

PERANCANGAN VISUAL ILUSTRASI PADA BUKU NOVEL “MAHAKURAWA 1: CAKRA MANGGILINGAN”

Oleh:

Mohammad Algie Eka Saputra¹

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Universitas Mercu Buana

[algiesaputra@gmail.com¹](mailto:algiesaputra@gmail.com)

Wilsa Pratiwi, M.Sn²

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Universitas Mercu Buana

[wilsapратиwi@gmail.com²](mailto:wilsapратиwi@gmail.com)

ABSTRAK

Mahakurawa adalah novel yang menceritakan epos Mahabharata melalui sudut pandang Kurawa. Mahakurawa mempertanyakan apa yang baik dan apa yang jahat dan siapa sejatinya pemenang Bharatayuda. Mahabharata mengajarkan banyak sekali nilai – nilai kemanusiaan di dalamnya. Nilai-nilai yang terkandung dalam kisah Mahabharata sedikitnya cukup untuk dipelajari dan dipahami. Permasalahan modern yang relevan dengan hal ini adalah kurangnya minat baca remaja Indonesia. Upaya dalam peningkatan minat baca pada generasi muda adalah diperlukannya suatu media yang dapat menggambarkan konsep fisik secara visual. Tujuan utama perancangan visual ilustrasi novel “Mahakurawa: Cakra Manggilingan” ini adalah sebagai media komunikasi yang dikemas dengan cara memvisualisasikan narasi cerita yang terkandung dalam buku novel tersebut agar dapat memperjelas isi dan pemaknaan cerita. Diharapkannya karya visual ilustrasi yang melengkapi buku novel “Mahakurawa: Cakra Manggilingan” dapat memudahkan para pembaca untuk memahami dan mempelajari nilai-nilai cerita dan budaya yang terkandung dalam novel tersebut.

Kata Kunci: mahabharata, novel, ilustrasi, ilustrasi novel

ABSTRACT

Mahakurawa is a novel that tells the epic of Mahabharata through Kurawa's perspective. Mahakurawa questioned what is right and what is evil and who is the real winner of Bharatayuda. Mahabharata teaches a lot of human values in it. The values contained in the Mahabharata story are at least sufficient to be learned and understood. A modern problem relevant to this is the lack of interest in reading Indonesian youth. Efforts to increase reading interest in the younger generation are the need for a medium that can visualize physical concepts. The main purpose of visual illustration design for the novel "Mahakurawa: Cakra Malingingan" is as a communication medium that is packaged by visualizing the narrative of the story contained in the novel in order to clarify the content and meaning of the story. It is hoped that the visual illustration works that complement the novel "Mahakurawa: Cakra Manggilingan" can make it easier for readers to understand and learn the values of stories and culture contained in the novel's book.

Keywords: mahabharata, novel, illustration, novel illustration

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: August 26th, 2020

Revised: October 30th, 2020

Accepted: November 9th, 2020

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Mahabharata berasal dari kata Maha yang berarti “Besar” dan kata Bharata yang berarti “Bangsa Bharata”. Pujangga Panini menyebut mahabharata sebagai “Kisah Pertempuran Besar Bangsa Bharata” (Nyoman S. 2003.). Mahabharata, epos terbesar sepanjang masa, sering kali dipahami sebagai cerita tentang kebaikan (Pandawa) melawan kejahatan (Kurawa). Di India, terdapat 1.260 versi Mahabharata. Di jagat pewayangan, ceritanya pun sangat beragam. Kisah pewayangan yang dipercaya sebagai dramatisasi kejadian nyata, tentu mengalami banyak perubahan ketika diadopsi oleh Wali Sembilan sebagai alat dakwah hingga sekarang, yang menjadi kekayaan budaya sekaligus komoditas hiburan masyarakat di tangan para dalang (wayang kulit) atau sutradara (wayang wong). Disini ditemukan kaitan antara kebudayaan antara India dan juga Indonesia. Meskipun demikian, ada satu hal yang tidak berubah: tokoh protagonis dan antagonisnya, siapa pahlawan dan siapa penjahatnya. Pada Mahabharata, Kurawa adalah simbol kebengisan, antitesis dari Pandawa yang merupakan pembawa kebajikan.

