

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



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Alya Shafarana**

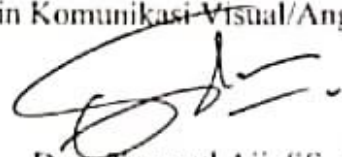
**NIM 1710235124**

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

Jurnal 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.

Ketua Program Studi S-1  
Desain Komunikasi Visual/Anggota



Daru Tunggul Aji, SS., MA.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

**ABSTRAK****PERANCANGAN *ARTBOOK* ADAPTASI NOVEL *BLISS* KARYA  
KATHRYN LITTLEWOOD****Alya Shafarana****1710235124**

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan gambaran hasil rancangan tokoh, adegan, dan *environment* novel *Bliss*. Data dikumpulkan dengan metode observasi sistematis dan dokumentasi, selanjutnya data dianalisis dengan pendekatan 5W1H. *What*; Apa saja yang dirancang? *Who*; Siapa target audiens? *Why*; Mengapa perancangan ini dilakukan? *When*; Kapan perancangan dilakukan? *Where*; Dimana perancangan dapat dilakukan? Dan *How*; Bagaimana merancang buku concept art adaptasi novel *Bliss* karangan Kathryn Littlewood?

Perancangan ini memiliki peran penting untuk membantu pembaca novel *Bliss* untuk memvisualisasikan narasi dalam novel. Adapun rekomendasi yang ditawarkan antara lain dengan melakukan banyak riset dan mencatat hal-hal atau kejadian penting dalam novel untuk dipindah mediakan.

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

**ABSTRACT*****ARTBOOK DESIGN ADAPTATION OF “BLISS” NOVEL BY KATHRYN LITTLEWOOD*****Alya Shafarana****1710235124**

*This design aims to provide an overview of the design results for the characters, scenes, and environments of the Bliss novel. The data were collected by systematic observation and documentation methods. The data were analyzed using the 5W1H approach. What; What was designed? Who; Who is the target audience? Why; Why was this design done? When; When is planning done? Where; Where can the design be done? Dan How; How to design a concept art book based on Kathryn Littlewood's novel Bliss?*

*This design has an important role in helping the readers of Bliss novels to visualize the narration in the novel. The recommendations offered include doing a lot of research and noting important things or events in the novel to be transferred to different media.*

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

## A. PENDAHULUAN

### 1. 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 membuat art book Bliss. Art book bisa dibuat secara terpisah sebagai hiburan pendamping novel Bliss.

## 2. Rumusan Masalah

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

## 3. Metode Perancangan

### a. Riset

#### 1) Identifikasi persoalan

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

#### 2) Data yang dibutuhkan

##### a) Data verbal

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

##### b) Data visual

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

b. Metode pengumpulan data

1) Observasi sistematis

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

2) Dokumentasi

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

c. Metode analisis data

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

1) What (Apa saja yang dirancang)

Yang dirancang adalah tokoh karakter, adegan, kue dan roti beserta proses sihir yang dinarasikan dalam novel Bliss.

2) Who (Siapa target audiens)

Remaja dan dewasa usia 13-30 tahun baik itu laki-laki maupun perempuan. Orang-orang yang tertarik dengan cerita fantasi, hal-hal yang berkaitan dengan sihir, maupun kuliner.

3) Why (Mengapa perancangan ini dilakukan)

Perancangan ini dilakukan didasarkan atas ekspektasi dari pembaca novel Bliss yang menginginkan adanya ilustrasi dalam novel Bliss.

4) When (Kapan perancangan ini dilakukan)

Perancangan dilakukan dari awal tahun 2021 sampai pertengahan tahun 2022

5) Where (Dimana perancangan dapat dilakukan)

Perancangan dapat dilakukan dimana saja selama tempat memungkinkan. Umumnya di kampus ISI Yogyakarta dan tempat tinggal penulis di Bogor.

6) How (Bagaimana merancang artbook adaptasi novel Bliss karya Kathryn Littlewood)

Perancangan dilakukan dengan berbagai tahapan yaitu riset, visualisasi ide/sketsa, merancang aset visual, merancang layout, kemudian produksi. Perancangan aset visual dilakukan secara digital menggunakan aplikasi Clip Studio Paint.

