

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI NOVEL  
FIKSI FANTASI EURGAVA**

**TUGAS AKHIR  
KARYA DESAIN**



Disusun oleh :

**A. TAUFIQ BAGUS RAMADHAN  
0711635024**

**PROGRAM STUDI  
S-1DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2013**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV	4122/H/S/2013
KLAS	
Tgl	08-04-2013
	11

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI NOVEL  
FIKSI FANTASI EURGAVA**

**TUGAS AKHIR  
KARYA DESAIN**



Disusun oleh :

**A. TAUFIQ BAGUS RAMADHAN  
0711635024**

**PROGRAM STUDI  
S-1DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2013**



Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI NOVEL FIKSI FANTASI EURGAVA**, diajukan oleh A. Taufiq Bagus Ramadhan, NIM 071 1635 024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal Februari 2013 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



Indiria Maharsi, M.Sn.  
NIP. 19720909 200812 1 001

Pembimbing II / Anggota



Terra Bajraghosa M.Sn.  
NIP.19810412 200604 1 004

Cognate / Anggota



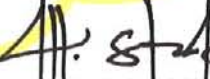
Drs. Asnar Zacky  
NIP.19570807 198503 1 003

Kaprodi DKV / Anggota




Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.  
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan / Anggota



M. Sholahuddin, S.Sr., M.T  
NIP. 19701019 199903 1 001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des.  
NIP. 19590802 198803 2 002



## KATA PENGANTAR

Ucapan terima kasih yang paling agung dipersembahkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat, petunjuk, dan nikmat yang melimpah, kepada Nabi Muhammad SAW dengan segenap keluarga dan sahabatnya, kedua orang tuaku yang membesarkanku dengan kasih sayangnya dan semua keluarga besarku atas segala perhatian dan dukungannya.

Terima kasih banyak kepada Bpk. Indiria Maharsi, M.Sn. selaku dosen pembimbing I dan Bpk Terra Bajraghosa, M.Sn. selaku dosen pembimbing II, segenap bapak dan ibu dosen Disain komunikasi visual ISI Jogja serta keluarga besar Fakultas Seni Rupa ISI Jogja.

Terima kasih Kotak Pensil 05, Asimetri 06, Sapoelidie,07, pada Sob sob teman seperjuangan Arya, Galih, Kiki, Yusuf, asief, Dheta, Ardian, Fuad, Ardes, Awa, Jati, Anita, Anisa, Ajeng, Vanda, Handika, Atok, Riyon, Hasby, Sonny, David, Adit, Bhekti, Ijal, Acil, Gin gin, Rama, Aldi, Nida, Rudi, Rizal Eka, Herda, Riki, Hanggara, Gilang, Valent, Anggun, Affan, Achwal, Arry, kyre, maman berpixel, Yurhadi, Crut, Hendry, Caravan studio, MSV Pictures, Vun Motion

Terima kasih khusus untuk Iqbal, Taufiq Ramadhani, Arya Pratama. Untuk kakak-kakak senior yang baik hati: Mas Bendung, mas Errin, mas Zulkarnaen, mas popo. Untuk Warga Turonggo Seto: Hanggara, Andre, Widi, Imam, Bimo, Wahyu Bali, Aris, Cisa, Wahyu item, Idam, Mas Udin, Delon. Terimakasih pada big bro Niken dan Desi Eka atas pertolongan super kilatnya. Teman teman 2D MSV, Dr. Alam. Siapapun kalian yang telah turut membantu, saya ucapkan terima kasih banyak walau tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih banyak.

Original Soundtrack TA:

Metal Gear Solid Ground Zeroes-Soundtrack-Here's To- You "Ennio Morricone"

## ABSTRAK

A. Taufiq Bagus Ramadhan  
Perancangan Buku Ilustrasi Novel Fiksi Fantasi Eurgava

Karya fiksi merupakan suatu karya sastra yang mengungkap realitas kehidupan berdasarkan hasil pengembangan daya imajinasi dan merupakan suatu hasil rekaan yang tidak dapat dibuktikan kebenarannya dalam kehidupan sehari-hari. Di Indonesia sendiri tema fiksi fantasi sudah bisa diterima dan banyak diadaptasi sebagai tema pembuatan karya novel, seperti novel fiksi fantasi Eurgava karya I Tsu Baskara.