Mahabharata telah banyak diangkat melalui beragam media termasuk sinema/film dan juga buku novel dengan mengangkat salah satu atau gabungan dari beberapa versi. Salah satu buku novel yang

mengangkat kisah Mahabharata adalah novel Mahakurawa. Novel yang ditulis oleh Anand Neelakantan ini menceritakan epos Mahabharata melalui sudut pandang Kurawa, sudut pandang tokoh-tokoh yang dianggap jahat seperti Duryudana, Aswatama, dan Sengkuni, pun yang tertindas dan terlunta seperti Ekalaya, Karna, dan Jara. Mahakurawa mempertanyakan apa yang baik dan apa yang jahat dan siapa sejatinya pemenang Bharatayuda. Seperti yang disebutkan penulis dalam pengantar Mahakurawa, sekelompok masyarakat di salah satu wilayah di India justru membuat perayaan tersendiri bagi salah satu tokoh utama yang selama ini terkenal jahat dan bengis yakni Duryudana dan telah berlangsung berabad-abad lamanya. Mahakurawa sebagaimana epos Mahabharata, mengajarkan banyak sekali nilai – nilai kemanusiaan di dalamnya, demikian juga mengajarkan arti kejujuran, kebijaksanaan dan tanggung jawab.

Nilai-nilai yang terkandung dalam kisah Mahabharata terutama dalam novel Mahakurawa, sedikitnya cukup menarik untuk dipelajari dan dipahami terutama oleh generasi muda. Epos yang memiliki kaitan erat dengan kebudayaan lokal ini perlahan terlupakan seiring dengan berkembangnya zaman. Berdasarkan hal tersebut, permasalahan modern yang relevan dengan ini adalah rendahnya minat baca kalangan muda Indonesia. Berdasarkan riset yang

dilakukan oleh Central Connecticut State University pada Maret 2016 lalu, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara perihal minat membaca. Upaya dalam meningkatkan minat baca pada generasi muda salah satunya adalah diperlukannya suatu media yang dapat menggambarkan konsep fisik secara visual. Sebagaimana menurut Artini Kusmiati R (1999:85-86) Visualisasi adalah cara atau sarana yang paling tepat untuk membuat sesuatu yang abstrak menjadi lebih jelas. Penampilan secara visual selalu mampu menarik emosi pembaca dan dapat menolong seseorang untuk menganalisa, merencanakan dan memutuskan suatu problema, kemudian mengkhayalkannya pada kejadian sebenarnya.

2. Rumusan Masalah

Novel memiliki beberapa elemen penunjang yang menjadikannya menarik dan lebih mudah untuk dipahami pembaca. Penggunaan ilustrasi dalam karya sastra terutama dalam hal ini novel, dapat dikatakan adalah sebagai gabungan dari format yang akhir-akhir ini cukup dikenal oleh masyarakat. Ilustrasi dalam buku novel berperan untuk memperjelas suatu teks atau narasi cerita yang terdapat didalam beberapa halaman kedalam bentuk visual. Sebagaimana menurut pendapat Sofyan (2017:232) Seni ilustrasi untuk karya sastra harus mengacu pada teks yang didampinginya. Epos Mahabharata dalam novel Mahakurawa

memiliki volume tulisan yang cukup tinggi. Volume tulisan ini selayaknya dapat ditampung dengan lebih efektif menggunakan media visual ilustrasi, dikarenakan novel adalah media yang cukup memberatkan ketergantungan pada teks, diharapkan visualisasi juga menjadi salah satu unsur penunjang bahan bacaan yang penting dan dapat memengaruhi keefektifan komunikasi.