## B. PERANCANGAN

### 1. Konsep Kreatif

Dengan dibuatnya *art book* adaptasi novel Bliss ini diharapkan dapat menghibur pembaca novel Bliss dan membantu pembaca memvisualkan dan mendapatkan gambaran ilustrasi dari isi cerita novel Bliss.

### 2. Strategi Kreatif

#### a. Target audiens

Remaja dan dewasa muda atau orang-orang dengan usia sekitaran 13-30 tahun.

#### b. Format dan ukuran *art book*

*Art book* yang akan dibuat memiliki format A5 atau 14,8 x 21 cm yang mirip dengan ukuran novel aslinya. Bedanya, *art book* akan dibuat dengan bentuk landscape atau memanjang.

#### c. Isi dan tema cerita *art book*

Isi dan tema cerita *Bliss* mengangkat tema kuliner fantasi tentang bagaimana Rose dan keluarganya bertualang bersama untuk menjaga buku resep *Bliss Cookery Booke* dan menyelamatkan dunia dari kekacauan dengan makanan manis.

#### d. Gaya penulisan naskah

Gaya penulisan menyesuaikan dengan naskah cerita novel *Bliss*. Menggunakan bahasa Indonesia yang benar, namun tidak terlalu baku.

#### e. Gaya visual atau grafis

Gaya visual yang akan digunakan gaya gambar kartun dengan kesan manis. *Outline* dibuat cukup terlihat namun tidak tegas dan pewarnaan yang lembut dan sedikit bertekstur.

#### f. Teknik visualisasi

*Art book* akan divisualisasikan secara digital. Pencarian ide atau *brainstorming* dapat dibuat dengan manual di *sketchbook*,



sedangkan ilustrasi akhir akan digambar dengan menggunakan *software Clip Studio Paint*.

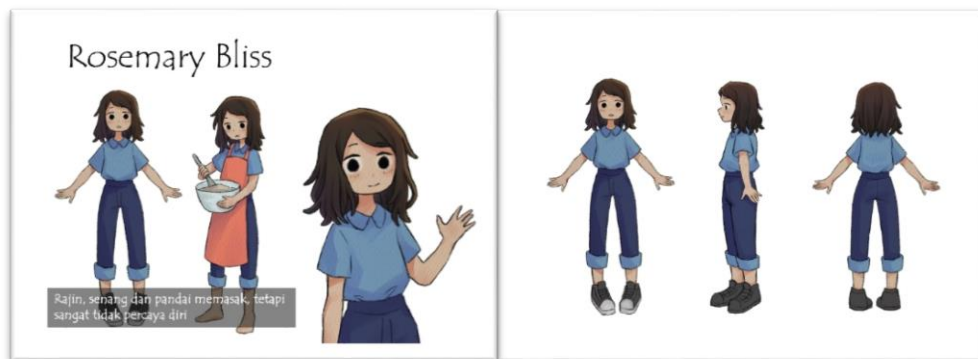
g. Teknik cetak

*Art book* akan dicetak dalam bentuk buku dengan teknik cetak digital atau cetak *offset*.

