

**PERANCANGAN BUKU *CONCEPT ART* FILM
ANIMASI ALIH WAHANA NOVEL “PARTIKEL”
KARYA DEE LESTARI**



PERANCANGAN

Oleh

SHYMA YOSHANTY ZAKARIA

NIM: 2112823024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGAYAKARTA

2026

**PERANCANGAN BUKU *CONCEPT ART* FILM
ANIMASI ALIH WAHANA NOVEL “PARTIKEL”**

KARYA DEE LESTARI



PERANCANGAN

Oleh

SHYMA YOSHANTY ZAKARIA

NIM: 2112823024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada fakultas Seni Rupa dan Desain Institut

Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

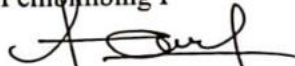
Desain Komunikasi Visual

2026

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN BUKU *CONCEPT ART* FILM ANIMASI ALIH WAHANA NOVEL "PARTIKEL" KARYA DEE LESTARI diajukan oleh Shyma Yoshanty Zakaria, 2112823024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T.

NIP 19780221200501 1 002/NIDN 0021027802

Pembimbing II



Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Cognate



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

NIP 19850103 201504 1 001/NIDN 003018507

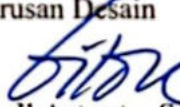
Koordinator Program Studi



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 19900215 201903 2 018/NIDN 0015029006

Ketua Jurusan Desain



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S. Sn., M. T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Shyma Yoshanty Zakaria
NIM : 2112823024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir Perancangan dengan judul **PERANCANGAN BUKU *CONCEPT ART* FILM ANIMASI ALIH WAHANA NOVEL “PARTIKEL” KARYA DEE LESTARI** yang dibuat untuk memenuhi persyaratan memperoleh Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta sepenuhnya dibuat berdasarkan hasil observasi dan pemikiran saya sendiri. Karya tersebut belum pernah diajukan maupun dipublikasikan di instansi manapun, kecuali sumber informasi yang tertulis sebagai acuan dalam pembuatan laporan tugas akhir ini yang dicantumkan dalam daftar pustaka. Demikian pertanyaan ini saya buat dengan kesadaran dan tanggung jawab penuh.

Yogyakarta, 8 Desember 2025



Shyma Yoshanty Zakaria
NIM 2112823024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shyma Yoshanty Zakaria
NIM : 2112823024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN BUKU *CONCEPT ART* FILM ANIMASI ALIH WAHANA NOVEL “PARTIKEL” KARYA DEE LESTARI**. Dengan demikian penulis memberikan hak kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengelola, mengalih bentukan, mendistribusikan secara terbatas, serta mempublikasikan pada media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis.

Yogyakarta, 8 Desember 2025



Shyma Yoshanty Zakaria
NIM 2112823024

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah menganugerahkan segala rahmat dan karunianya sehingga Laporan Tugas Akhir **“PERANCANGAN BUKU *CONCEPT ART* FILM ANIMASI ALIH WAHANA NOVEL “PARTIKEL” KARYA DEE LESTARI”** dapat diselesaikan mengikuti segala ketentuan yang berlaku, sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Laporan Tugas Akhir ini mengangkat topik membuat sebuah konsep animasi yang mengadaptasi sebuah novel untuk menjangkau generasi muda yang lebih akrab dengan medium audiovisual animasi 2D.

Walaupun masih terdapat kekurangan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, diharapkan dapat memberi manfaat bagi para pembaca. Diberikannya kritik dan saran terkait perancangan karya diharapkan agar pengembangan karya dapat menjadi lebih baik.

Yogyakarta, 8 Desember 2025



Shyma Yoshanty Zakaria
NIM 2112823024

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan laporan ini atas segala bentuk bantuan, dukungan, dan doa yang telah diberikan. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas karunianya, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Setya Budi Astanto, S., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain.
5. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi dan telah sering membantu selama masa perkuliahan juga dalam pengerjaan Tugas Akhir.
6. Ibu Alit Ayu Dewantari, M.Sn., selaku Dosen Wali yang selalu hadir untuk mendampingi, membantu, dan menyemangati selama masa perkuliahan dan juga dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.
7. Bapak Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T., selaku Dosen Pembimbing I, atas segala bantuan, masukan maupun saran yang diberikan selama proses bimbingan pengerjaan laporan tugas akhir ini.
8. Dosen Pembimbing II, Bapak Daru Tunggal Aji, S.S., M.A. atas segala bantuan, dukungan, masukan maupun saran yang diberikan selama proses pengerjaan laporan tugas akhir ini.
9. Seluruh Dosen dan staf pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu dan pengetahuan yang telah diberikan selama penulis berkuliah.
10. Kedua orang tua saya, Bapak Zakaria dan Ibu Desy Sulistiawati yang tidak hentinya menyemangati dan mendukung anak sulungnya walaupun sering

kali mengeluh, sehingga akhirnya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

11. Kedua adik tersayang saya, Arya Giri Zakaria dan Geusan Sukma Zakaria yang terkadang sok cuek.
12. Kakek dan yangti, Bapak Hari Purnomo dan Ibu Yeti Rohayati yang selalu memberi dukungan dari jauh.
13. Ketiga kucing kesayangan saya, Goro, Mocca, dan Oscar, yang selalu ingin dibelikan snack. Serta boneka kesayangan saya, Pampu yang selalu menemani.
14. Angkatan 2021, teman-teman Mayura yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah menjadi teman seperjuangan selama 4 tahun masa perkuliahan dan selama proses penyusunan laporan tugas akhir ini
15. Teman-teman terdekat saya Anisha, Cecilia, Dena, Ira, dan Natasya, yang selalu memberikan dukungan dan semangat walaupun dengan cara yang terkadang di luar nalar, dan menghibur dengan tingkah laku dan topik pembicaraan yang tidak disangka-sangka.
16. Geng SBY yang selalu menghibur, selalu mengikutsertakan penulis ketika membuat jedag-jedug walaupun sedang tidak aktif, dan tiada hentinya men-tag penulis ketika grup sedang ramai.
17. Geng PDW yang kini sudah mulai sibuk dengan kegiatannya masing-masing.
18. Teman-teman online di telegram lainnya yang selalu memberikan dukungan walaupun dari jauh, terlebih lagi Shoin yang berada di Padang yang telah bersama selama tiga tahun.
19. Mutual art di X yang selalu memberikan dukungan.
20. Mutual di Genshin yang telah menjadi teman co-op hampir dari awal game tersebut dirilis, yang telah bersama menjelajahi area baru dan sering membuat video tren-tren lucu. Terlebih lagi Shouto yang telah membantu penulis ketika pertama bermain, dan membantu menjelajahi Dragonspine.
21. Geng Intel, yang selalu memberi dukungan sejak masa SMA hingga kini.
22. Sahabat-sahabat SMA saya, Khansa, Dita, Ashila, dan Nurul, yang selalu