Perhatian dan minat baca masyarakat yang masih kurang terutama anak-anak dan remaja, membuat novel ini kurang terlihat di permukaan, padahal bila ditelaah lagi, novel ini mempunyai potensi nilai-nilai yang dapat diambil dan diperlukan bagi kehidupan, perkembangan anak dan remaja di jaman sekarang. Nilai moral yang dimaksud seperti persahabatan, tanggung jawab, tentang balas dendam, persengkongkolan, kecerdikan, inovasi, strategi, yang muncul melalui kisah-kisah fantasi dalam buku tersebut.

Media visual yang dipilih untuk mengangkat novel ini supaya lebih dikenal adalah melalui buku ilustrasi. Ilustrasi dibutuhkan sebagai sarana mengkomunikasikan sebuah informasi secara visual dengan gaya medieval untuk mendekati pada kisah aslinya. Perancangan ini mewujudkan naskah novel menjadi sebuah buku ilustrasi yang disajikan secara menarik dan sederhana, sehingga sebuah novel tidak tampil secara monoton dan nilai-nilai, pesan atau gambaran ide pada novel tersebut bisa sampai pada pembaca dengan cara yang menyenangkan.

Kata kunci : Novel, Ilustrasi, Fiksi.

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Kata Pengantar .....	iii
Abstrak .....	iv
Daftar Isi .....	v
Daftar Gambar .....	ix
<b>BAB I</b> <b>PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Masalah.....	3
D. Manfaat Perancangan.....	3
E. Kepustakaan.....	4
F. Metode Perancangan.....	5
G. Skematika Perancangan.....	6
H. Sistematika Perancangan.....	7
<b>BAB II</b> <b>IDENTIFIKASI DAN ANALISIS</b>	
A. Identifikasi .....	10
1. Fiksi Fantasi.....	10
a. Karya Fiksi.....	10
b. Sejarah Fiksi Fantasi.....	10
c. Subgenre Fiksi Fantasi.....	14
1) Fairy Tales .....	14
2) Arthurian Fantasi .....	14
3) Animal Fantasi.....	14
4) Arabian Night .....	14
5) Chinoiseri.....	15
6) Humorous Fantasi.....	15
7) Lost Race Fantasi.....	15
8) Sword and Sorcery.....	15



9) Heroic Fantasi.....	15
10) High Fantasi.....	15
d. Fiksi dalam media.....	15
1) Film fiksi.....	15
2) Novel fiksi .....	16
2. Sejarah Novel.....	16
3. Tinjauan Ilustrasi .....	19
a. Sejarah Ilustrasi .....	19
b. Ilustrasi di Indonesia.....	21
c. Macam Gaya Ilustrasi .....	22
1) Gaya Ilustrasi Amerika.....	22
2) Gaya ilustrasi Eropa.....	22
3) Gaya Ilustrasi Jepang.....	24
4) Gaya ilustrasi Indonesia.....	26
d. Macam bentuk Ilustrasi.....	28
1) Ilustrasi karya ilmiah .....	28
2) Ilustrasi karya sastra .....	28
3) Ilustrasi karya cergam.....	29
4) Ilustrasi karya karikatur .....	29
5) Ilustrasi karya kartun .....	29
e. Macam Gaya dan teknik Ilustrasi .....	30
1) Gaya Realis.....	30
2) Gaya Naturalis .....	30
3) Gaya Dekoratif.....	31
4) Gaya Surealis.....	31
4. Tinjauan Buku.....	32
a. Sejarah Buku.....	32
b. Jenis Buku.....	34
1) Buku pelajaran.....	34
2) Buku Umum .....	34
3) Buku Rujukan.....	34