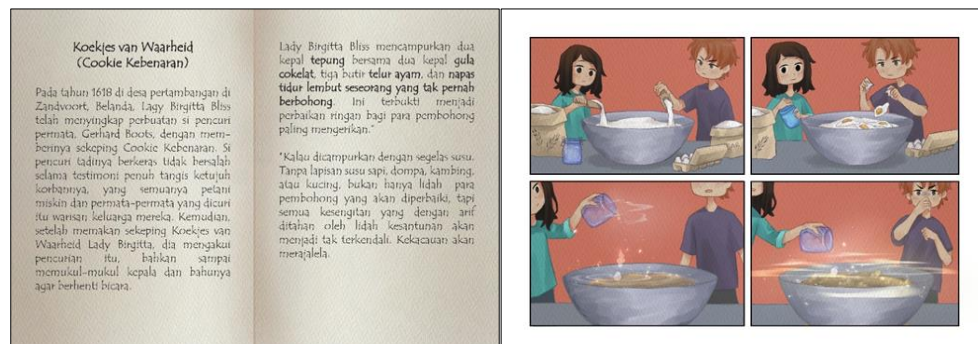
### C. HASIL KARYA



**Gambar 1 Desain Sampul Depan**  
(Grafis: Alya Shafarana, 2021)



**Gambar 2 Contoh Layout Halaman Buku**  
(Grafis: Alya Shafarana, 2021)



**Gambar 3 Contoh Layout Halaman Buku**

(Grafis: Alya Shafarana, 2021)



**Gambar 4 Contoh Layout Halaman Buku**

(Grafis: Alya Shafarana, 2021)



**Gambar 5 Mock Up Buku**

(Grafis: Alya Shafarana, 2021)

#### **D. KESIMPULAN**

Artbook merupakan buku yang berisi kumpulan ilustrasi berdasarkan imajinasi dari pembuatnya. Dalam hal ini, perancangan artbook diperlukan sebagai pendamping novel Bliss. Novel Bliss adalah novel dengan genre fantasi yang mengangkat unsur kuliner. Dengan tema yang cukup unik dan menarik ini, novel Bliss juga menarik minat pembaca melalui cover buku yang ilustratif dan menonjol. Isi dalam novel Bliss pun sayangnya tidak dibarengi dengan gambar ilustrasi yang menarik.

Karena itulah, perancangan artbook ini memiliki peran penting untuk membantu pembaca novel Bliss untuk memvisualisasikan adegan yang diungkapkan dalam narasi novel. Terutama dengan banyaknya hal-hal imajinatif dalam novel Bliss dikarenakan genrenya yang kuliner fantasi sehingga memerlukan imajinasi yang tinggi, keberadaan artbook adaptasi novel tersebut semakin diperlukan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bury, Stephen., *Artists' Books: The Book as a Work of Art, 1963-1995* Aldershot, England: Scolar Press, 1993
- Corrigan, Timothy., *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*, Thomas Leitch,ed. Defining Adaptation. New York: Oxford University Press, 2017.
- Jogiyanto. H.M., *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi*, Andy Offset, 2005
- Klima, Stevan., *Artist Books: a Critical Survey of the Literature*, Granary Books, 1998
- Littlewood, Kathryn., *Bliss*, Mizan Fantasi, 2014
- Newmann, Michael., *Rewriting Conceptual Art*, Reaktion Books, 1999
- Phillpot, Clive., *Artists' Books and Book Art*, Art Library Manual: A Guide to Resources and Practice, edited by Philip Pacey. New York: Bowker, 1977: 355-363
- Phillpot, Clive., *Books Bookworks Book Objects Artists' Books*, Artforum 20, no. 9 (May 1982): 77-79
- Phillpot, Clive., *Richard Long's Books and the Transmission of Sculptural Images*, Print Collector's Newsletter xviii, no. 4 (September - October 1987): 124-128.
- Suwarno, Wiji., *Perpustakaan & Buku: Wacana Penulisan & Penerbitan*, Ar-Ruzz Media, 2011
- [https://store.steampowered.com/app/1298590/Helltaker\\_Artbook\\_Pancake\\_Recipe/](https://store.steampowered.com/app/1298590/Helltaker_Artbook_Pancake_Recipe/) (Diakses pada 30 April 2021)
- <https://guides.library.yale.edu/c.php?g=295819&p=1972527> (diakses pada 18 Mei 2021)
- <https://www.philobiblon.com/DevArtistsBook.shtml> (diakses pada 18 Mei 2021)
- [https://www.goodreads.com/book/show/10645526-bliss?from\\_search=true&from\\_srp=true&qid=VOyw0NpO1X&rank=1](https://www.goodreads.com/book/show/10645526-bliss?from_search=true&from_srp=true&qid=VOyw0NpO1X&rank=1) (Diakses pada 15 Februari 2022)

