

## PERANCANGAN ILUSTRASI NOVEL “AKU ANAK BROKEN HOME” KARYA DENNIS CHRISTOPHER

Rana Syakirah Rinaldi<sup>1</sup>, Arief Ruslan<sup>2</sup>

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi & Desain Kreatif, Universitas Budi Luhur

Jakarta, Indonesia<sup>1,2</sup>

e-mail: [ranasyakirahrinaldi@gmail.com](mailto:ranasyakirahrinaldi@gmail.com)<sup>1</sup>, [arief.ruslan@budiluhur.ac.id](mailto:arief.ruslan@budiluhur.ac.id)<sup>2</sup>

Received : May, 2023

Accepted : June 2023

Published : June 2023

### Abstract

*Reading a novel book isn't that hard, because it's light reading and neat reading flow make it's easy to understand. This paper explain how an illustration could be a media support for a novel book. According to interview with a novelist, Dennis Christopher himself that he needs an illustration as a story reinforcement for a novel he wrote named "I'm A Broken Home Kids". This novel book is about how it feels to be a broken home kids, in this novel book Dennis want something different from his previous books, he wanted to add an illustration for each story in this book. According to Dennis himself visualization is very important, adding an illustration in each page can touch audience emotions and also strengthen the content of the story. therefore the creator finally made an illustration for each sheet of Dennis's novel book named "I'm A Broken Home Kids".*

**Keywords :** *novel book, illustration, visual story, visual communication, design*

### Abstrak

*Membaca buku novel tidak terlalu sulit, karena bacaan yang ringan dan alur membaca yang rapi membuatnya mudah dimengerti. Makalah ini menjelaskan bagaimana sebuah ilustrasi bisa menjadi media pendukung untuk sebuah buku novel. Menurut wawancara dengan novelis, Dennis Christopher sendiri bahwa ia membutuhkan ilustrasi sebagai penguat cerita untuk novel yang ditulisnya berjudul "Aku Anak Broken Home". Buku novel ini bercerita tentang bagaimana rasanya menjadi anak broken home, dalam buku novel ini Dennis menginginkan sesuatu yang berbeda dari buku-buku sebelumnya, ia ingin menambahkan ilustrasi untuk setiap cerita dalam buku ini. Menurut Dennis sendiri visualisasi sangat penting, menambahkan ilustrasi di setiap halaman dapat menyentuh audiens*

**Kata Kunci:** *buku novel, ilustrasi, visual cerita, komunikasi visual, desain*

## PENDAHULUAN

Novel sudah bukan hal asing sekarang, sebuah karya sastra yang dibukukan dengan bacaan yang ringan dan mudah dipahami dengan isi cerita yang menarik. Isi sebuah novel biasanya menceritakan tentang kehidupan seseorang dan sekitarnya. Novel adalah karangan prosa yang panjang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku (KBBI, 2014). Novel bergambar adalah teks kompleks di mana kata-kata dan ilustrasi saling bergantung. Sebagai teks multimodal dan narasi fiksi prosa yang kompleks, mereka memiliki kesamaan dengan buku bergambar dan novel, tetapi juga karakteristik dan kemampuan mereka sendiri yang khusus untuk medium (Aggleton, 2022)

Menulis novel bisa menjadi kegemaran tersendiri seperti yang terjadi pada Dennis Christopher, beberapa novel karyanya ada yang sudah terbit dan terjual. Beberapa karyanya adalah Marmut Love Story yang terbit pada tahun 2017 yaitu novel fiksi rohani yang menceritakan kehidupan anak-anak muda tentang dunia pelayanan di masa sekolah, lalu yang kedua adalah Diary Wejangan Keto yang terbit tahun 2019 yang berisi tentang motivasi yang mengemas serangkaian kata-kalimat yang menjawab ragam persoalan yang dialami anak-anak muda, mulai dari kisah cinta, pertemanan, keluarga, cita-cita, hingga masalah kaum muda pada umumnya.