4) Buku Pesanan .....	35
c. Tinjauan Novel berilustrasi.....	35
B. Analisis .....	36
1. Analisis Data.....	36
1) Kekuatan.....	36
2) Kelemahan.....	36
3) Peluang .....	36
4) Ancaman.....	36
2. Esimpulan analisis .....	36
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN</b>	
A. Konsep Kreatif.....	38
1) Khalayak sasaran .....	38
a. Demografis .....	38
b. Psikografis .....	38
c. Behavioristik.....	39
d. Geografis.....	39
2) Tujuan Kreatif.....	39
3) Strategi Kreatif.....	39
B. Konsep Perancangan.....	39
1. Sstruktur Buku.....	40
2. Tema Cerita.....	40
3. Setting Cerita .....	40
4. Spesifikasi Buku .....	40
5. Penerbit.....	41
6. Budget.....	41
7. Skrip.....	42
<b>BAB IV VISUALISASI</b>	
A. Studi Karakter .....	50
1. Data Visual .....	50
a. Data visual Aburo .....	52
b. Data visual Dohika .....	53



c.	Data visual Raja Doro.....	54
d.	Data visual Borozut .....	55
e.	Data visual Daudus.....	56
f.	Data visual kota.....	57
2.	Visualisasi Karakter.....	59
a.	Aburo.....	59
b.	Dohika.....	61
c.	Borozut .....	63
d.	Raja Doro.....	64
e.	Daudus.....	64
B.	Studi Tipografi.....	66
C.	Studi Lay Out.....	67
D.	Studi Warna.....	73
E.	Final Desain.....	74
1.	Media Utama.....	74
2.	Media Pendukung.....	89
a.	Pembatas buku.....	89
b.	Poster .....	90
c.	Standing Banner.....	91
d.	Stiker.....	91
e.	Poster event.....	92
f.	Katalog.....	92
g.	Sketch book .....	93

## BAB V KESIMPULAN

A.	Kesimpulan .....	94
B.	Saran .....	94

## DAFTAR PUSTAKA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Dewa dewa pada mitologi Yunani.....	12
Gambar 2.	Zeus pada mitologi Yunani.....	16
Gambar 3.	War of Titan mitologi Romawi .....	16
Gambar 4.	Izanami dan Izanagi pada mitologi Jepang.....	16
Gambar 5.	Le Voyage dans La Lune.....	16
Gambar 6.	Gaya ilustrasi Amerika pada karakter komik Marvel, Captain Amerika.....	22
Gambar 7.	Gaya Ilustrasi Eropa yang ditemui pada komik Asterix dan Tin Tin.....	23
Gambar 8.	Shonen .....	24
Gambar 9.	Shojo.....	24
Gambar 10.	Kitab Si Taloe. Gambar wajah Botjah .....	27
Gambar 11.	Ilustrasi pada buku Ilmiah .....	28
Gambar 12.	Ilustrasi pada novel Peter Pan .....	28
Gambar 13.	Ilustrasi komik Batwoman.....	29
Gambar 14.	Ilustrasi karikatur Om Pasikon .....	29
Gambar 15.	Ilustrasi kartun Si Det pada rubrik Jawa Pos .....	29
Gambar 16.	Ilustrasi gaya realis .....	30
Gambar 17.	Gaya ilustrasi Naturalis .....	30
Gambar 18.	Gaya ilustrasi Dekoratif.....	31
Gambar 19.	Gaya ilustrasi Surealis .....	32
Gambar 20.	Superman, Media pensil .....	32
Gambar 21.	Wolfrine, cat air.....	32
Gambar 22.	Star Wars, digital paintin.....	32
Gambar 23.	Komik Kitab Suci .....	50
Gambar 24.	Tin Tin komik karakter .....	51
Gambar 25.	Cergam berjudul La Corcadrille Perut Franchit la grille.....	51
Gambar 26.	Hoodie .....	52
Gambar 27.	Aksesori berbulu.....	52

