu Runcing .....	41
Gambar 4. 38 Sketsa Awal Ms. Thistle .....	41
Gambar 4. 39 Sketsa Final Ms. Thistle .....	41
Gambar 4. 40 Foto Albert Einstein .....	42
Gambar 4. 41 Sketsa Awal Mr. Bastable .....	42
Gambar 4. 42 Sketsa Final Mr. Bastable .....	42
Gambar 4. 43 Foto Toko Roti .....	43
Gambar 4. 44 Sketsa Toko Roti Bliss .....	43
Gambar 4. 45 Foto Alun-alun dengan Air Mancur .....	44
Gambar 4. 46 Sketsa Alun-alun Kota Calamity Falls .....	44
Gambar 4. 47 Foto Dapur Pastry.....	44
Gambar 4. 48 Sketsa Dapur Bliss .....	45
Gambar 4. 49 Font Judul.....	45
Gambar 4. 50 Komposisi Warna.....	46
Gambar 4. 51 Komposisi Warna.....	46

Gambar 4. 52 Palet Warna Secara Umum .....	47
Gambar 4. 53 Palet Warna Kulit .....	47
Gambar 4. 54 Palet Warna Kulit Tan.....	47
Gambar 4. 55 Palet Warna Rambut Hitam.....	47
Gambar 4. 56 Palet Warna Rambut Merah .....	48
Gambar 4. 57 Tektur Kertas Cat Air.....	48
Gambar 4. 58 Tekstur Shading Karakter.....	48
Gambar 4. 59 Tekstur Shading Background Dan Kue.....	48
Gambar 4. 60 Referensi Layout .....	49
Gambar 4. 61 Referensi Layout .....	49
Gambar 4. 62 Sketsa Layout Daftar isi .....	49
Gambar 4. 63 Sketsa Layout Halaman Desain Karakter.....	50
Gambar 4. 64 Sketsa Layout Halaman Desain Karakter.....	50
Gambar 4. 65 Sketsa Layout Resep .....	50
Gambar 4. 66 Sketsa Layout Halaman Resep .....	51
Gambar 4. 67 Layout Ilustrasi.....	52
Gambar 4. 68 Layout Ilustrasi.....	52
Gambar 4. 69 Layout Ilustrasi.....	52
Gambar 4. 70 Layout Ilustrasi.....	53
Gambar 4. 71 Layout ilustrasi .....	53
Gambar 4. 72 Layout ilustrasi .....	53
Gambar 4. 73 Layout ilustrasi .....	54
Gambar 4. 74 Layout ilustrasi .....	54
Gambar 4. 75 Layout ilustrasi .....	54
Gambar 4. 76 Layout ilustrasi .....	55
Gambar 4. 77 Layout ilustrasi .....	55
Gambar 4. 78 Layout ilustrasi .....	55
Gambar 4. 79 Layout ilustrasi .....	56
Gambar 4. 80 Layout ilustrasi .....	56
Gambar 4. 81 Sketsa Sampul Depan.....	56
Gambar 4. 82 Sampul Depan .....	57
Gambar 4. 83 Sampul Belakang .....	57

