

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat yang telah diberikan kepada penulis selama proses perancangan Proyek Akhir dengan judul “PERANCANGAN VISUAL NOVEL GRAFIS ADAPTASI NOVEL SEMUA IKAN DI LANGIT” dapat berjalan dan diselesaikan dengan baik.

Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN VISUAL NOVEL GRAFIS ADAPTASI NOVEL SEMUA IKAN DI LANGIT” ini bertujuan untuk memenuhi salah satu dari persyaratan akademis guna memperoleh gelar Sarjana Seni Strata Satu Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan, Tangerang.

Dalam proses perancangan harus disadari bahwa banyak sekali tantangan yang dihadapi. Karena bimbingan, bantuan, dukungan dan doa dari beberapa pihak proses pengerjaan proyek akhir ini dapat dilewati dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam proses pengerjaan Proyek Akhir ini, Ucapan terima kasih diungkapkan kepada:

1. Bapak Dr. Martin L. Katoppo, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Desain.
2. Ibu Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Si., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual dan pembimbing akademik penulis selama masa perkuliahan.
3. Ibu Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds., selaku Wakil Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
4. Bapak Donny Ibrahim, S.Sn., M.Ikom., selaku Dosen Pembimbing Utama serta penasihat Proyek Akhir.
5. Bapak Jeffrey Rachmad Gunadi, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Co-Pembimbing serta penasihat Proyek Akhir.

6. Bapak Drs. Winoto Usman dan Ibu Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds., selaku dosen penguji

7. Seluruh Dosen Universitas Pelita Harapan membantu proses belajar penulis selama masa perkuliahan.

8. Papa, Mama, Bang Rico, yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan dan perhatian kepada penulis.

9. Teman-teman seperjuangan yang selalu membantu dan memberikan semangat.

10. Semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih banyak kesalahan dan kekurangan dalam Proyek Akhir ini. Namun, penulis berharap perancangan karya Proyek Akhir ini dapat menjadi manfaat dan inspirasi bagi semua orang yang membacanya.

Tangerang, 16 Juni 2021

Realino Marpaung

DAFTAR ISI

halaman

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Sampul Novel Semua Ikan di Langit	3
Gambar 1.2 Ilustrasi Cat Air Pada Tiap Bab	4
Gambar 2.1 Contoh <i>Gutter</i> dalam Komik.....	9
Gambar 2.2 Contoh Kejadian Imajiner di dalam <i>Gutter</i>	10
Gambar 2.3 Contoh Transisi Panel Momen ke Momen.....	11
Gambar 2.4 Contoh Transisi Panel Aksi ke Aksi	12
Gambar 2.5 Contoh Transisi Adegan ke Adegan	13
Gambar 2.6 Contoh Transisi Subjek ke Subjek	14
Gambar 2.7 Contoh Transisi Aspek ke Aspek.....	14
Gambar 2.8 Contoh Transisi Non-sequitur	15
Gambar 2.9 Contoh Kombinasi <i>Word-specific</i> dalam Komik	16
Gambar 2.10 Contoh Kombinasi <i>Picture-specific</i> dalam Komik	17
Gambar 2.11 Contoh Kombinasi <i>Duo-specific</i> dalam Komik	18
Gambar 2.12 Contoh Kombinasi <i>Additive</i> dalam Komik	19
Gambar 2.13 Contoh Kombinasi <i>Interdependent</i> dalam Komik	20
Gambar 2.14 Contoh Kombinasi <i>Parallel</i> dalam Komik	21
Gambar 2.15 Contoh Kombinasi <i>Montage</i> dalam Komik	21
Gambar 2.17 Contoh Infografis Komponen-komponen dalam Panel.....	24