Dan yang menjadi *best seller* adalah novel Hadiah Untuk Erick yang terbit pada tahun 2019 yang diterbitkan oleh penerbit Guepedia, merupakan sebuah novel non fiksi yang diangkat dari kisah nyata mengenai kisah pemuda pengidap penyakit langka yang bernama DMD (*Duchenne Muscular Dystrophy*). Dennis berencana akan menerbitkan novel kembali, satu karya yang ia sedang kerjakan yaitu Aku Anak *Broken Home* novel yang menceritakan tentang kisah rasanya menjadi anak *broken home*, pada novel ini Dennis ingin membuat hal yang berbeda dari karya-karya sebelumnya, ia ingin menambahkan ilustrasi di setiap cerita pada novel ini. Menurutnya, novel yang ia buat merupakan novel dengan berbagai cerita yang berbeda yang disajikan setiap lembarnya, maka dari itu ia menganggap visualisasi sangatlah penting.

Beberapa penelitian tentang buku ilustrasi ataupun novel ilustrasi sudah dilakukan oleh beberapa peneliti. Integrasi visual teks sering dilingkupi oleh fakta bahwa pembaca mungkin memiliki pengalaman sebelumnya tentang sesuatu, tetapi tidak dengan kesadaran diri (Kuzmičová & Cremin, 2021). Selain itu, pada teks, pembaca memiliki interpretasi masing-masing individu (Kuzmičová & Bálint, 2019). Misalnya, beasiswa oleh Kuzmičová dan Cremin (2021) telah menemukan bahwa teks fiksi realistik lebih cenderung mendorong ingatan sadar akan pengalaman masa lalu daripada teks fiksi fantasi, sebuah temuan yang mungkin juga berlaku untuk proses mengingat bawah sadar yang terjadi selama penggambaran otomatis

Tujuan perancangan karya ini adalah merancang ilustrasi untuk novel karya Dennis Christopher yang berjudul Aku Anak *Broken Home*. Pada pembuatan ilustrasi novel ini pencipta tidak hanya fokus kepada isi dan informasi yang akan disampaikan, melainkan juga menyajikan ilustrasi yang mudah dipahami. Target *audience* dari penciptaan karya ini melihat dengan berbagai aspek segmentasi, yakni segmentasi demografis yang melihat dari bentuk jenis kelamin yang umum yaitu perempuan dan laki-laki. Pada perancangan ini mengambil kriteria umur 16 hingga 21 tahun dengan pendidikan secara umum, dan kelas ekonomi untuk semua kalangan, sehingga perancangan ini memberikan manfaat untuk semua kalangan. Pada segmentasi Psikografis, karya melihat kalangan dengan masalah *broken home*, kalangan yang gemar membaca serta tertarik pada gambar atau ilustrasi. Pada segmentasi Geografis yang berdomisili di seluruh Indonesia.

Dengan demikian, penulis akan membuat ilustrasi untuk novel Aku Anak *Broken Home* karya Dennis Christopher, dan juga sebagai syarat kelulusan Strata 1 Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur, diharapkan dengan adanya ilustrasi dalam novel ini dapat membantu penulis novel, juga menambah daya tarik serta mudah dipahami oleh pembaca.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis perancangan Komunikasi Visual. Menurut Adi Kusrianto (2007), Komunikasi visual merupakan komunikasi yang menggunakan bahasa visual adalah sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna atau pesan<sup>1</sup>. Desain komunikasi visual, mengkaji hal-hal yang berkaitan dengan komunikasi dan pesan, teknologi percetakan, penggunaan teknologi multimedia dan teknik persuasi pada masyarakat<sup>2</sup>. Ada pula fungsi dari desain komunikasi visual, yakni dikutip dari buku Yongky Safanayong yang berjudul Desain Komunikasi Visual Terpadu, berikut fungsi desain komunikasi visual, yakni (a) *To Inform* : memberi informasi, menjelaskan, menerangkan dan mengenalkan. (b) *Enlighten* : memberi penerangan, membuka pikiran, dan menguraikan. (c) *To Persuade* : membujuk atau menganjurkan. Dengan menggunakan unsur kepercayaan, logika dan daya tarik. (d) *To Protect* : melindungi objek lain, seperti desain kemasan dan kantong belanja.<sup>3</sup>

Unsur-unsur visual mengembangkan proses perancangan karya ilustrasi dengan beberapa pendekatan, pertama yaitu Titik, sebagai salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil, dimana dimensi memanjang dan melebar dianggap tidak berarti. Titik biasanya ditampilkan dengan bentuk kelompok dengan variasi jumlah, susunan dan kepadatan tertentu. Kedua adalah garis, merupakan unsur visual yang banyak berpengaruh kepada pembentukan suatu objek sehingga garis juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna. Garis dapat tampil dalam bentuk lurus, zigzag, bergelombang dan lainnya. Ketiga, adalah Bidang yang berdimensi panjang dan lebar. Dari bentuknya, bidang dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu bidang beraturan atau geometri dan bidang tidak beraturan atau yang disebut non geometri.