Gambar 4. 84 Desain Sampul Depan .....	57
Gambar 4. 85 Desain Subcover.....	58
Gambar 4. 86 Desain Daftar isi.....	58
Gambar 4. 87 Desain Subjudul Tokoh Utama .....	58
Gambar 4. 88 Desain Karakter Utama .....	59
Gambar 4. 89 Desain Karakter Utama .....	59
Gambar 4. 90 Desain Karakter Utama .....	59
Gambar 4. 91 Desain Karakter Utama .....	60
Gambar 4. 92 Desain Karakter Utama .....	60
Gambar 4. 93 Desain Karakter Utama .....	60
Gambar 4. 94 Desain Karakter Utama .....	61
Gambar 4. 95 Desain Karakter Utama .....	61
Gambar 4. 96 Desain Karakter Utama .....	61
Gambar 4. 97 Desain Karakter Utama .....	62
Gambar 4. 98 Desain Karakter Utama .....	62
Gambar 4. 99 Desain Karakter Utama .....	62
Gambar 4. 100 Desain Subjudul Tokoh Pendukung .....	63
Gambar 4. 101 Desain Karakter Pendukung.....	63
Gambar 4. 102 Desain Karakter Pendukung.....	63
Gambar 4. 103 Desain Karakter Pendukung.....	64
Gambar 4. 104 Desain Karakter Pendukung.....	64
Gambar 4. 105 Desain Subjudul Cookie Kebenaran .....	64
Gambar 4. 106 Desain Resep Cookie Kebenaran .....	65
Gambar 4. 107 Desain Proses Cookie Kebenaran .....	65
Gambar 4. 108 Desain Proses Cookie Kebenaran .....	65
Gambar 4. 109 Desain Proses Cookie Kebenaran .....	66
Gambar 4. 110 Desain Ilustrasi Cookie Kebenaran .....	66
Gambar 4. 111 Desain Metamorfosis Cookie Kebenaran.....	66
Gambar 4. 112 Desain Subjudul Muffin Asmara.....	67
Gambar 4. 113 Desain Resep Muffin Asmara .....	67
Gambar 4. 114 Desain Proses Muffin Asmara .....	67
Gambar 4. 115 Desain Proses Muffin Asmara .....	68

Gambar 4. 116 Desain Proses Muffin Asmara .....	68
Gambar 4. 117Desain Ilustrasi Muffin Asmara .....	68
Gambar 4. 118 Desain Metamorfosis Muffin Asmara.....	69
Gambar 4. 119 Desain Subjudul Torte Blackberry Balik-Ke-Dulu .....	69
Gambar 4. 120 Desain Resep Torte Blackberry Balik-Ke-Dulu.....	69
Gambar 4. 121 Desain Proses Torte Blackberry Balik-Ke-Dulu .....	70
Gambar 4. 122 Desain Proses Torte Blackberry Balik-Ke-Dulu .....	70
Gambar 4. 123 Desain Proses Torte Blackberry Balik-Ke-Dulu .....	70
Gambar 4. 124 Desain Proses Torte Blackberry Balik-Ke-Dulu .....	71
Gambar 4. 125 Desain Ilustrasi Torte Blackberry Balik-Ke-Dulu .....	71
Gambar 4. 126Desain Metamorfosis Kue .....	71
Gambar 4. 127 Desain Ilustrasi .....	72
Gambar 4. 128 Desain Ilustrasi .....	72
Gambar 4. 129 Desain Ilustrasi .....	72
Gambar 4. 130 Desain Ilustrasi .....	73
Gambar 4. 131 Desain Ilustrasi .....	73
Gambar 4. 132 Desain Ilustrasi .....	73
Gambar 4. 133 Desain Ilustrasi .....	74
Gambar 4. 134 Desain Ilustrasi .....	74
Gambar 4. 135 Desain Ilustrasi .....	74
Gambar 4. 136 Desain Ilustrasi .....	75
Gambar 4. 137 Desain Ilustrasi .....	75
Gambar 4. 138 Desain Ilustrasi .....	75
Gambar 4. 139 Desain Ilustrasi .....	76
Gambar 4. 140 Desain Ilustrasi .....	76
Gambar 4. 141 Desain Ilustrasi .....	76
Gambar 4. 142 Desain Cover Belakang .....	77
Gambar 4. 143 Cover Graphic Standard Manual .....	78
Gambar 4. 144 Graphic Standard Manual.....	78
Gambar 4. 145 Graphic Standard Manual.....	78
Gambar 4. 146 Graphic Standard Manual.....	79
Gambar 4. 147 Graphic Standard Manual.....	79

Gambar 4. 148 Graphic Standard Manual.....	79
Gambar 4. 149 Graphic Standard Manual.....	80
Gambar 4. 150 Desain Poster Pameran Tugas Akhir.....	81
Gambar 4. 151 Katalog Halaman Depan .....	82
Gambar 4. 152 Katalog Halaman Belakang.....	82

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Novel *Bliss* merupakan novel dengan genre kuliner fantasi yang unik dan imajinatif. Isi dari novel *Bliss* berupa cerita petualangan sihir yang manis dan ringan dibaca untuk waktu santai. Buku novel *Bliss* ini pun diproduksi dengan *cover* yang memiliki ilustrasi indah dan mencolok. Sangat cocok dan sesuai dengan keunikan tema cerita yang diangkatnya.