Gambar 2.18 Contoh Tata Letak Grid dalam Halaman	25
Gambar 2.19 Contoh Tata Letak <i>Free-form</i> dalam Halaman	26
Gambar 2.20 Contoh Panel Panoramic	27
Gambar 2.21 Contoh Panel Vertikal	27
Gambar 2.22 Contoh Panel Diagonal	28
Gambar 2.23 Contoh Panel Lingkaran.....	29
Gambar 2.24 Contoh Panel Inset	29
Gambar 2.25 Contoh Kombinasi Jenis Panel dalam Komik.....	30
Gambar 2.26 Contoh <i>Establishing Shot</i> pada Komik	31
Gambar 2.27 Contoh <i>Long Shot</i> pada Komik	32
Gambar 2.28 Contoh <i>Medium Shot</i> pada Komik	32
Gambar 2.29 Contoh <i>Close-up Shot</i> pada Komik	33
Gambar 2.30 Contoh <i>Extreme Close-up Shot</i> pada Komik	33
Gambar 2.31 Contoh <i>Over-the-Shoulder Shot</i> pada Komik.....	34
Gambar 2.32 Contoh <i>Point-of-view Shot</i> pada Komik	35
Gambar 2.33 Contoh <i>Tilt Angle</i> pada Komik	35
Gambar 2.34 Contoh <i>Low Angle</i> pada Komik	36
Gambar 2.35 Contoh <i>High Angle</i> pada Komik.....	37
Gambar 2.36 Contoh Perspektif Satu Titik Hilang.....	37
Gambar 2.37 Contoh Perspektif Dua Titik Hilang	38
Gambar 2.38 Contoh Perspektif Dua Titik Hilang dan Penggunaannya	38

Gambar 2.39 Contoh Perspektif Dua Titik Hilang dan Penggunaanya	39
Gambar 2.40 Contoh Perspektif Tiga Titik Hilang.....	39
Gambar 2.41 Contoh Perspektif Tiga Titik Hilang dan Penggunaannya	40
Gambar 2.42 Contoh Cakram Warna.....	46
Gambar 2.43 Contoh Penggunaan Warna Hangat dalam Novel Grafis.....	47
Gambar 2.44 Contoh Basic Shape yang Membentuk Sebuah Desain Karakter	48
Gambar 2.45 Contoh Proses Desain Karakter dari Penggabungan Bentuk	49
Gambar 2.46 Contoh Desain Bentuk-bentuk Sederhana yang Membentuk Sebuah Karakter.....	50
Gambar 2.47 Contoh Bentuk Desain Karakter yang Kompleks dari Bentuk-bentuk Sederhana	50
Gambar 2.48 Contoh Bentuk Desain Kepala dari Berbagai Sudut dengan Bentuk Sederhana.....	51
Gambar 2.49 Contoh Karakter yang Menggunakan Bentuk Lingkaran	52
Gambar 2.50 Contoh Karakter yang Menggunakan Bentuk Persegi	52
Gambar 2.51 Contoh Karakter yang Menggunakan Bentuk Segitiga.....	53
Gambar 2.52 Visualisasi Emosi dalam Karakter	54
Gambar 2.53 Penggambaran Desain Karakter Realistis	56
Gambar 2.54 Penggambaran Desain Karakter <i>Feature Film</i>	56
Gambar 2.55 Penggambaran Desain Karakter <i>Simplified</i>	57
Gambar 2.56 Penggambaran Desain Karakter <i>Cartoon</i>	58
Gambar 2.57 Penggambaran Desain Karakter Antropomorfis	58