- menyuruh saya untuk pulang ke Bogor dan nongkrong bareng lagi
23. Member TOMMOROW X TOGETHER, yang selalu meberikan saya motivasi lewat lagu-lagu, potongan-potongan klip lucu, dan variety show mereka.
 24. Natsume Yuujinchou, Haikyuu!, Kuroko no Basuke, Tsurune, Free!, Owari no Seraph, Naruto Shippuden, Link Click, anime dan donghua yang saya putar berulang-rulang selama proses penyusunan laporan tugas akhir ini.
 25. Serta seluruh pihak terkait yang belum dapat disebutkan satu persatu.



ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU CONCEPT ART FILM ANIMASI ALIH WAHANA NOVEL “PARTIKEL” KARYA DEE LESTARI

Oleh: Shyma Yoshanty Zakaria
NIM: 2112823024

Dengan meningkatnya minat pasar akan animasi di Indonesia, mengalihwahanakan novel ke dalam bentuk animasi memiliki potensi tinggi untuk menjangkau generasi pembaca yang lebih dekat dengan media audiovisual. Dari sekian banyaknya novel lokal yang berpotensi untuk dialihwahanakan, seri novel Supernova khususnya seri keempatnya yang berjudul Partikel karya Dee Lestari dipilih karena merupakan novel dengan genre fiksi yang memiliki dunia kompleks dan audiens dapat lebih mudah mengenal dunia yang ada pada novel apabila dialihwanakan menjadi animasi. Dalam memproduksi sebuah animasi, dibutuhkan acuan visual. Oleh karena itu, dibuatlah perancangan *concept art* animasi dari novel Partikel. Perancangan *concept art* diawali dengan menyusun kerangka cerita dari narasi novel. Setelah itu dilakukan proses *brainstorming* untuk mengumpulkan ide maupun gagasan kreatif untuk elemen-elemen *concept art* yang meliputi desain karakter, properti, dan juga desain lingkungan. Desain yang dipilih akan lanjut ke tahap finalisasi. Seluruh hasil perancangan akan dipadukan dalam sebuah *artbook* yang akan menjadi panduan visual dalam pengembangan animasi. Perancangan ini juga ditujukan sebagai referensi visual untuk para desainer dan juga sebagai referensi untuk proses mengalihwahanakan karya tulis menjadi sebuah media audiovisual, yaitu animasi.

Kata Kunci: *Concept Art*, Alih Wahana, Animasi, Novel

ABSTRACT

DESIGNING A CONCEPT ART BOOK FOR THE ANIMATED FILM ADAPTATION OF DEE LESTARI'S NOVEL “PARTIKEL”

By: Shyma Yoshanty Zakaria

Student ID: 2112823024

With the growing market interest in animation in Indonesia, adapting novels into animated form has high potential to reach a generation of readers who are more familiar with audiovisual media. Of the many local novels with adaptation potential, the Supernova novel series, specifically the fourth instalment titled Partikel by Dee Lestari, was chosen because it is a work of fiction with a complex world that audiences can more easily understand when adapted into animation. In producing an animation, visual references are needed. Therefore, concept art for the animation of Partikel was designed. The concept art design began with compiling the story framework from the novel's narrative. This was followed by a brainstorming process to gather creative ideas for concept art elements, including character design, props, and environment design. The selected designs will proceed to the finalisation stage. All the designs will be compiled into an artbook that will serve as a visual guide in the development of the animation. This design is also intended as a visual reference for designers and as a reference for the process of adapting written works into an audiovisual medium, namely animation.

Keywords: Concept Art, Adaptation, Animation, Novel

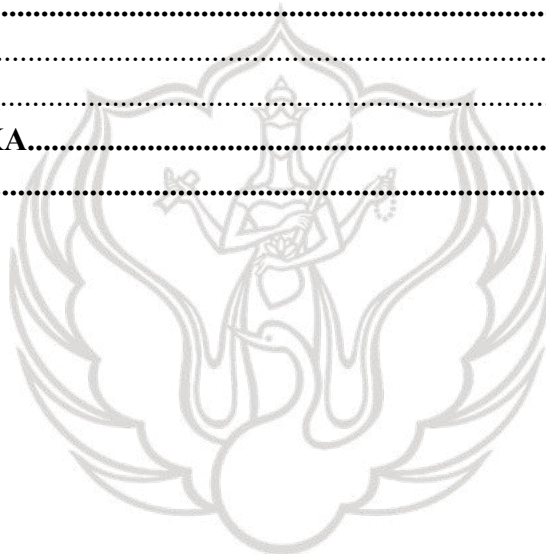
DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	4
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	5
KATA PENGANTAR.....	6
UCAPAN TERIMA KASIH.....	7
ABSTRAK.....	10
ABSTRACT.....	11
DAFTAR ISI.....	12
DAFTAR GAMBAR.....	16
DAFTAR TABEL.....	21
DAFTAR LAMPIRAN.....	23
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Perancangan.....	4
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	5
1. Bagi Pihak Akademik.....	5
2. Bagi Industri Kreatif.....	5
3. Bagi Masyarakat Umum.....	5
F. Definisi Operasional.....	5
1. Alih Wahana.....	5
2. <i>Concept Art</i>	6
G. Metode Perancangan.....	6
1. Metode Pengumpulan Data.....	6
2. Instrumen Pengumpulan Data.....	6
3. Kajian Pustaka.....	7
H. Metode Analisis Data.....	10
1. <i>What</i> (Apa).....	10
2. <i>Who</i> (Siapa).....	10
3. <i>Where</i> (Di mana).....	10
4. <i>When</i> (Kenapa).....	10
5. <i>How</i> (Bagaimana).....	10
I. Skematika Perancangan.....	11