Gambar 28. Wardrobe .....	52
Gambar 29. Hunter Boots.....	52
Gambar 30. Pisau dan Panah pemburu.....	52
Gambar 31. Armor berbahan kulit.....	53
Gambar 32. Shoulder dan body armor .....	53
Gambar 33. Mahkota raja.....	33
Gambar 34. Wardrobe King Doro .....	54
Gambar 35. Jedi Robe .....	55
Gambar 36. Pedang Sultan .....	55
Gambar 37. Burung Gagak.....	56
Gambar 38. King kong poster .....	56
Gambar 39. Jaberwocky .....	56
Gambar 40. Benteng Eropa .....	68
Gambar 41. Dolphin merchant house.....	68
Gambar 42. Benteng concept art.....	68
Gambar 43. Tower kuno.....	58
Gambar 44. Kereta kuda medieval Eropa.....	58
Gambar 45. Perahu Venesia.....	58
Gambar 46. Studi karakter dan final desain Aburo .....	60
Gambar 47. Studi karakter Dohika.....	61
Gambar 48. Final desain Dohika .....	62
Gambar 49. Desain karter Borozut.....	63
Gambar 50. Desain karakter Raja Doro.....	64
Gambar 51. Desain karakter Daudus.....	65
Gambar 52. Studi tipografi.....	66
Gambar 53. Tipografi terpilih 1.....	66
Gambar 54. Sketsa chapter 1 .....	67
Gambar 55. Sketsa chapter 2.....	67
Gambar 56. Sketsa chapter 3 .....	68
Gambar 57. Sketsa chapter 4.....	68
Gambar 58. Sketsa chapter 5 .....	69



Gambar 59. Sketsa chapter 6.....	69
Gambar 60. Sketsa chapter 7.....	70
Gambar 61. Sketsa chapter 8.....	70
Gambar 62. Sketsa chapter 9.....	71
Gambar 63. Sketsa chapter 10.....	71
Gambar 64. Sketsa chapter 11.....	72
Gambar 65. Sketsa chapter 12.....	72
Gambar 66. Panduan warna.....	73
Gambar 67. Final cover.....	74
Gambar 68. Halaman pembuka.....	75
Gambar 69. Profil Dan daftar isi.....	76
Gambar 70. Sketsa chapter 1.....	77
Gambar 71. Sketsa chapter 2.....	78
Gambar 72. Sketsa chapter 3.....	79
Gambar 73. Sketsa chapter 4.....	80
Gambar 74. Sketsa chapter 5.....	81
Gambar 75. Sketsa chapter 6.....	82
Gambar 75. Sketsa chapter 7.....	83
Gambar 76. Sketsa chapter 8.....	84
Gambar 77. Sketsa chapter 9.....	85
Gambar 78. Sketsa chapter 10.....	86
Gambar 79. Sketsa chapter 11.....	87
Gambar 80. Sketsa chapter 12.....	88
Gambar 81. Panduan warna.....	89
Gambar 82. Pembatas buku.....	89
Gambar 83. Poster TA.....	90
Gambar 84. Standing banner Aburo dan Dohika.....	91
Gambar 85. Stiker.....	91
Gambar 86. Poster event.....	92
Gambar 87. Katalog.....	93
Gambar 88. Sketch book.....	93





*“ He is not strong and powerful who throweth people down,  
but he is strong who withholdeth himself from anger “*