Gambar 2.58 <i>Typeface</i> Benguiat yang Berjenis Dekoratif	59
Gambar 2.59 <i>Typeface</i> Ionic yang Lebih Mudah Terbaca.....	60
Gambar 2.60 Contoh Bentuk <i>Typeface</i> yang Mewakili Tema Alam.....	61
Gambar 2.61 Contoh Bentuk <i>Typeface</i> yang Cocok dengan Tema Fantasi.....	61
Gambar 2.62 Contoh Lukisan dari Pergerakan <i>Naive Art</i> (<i>La Grille Rompe</i> oleh Camille Bombois)	63
Gambar 2.63 Contoh Lukisan dari Seniman Kontemporer (<i>I Want to Take Off to The Universe</i> oleh Yayoi Kusama).....	64
Gambar 2.64 Contoh Efek-efek Suara	65
Gambar 3.1 Contoh Efek-efek Suara.....	67
Gambar 3.2 Bukti Wawancara.....	73
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> dari <i>Keyword Fantasi</i>	85
Gambar 4.2 Contoh <i>Mindmap</i> dari <i>Keyword Stylized</i>	86
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> dari <i>Keyword Fantasi</i>	87
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i> dari <i>Keyword Stylized</i>	87
Gambar 4.5 <i>Tampilan (Preview) Halaman dan Sampul</i> dari <i>Novel Grafis Semua Ikan di Langit</i>	88
Gambar 4.6 Grid dan Penerapannya dalam <i>Novel Grafis</i>	89
Gambar 4.7 Beberapa Ukuran dalam Skala <i>Minor Second</i>	90
Gambar 4.8 Grid yang Dipakai dalam <i>Halaman Novel Grafis</i>	90

Gambar 4.9 Typeface <i>Qaligo</i>	91
Gambar 4.10 Aplikasi <i>Typeface Qaligo</i> Pada Judul Novel Grafis.....	92
Gambar 4.11 Aplikasi <i>Typeface Corner of The Sky</i>	93
Gambar 4.12 Pengaplikasian <i>Typeface Corner of The Sky</i> Pada Balon Teks.....	93
Gambar 4.13 Palet Warna Biru, Oranye dan Abu-abu yang Digunakan dalam Novel	94
Gambar 4.14 Pengaplikasian Warna pada Novel Grafis	95
Gambar 4.15 Karya-karya Ilustrasi oleh Warwick Johnson Cadwell.....	96
Gambar 4.16 Garis-garis Arsiran dari Karya Ilustrasi Warwick	97
Gambar 4.17 Novel Grafis <i>Persephone</i> karya Loic Locatelli-Kourwnsky	98
Gambar 4.18 Contoh Elemen-elemen yang Keluar dari Panel.....	99
Gambar 4.19 Bus DAMRI Jadul tahun 1970 sebagai referensi untuk karakter Bus	101
Gambar 4.20 Eksplorasi Awal Karakter Bus	102
Gambar 4.21 Revisi Akhir Karakter Bus.....	103
Gambar 4.22 Referensi Anak Laki-laki dengan Rambut Bergelombang	104
Gambar 4.23 Referensi Mantel untuk Karakter Beliau	105
Gambar 4.24 Ilustrasi Beliau dan Mantelnya	106
Gambar 4.25 Eskplorasi Desain Karakter Beliau	106

Gambar 4.26 Eskplorasi Desain Revisi Karakter Beliau (Tampak Depan, Samping dan Belakang) dan Symbolisme Bentuk Karakter	107
Gambar 4.27 Revisi Final Desain Karakter Beliau.....	109
Gambar 4.28 Revisi Kecoa Jenis <i>American Cockroach</i>	110
Gambar 4.29 Eskplorasi Desain Karakter Awal Nadezhda	110
Gambar 4.30 Revisi Final Desain Karakter Nadezhda	111
Gambar 4.31 Referensi Perempuan Korban Kamp Konsentrasi Auschwitz	112
Gambar 4.32 Referensi Seragam Prajurit Kamp Konsentrasi Auschwitz	112
Gambar 4.33 Referensi Senjata Prajurit Kamp Konsentrasi Auschwitz.....	113
Gambar 4.34 Desain Karakter Awal Shoshanna (Kiri: Shoshanna dengan Jaket Penjaga Kamp, Kanan: Shoshanna dengan Seragam Kamp)	113
Gambar 4.35 Desain Final Karakter Shoshanna	114
Gambar 4.36 Referensi Ikan Julung-julung	115
Gambar 4.37 Desain Awal Karakter Ikan Julung-julung.....	116
Gambar 4.38 Desain Final Ikan Julung-julung	116
Gambar 4.39 Desain Final Karakter Shoshanna	117
Gambar 4.40 Desain Final Karakter Penjaga Kamp dan Symbolisme Bentuk Karakter	118
Gambar 4.41 Referensi Kamp Konsentrasi di Jerman.....	119
Gambar 4.42 Penggambaran Kamp Konsentrasi yang Sudah Diaplikasikan ke dalam Novel Grafis.....	120
Gambar 4.43 Referensi Hutan di Jerman.....	121