Sampai disini, tidak terlihat adanya kesan permasalahan yang mengganggu. Hal yang sangat disayangkan, dalam novel *Bliss* ini tidak disertakan satupun ilustrasi lainnya. Padahal, *cover* buku tersebut telah dibuat sangat menarik dengan ilustrasi yang mendetail dominan warna biru. Pinggiran buku juga bahkan diwarnai biru dan diberi glitter. Banyak pembaca yang setelah melihat *cover* buku tersebut berekspektasi lebih terhadap isinya dan mengharapkan ilustrasi lainnya.

Pembaca novel *Bliss* banyak yang memberikan ulasan dan menceritakan pengalaman membacanya di internet, seperti di blog pribadi mereka ataupun di situs *website* seperti *Goodreads*. Dari 981 ulasan novel *Bliss* buku pertama, 55 ulasan membahas mengenai *cover* buku tersebut yang menarik. Tidak sedikit yang mengatakan bahwa ia awalnya membeli buku karena tertarik dengan *cover*-nya. Beberapa penggemar novel *Bliss* bahkan berekspektasi akan adanya ilustrasi mengenai cerita *Bliss*. Ada pula orang yang kurang menyukai cerita *Bliss* hingga mengatakan bahwa satu-satunya yang bagus dari buku ini hanya *cover*-nya.

Meski demikian, novel *Bliss* tetaplah merupakan novel dengan banyak pembaca dan cukup diminati. *Bliss* yang seharusnya merupakan novel trilogi sampai dilanjutkan sampai buku keenam saat ini cukup menggambarkan minat pembaca terhadap novel *Bliss*. Padahal, novel jilid satu sampai jilid ketiga *Bliss* sudah cukup menggambarkan konflik dan diakhiri dengan baik tanpa cerita yang menggantung.

Novel *Bliss* memang dapat dikatakan memiliki cerita yang cukup simpel untuk novel bergenre fantasi tanpa konflik yang berat dan cukup mudah ditebak. Meskipun begitu, cerita dalam novel *Bliss* sebenarnya tergolong cukup bagus dengan konsep cerita yang unik. Ekspektasi tinggi pembaca setelah melihat *cover* itu sendiri lah yang membuat pembaca merasakan sedikit kekecewaan terhadap novel tersebut.

Yang banyak diinginkan pembaca novel *Bliss* ialah sesuatu yang mampu menarik hati mereka dan memberikan hiburan tersendiri seperti *cover* novel *Bliss* tersebut. Karena *cover* tersebut memiliki ilustrasi yang menarik, maka perlu dibuat ilustrasi pula yang menarik untuk membantu mengkomplementasi isi cerita novel *Bliss* sekaligus memvisualisasikannya.

Karena novel *Bliss* sudah dicetak sejak lama tanpa ilustrasi di dalamnya, tidak bisa begitu saja dibuatkan ilustrasi untuk dimasukkan ke dalam novel *Bliss*. Cara lain untuk menggambarkan ilustrasi cerita *Bliss* adalah dengan membuatkan *art book* *Bliss*. *Art book* bisa dibuat secara terpisah sebagai hiburan pendamping novel *Bliss*.

#### **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang *art book* adaptasi novel *Bliss* karangan Kathryn Littlewood bergenre fantasi.

#### **C. Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan ini adalah untuk memberikan gambaran hasil rancangan eksplorasi unsur-unsur penting terutama visualisasi unsur hasil sihir, yang diharapkan akan menjadi daya tarik rancangan *art book* ini. Perancangan ini dibuat untuk membantu pembaca dalam mengidentifikasi visual terkait tokoh, adegan, dan *environment* yang dinarasikan dalam novel *Bliss*.

#### **D. Batasan Masalah**

##### **1. Batasan konten (isi)**

Dari enam seri buku novel *Bliss* yang ada, perancangan *art book* adaptasi novel *Bliss* karya Kathryn Littlewood ini dibatasi pada buku novel *Bliss* jilid satu sampai tiga.