Penggunaan media visual, terutama ilustrasi ini diharapkan dapat mengemas atau merepresentasikan setiap bagian cerita pada novel Mahakurawa (kisah Mahabharata dari sudut pandang Kurawa) agar lebih menarik dimata masyarakat terutama generasi muda. Dengan demikian, minat untuk mempelajari nilai-nilai yang terkandung dalam kisah tersebut dapat lebih ditingkatkan dan juga dapat dipahami dengan baik oleh para pembaca

3. Orisinilitas

Perancangan visual ilustrasi buku novel ini memiliki acuan penilaian komunikasi pada penggunaan seni ilustrasi terhadap karya sastra yang tercantum dalam buku Seni Ilustrasi karya Sofyan Salam (2017). Penggunaan gaya ilustrasi yang disesuaikan dengan target pasar yakni generasi muda cenderung terkesan tidak kaku dan bersifat subyektif-imajinatif. Tujuan ilustrasi disini adalah sebagai pendamping teks dan juga sebagai penunjang keefektifan komunikasi yang terdapat pada teks cerita atau narasi

sehingga dapat mempermudah pemahaman bagi para pembaca.

Dalam merancang ide visual, terdapat beberapa buku yang menjadi referensi penulis dalam proses perancangan visual ilustrasi, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Perancangan Buku Ilustrasi Bung Tomo DKV Binus



Gambar 1. Perancangan Buku Ilustrasi Bung Tomo DKV Binus
(Sumber :
<https://dkv.binus.ac.id/2016/07/20/tugas-akhir-perancangan-desain-komunikasi-visual-publikasi-buku-ilustrasi-bung-tomo-soerabaja-di-tahun-45/>)

- 2) Novel Bajak Laut dan Mahapatih



Gambar 2. Novel Bajak Laut dan Mahapatih

Dari kedua buku diatas, penulis mendapat beberapa referensi mengenai bagaimana penggambaran ilustrasi buku novel yang akan melalui proses perancangan. Dengan visual ilustrasi menarik yang tetap berkesesuaian dengan narasi cerita dan targer pasar diharapkan dapat mempermudah pemahaman dan juga dapat diterima dengan baik oleh para pembaca.

4. Tujuan dan Manfaat

- 1) Tujuan utama perancangan visual ilustrasi novel “Mahakurawa: Cakra Manggilingan” ini adalah sebagai media komunikasi yang dikemas dengan cara memvisualisasikan narasi cerita dalam buku novel tersebut agar dapat memperjelas isi dan pemaknaan cerita.
- 2) Manfaat dari proses perancangan ini adalah diharapkan karya visual ilustrasi yang melengkapi buku novel “Mahakurawa: Cakra Manggilingan” dapat memudahkan para pembaca untuk memahami dan mempelajari nilai-nilai cerita dan budaya yang terkandung dalam novel tersebut.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Adapun proses kajian pengumpulan data sebagai sumber perancangan yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

- 1) Observasi

Penulis melakukan observasi pada objek yakni buku novel Mahakurawa : Cakra Manggilingan untuk memilah bagian cerita yang penting untuk selanjutnya diproses ke dalam bentuk visual yang disesuaikan dengan targetnya yakni kalangan muda.

- 2) Studi Pustaka

Mempelajari berbagai sumber referensi untuk mendapatkan informasi dan landasan teori mengenai topik penelitian. Sumber-sumber ini

diperoleh dari buku, jurnal, artikel, serta literatur lain yang berkaitan dengan topik penelitian yang dibahas.

3) Wawancara

Merupakan proses wawancara umum melalui survei. Survei ini bertujuan untuk memperoleh data terkait yang nantinya digunakan untuk menunjang efektifitas perancangan karya.

2. Landasan Perancangan

1) Aspek Komunikasi Karya

Seni ilustrasi untuk karya sastra berhubungan dengan subyek yang bersifat subyektif-imajinatif seperti puisi dan prosa (cerpen, novel, esai). Seni ilustrasi untuk karya sastra harus mengacu pada teks yang didampinginya. Dengan demikian, peran seni ilustrasi untuk karya sastra adalah sebagai pendamping dalam wujud karya yang artistik, untuk memaknai teks sastra yang didampinginya sekaligus memperkuat sentuhan teks tersebut. Informasi tentang sejauh mana sebuah karya seni ilustrasi untuk karya sastra telah mengemban fungsinya sebagai pendamping yang artistik dalam memaknai dan memperkuat sentuhan teks sastra yang didampinginya. Hal ini diperoleh melalui pendekatan pengukuran yang bersifat kualitatif yang menurut Waterman (dalam

Sofyan, 2017:233) ‘tidak ada standar baku’ yang dapat digunakan.