*Prophet Muhammad*

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar belakang masalah

Fantasi adalah genre fiksi di mana fenomena supranatural dan hal-hal tidak masuk akal lain yang hanya terjadi pada dunia imajiner digunakan sebagai elemen utama plot ataupun tempengaturan dari sebuah cerita. Sudah banyak penulis besar yang mengangkat genre fantasi, beberapa diantaranya adalah George Lucas dengan karya fenomenalnya berjudul *Star Wars*, J. K. Rowling yang mengangkat sihir dalam novel *best seller* Harry Potter, J. R. R. Tolkien dengan dunia *Lord of The Ring*, dan Fujiko F. Fujio yang menyajikan khayalan anak-anak dalam komik *Doraemon*. Melalui imajinasi kita bisa menyusuri hal-hal yang tak bisa kita temui di dunia nyata. Hal tersebut dapat berupa elemen-elemen yang sudah ada seperti hewan, tumbuhan, atau alat transportasi namun elemen kemudian dideformasi menjadi bentuk yang belum pernah ada sebelumnya. Imajinasi memungkinkan kita untuk melihat dunia tanpa batas. Ketiadaan batasan ini memungkinkan J. R. R. Tolkein menciptakan *Lord of The Ring*, novel fiksi yang populer pada tahun 1960an. Cerita *Lord of The Ring* telah menjadi acuan para kreator cerita bergenre fantasi hingga saat ini. Dari dunia imajinasi tercipta pula sebuah karya fiksi ilmiah, *Star Wars*. *Star Wars* menggabungkan unsur fiksi dan ilmu pengetahuan menjadi suatu cerita yang tak logis namun dapat diterima oleh logika penikmatnya. Untuk sekarang mungkin jangan berharap ada pesawat super cepat ala *Star Wars*, tapi bukan tidak mungkin pesawat itu dapat diciptakan kelak beberapa ratus tahun mendatang, karena teknologi dan ilmu pengetahuan itu selalu berkembang setiap saat. Semua imajinasi itu berawal dari ide, baik berupa karya tulis maupun karya visual seperti komik maupun novel, yang bisa memberi inspirasi atau perubahan bagi banyak orang. Keberadaan cerita-cerita fantasi tersebut kemudian mendorong penulis-penulis lain untuk menelurkan karya fantasi yang lebih “baru”. Fenomena ini menandakan masyarakat dunia semakin “liar” dan terangsang dalam

berimajinasi. Di dalam dunia desain komunikasi visual sendiri imajinasi menjadi salah satu bahan utama untuk mewujudkan sebuah ide, yang kemudian hal itu bisa dituangkan dalam berbagai media seperti bentuk ilustrasi, bentuk komik, bentuk game. Pada usaha mewujudkan ide menjadi bentuk konkrit tadi terdapat orang-orang yang bekerja di belakangnya. Dalam sebuah produksi film misalnya, dibutuhkan *production artist, textile artist, body make-up artist, special effect artist, sculptor, stand-by pointer, math artist, computer graphics artist, visual effect artist, back-drop artist, dan key artist* untuk mewujudkan imajinasi dari kreator utamanya. Diluar produksi film, ada kelompok pemasar yang turut sibuk membuat berbagai produk untuk mendukung peredaran film itu nantinya. Mulai dari topi, kaos, baju, mainan sampai komik, yang akan diedarkan menjelang peredaran film tersebut.

Media novel adalah salah satu bentuk perwujudan yang paling mudah dan efektif bagi seseorang untuk menuangkan ide, imajinasi, dan kreatifitas baru. Dalam novel hal-hal imajinatif dan tak lazim sudah menjadi hal yang biasa dan dapat diterima oleh pembaca. Tak heran bila novel menjadi media yang sering dilirik oleh penulis cerita genre fiksi fantasi, termasuk oleh penulis-penulis Indonesia. Sudah cukup banyak penulis fiksi Indonesia yang menelurkan tulisannya, suatu tanda yang baik bagi perkembangan novel Indonesia. Salah satu novel fiksi karya anak bangsa adalah "EURGAVA" karangan I Tsu Baskara. Pria yang mempunyai nama panjang Ibrahim Indra Baskara ini mulai menulis sejak di duduk di bangku SMP, dan buku Eurgava diterbitkan pada tahun 2009 oleh penerbit Lintang di kota Yogyakarta. Penerbitan novel fiksi seperti ini diharapkan bisa meningkatkan minat baca pada masyarakat, memperoleh pemikiran-pemikiran baru ke depannya, dan menyerap nilai-nilai yang terkandung dalam novel ini, seperti nilai-nilai persahabatan, tanggung jawab, kecerdikan, ketangkasan, dan lain-lain. Nilai nilai tersebut sekiranya dibutuhkan untuk dipelajarid dan ditanamkan dalam diri setiap anak dan remaja sekarang ini. Maka perlu kiranya penulis berusaha untuk membantu dan menambah minat baca pada masyarakat dengan cara