##### **2. Batasan media**

Perancangan *art book* ini dibatasi dan difokuskan pada pembuatan desain unsur karakter, *setting* tempat, objek roti atau kue khas eropa, dan proses sihir.

### **3. Batasan target audience**

Target *audience* dalam perancangan *art book* ini adalah remaja dan dewasa muda atau orang-orang dengan usia sekitaran 13-30 tahun yang berasal dari Asia terutama Indonesia.

## **E. Manfaat Perancangan**

### **1. Bagi Masyarakat Umum**

Perancangan ini diharapkan dapat membantu pembaca untuk memahami dan menikmati cerita dalam novel *Bliss* dengan lebih baik.

### **2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual**

Perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memberikan inspirasi bagi mahasiswa untuk terus berkarya.

### **3. Bagi Kepustakaan**

Perancangan ini dapat dijadikan sebagai rujukan atau referensi dalam merancang *art book* adaptasi novel atau rancangan berbasis ilustrasi sejenisnya.

## **F. Metode Perancangan**

### **1. Riset**

#### **a. Identifikasi persoalan**

Mengidentifikasi permasalahan dengan mengumpulkan bagian-bagian penting dalam cerita novel *Bliss* yang dirasa perlu untuk diilustrasikan.

#### **b. Data yang dibutuhkan**

##### **1) Data verbal**

Data verbal yang dibutuhkan diambil berdasarkan cerita dalam buku novel *Bliss* karya Kathryn Littlewood.

##### **2) Data visual**

Data visual yang digunakan meliputi berbagai jenis referensi visual seperti berbagai bentuk makanan, alat masak, bangunan, karakteristik manusia, dan lainnya.

## 2. Metode Pengumpulan Data

### a. Observasi sistematis

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk merancang *art book* ini adalah observasi sistematis. Faktor-faktor yang akan diobservasi ditentukan secara sistematik dan dibatasi secara tegas sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian.

### b. Dokumentasi

Dokumentasi dapat diambil dari isi cerita buku novel *Bliss* dan dari ilustrasi *cover* setiap seri buku dari berbagai cetakan negara lain.

## 3. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah 5W+1H. Berikut penjabaran dari metode tersebut:

- a. *What* (apa); Apa saja yang dirancang?
- b. *Who* (siapa); Siapa target audiens?
- c. *Why* (mengapa); Mengapa perancangan ini dilakukan?
- d. *When* (kapan); Kapan perancangan dilakukan?
- e. *Where* (dimana); Dimana perancangan dapat dilakukan?
- f. *How* (Bagaimana); Bagaimana merancang buku *concept art* adaptasi novel *Bliss* karangan Kathryn Littlewood?

## 4. Perancangan Media

### a. Visualisasi ide/sketsa

Visualisasi ide diawali dengan mencari referensi visual yang dibutuhkan, kemudian dilanjutkan dengan menggambarkan beberapa ide dalam bentuk sketsa *thumbnail*. Dari sekian banyak sketsa nantinya dipilih satu konsep ide yang dianggap paling bagus. Sketsa dibuat secara manual dengan menggambarkan poin-poin penting atau utamanya. Berdasarkan sketsa tersebut kemudian dibuat lagi sketsa digital yang lebih mendetail dan menyesuaikan *layout*.

### b. Merancang *copywriting*

*Copywriting* atau teks yang akan dimasukkan ke dalam *art book* diambil dari isi cerita *Bliss* dan dipilah pada bagian-bagian penting yang berisi informasinya saja. Contoh teks dalam novel *Bliss* ini yang dirasa perlu dimasukkan misalnya adalah resep masakan sihirnya.

c. Merancang aset visual

Perancangan aset visual dibuat berdasarkan data verbal dan data visual hasil riset sebelumnya. Dimulai dengan pembuatan sketsa, pemilihan skema warna, eksekusi gambar, revisi, hingga kemudian menyelesaikan detail gambar.

d. Merancang *layout*

Diawali dengan menentukan konsep desain, kemudian media dan spesifikasinya seperti ukuran, bahan, dll. Setelah itu, *thumbnail* dan *dummy* dibuat berdasarkan konsep sebelumnya. Setelah *layout* sudah ditentukan, eksekusi desain dapat dilakukan di komputer.

e. Produksi

*Art book* akan dibuat secara digital. Digambar menggunakan *software Clip Studio Paint* dan dibuat menjadi bentuk buku sehingga *art book* dapat diproduksi dengan metode cetak digital atau *offset*.