2) Aspek Teknis

Dalam melakukan proses perancangan visual ilustrasi untuk novel “Mahakurawa 1: Cakra Manggilingan” dibutuhkan beberapa media atau alat yang dipergunakan, diantaranya adalah laptop, pen tablet, software (Adobe Photoshop), dan juga scanner.

3) Aspek Estetika

a) Ilustrasi

Seni ilustrasi untuk karya sastra berhubungan dengan subyek yang bersifat subyektif-imajinatif seperti puisi dan prosa (cerpen, novel, esai). Seni ilustrasi untuk karya sastra harus mengacu pada teks yang didampinginya (Sofyan, 2017:232). Dengan demikian, peran seni ilustrasi untuk karya sastra adalah sebagai pendamping dalam wujud karya yang artistik, untuk memaknai teks sastra yang didampinginya sekaligus memperkuat sentuhan teks tersebut.

b) Warna

Menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto (2009:11) Warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Secara objektif atau fisik, warna dapat diperikan oleh panjang gelombang.

Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik. Secara subjektif / psikologis penampilan warna dapat di perikan ke dalam *hue* (rona warna atau corak warna), *value* (kualitas terang gelap warna), *chroma* (intensitas/kekuatan warna). Sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan, warna merupakan pantulan cahaya dari sesuatu yang tampak yang disebut dengan pigmen atau warna bahan yang lazimnya terdapat pada benda-benda.

c) Layout

Secara umum, *layout* merupakan tata letak ruang atau bidang. *Layout* dapat kita lihat pada majalah, website, iklan televisi, bahkan susunan furnitur di salah satu ruangan di rumah kita. Dalam komunikasi visual, *layout* merupakan salah satu hal yang utama. Sebuah desain yang baik harus mempunyai *layout* yang terpadu. (Lia Anggraini & Kirana Nathalia, 2014:74).

d) Tipografi

Tipografi bekerja sebagai ilmu atau strategi yang melibatkan metode kerja penataan layout, bentuk, dan ukuran, dan sifat yang semuanya memiliki tujuan tertentu. Terutama estetika. Dari sini kemudian ruang kerja tipografi hanya menjadi bagian dari

proses kerja besar desain komunikasi visual. Selanjutnya, disebutlah tipografi dalam hal ini sebagai “visual language”, yang berarti bahasa yang dapat dilihat. (Lia Anggraini & Kirana Nathalia , 2014:52).

3. Tema/Ide/Judul

Tema dan ide yang ditentukan dalam perancangan ini selain sebagai media komunikasi visual juga merupakan suatu gagasan yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca masyarakat khususnya kalangan muda. Oleh karenanya penulis memilih penggambaran ilustrasi dengan gaya semi-realis untuk menyesuaikan dengan target penggunaannya yakni kalangan muda. Proses meliputi sketsa kasar pada buku yang telah discan, ekspolrasi pengggayaan hingga digitalisasi. Ilustrasi nantinya akan di layout dengan adaptasi desain minimalis untuk memanfaatkan ruang pada kertas dan juga teks, agar terlihat lebih elegan dan juga menarik. Adapun hasil perancangan akan diberi judul “Perancangan Visual Ilustrasi Buku Novel Mahakurawa 1 : Cakra Manggilingan”.

4. Konsep Perwujudan/Penggarapan

1) Ilustrasi

Ilustrasi dalam buku ini menggunakan ilustrasi dengan teknik cross hatching untuk mendapatkan kesan penggambaran klasik namun tetap dramatis dengan mengutamakan permainan pada unsur garis, bidang

dan juga ruang dan juga penerapan komposisi yang disesuaikan dengan penggunaan gaya ilustrasi semi realis.