Kelima, Kehadiran ruang ada karena adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antar objek berupa unsur titik, garis, bidang dan warna. Keenam, warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya. Kesan yang ditangkap oleh mata lebih ditentukan oleh cahaya. Permasalahan mendasar pada warna diantaranya adalah *Hue* (Spektrum warna), *Saturation* (kepekakan), *Lightness* (Nilai cahaya dari gelap terang) ketujuh, adalah tekstur sebagai bentuk kualitas permukaan, berhubungan dengan efek raba yang ditimbulkan secara visual<sup>4</sup>. Sebelum perancangan dimulai, penulis melakukan observasi serta wawancara dengan penulis buku sebelum memulai pembuatan karya setelah itu wawancara yang telah dilakukan akan disesuaikan dengan teks yang ada untuk merancang ilustrasi yang dibuat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Konsep ilustrasi

Berawal dari ketertarikan pencipta pada membaca novel dan menciptakan ilustrasi, lalu pencipta bertemu penulis novel yang bernama Dennis Christopher dan diminta untuk membuat ilustrasi untuk novel yang sedang ia kerjakan yaitu novel "Aku Anak Broken Home" yang berceritakan mengenai curahan hati anak *broken home* serta menceritakan bagaimana rasanya menjadi seorang anak *broken home*.

Menurutnya, novel yang ia buat merupakan novel dengan berbagai cerita yang berbeda yang disajikan setiap lembarnya, maka dari itu ia menganggap visualisasi sangatlah penting, menambahkan ilustrasi di setiap dapat menyentuh emosi juga dapat memperkuat isi cerita sehingga isi novel ini diharapkan dapat sangat mudah dipahami. Maka dari itu setelah bertemu dan membaca beberapa novel karya Dennis, akhirnya pencipta setuju dan tertarik untuk membuat ilustrasi pada novel tersebut agar dapat menguatkan cerita pada novel tersebut.

---

<sup>1</sup> Adi Kusrianto, Pengantar Desain Komunikasi Visual, Yogyakarta, 2009 hal 10

<sup>2</sup> Agus Sachari, Pengantar Metode Penelitian Budaya Rupa, Bandung, 2005 hal 8-9

<sup>3</sup> Yongky Safanayong, Desain Komunikasi Visual Terpadu, Jakarta, 2006 hal 3

<sup>4</sup> Andry Masri, Strategi Visual, Yogyakarta 2010, hal 95.

Menurut KBBI, Ilustrasi adalah:

1. Gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan dan sebagainya.
2. Gambar, desain atau diagram untuk penghias (halaman sampul dan sebagainya)
3. (Pen-jelasan) tambahan berupa contoh, bandingan, dan sebagainya untuk lebih memperjelas paparan (tulisan dan sebagainya).

Dikutip dari buku Pengantar Desain Komunikasi Visual, menurut Adi Kusrianto ilustrasi adalah secara harafiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu.. Penggunaan ilustrasi yang berlebihan justru membingungkan dan mengurangi nilai keterbacaan<sup>5</sup>. Dalam desain grafis, ilustrasi merupakan subjek yang memiliki alur sejarah serta perkembangan spesifik atau sejenis kegiatan seni. Ilustrasi dapat berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukisan, grafis, karikatur, dan saat ini banyak dipakai *image bitmap* hingga karya foto.<sup>6</sup>

Ilustrasi berfungsi untuk banyak hal, serta berfungsi sebagai antara berikut :

1. Memberikan gambaran tokoh atau karakter dalam sebuah cerita.
2. Menampilkan beberapa contoh yang diterangkan dalam sebuah buku pembelajaran
3. Mem-visualisasikan langkah-langkah dalam sebuah instruksi panduan
4. Atau sekedar membuat pembaca tersenyum dan terawa.<sup>7</sup>

Berdasarkan penjelasan mengenai ilustrasi tersebut, pencipta dapat menyimpulkan bahwa ilustrasi merupakan sebuah pelengkap dan pendukung sebuah pembelajaran, instruksi, maupun sebuah cerita. Ilustrasi juga berfungsi sebagai alat bantu pembaca untuk memahami isi dari cerita.