BAB II.....	12
TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Tinjauan Minat Baca di Indonesia.....	12
1. Pengertian Minat Baca.....	12
2. Minat Baca Generasi Muda.....	12
B. Tinjauan Minat Generasi Muda Terhadap Media Audiovisual.....	13
1. Pengertian Media Audio Visual.....	13
2. Tren Konsumsi Media Generasi Muda.....	13
3. Faktor Penyebab Ketertarikan pada Media Audiovisual.....	14
C. Tinjauan Tentang Alih Wahana.....	15
1. Pengertian Alih Wahana.....	15
2. Tujuan dan Manfaat Alih Wahana.....	16
3. Jenis-Jenis Alih Wahana.....	18
D. Tinjauan Tentang Animasi.....	19
1. Pengertian Animasi.....	19
2. Sejarah Animasi.....	19
3. Jenis-Jenis Animasi.....	21
E. Tinjauan Tentang <i>Concept Art</i>	22
1. Pengertian <i>Concept Art</i>	22
2. Fungsi <i>Concept Art</i>	23
3. <i>Concept Art</i> sebagai Media Visualisasi Cerita bagi Audiens.....	23
4. Bentuk dan Jenis <i>Concept Art</i>	24
5. Elemen-Elemen <i>Concept Art</i>	29
6. <i>Concept Art Book</i>	33
F. Tinjauan Tentang Novel.....	35
1. Pengertian Novel.....	35
2. Pengertian dan Jenis-Jenis Novel.....	35
G. Tinjauan Tentang Serial Novel Supernova.....	39
1. Kesatria, Putri, dan Bintang Jatuh (2001).....	41
2. Akar (2002).....	41
3. Petir (2004).....	41
4. Partikel (2012).....	42
5. Gelombang (2014).....	42
6. Intelijensi Embun Pagi (2016).....	42
H. Tinjauan Tentang Novel Partikel.....	43
1. Cerita Partikel.....	43
2. Karakter.....	44

3. Latar Tempat.....	49
I. Analisis Data.....	52
1. <i>What</i>	52
2. <i>Who</i>	53
3. <i>Where</i>	53
4. <i>When</i>	53
5. <i>Why</i>	53
6. <i>How</i>	55
BAB III.....	56
KONSEP DESAIN.....	56
A. Konsep Kreatif.....	56
1. Tujuan Kreatif.....	56
2. Strategi Kreatif.....	56
B. Program Kreatif.....	63
1. Judul Buku <i>Concept Art</i>	63
2. Sinopsis.....	63
3. Kerangka Cerita.....	64
4. Deskripsi Karakter Utama dan Pendukung.....	86
5. Properti.....	88
6. Desain Lingkungan (Interior dan Eksterior).....	89
C. Data Visual.....	91
1. Karakter Utama.....	91
2. Karakter Pendukung.....	92
3. Properti.....	98
4. Desain Interior.....	101
5. Desain Eksterior.....	104
BAB IV.....	112
VISUALISASI.....	112
A. Pengembangan Visual.....	112
1. Karakter Utama.....	112
2. Karakter Pendukung.....	113
3. Desain Properti.....	121
4. Desain Lingkungan (Interior).....	123
5. Desain Lingkungan (Eksterior).....	124
6. Desain <i>Key Art</i>	127
B. Pengembangan Visual.....	130
1. Karakter Utama.....	130

2. Karakter Pendukung.....	131
3. Desain Properti.....	136
4. Desain Lingkungan (Interior).....	138
5. Desain Lingkungan (Eksterior).....	140
6. Desain <i>Key Art</i>	145
7. <i>Layout</i> Desain Buku <i>Concept Art</i>	147
C. Final Desain.....	162
1. <i>Art Book</i>	162
2. GSM (<i>Graphic Standart Manual</i>).....	163
3. Katalog.....	164
4. Media Pameran.....	165
BAB V.....	167
PENUTUP.....	167
A. Kesimpulan.....	167
B. Saran.....	168
DAFTAR PUSTAKA.....	170
LAMPIRAN.....	174



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematika Perancangan.....	11
Gambar 2.1 Luca <i>Concept Art Book</i>	33
Gambar 2.2 How to Train Your Dragon <i>Concept Art Book</i>	34
Gambar 2.3 Serial Novel Supernova.....	40
Gambar 3.1 Referensi gaya visual.....	61
Gambar 3.2 Referensi gaya visual.....	61
Gambar 3.3 Judul Novel Partikel.....	62
Gambar 3.4 Font Radio Stars.....	62
Gambar 3.5 Font Montserrat.....	62
Gambar 3.6 Referensi Karakter Zarah.....	92
Gambar 3.7 Referensi Karakter Firas.....	93
Gambar 3.8 Referensi Karakter Hamid.....	94
Gambar 3.9 Referensi Karakter Paul.....	94
Gambar 3.10 Referensi Karakter Simon.....	95
Gambar 3.11 Referensi Karakter Hawkeye.....	96
Gambar 3.12 Referensi Karakter Zach.....	97
Gambar 3.13 Referensi Karakter Koso.....	98
Gambar 3.14 Referensi Karakter Storm.....	98
Gambar 3.15 Referensi Karakter Firas.....	99
Gambar 3.16 Referensi Isi Jurnal.....	99
Gambar 3.17 Referensi Kamera polaroid.....	100
Gambar 3.18 Referensi Kamera Nikon.....	100
Gambar 3.19 Referensi Tongkat Simon.....	101
Gambar 3.20 Referensi Perahu Klotok.....	101
Gambar 3.21 Referensi Ruang Kerja Firas.....	102
Gambar 3.23 Referensi Kamar Zarah.....	103
Gambar 3.24 Interior Bangunan Utama Pusat Konservasi.....	104
Gambar 3.25 Interior Kamar Pusat Konservasi.....	104
Gambar 3.26 Referensi Bukit Jambul.....	105
Gambar 3.27 Referensi Bukit Jambul.....	106
Gambar 3.28 Referensi Tanjung Puting.....	106
Gambar 3.29 Referensi Tanjung Puting.....	107
Gambar 3.30 Referensi Bangunan Utama Pusat Konservasi.....	108
Gambar 3.31 Referensi Kota Glastonbury.....	108
Gambar 3.32 Referensi Kota Glastonbury.....	108