Gambar 3. Pengayaan Ilustrasi, Hasil Digital dan Sketsa

2) Karakter

Epos Mahabharata sejatinya berasal dari India namun memiliki keterkaitan yang erat dengan budaya Jawa terutama epos Mahabharata versi wayang kulit yang merupakan asli ciptaan Indonesia. Oleh karenanya penggambaran tiap tokoh cerita diadaptasi dari tampilan wayang kulit Purwa. Wayang Purwa sendiri biasanya digunakan dalam pementasan wayang yang menceritakan kisah Ramayana dan juga Mahabharata, serta memiliki ragam rias dan gaya yang diadopsi dari berbagai jenis wayang di tanah Jawa.



Gambar 4. Penggambaran Ragam Hias Karakter

3) Warna

Warna yang digunakan dalam desain sampul buku ini menggunakan warna-warna yang terkesan *soft* yang disesuaikan dengan bentuk atau objek yang mendekati realita (semi realis) terutama pada penggambaran tokoh yang terdapat pada sampul buku. Dengan penggunaan dominasi kontras warna kuning emas dan juga hitam diharapkan dapat menimbulkan kesan elegan dan juga menarik perhatian mata.



Gambar 5. Color Pallete Sampul

4) Tipografi

Buku novel ini menggunakan tiga huruf/*font* jenis *roman/serif*. Penggunaan *font* jenis roman ini dipilih karena memiliki *countersroke* (sirip) yang membuat jenis huruf *roman* lebih mudah dibaca karena garis tersebut membantu menuntun mata pembaca melalui suatu garis teks, khususnya teks yang digunakan pada bahan bacaan yang perlu dibaca terus menerus ataupun secara cepat seperti koran, novel, buku sejarah, dll. Gambar di atas adalah pengaplikasian salah satu font yakni *font* Cinzel yang digunakan sebagai judul pada sampul buku. Penggunaan *font* jenis *roman* pada judul

diharapkan dapat menimbulkan kesan klasik dan juga elegan.

MAHAKURAWA

Gambar 6. Tipografi Mahakurawa

Berikut adalah tiga jenis *font* yang digunakan pada perancangan visual ilustrasi buku novel “Mahakurawa: Cakra Manggilingan”, diantaranya :

a) Cinzel

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Gambar 7. Font Cinzel

b) DM Serif

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 8. Font DM Serif

c) Minion Pro

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 9. Font Minion Pro

C. METODE/PROSES PERANCANGAN

1) Menentukan Tema

Proses penentuan tema dan ide ilustrasi yang berkenaan dengan topik tugas akhir yang dipilih.

2) Mengumpulkan Data

Proses pengumpulan data terkait tema ilustrasi, dalam hal ini referensi/*moodboard* dan pengayaan ilustrasi.

3) Eksplorasi Tema

Melakukan eksplorasi terkait tema dengan membangun *mind mapping* untuk menentukan konsep visual yang akan digunakan.

4) Pengamatan Narasi Cerita

Proses pengamatan setiap bagian cerita yang akan divisualisasikan melalui ilustrasi.

5) Eksekusi Ilustrasi

Proses penggarapan karya ilustrasi yang mencakup sketsa, digitalisasi, dan pewarnaan.

6) Uji Kelayakan

Pada tahap ini, perancang melakukan quality control dan juga perbaikan yang perlu dilakukan.

7) Proses Percetakan/Pengaplikasian

Proses cetak mencetak karya ilustrasi yang telah dibuat dan diimplementasikan.

8) *Finishing* dan *Display* Karya

D. ULASAN KARYA DESAIN

1) Deskripsi Karya



Gambar 10. Uji Desain

Mahakurawa: Cakra Manggilingan ialah novel karya Anand Neelakantan yang berisi kisah Mahabharata dari sudut pandang

tokoh-tokoh kurawa, para tokoh yang selama ini kita anggap jahat dan juga kalah. Novel ini memiliki lebih dari 400 halaman dan terbagi dalam beberapa bab. Visual ilustrasi yang digunakan diimplementasikan pada bagian sampul buku dan juga isi buku sebagai pendamping teks narasi cerita yang terbagi pada setiap bab dengan penggambaran tiap tokoh yang diadaptasi dari wayang kulit Purwa.