### **Konsep Warna**

Warna adalah spectrum tertentu yang ada dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih)<sup>8</sup>. Warna merupakan elemen paling dominan dan aspek yang paling relative dalam desain kehidupan. Persepsi terhadap warna melibatkan respon psikologi dan fisiologi manusia.<sup>9</sup> Definisi lain tentang warna adalah mutu cahaya yang ditangkap oleh indra penglihatan atau mata manusia. Keindahan sebuah warna tidak ada artinya apabila hadir sendiri tanpa kehadiran warna-warna lain disekitarnya, karena warna-warna tersebut akan saling mempengaruhi<sup>10</sup>.

Dalam teori Bwester, warna dikelompokkan menjadi 4 kelompok, Kelompok warna tersebut yaitu warna premier, warna sekunder, warna tersier, dan warna netral.<sup>11</sup> Warna premier merupakan warna dasar yang tidak merupakan warna dari hasil campuran warna apapun. Warna primer adalah merah, biru dan kuning. Warna sekunder merupakan warna yang merupakan warna hasil campuran 1 banding 1 (1:1) yang dihasilkan dari warna primer. Contoh warna Sekunder adalah hijau, yaitu pencampuran warna kuning dan warna biru, lalu warna jingga yang dihasilkan dari pencampuran warna merah dan kuning. Warna tersier merupakan warna yang dihasilkan dari campuran warna primer dengan salah satu warna sekunder. Contohnya warna hijau kekuningan yang dihasilkan dari campuran warna kuning dan hijau.

Warna netral merupakan warna dari hasil campuran ketiga warna dasar dalam porsi satu banding satu banding satu (1:1:1). Biasanya warna ini digunakan sebagai warna penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat menuju hitam. Lingkaran atau kelompok warna primer hingga tersier dapat dikelompokkan menjadi dua, yakni: (a) Warna-warna yang megarah kuning hingga jingga dikategorikan sebagai *warm tone* atau warna panas. Warna ini memiliki kesan mencolok

---

<sup>5</sup> Rakhmat Suptiyono, Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2010), Hal. 54

<sup>6</sup> Adi Kusrianto, Pengantar Desain Komunikasi Visual, Yogyakarta 2007 Hal 140.

<sup>7</sup> Adi Kusrianto, Pengantar Desain Komunikasi Visual, Yogyakarta 2007 Hal 110-111

<sup>8</sup> <https://rocketmanajemen.com/definisi-warna/> Jumat, 11 Januari 2019

<sup>9</sup> <https://idseducation.com/articles/80270/> international design school senin, 2 September 2019

<sup>10</sup> Ibnu Teguh Wibowo, Belajar Desain Grafis. PT. Suka Buku : Jakarta. 2013. Hal 148

<sup>11</sup> Adi Kusrianto, Pengantar Desain Komunikasi Visual, Penerbit Andi, Bandung, 2007, Hal. 48

,bijaksana dan dinamis. (b) Warna-warna yang dalam rentang setengah lingkaran didalam lingkaran warna mulai dari hijau, biru sampai ungu disebut sebagai *cool tone* atau warna dingin. Warna ini memiliki kesana tenang, sejuk dan lembut.

### Konsep Layout

*Layout* merupakan sebuah susunan elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam bidang sehingga membentuk susunan. Tujuan utama sebuah *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan tulisan sehingga menjadi komunikatif dan dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan<sup>12</sup>. Dikutip dari buku Suriyanto Rustan, yang berjudul *Layout Dasar dan Penerapannya*, tujuan dari elemen dalam *layout* yaitu secara umum yang pertama adalah menyampaikan informasi lengkap dan tepat. Yang kedua ialah kenyamanan dalam membaca termasuk didalamnya kemudian mencari informasi yang dibutuhkan, navigasi dan estetika<sup>13</sup>.