Gambar 3.33 Referensi Glastonbury Abbey.....	109
Gambar 3.33 Referensi Glastonbury Abbey.....	109
Gambar 3.34 Referensi Salisbury Plain.....	110
Gambar 3.35 Referensi Salisbury Plain.....	110
Gambar 3.36 Referensi Stonehenge.....	111
Gambar 3.36 Referensi Crop Circle.....	111
Gambar 4.1 Eksplorasi model rambut Zarah.....	112
Gambar 4.2 Sketsa Zarah.....	112
Gambar 4.3 Gestur Zarah.....	113
Gambar 4.4 Eksplorasi model rambut Firas.....	113
Gambar 4.5 Sketsa Firas.....	114
Gambar 4.6 Eksplorasi model rambut Hamid.....	114
Gambar 4.7 Sketsa Hamid.....	115
Gambar 4.8 Eksplorasi model rambut Paul.....	115
Gambar 4.9 Sketsa Paul.....	116
Gambar 4.10 Gestur Paul.....	116
Gambar 4.11 Eksplorasi model rambut Simon.....	117
Gambar 4.12 Sketsa Simon.....	117
Gambar 4.13 Eksplorasi model rambut Simon.....	118
Gambar 4.14 Sketsa Hawkeye.....	118
Gambar 4.15 Eksplorasi model rambut Zach.....	118
Gambar 4.16 Sketsa Zach.....	119
Gambar 4.17 Eksplorasi model rambut Koso.....	119
Gambar 4.18 Sketsa Koso.....	120
Gambar 4.19 Eksplorasi model rambut Storm.....	120
Gambar 4.20 Sketsa Storm.....	121
Gambar 4.21 Sketsa Jurnal Firas.....	121
Gambar 4.22 Sketsa Kamera Polaroid.....	121
Gambar 4.23 Sketsa Kamera Nikon.....	122
Gambar 4.24 Sketsa Tongkat Simon.....	122
Gambar 4.25 Sketsa Kapal Klotok.....	122
Gambar 4.26 Sketsa Ruang Kerja Firas.....	123
Gambar 4.27 Sketsa Ruang Kerja Firas.....	123
Gambar 4.28 Sketsa Kamar Zarah.....	123
Gambar 4.29 Sketsa Interior Bangunan Utama Pusat Konservasi.....	124
Gambar 4.30 Sketsa Interior Kamar Pusat Konservasi.....	124
Gambar 4.31 Sketsa Bukit Jambul.....	124

Gambar 4.32 Sketsa Tanjung Puting.....	125
Gambar 4.33 Sketsa Pusat Konservasi.....	125
Gambar 4.34 Sketsa Kota Glastonbury.....	125
Gambar 4.35 Sketsa Glastonbury Abbey.....	126
Gambar 4.36 Sketsa Stonehenge.....	126
Gambar 4.37 Sketsa Salisbury Plain.....	126
Gambar 4.38 Sketsa <i>Crop Circle</i> di Warminster.....	127
Gambar 4.39 Sketsa <i>Key Art</i> 1.....	127
Gambar 4.40 Sketsa <i>Key Art</i> 2.....	128
Gambar 4.41 Sketsa <i>Key Art</i> 3.....	129
Gambar 4.42 Sketsa <i>Key Art</i> 4.....	129
Gambar 4.43 Desain Final Zarah.....	130
Gambar 4.44 Final Gestur Zarah.....	130
Gambar 4.45 Desain Final Firas.....	131
Gambar 4.46 Desain Final Hamid.....	131
Gambar 4.47 Desain Final Paul.....	132
Gambar 4.48 Final Gestur Paul.....	132
Gambar 4.49 Desain Final Simon.....	133
Gambar 4.50 Desain Final Hawkeye.....	133
Gambar 4.51 Desain Final Zach.....	134
Gambar 4.52 Desain Final Koso.....	134
Gambar 4.53 Final Gestur Koso.....	135
Gambar 4.54 Desain Final Storm.....	135
Gambar 4.55 Desain Final Jurnal.....	136
Gambar 4.56 Desain Final Kamera Polaroid.....	136
Gambar 4.57 Desain Final Kamera Nikon.....	136
Gambar 4.58 Desain Final Tongkat Simon.....	137
Gambar 4.59 Desain Final Kapal Klotok.....	137
Gambar 4.60 Desain Final Ruang Kerja Firas.....	138
Gambar 4.61 Desain Final Ruang Kerja Firas.....	138
Gambar 4.62 Desain Final Kamar Zarah.....	139
Gambar 4.63 Desain Final Interior Pusat Konservasi.....	139
Gambar 4.64 Desain Final Interior Kamar Pusat Konservasi.....	140
Gambar 4.65 Desain Final Bukit Jambul.....	140
Gambar 4.66 Desain Final Bukit Jambul.....	141
Gambar 4.67 Desain Final Tanjung Puting.....	141
Gambar 4.68 Desain Final Bangunan Utama Pusat Konservasi.....	142