merancang buku ilustrasi novel yang menggambarkan atau menyimpulkan isi dan pesan dari novel ini. Karena bentuk visual dipandang perlu untuk merangsang minat baca seseorang terutama anak-anak. Diharapkan dengan perancangan buku ilustrasi novel ini, minat membaca masyarakat bertambah, meningkatkan daya imajinasi, dan dapat mengangkat novel ini ke permukaan.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana mengadaptasi novel Eurgava menjadi bentuk buku ilustrasi untuk membantu mempopulerkan novel ini agar dikenal dan dibaca oleh banyak orang?

## **C. Tujuan Perancangan**

Tujuan dilakukannya perancangan ini adalah menghasilkan sebuah buku ilustrasi novel yang bersifat ilustratif dan komunikatif untuk mengenalkan dan mengangkat novel Eurgava agar dibaca oleh banyak orang, untuk menghasilkan buku ilustrasi yang sesuai dengan target audience sehingga menarik minat baca mereka, untuk mengajak audience “menyelami” dunia fiksi fantasi yang dibuat oleh penulis, untuk menyajikan nilai-nilai positif seperti nilai persahabatan, nilai tanggung jawab, dan nilai kecerdikan agar dapat diambil manfaatnya oleh pembaca.

## **D. Manfaat Perancangan**

Dalam perancangan ilustrasi novel Eurgava ini diharapkan dapat membawa manfaat diantaranya :

- 1) Manfaat bagi masyarakat umum :
  - a. Untuk memberikan gambaran yang jelas tentang isi novel tersebut, dan daya tarik pada novel Eurgava. Memberi pengetahuan tentang suatu hal baru, ide, dan inspirasi.
  - b. Memberikan pesan moral seperti yang disampaikan oleh novel ini.
  - c. Menambah minat membaca.



- 2) Manfaat bagi DKV
  - a. Untuk lebih memperdalam ilmu desain komunikasi visual selama kuliah dan mengaplikasikannya dalam proyek studi Tugas Akhir mengenai perancangan ilustrasi novel yang di dalamnya terdapat berbagai aspek seperti, studi karakter, simbol, atribut dan unsur unsur lain yang terdapat dalam perancangan ilustrasi novel.
  - b. Untuk memperdalam pengetahuan di bidang ilustrasi yang divisualkan secara dramatis tentang fantasi.
- 3) Manfaat bagi Mahasiswa
  - a. Dapat menerapkan beberapa teori tentang ilustrasi yang selama ini telah di pelajari dari kampus dan studi pustaka sesuai dengan kaidah ilmu pengetahuan
  - b. Menghasilkan karya, dalam hal ini portofolio.
  - c. Menyelesaikan Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan mahasiswa Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- 4) Manfaat bagi Novelis & Penerbit
  - a. Agar penulis lebih termotivasi dan tetap menelurkan karya karya yang kreatif dan inspiratif.
  - b. Diharapkan dengan dilakukannya perancangan ilustrasi novel ini, bisa mengangkat nama novel/penulis di mata nasional maupun internasional.

## E. Kepustakaan

### 1) Tinjauan Pustaka

Dalam perancangan Tugas Akhir ini, penulis mengambil beberapa referensi atau sumber dari beberapa bukuilustrasi sejenis, seperti *Narnia: The Lion, The Witch, and The Wardrobe* yang diangkat dari novel berjudul sama dan diilustrasikan oleh Tudor Humphries

### 2) Landasan Teori

Ilustrasi adalah suatu bentuk seni rupa yang merupakan gambar yang membentuk atau menjelaskan suatu cerita atau keadaan. Gambar ini

bisa berupa karakter seperti karakter orang, hewan, tumbuhan, atau suatu obyek tertentu dan biasanya sebuah ilustrasi bisa ditempatkan di banyak tempat tergantung bentuk dan maksudnya, seperti di novel, majalah, koran, sampai dalam bentuk buku tersendiri (biasanya disebut *artbook*).