Prinsip *layout* mempunyai prinsip yang sama dengan desain grafis yaitu<sup>14</sup> yang dapat dijabarkan pada konsep karya sebagai berikut :

1. *Sequence* : Yakni urutan perhatian pada *layout* atau aliran pandangan mata pada *layout*. *Layout* yang baik dapat mengarahkan sesuai arah informasi yang disusun dalam *layout*.
2. *Emphasis* : Penekanan bagian-bagian tertentu pada *layout*. Penekanan ini berfungsi agar pembaca dapat terarah atau fokus pada bagian terpenting.
3. *Balance* : Teknik mengatur keseimbangan terhadap elemen *layout*. Prinsip ini dibagi menjadi 2 jenis yaitu keseimbangan simetris, dan keseimbangan asimetris. Pada keseimbangan simetris sisi yang berlawanan harus sama agar menciptakan bagian seimbang, sementara pada keseimbangan asimetris, sisi-sisinya tidak seimbang melainkan berbeda-beda ukuran.
4. *Unity* : Menciptakan kesatuan pada sebuah keseluruhan desain. Seluruh elemen harus berkaitan dan disusun secara tepat.<sup>15</sup>

### Deskripsi Karya

Karya yang pencipta buat merupakan sebuah novel ilustrasi dalam bentuk cetak. Didalam novel ilustrasi ini terdapat cerita tentang curahan hati atau rasanya menjadi seorang anak *broken home* yang menarik untuk dibaca maupun dimengerti lewat ilustrasi untuk para pembaca. Pencipta menggunakan novel ilustrasi cetak sebagai media publikasi, dengan format dan model karya yaitu novel cetak yang mempunyai sifat dapat dibaca berulang kali dan dapat disentuh. Terdiri dari halaman cover depan, cover belakang, dan isi.

Konsep kreatif merupakan sebuah gagasan yang dijabarkan oleh pencipta mulai dari semua perencanaan hingga konsep yang akan diaplikasikan kedalam karya. Pada karya yang dihadirkan pada perancangan ini melalui beberapa bentuk teknis yaitu:

1. Ide penciptaan, yang melihat keinginan klient, yakni Dennis untuk kebutuhan nove grafis. Dengan melihat kebutuhan tersebut, peneliti merancang dan memberikan ide-ide kreatif berkenaan dengan gaya cerita serta gaya visual yang ingin dihadirkan. Dengan demikian konsep, gagasan, serta ide yang ingin disampaikan pada novel ilustrasi ini bisa di rancang sebaik-baik mungkin. Pada ide penciptaan ini, peneliti dapat memahami kebutuhan-kebutuhan pada sisi komunikasi visual novel ilustrasi secara mendalam, seperti penggunaan gambar yang sederhana, dengan gaya anak muda, dan mudah dipahami pembacanya.

---

<sup>12</sup> Lia Anggraini S dan Kirana Nathalia, *Desain Komunikasi Visual (Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula)* Nusa Cendikia, Bandung 2014, hal 74-75

<sup>13</sup> Suriyanto Rustan, *Layout Dasar dan Penerapannya*, Penerbit Gramedia, Jakarta 2009, Hal 10.

<sup>14</sup> *Ibid.* Hal 74

<sup>15</sup> Sumbo Tinarbuko, *Semiotika Komunikasi Visual*, Jalasutra, Yogyakarta 2009, Hal 25.

2. Statement klient juga menjadi teknis peciptaan karya yang signifikan. Novel ilustrasi ini berisikan cerita mengenai rasanya menjadi anak broken home dan terdapat 28 ilustrasi. Perancangan ilustrasi pada novel ini adalah untuk memberi sebuah ilustrasi yang menjelaskan isi dari cerita tersebut untuk menguatkan cerita sehingga pembaca lebih tertarik dan lebih memahami isi novel.

Konsep teknis merupakan bagian dari perancangan suatu ide. Konsep teknis adalah sebuah konsep kreatif dalam sebuah perancangan pada konsep kreatif yang sudah dibuat. Tahap-tahap perancangan karya ini pertama kali dilakukan secara manual, yaitu dengan menggambar sketsa kasar pada kertas kosong . Kemudian pencipta menggambar ulang sketsa tersebut dengan pensil serta ditebalkan menggunakan *drawing pen* sebagai acuan pencipta melanjutkan ke tahap selanjutnya. Setelah sketsa telah digambar ulang dengan *drawing pen* hingga *line art* dari gambar yang sudah rapih kemudian lanjut ke tahap *scanning*, yaitu *scanning* sketsa manual menggunakan mesin *scanner* sehingga gambar menjadi *digital*. Lalu selanjutnya gambar yang sudah discan ,disimpan kedalam ruang penyimpanan laptop.