Gambar 4.69 Desain Final Kota Glastonbury.....	142
Gambar 4.70 Desain Final Glastonbury Abbey.....	143
Gambar 4.71 Desain Final Salisbury Plain.....	143
Gambar 4.72 Desain Final Stonehenge.....	144
Gambar 4.73 Desain Final <i>Crop Circle</i> di Warminster.....	144
Gambar 4.74 Desain Final <i>Key Art</i> 1.....	145
Gambar 4.75 Desain Final <i>Key Art</i> 2.....	145
Gambar 4.76 Desain Final <i>Key Art</i> 3.....	146
Gambar 4.77 Desain Final <i>Key Art</i> 4.....	146
Gambar 4.78 Sampul Buku <i>Concept Art</i>	147
Gambar 4.79 Isi Buku <i>Concept Art</i>	147
Gambar 4.80 Isi Buku <i>Concept Art</i>	147
Gambar 4.81 Isi Buku <i>Concept Art</i>	148
Gambar 4.82 Isi Buku <i>Concept Art</i>	148
Gambar 4.83 Isi Buku <i>Concept Art</i>	148
Gambar 4.84 Isi Buku <i>Concept Art</i>	149
Gambar 4.85 Isi Buku <i>Concept Art</i>	149
Gambar 4.86 Isi Buku <i>Concept Art</i>	149
Gambar 4.87 Isi Buku <i>Concept Art</i>	150
Gambar 4.88 Isi Buku <i>Concept Art</i>	150
Gambar 4.89 Isi Buku <i>Concept Art</i>	150
Gambar 4.90 Isi Buku <i>Concept Art</i>	151
Gambar 4.91 Isi Buku <i>Concept Art</i>	151
Gambar 4.92 Isi Buku <i>Concept Art</i>	151
Gambar 4.93 Isi Buku <i>Concept Art</i>	152
Gambar 4.94 Isi Buku <i>Concept Art</i>	152
Gambar 4.95 Isi Buku <i>Concept Art</i>	152
Gambar 4.96 Isi Buku <i>Concept Art</i>	153
Gambar 4.97 Isi Buku <i>Concept Art</i>	153
Gambar 4.98 Isi Buku <i>Concept Art</i>	153
Gambar 4.99 Isi Buku <i>Concept Art</i>	154
Gambar 4.100 Isi Buku <i>Concept Art</i>	154
Gambar 4.101 Isi Buku <i>Concept Art</i>	154
Gambar 4.102 Isi Buku <i>Concept Art</i>	155
Gambar 4.103 Isi Buku <i>Concept Art</i>	155
Gambar 4.104 Isi Buku <i>Concept Art</i>	155
Gambar 4.105 Isi Buku <i>Concept Art</i>	156

Gambar 4.106 Isi Buku <i>Concept Art</i>	156
Gambar 4.107 Isi Buku <i>Concept Art</i>	156
Gambar 4.108 Isi Buku <i>Concept Art</i>	157
Gambar 4.109 Isi Buku <i>Concept Art</i>	157
Gambar 4.110 Isi Buku <i>Concept Art</i>	157
Gambar 4.111 Isi Buku <i>Concept Art</i>	158
Gambar 4.112 Isi Buku <i>Concept Art</i>	158
Gambar 4.113 Isi Buku <i>Concept Art</i>	158
Gambar 4.114 Isi Buku <i>Concept Art</i>	159
Gambar 4.115 Isi Buku <i>Concept Art</i>	159
Gambar 4.115 Isi Buku <i>Concept Art</i>	159
Gambar 4.116 Isi Buku <i>Concept Art</i>	160
Gambar 4.117 Isi Buku <i>Concept Art</i>	160
Gambar 4.118 Isi Buku <i>Concept Art</i>	160
Gambar 4.119 Isi Buku <i>Concept Art</i>	161
Gambar 4.120 Isi Buku <i>Concept Art</i>	161
Gambar 4.121 Isi Buku <i>Concept Art</i>	161
Gambar 4.122 Isi Buku <i>Concept Art</i>	162
Gambar 4.123 Mockup sampul depan buku The Art of Supernova: Partikel.....	162
Gambar 4.124 Mockup sampul belakang buku The Art of Supernova: Partikel....	162
Gambar 4.125 Mockup sampul depan buku The Art of Supernova: Partikel.....	163
Gambar 4.126 Cover GSM The Art of Supernova: Partikel.....	163
Gambar 4.127 Katalog.....	164
Gambar 4.128 Poster Pameran.....	165
Gambar 4.129 Pembatas Buku.....	165
Gambar 4.130 Stiker.....	166
Gambar 4.131 Pin.....	166
Gambar 4.131 Gantungan Kunci.....	166

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kerangka Cerita Novel Partikel.....	86
---	----



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Novel merupakan salah satu karya prosa panjang yang menggunakan teknik naratif untuk menyampaikan sebuah informasi atau kisah secara efektif (Nanda, 2024). Novel sering kali berfokus dalam mengeksplorasi pengalaman atau peristiwa yang dialami seseorang baik itu fiksi maupun non fiksi, serta mengangkat isu-isu sosial melalui perkembangan karakternya dan cerita yang terstruktur. Banyak novel yang menyajikan deskripsi detail mengenai peristiwa bersejarah, budaya, dan isu-isu sosial. Pembawaan novel yang jauh dari kata kaku, membuat pembaca merasa terlibat dan membuat pengalaman membaca terasa lebih menyenangkan. Selain disuguhkan oleh cerita yang menarik, tak jarang juga novel menjadi sarana untuk pengembangan diri dan *personal growth*. Membaca novel juga dapat memperluas wawasan, serta mendapat pemahaman yang lebih dalam mengenai dunia disekitar mereka. Dengan membaca pengalaman berbagai karakter, pembaca dapat melihat dari sudut pandang pribadi yang berbeda-beda, hal ini dapat membantu menumbuhkan kecerdasan emosional (Nicolas, 2024). Oleh karena itu, hingga saat ini novel masih mendominasi pasar buku di berbagai negara. Hal ini sesuai dengan riset yang dilakukan oleh Wilcox (2025) dari Arkham House Publishers tentang “Top 10 Best-Selling Book Genres That Always Capture Readers” di mana novel mendominasi daftar tersebut.

Transformasi dari budaya lisan (*orality*) ke budaya tulis (*literacy*) dan budaya visual, menjadi pilar penting dalam perubahan media komunikasi yang berperan dalam perkembangan budaya. Dengan berkembangnya teknologi modern yang semakin pesat, terutama media elektornik dan juga digital, menjadikan era teknologi ini disebut dengan *secondary orality*. Transformasi ini melibatkan struktur sosial, ekonomi,

politik, agama, dan struktur lainnya (Ong, 1982:2-3). Saat ini generasi muda hidup di zaman digital di mana kegiatan sehari-hari mereka didominasi oleh media audiovisual. Berdasarkan penelitian Tren Konsumsi Digital di Kalangan Remaja (Sevila, et al., 2025), 50 responden remaja, dengan rentang usia 13-19 tahun, dengan latar belakang sosial dan pendidikan yang berbeda, menghabiskan waktu 3-7 jam dalam penggunaan perangkat digital. Kegiatan yang dilakukan mulai dari belajar, bermain *game*, menonton, berinteraksi dengan teman-temannya.