Gambar 4.44 Penggambaran Hutan dalam Novel Grafis	121
Gambar 4.45 Referensi Perbukitan	121
Gambar 4.46 Penggambaran Perbukitan dalam Novel Grafis	122
Gambar 4.47 Penggambaran Sungai di Jerman	123
Gambar 4.48 Penggambaran Suasana Sungai dalam Novel Grafis	123
Gambar 4.49 Tampilan (Preview) Halaman dan Sampul dari Novel Grafis Semua Ikan di Langit.....	124
Gambar 4.50 Tampilan <i>Mockup</i> Novel Grafis Semua Ikan di Langit	125

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Sketsa Karakter.....	A
Lampiran Sketsa Lokasi.....	B
Lampiran Sketsa Cover.....	C
Lampiran Form Bimbingan.....	D

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Batasan Masalah	6
1.5 Tujuan Perancangan.....	6
1.6 Manfaat Perancangan.....	7

BAB II TINJAUAN KONSEP DAN TEORI

2.1 Pengertian Novel Grafis.....	8
2.2 Teori <i>Closure</i> dan Pemakaiannya dalam Komik dan Novel Grafis.....	8
2.2.1 Transisi Panel	10
2.3 Kombinasi Gambar dan Kata.....	15
2.4 Komposisi dan Tata Letak (<i>Layout</i>) pada Novel Grafis	21
2.4.1 Grid dan Tata Letak Bebas.....	23
2.5 Bentuk-bentuk Panel dan Aplikasinya dalam Komik atau Novel Grafis.....	25
2.6 Penggunaan <i>Angle</i> dan Shot Kamera dalam Panel	30
2.7 Perspektif dan Penggunaannya pada Novel Grafis.....	37
2.8 Psikologi Warna	40
2.9 Bentuk (<i>Shape</i>) dalam Desain Karakter.....	48
2.9.1 Simbolisme Bentuk	51
2.10 Penggambaran Ekspresi atau Emosi pada Karakter.....	54
2.11 Penggambaran Karakter Hewan.....	55
2.12 Keterbacaan (<i>Readability</i>) dan Distingsi (<i>Legibility</i>) dalam Tipografi	59
2.12.1 Memilih Typeface yang Tepat: Asosiasi Visual.....	60
2.12.2 Pemilihan Typeface dalam Tema Fantasi	61
2.13 <i>Naive Art Movement</i>	62
2.14 <i>Contemporary Art</i>	63
2.15 Efek Suara dalam Komik	64

BAB III METODE PERANCANGAN

3.1 Strategi Perancangan.....	67
3.2 Waktu dan Tempat Perancangan.....	72
3.3 Analisis Konten.....	73
3.3.1 Unsur Intrinsik.....	75
3.3.2 Analisis Cerita.....	81
3.4 Target Audiens.....	92

BAB IV PROSES PERANCANGAN

4.1 Strategi Kreatif.....	94
4.1.1 Keyword.....	96
4.1.2 Mindmap.....	97
4.1.3 Moodboard.....	99
4.3 Strategi Visual.....	100
4.4 Konsep Desain.....	103
4.5 Eskplorasi Desain.....	105
4.5 Desain Akhir.....	130

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