Tahap digital, merupakan tahap kelanjutan setelah sketsa telah di *scan*, pencipta akan memulai menggambar ulang secara digital, yaitu menggunakan software *Medibang Paint* dan *software Photoshop CC 2014*. Kemudian semua gambar yang sudah menjadi format jpeg (*digital*) digabungkan menjadi file PDF untuk dilanjutkan kepada penulis novel , hingga melewati tahap cetak.

Dalam karya ini pencipta menggunakan font standar yaitu font *Calibri regular* , *Calibri bold*, *Bookman old regular* dan *Bookman old Bold* untuk menghindari permasalahan hak cipta setelah karya dipasarkan, serta sesuai dengan permintaan dan ketentuan dari penerbit dan penulis novel. Pada tahap ini pencipta akan menjelaskan warna-warna yang terdapat pada cover novel ini. Berikut adalah beberapa elemen warna yang digunakan:

- Abu-Abu



#575756 #9b9b99

Warna abu-abu yang dapat diartikan sebagai keseriusan, kestabilan dan tanggung jawab<sup>16</sup>. Alasan pencipta memilih warna abu-abu adalah melambangkan keseriusan dari topik yang dibahas.

- Merah



#641010

Menurut psikologi, warna merah melambangkan simbol keberanian, energi dan warna ini bisa disebut mengartikan kehidupan, darah dan kehangatan. Dan pada sisi negatif warna merah identik dengan kekerasan.<sup>17</sup>

Pencipta menggunakan warna ini karena tema pada novel ini adalah mengenai ikatan kehidupan keluarga.

- Putih

---

<sup>16</sup> <https://www.merdeka.com/jatim/10-arti-warna-dan-psikologi-warna-yang-perlu-anda-ketahui-kl.html> Sabtu, 27 Juni 2020, 20:57

<sup>17</sup> <https://goodminds.id/arti-warna/> Sabtu, 27 Juni 2020, 20:42.



#ffffff

Warna putih merupakan simbol dari kerapuhan dan kebersihan. Alasan pencipta memilih warna putih adalah agar memberikan kesan rapih pada ilustrasi.

- **Hitam**



#000000

Warna hitam adalah warna yang melambangkan kekuatan. Alasan pencipta menggunakan warna hitam adalah untuk mempertegas makna yang disampaikan pada tulisan maupun mempertegas *lineart* dari ilustrasi. Dalam tahap ini, pencipta mengalami kendala dalam memilih gaya ilustrasi yang akan digunakan dalam novel ini, agar sesuai dengan ketentuan penerbit yang penulis novel gunakan dan penulis novel sendiri. Pencipta beberapa kali mengulang ilustrasi agar sesuai dengan keinginan penulis, Dennis Christopher. Penulis juga mengalami kendala seperti *driver pen-tablet yang error*. Lalu terdapat pergantian judul novel dengan bahasa Indonesia agar tidak terjadi kesalahpahaman bahasa yang digunakan dalam novel.

Pada pasca produksi karya, pencipta butuh waktu kurang lebih satu minggu untuk menunggu kabar dari penerbit bahwa novel telah selesai cetak dan siap dipasarkan secara *online*. Karya ini akan dipromosikan langsung dengan penerbit yang pencipta dan penulis novel sepakati, penerbit Guepedia yang dipublikasikan di *website, instagram* dan dipasarkan di *e-commerce* Guepedia sendiri.

#### **Analisis SWOT**

Analisis SWOT pada perancangan ilustrasi novel “Aku Anak *Broken Home*” karya Dennis Christopher ini dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Strength ( Kekuatan )  
Kekuatan yang ada pada novel ilustrasi “Aku Anak *Broken Home*” karya Dennis Christopher terletak pada konsep novel ilustrasi yang terbilang belum banyak novel ilustrasi serupa yang dipasarkan.
2. Weakness ( Kelemahan )  
Kelemahan novel ilustrasi ini terdapat pada pemasaran yang hanya dilakukan melalui penerbit online, yang dimana calon pembeli tidak dapat melihat langsung buku fisiknya sebelum membeli sehingga penulis novel dan pencipta karya juga melakukan promosi individu agar karya lebih diminati.
3. Opportunity ( Kesempatan )  
Novel ilustrasi ini memiliki kesempatan dijadikan sebuah contoh kedepannya untuk terbitnya novel novel dengan ilustrasi lainnya dan memiliki kesempatan bahwa novel ilustrasi menjadi hal yang tidak asing lagi dimata pembaca dan industri penerbitan.
4. Threat ( Ancaman )  
Semakin banyak novel ilustrasi serupa, semakin banyak juga ancaman pembajakan novel yang dipasarkan ilegal berupa *ebook* mengingat kemajuan teknologi semakin pesat, semakin sangat mudah novel ilustrasi untuk di duplikasi.