Di tengah pesatnya arus perkembangan teknologi dan budaya visual yang kian mendominasi, novel menghadapi tantangan dalam menjangkau generasi pembaca yang lebih akrab dengan medium audiovisual. Alih wahana menjadi sebuah strategi potensial untuk mengatasi tantangan tersebut. Hal ini didukung oleh penelitian yang berjudul Penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan minat baca anak-anak di Desa Pagar Manik (Wanda, et al., 2025), di mana mereka membuat video edukatif menampilkan cerita dongeng, video interaktif mengajarkan abjad & kosakata, maupun video menampilkan isu-isu lingkungan, dengan hasil setelah menonton video-video tersebut mengembangkan rasa ingin tahu dan memotivasi anak-anak yang awalnya kurang tertarik pada bacaan konvensional untuk mengeksplorasi lebih lanjut melalui buku-buku ataupun bacaan terkait.

Alih wahana sendiri mengacu pada proses mengubah sebuah karya dari suatu medium ke medium lainnya, yang mencakup kegiatan penerjemahan, penyanduran, dan pemindahan satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain (Damon, 2018:9). Dalam proses alih wahana sebuah novel, tidak hanya sebatas merubah medium yang digunakan, tetapi juga mencakup interpretasi kreatif mengenai narasi cerita, karakter, dan dunia yang tersaji dalam cerita tersebut. Walaupun terdapat perubahan dalam medium yang digunakan, proses alih wahana harus tetap mempertahankan esensi dari karya aslinya.

Dari sekian novel lokal yang berpotensi untuk dialihwahanakan, seri novel Supernova karya Dee Lestari karena merupakan novel dengan genre fiksi yang memiliki dunia kompleks. Supernova menceritakan bumi yang terjebak dalam samsara. Dari keenam buku pada Seri Supernova, novel Partikel dipilih dikarenakan elemen-elemen yang menjadi tema besar Supernova terangkum di sini. Partikel juga dianggap menjadi permulaan yang bagus dalam mengenal dunia Supernova.

Dengan preferensi audiens yang semakin condong ke arah visual, novel tidak hanya dapat dinikmati secara naratif saja, namun dapat juga dialihwahanakan ke dalam medium yang lebih menarik. Sebagai salah satu medium kreatif yang digemari oleh berbagai kalangan, perkembangan animasi di Indonesia meningkat pesat dalam beberapa tahun terakhir ini. Asosiasi Industri Animasi Indonesia (AINAKI), sebagai lembaga yang menaungi berbagai komunitas di bidang industri kreatif dan animasi di Indonesia, melakukan riset mengenai kondisi, perkembangan, dan permasalahan yang dihadapi industri animasi di Indonesia. Berdasarkan laporan yang telah dipublikasikan riset tersebut, sudah terdapat kurang lebih 120 studio animasi di Indonesia pada tahun 2020. Meningkatnya minat pasar atas produk animasi yang ditandai dengan mulai banyak karya animasi lokal yang tayang di layar lebar dan televisi, diantaranya adalah Jumbo, Titus: Mystery of The Enigma, dan Si Juki. Hal ini menunjukkan bahwa sektor animasi memiliki keunggulan tersendiri (AINAKI, 2020). Maka dari itu, mengubah medium novel ke dalam bentuk animasi menjadi pilihan yang paling sesuai.

Dalam pembuatannya, animasi terdiri dari tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dalam melakukan konversi terhadap sebuah novel menjadi bentuk animasi, pembuatan *concept art* pada tahap pra produksi menjadi tahap krusial dalam proses pengembangan tersebut. Medium ini kerap digunakan dalam berbagai industri kreatif, diantaranya sebagai kerangka pembuatan film, animasi, maupun *video game*.

Dengan mengubah bentuk novel ke dalam bentuk media audiovisual dapat memperbesar jangkauan audiens sekaligus menyuguhkan pengalaman baru dalam menikmati sebuah cerita. Selain memberi pengalaman baru kepada audiens dengan menerjemahkan elemen-elemen narasi ke dalam bentuk visual, perancangan *concept art* ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap industri kreatif, terutama dalam pengembangan aset visual yang menjadi salah satu bagian penting dalam proses adaptasi seperti film, animasi, dan *video game*.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku *concept art* yang mampu memvisualisasikan dunia yang digambarkan pada novel Partikel karya Dee Lestari yang didasarkan pada interpretasi teks asli?

C. Batasan Perancangan

1. Perancangan ini menghasilkan visual *concept art* untuk animasi 2D dengan hasil akhir berupa Art Book.
2. Desain karakter yang dibuat dibatasi hanya dengan karakter-karakter utama pada novel Partikel yang berjumlah sembilan orang.
3. Desain lingkungan yang dibuat berfokus pada latar dengan naratif yang mendukung perkembangan karakter utama.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang buku *concept art* yang mampu memvisualisasikan dunia yang digambarkan pada novel Partikel karya Dee Lestari yang didasarkan pada interpretasi teks asli.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Pihak Akademik

Menjadi referensi dalam bagaimana menerjemahkan narasi karya sastra ke dalam bentuk visual. Selain itu, perancangan ini dapat dijadikan referensi dalam pembuatan desain karakter, properti, dan desain lingkungan.

2. Bagi Industri Kreatif

Referensi untuk pengembangan novel ke medium lain, seperti animasi, film, ataupun *video game*.