## F. Metode Perancangan

### 1) Data Awal

Data awal yang di perlukan dalam pembuatan ilustrasi novel ini berupa rangkuman novel Eurgava dan data verbal atau tulisan yang bisa di dapatkan dari buku-buku, koran, internet atau dari informasi yang beredar di masyarakat yang berhubungan dengan ilustrasi dan fantasi.

### 2) Metode Pengumpulan Data

Sebagai langkah dari perancangan ini, penulis akan mengumpulkan data dan informasi mengenai ilustrasi fantasi, baik itu melalui pembicaraan langsung maupun melalui referensi media cetak dan elektronik dan memilih adegan-adegan dalam novel Eurgava.

### 3) Instrumen

Alat yang digunakan dalam perancangan ini seperti alat gambar dan alat pembantu seperti komputer dan *drawing tablet*, sebagai alat utama dalam pembuatan ilustrasi novel ini. Selanjutnya kamera untuk mengambil gambar untuk mendokumentasikan data-data yang diperlukan.

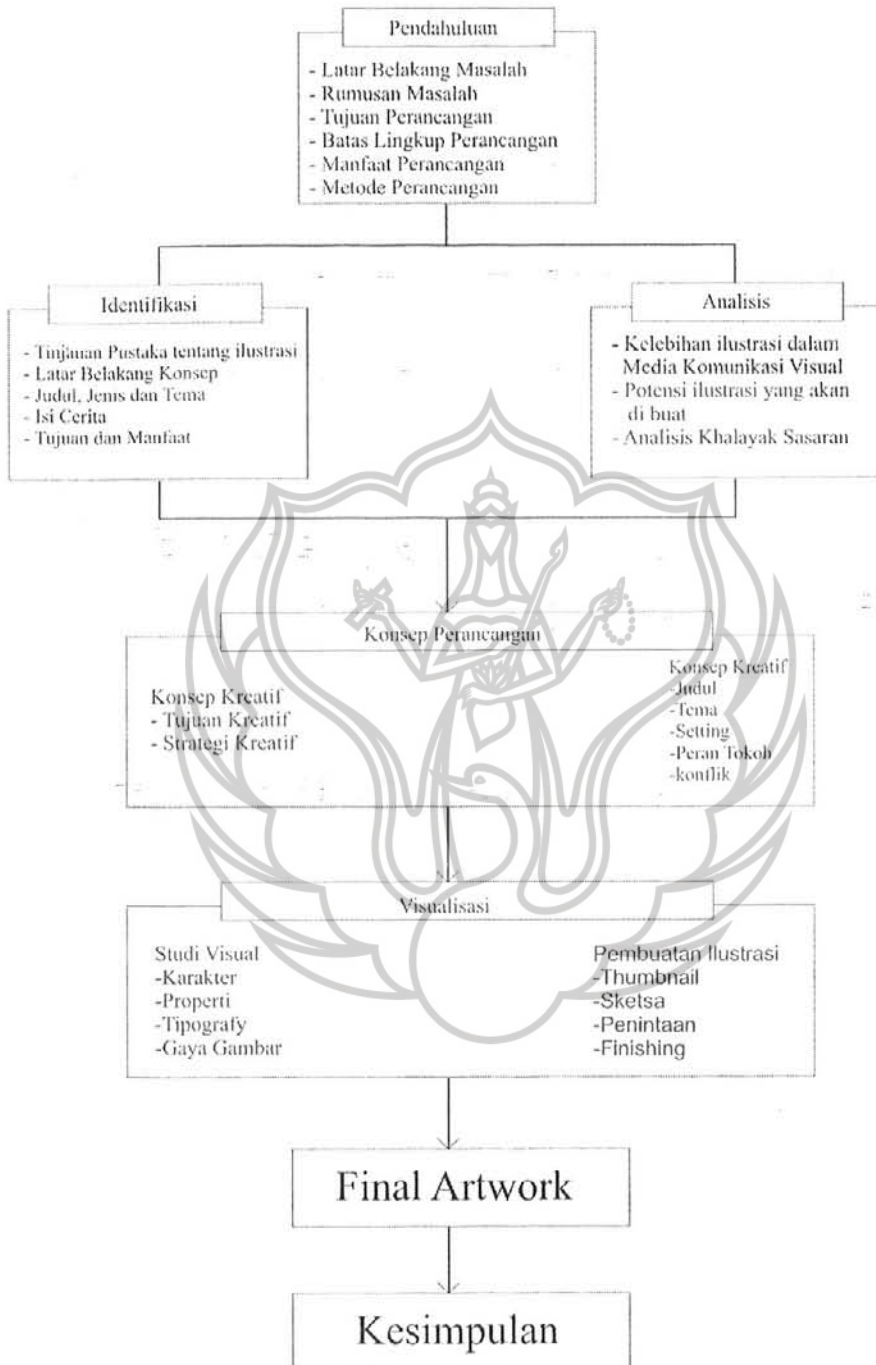
### 4) Metode Analisis Data

Menggunakan metode SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threatness*). Metode tersebut digunakan untuk mengetahui seberapa kelebihan dan kekurangan yang dimiliki, dan juga untuk mengenali kesempatan dan ancaman yang sewaktu waktu muncul

### 5) Sistematika Perancangan

Di dalam perancangan ini, penulis mencoba menggambarkan bagaimana alur rancangan dalam memecahkan masalah pada novel ini.

## G. Skematika Perancangan



## H. Sistematika Perancangan

### BAB I Pendahuluan

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Manfaat Perancangan
- E. Kepustakaan
- F. Metode Perancangan