#### **KESIMPULAN**

Pada penciptaan karya tugas akhir ini yang berupa Ilustrasi novel “Aku Anak *Broken Home*” Karya Dennis Christopher merupakan sebuah proses yang tidak mudah bagi pencipta. Dalam pengerjaannya pencipta menemukan banyak hambatan dari proses pra produksi hingga pasca produksi. Dengan selesainya karya ini diharapkan ilustrasi novel ini nantinya akan bermanfaat sebagaimana mestinya.

Dalam evaluasi keseluruhan penciptaan karya yang telah dilakukan mempunyai beberapa kriteria seperti berkenaan dengan waktu, yaitu pada tahap awal pencipta hanya mempunyai waktu 3 bulan untuk menyelesaikan ilustrasi ini hingga tahap pasca produksi. Dengan waktu yang terhitung singkat pencipta harus menggunakan waktu sebaik mungkin agar karya selesai tepat waktu dan sesuai dengan keinginan penulis novel.

Gaya ilustrasi yang dihadirkan pada novel ilustrasi ini lebih cenderung mengangkat gaya gambar anak muda yang sederhana, mudah dimengerti, dengan warna-warna dingin, sehingga dapat menyentuh perasaan yang diinginkan klien. Dengan adanya ilustrasi dapat melengkapi cerita, menambahkan kekuatan dari cerita yang ada. Peneliti melihat bahwa dalam proses pembuatan ilustrasi novel dikonstruksi bukan melalui gaya dan cara peneliti, melainkan pula dengan pengalaman, kesadaran, serta gaya cerita sang penulis novel. Melalui pandangan penulis, ilustrasi menjadi sebuah penekanan naratif yang tervisualisasikan sebagai konteks novel cerita.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]Adi, Kusrianto. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset.
- [2]Aggleton, J. (2022). Pictures and picturing: mental imagery whilst reading illustrated novels. *Cambridge Journal of Education*, 1-17.
- [3]Anggraini Lia. dan Nathalia Kirana. 2014. Desain Komunikasi Visual. Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula. Bandung: Nuansa Cendekia
- [4]Kuzmičová, A., & Cremin, T. (2021). Different fiction genres take children's memories to different places. *Cambridge Journal of Education*, 52(1), 37–53.
- [5]Kuzmičová, A., & Bálint, K. (2019). Personal relevance in story reading: A research review. *Poetics*
- [6]Masri, Andry. 2010. Strategi Visual. Yogyakarta.
- [7]Riduwan. 2004. Metode dan Teknik Menyusun Tesis. CV. Bandung: Alfabeta
- [8]Rustan, Surianto. 2009. Layout Dasar dan Penerapannya. Jakarta: Penerbit Gramedia
- [9]Sachari, Agus. 2005. Pengantar Metode Penelitian Budaya Rupa. Bandung
- [10]Safanayong, Yongky. 2006. Desain Komunikasi Visual Terpadu. Jakarta: Arte Intermedia.
- [11]Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual; Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [12]Teguh, Ibnu Wibowo. 2013. Belajar Desain Grafis Untuk Pemula. Yogyakarta: Buku Pintar.
- [13]Tinarbuko, Sumbo. 2009. Semiotika Komunikasi Visual. Yogyakarta: Jalasutra.

## Sumber Online

- <https://goodminds.id/arti-warna/>
- [https://idseducation.com/articles/80270/international design school/](https://idseducation.com/articles/80270/international-design-school/)
- <https://www.merdeka.com/jatim/10-arti-warna-dan-psikologi-warna-yang-perlu-anda-ketahui-klm.html>
- <https://rocketmanajemen.com/definisi-warna/>