2) Kegiatan Uji Desain

Kegiatan uji desain dilakukan dengan cara mempublikasi karya melalui pameran virtual/daring pada website Galeri FDSK yang pada saat ini digunakan sebagai suatu wadah untuk menunjang pengkaryaan tugas akhir mahasiswa FDSK ditengah situasi genting yang terjadi akhir-akhir ini.

Nama Acara : Jumpa Maya

Hari/Tanggal : Selasa 14 Juli 2020

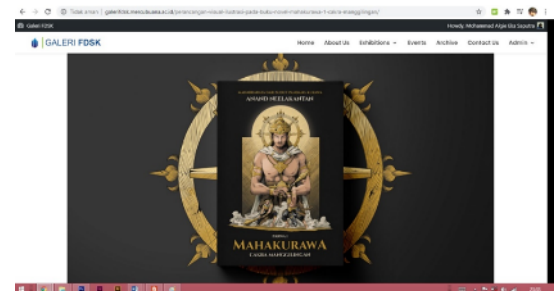
Tempat :

galerifdsk.mercubuana.ac.id

Dalam pelaksanaan pameran yang dilakukan secara virtual/daring, pameran memamerkan karya tugas akhirnya dengan cara mengupload karya pada masing-masing halaman yang telah disediakan pada website Galeri FSDK dengan cara login terlebih dahulu. Target yang dituju adalah masyarakat umum terutama pengguna media sosial. Pameran juga

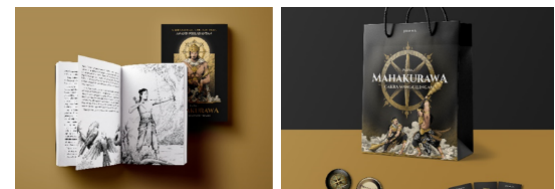
menyediakan form apresiasi karya untuk menampung respon pengunjung.

Berikut tampilan utama header laman karya Perancangan Ilustrasi Novel “Mahakurawa 1: Cakra Manggilingan” pada website Galeri FDSK.



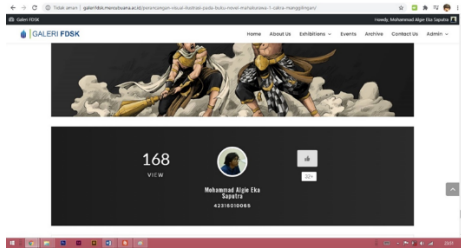
Gambar 11. Tampilan Header Pada Laman Karya

Media mockup sebagai alternatif pendukung tampilan karya dalam pameran yang dilakukan secara virtual.



Gambar 12. Tampilan Mockup Karya

Berikut adalah tampilan jumlah view audiens yang telah mengunjungi laman karya Perancangan Ilustrasi Novel “Mahakurawa 1: Cakra Manggilingan” pada website Galeri FDSK.



Gambar 13. Jumlah View

3) Hasil Uji Desain

Berdasarkan uji desain yang telah dilakukan melalui pameran virtual Jumpa Maya pada website Galeri FDSK, respon pengunjung yang didapat adalah sebagai berikut :

a) Respon Karya

Pengunjung memberikan tanggapan, kritik, dan juga saran seputar karya melalui form apresiasi karya yang sudah disediakan pada bagian bawah laman. Dari beberapa respon, kebanyakan dari pengunjung memberikan tanggapan yang positif terkait karya, salah satunya menilai bahwa ilustrasi yang disajikan sangat menarik dan sesuai dengan tema buku yang diambil, serta sesuai dengan targetnya yakni kalangan muda.