## 5. Uji dan Evaluasi Media

a. Uji publik

Uji publik akan dilakukan dengan menghubungi beberapa pembaca novel *Bliss* yang pernah memberikan ulasan atau pendapatnya di internet melalui *email*.

b. *Feedback*

Yang diharapkan dari *feedback* pembaca ialah mampukan *art book* yang dirancang menyampaikan informasi dari novel *Bliss* dengan akurat dan menarik. Bagaimanakah kesan pembaca beserta kritik dan saran terhadap *art book* tersebut.

c. Improve dan upgrade

Berdasarkan feedback dari pembaca, dilakukan tindakan perbaikan, penambahan, pengurangan, atau penyesuaian terhadap *art book* hasil uji.

## G. Definisi Operasional

### 1. Perancangan

Perancangan didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah dari satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. (Jogiyanto, 2005)

### 2. *Art Book*

*Art book* adalah buku atau buklet yang diproduksi oleh seniman dengan menggunakan metode produksi massal, dan dalam jumlah tak terbatas (secara teoritis), di mana seniman mendokumentasikan atau mewujudkan ide seni atau karya seni. (Phillpot, 1977)

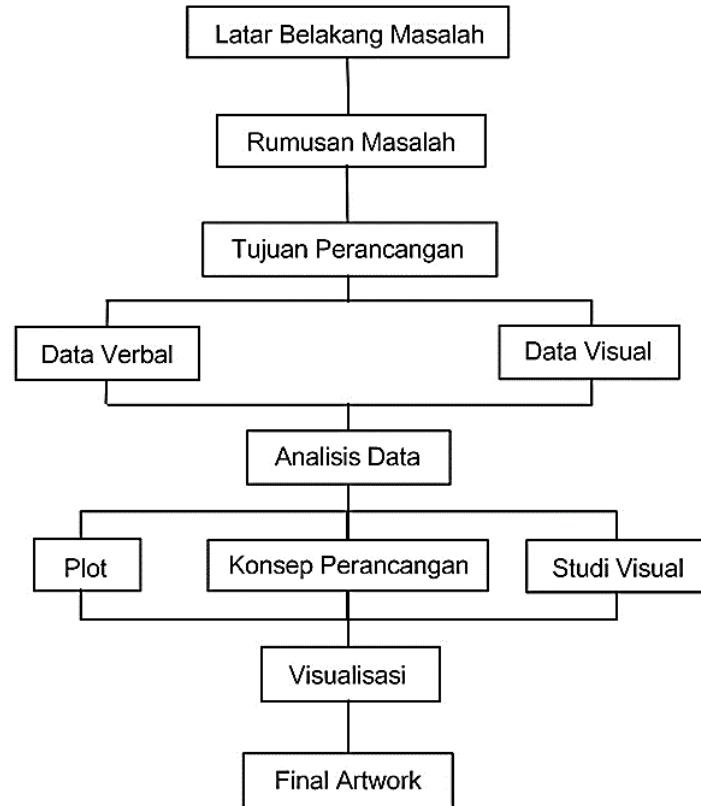
### 3. Adaptasi

Adaptasi merupakan praktik transcoding (mengubah kode atau 'bahasa' yang digunakan dalam suatu media) serta memadukan suatu karya seni dengan norma budaya, linguistik, semiotik, estetika, atau lainnya. (Corrigan, 2017)

### 4. Novel *Bliss* Karya Kathryn Littlewood

Merupakan novel trilogi *The Bliss Bakery* karya Kathryn Littlewood. Novel dibagi menjadi tiga judul buku lainnya yaitu *Bliss*, *A Dash of Magic*, dan *Bite-Sized Magic*.

## H. Skematika Perancangan



**Gambar 1. 1. Skematika Perancangan**  
(Grafis: Alya Shafarana, 2021)