3. Bagi Masyarakat Umum

Perancangan *concept art* dapat membantu pembaca menikmati karya sastra melalui media visual serta memvisualisasikan cerita guna memahami lebih dalam cerita yang dibaca. Selain itu, menambah pengetahuan lebih lanjut tentang lokasi di beberapa tempat di Indonesia dan luar negeri.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan istilah atau definisi dari konteks yang tertulis dalam sebuah perancangan. Dalam perancangan *concept art* ini, beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Alih Wahana

Alih wahana merupakan proses pengalihan karya sastra atau sebuah kesenian dari satu bentuk ke bentuk lainnya. Media yang dapat dialih wahanakan sangat beragam, mulai dari cerita rekaan, puisi, lukisan, atau bahkan gerakan tari. Proses alih wahana tidak hanya sebatas dalam menyalin kembali esensi suatu kesenian, tetapi juga melakukan transformasi dan interpretasi dengan mempertimbangkan karakteristik medium baru, dengan tujuan untuk memperluas jangkauan audiens sekaligus mengeksplorasi bentuk penyampaian pesan yang berbeda.

2. *Concept Art*

Concept art merupakan bentuk ilustrasi yang bertujuan untuk menyampaikan sebuah representasi dari ide atau suasana yang digunakan untuk keperluan pembuatan animasi, film, komik, ataupun video game, sebelum diproduksi sebagai produk final. Tony White pada bukunya berjudul *How To Make Animated Films* mengatakan, *concept art* adalah ilustrasi awal yang digunakan dalam tahap pra-produksi untuk menentukan tampilan visual sebuah film. Tujuannya bukan menghasilkan desain akhir, melainkan menangkap nuansa, atmosfer, serta gaya visual yang akan membentuk dunia cerita.

G. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Data mengenai perancangan *concept art* yang meliputi pembuatan desain karakter, properti, dan desain lingkungan, diperoleh dari berbagai macam sumber *literature* seperti buku teori *concept art*, internet, serta jurnal-jurnal perancangan yang telah dilakukan sebelumnya.

b. Observasi

Melakukan observasi terhadap buku-buku *concept art* yang ada di internet. Data mengenai interpretasi narasi novel Partikel diperoleh dari berbagai laman web seperti Goodreads ataupun kolom komentar di media sosial.

2. Instrumen Pengumpulan Data

a. Laptop

Sebagai alat untuk mengumpulkan data perancangan, menambahkan efek pada karya, serta pembuatan desain *layout* untuk buku *concept art*.

b. Tablet dan *Sketchbook*

Sebagai alat untuk merancang elemen-elemen visual buku *concept art*.

3. Kajian Pustaka

Sebagai pembandingan perancangan, diperlukan kajian pustaka berupa jurnal-jurnal perancangan yang telah dibuat sebelumnya dengan permasalahan serupa ataupun mirip dengan perancangan yang dibuat. Kajian pustaka yang digunakan antara lain sebagai berikut:

- a. Mutiara Adiparamytha Saiful Bahri. Mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun ajaran 2025 dengan judul “Perancangan Concept Art sebagai Sarana Pengenalan Hubungan Manusia dan Alam dengan Visual Pixel Art”:

Dengan hilangnya keanekaragaman hayati dengan cepat, perancang ingin menciptakan sebuah game yang dapat menyampaikan pentingnya mengenal dan menjaga hubungan manusia dengan alam, serta meningkatkan kesadaran untuk melindungi dan melestarikan lingkungan alam. Hal ini disampaikan secara verbal dan visual melalui storyline, dialog antara karakter, dan visual yang meliputi desain karakter, lokasi, dan objek dalam bentuk game RPG. Pilihan yang dibuat pemain akan memiliki dampak masing-masing pada lingkungan di dalam game, hal ini dapat membuat pemain memikirkan kembali tindakan mereka pada alam di kehidupan sehari-hari. Perancang akan menambahkan beberapa cutscene dalam game tersebut.

Gaya visual pixel tentu saja memiliki keunggulan tersendiri, namun cutscene gaya visual pixel kurang dapat menggambarkan emosi para karakternya. Berbeda dengan animasi atau gambar yang bergerak, emosi dan suasana yang

ditampilkan jauh lebih terasa. Walaupun akan menggunakan gaya visual pixel untuk keseluruhan desain game, dapat ditambahkan beberapa cutscene animasi dengan gaya visual 2D ataupun 3D, agar emosi yang ditampilkan dapat sampai ke audiens dengan lebih baik. Perancangan yang dibuat masih sampai tahap pembuatan konsep saja, belum sampai pada tahap produksi game.

- b. Andry Setiawan, Heru Dwi Waluyanto, dan Anang Triwahyudi. Mahasiswa Universitas Kristen Petra tahun ajaran 2015 dengan judul perancangan “Perancangan Entertainment Concept Art berdasarkan Novel The Scar Karya China Mieville”:

Walaupun sebuah film dapat diproduksi melalui sebuah *concept art*, buku panduan serta teori-teori produksi film dengan tema fiksi masih sulit ditemukan di Indonesia pada tahun 2015. Maka dari itu, perancangan ini dibuat agar target audiens dapat lebih memahami proses dibalik pembuatan film, dan memperluas audiens novel The scar. Dikarenakan dalam proses perancangan *concept art* ini akan menggunakan berbagai macam teknik visualisasi baru yang sering digunakan oleh *concept artist professional*. Perancangan ini memuat gambaran dunia dari novel The Scar, serta latar tempat, serta karakter-karakter yang terlibat. Visual dari perancangan ini akan mengikuti tren *pop culture* yang berkembang di dunia *entertainment* agar dapat mudah diterima oleh audiens. Untuk *art direction*, akan lebih condong ke gaya visual *neo victorian gothic* dan *art deco*, dengan teknologi *steampunk*.

Dalam perancangan *concept art* untuk film, animasi, maupun *video game*, alangkah baiknya untuk

mempertimbangkan penggunaan gaya visual yang tidak akan hengkang dalam waktu dekat. Dikarenakan, setiap tahunnya teknik atau metode dalam mengeksekusi sebuah produksi akan selalu berubah mengikuti perkembangan zaman. Walaupun begitu, terdapat kemungkinan menciptakan trend gaya visual yang baru dengan menggunakan gaya visual yang tidak *mainstream*.