b) Sebagian respon yang memberikan kritik dan juga saran salah satunya menuliskan bahwa ilustrasi yang terdapat pada isi novel baiknya diberi pewarnaan yang sama dengan bagian sampul buku, audiens yang membaca teks panjang hitam putih akan terasa lebih fresh dengan tambahan ilustrasinya yang berwarna.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Mahabharata telah banyak diangkat melalui berbagai macam media, termasuk buku novel. Salah satu buku novel yang mengangkat kisah ini adalah novel Mahakurawa, novel yang menceritakan kisah Mahabharata dari sudut pandang Kurawa. Kurangnya minat baca dan juga ketertarikan kalangan muda untuk mempelajari nilai-nilai kebudayaan dari kisah ini memerlukan adanya suatu media berupa fisik/visual yang dapat menunjang keefektifan komunikasi dari sebuah buku novel.

Sebagaimana buku novel, Mahakurawa pun memiliki volume tulisan yang cukup besar. Oleh karenanya, dengan penggunaan media visual ilustrasi karya sastra (novel), perancangan ini diharapkan dapat mengemas atau merepresentasikan setiap bagian cerita pada novel Mahakurawa (kisah Mahabharata dari sudut pandang Kurawa) agar lebih menarik dimata masyarakat terutama generasi muda. Dengan demikian, minat untuk mempelajari nilai-nilai yang terkandung dalam kisah tersebut dapat lebih ditingkatkan dan juga dapat dipahami dengan baik oleh para pembaca.

2. Saran

Dengan keterbatasan kemampuan untuk mengolah narasi menjadi suatu ide ilustrasi yang baik, saran yang disampaikan ini berkaitan dengan pengembangan perancangan selanjutnya yang mana

diharapkan dapat lebih memperdalam bagaimana kemampuan mengolah suatu narasi menjadi suatu bentuk visual dan juga mengembalikan fungsi asli seni ilustrasi disamping kegunaannya sebagai penghias dan pendamping teks, yakni sebagai penjelas suatu narasi ataupun paparan teks untuk mempermudah pemahaman dan juga sebagai penunjang keefektifan komunikasi khususnya dalam hal ilustrasi karya sastra berbentuk novel.

F. DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Anggraini, L., & Kirana, N. (2014). *Desain Komunikasi Visual Dasar Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Hico. (2016). "10 Arti Warna dalam Psikologi Warna, Terpopuler Menurut para Ahli!". GOODMINDS.ID, 9 November 2016. Diperoleh dari: <https://goodminds.id/arti-warna/>
- Kurniawan, R. (2017). Antara Sejarah Dan Sastra: Novel Sejarah Sebagai Bahan Ajar Pembelajaran Sejarah. *Sejarah Dan Budaya*, 11(1), 55-70. Diperoleh dari: <http://journal2.um.ac.id/index.php/sejarah-danbudaya/article/view/1510>
- Noname. (2018). "Warna Dari Teori Brewster". MudanFive, 11 Agustus 2018. Diperoleh dari: <https://mudanfiveblog.blogspot.com/2018/08/warna-dari-teoribrewster.html>
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Sanyoto, E. S. (2009). *Nirmana Elemen-Elemen Seni Dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *HUMANIORA*, 3(2), 659667. Diperoleh dari: <http://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/issue/view/201>

Warna Dari Teori Brewster. (2018, Agustus 11). Diperoleh dari: <https://mudanfiveblog.blogspot.com/2018/08/warna-dari-teoribrewster.html>

Setiawan, A. (2011). "Perspektif Dalam Dunia Seni Rupa". Blogger, 25 November 2011. Diperoleh dari: <http://alixbumiartyou.blogspot.com/2011/11/perspektif-dalam-duniaseni-rupa.html>

G. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur atas nikmat yang telah Allah SWT berikan sehingga penulis dapat menyelesaikan proses berancangan dan juga laporan karya ini dengan baik dan lancar. Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya atas dukungan dari beberapa pihak baik dari orang tua, ibu Rika Hindraruminggar selaku koordinator, ibu Wilsa Pratiwi selaku dosen pembimbing hingga teman-teman seperjuangan. Dengan segala kekurangan yang ada penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat. Terima kasih.