- G. Skematika Perancangan
- H. Sistematika Perancangan

### BAB II Identifikasi dan Analisis

#### A. Identifikasi

1. Fiksi Fantasi
  - a. Fiksi
  - b. Sejarah Fiksi Fantasi
  - c. Genre Fiksi Fantasi
  - d. Fiksi dalam Media
    - 1) Film Fiksi
    - 2) Novel Fiksi
  - e. Bentuk Fiksi Fantasi
2. Sejarah Novel
3. Tinjauan Ilustrasi
  - a. Sejarah Ilustrasi
  - b. Macam Gaya Ilustrasi
    - 1) Gaya Ilustrasi Amerika
    - 2) Gaya Ilustrasi Eropa
    - 3) Gaya Ilustrasi Jepang
    - 4) Gaya Ilustrasi Indonesia
  - c. Macam Bentuk Ilustrasi
  - d. Macam Gaya dan Teknik Ilustrasi



4. Tinjauan Buku
  - a. Sejarah Buku
  - b. Jenis Buku
  - c. Tinjauan Novel Berilustrasi

B. Analisa Data

1. Analisis
  - a. Strength
  - b. Weakness
  - c. Opportunities
  - d. Threat
2. Kesimpulan Analisis

BAB III Konsep Perancangan

A. Konsep Kreatif

1. Khalayak Sasaran
  - a. Demografis
  - b. Psokografis
  - c. Behavioristik
  - d. Geografis
2. Tujuan Kreatif
3. Strategi Kreatif

B. Konsep Perancangan

1. Struktur Buku
2. Tema Cerita
3. Setting Cerita
4. Ukuran dan Jumlah Halaman
  - a. Wujud
  - b. Bentuk
5. Penerbit
6. Budget
7. Skrip

## BAB IV Visusalisasi

### A. Studi Karakter

1. Data Visual
2. Visual
  - a. Aburo
  - b. Dohika
  - c. Borozut
  - d. Raja Doro
  - e. Daudus

### B. Studi Tipografi

### C. Studi Lay Out

### D. Media Pendukung

1. Poster
2. Poster Launching
3. Pembatas Buku
4. Cutting Stiker
5. Standing Banner berbentuk Aburo

### E. Karya

## BAB V Kesimpulan

### A. Kesimpulan

### B. Saran

Daftar Pustaka

Lampiran