- c. Fajar Ekka Setyawan. Mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun ajaran 2020 dengan judul “Perancangan Komik Cetak Alih Wahana Novel Negeri Para Bedebah”:

Novel kaya akan nilai-nilai sosial dan berbagai hal yang dapat menginspirasi generasi muda. Walaupun begitu, minat baca novel masyarakat Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti malas membaca dan banyak remaja yang jenuh ketika membaca ribuan kosakata dengan sedikit ilustrasi hingga tanpa ilustrasi sama sekali untuk menggambarkan adegan yang terjadi pada cerita tersebut. Maka dari itu, perancang mengalihwahkan novel Negeri Para Bedebah menjadi media komik. Dengan adanya ilustrasi yang mendukung cerita, audiens dapat memahami cerita dengan jauh lebih baik. Dengan visual yang menjadi keunggulan komik, adegan-adegan aksi yang terdapat pada cerita akan direpresentasikan menjadi gambar-gambar sekuensial yang konkret. Diharapkan novel tersebut dapat menjangkau lebih banyak audiens.

Walaupun alih wahana dapat memungkinkan memperluasnya target audiens, terdapat kemungkinan bahwa visualisasi komik yang akan dirancang tidak sesuai dengan ekspektasi para pembaca yang telah membaca novel tersebut. Yang dapat menimbulkan penolakan dan kritik dari

penggemar apabila komik yang dibuat tidak sesuai harapan atau interpretasi para pembacanya.

H. Metode Analisis Data

Perancangan ini menggunakan metode analisis 5W+1H untuk menganalisa data, yang meliputi:

1. *What* (Apa)

What menjadi unsur utama yang harus diperhatikan. Unsur ini digunakan untuk menanyakan tentang peristiwa, masalah, atau situasi yang ada pada perancangan ini.

2. *Who* (Siapa)

Unsur ini berhubungan dengan individu atau kelompok yang terlibat atau memiliki keterkaitan dengan perancangan yang akan dibuat.

3. *Where* (Di mana)

Unsur ini berkaitan dengan lokasi atau tempat di mana suatu masalah akan muncul atau tempat pelaksanaan suatu kegiatan akan dilakukan.

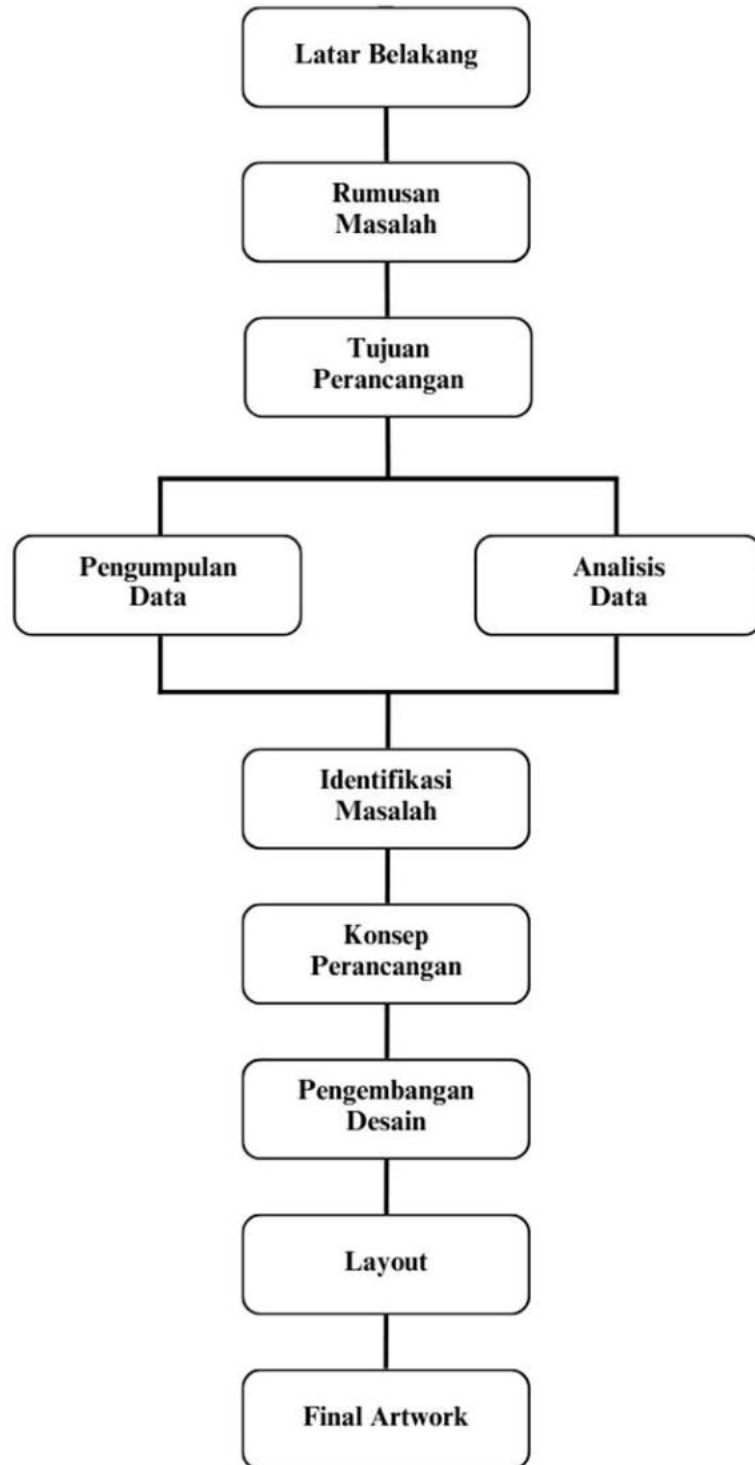
4. *When* (Kenapa)

Unsur ini menanyakan tentang alasan, penyebab, atau bahkan motivasi yang melatarbelakangi pemilihan suatu aspek yang berkaitan dengan perancangan ini.

5. *How* (Bagaimana)

Unsur ini menjelaskan cara atau metode, dan bagaimana suatu tindakan atau solusi dilakukan.

I. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika Perancangan
(Sumber: Shyma Yoshanty zakaria, 2025)