

ABSTRAK

Di era globalisasi sekarang ini membaca tidak bisa dipisahkan dari kehidupan kita sehari – hari. Membaca, dan berkomunikasi menjadi hal yang essensial bagi kita sebagai manusia. Tetapi masih banyak generasi muda bangsa yang lebih memilih melakukan hal lain untuk mengisi waktu luangnya daripada membaca.

Dengan membaca maka secara langsung kita pun belajar, komunikasi merupakan proses belajar untuk menerima informasi – informasi yang akan memperkaya pengetahuan dan komunikasi membutuhkan bahasa, baik bahasa rupa (visual) atau bahasa kata (tulisan dan lisan). Itu sebabnya menggambar, membaca dan menulis jadi penting untuk manusia.

Ada beberapa faktor yang menjadi alasan bagi mereka untuk tidak memilih membaca, salah satunya jenuh saat membaca dan kurangnya daya imajinasi. Selain itu dari hasil observasi, banyak yang cenderung menyukai novel luar daripada novel dalam negeri terutama yang belakangan diangkat ke layar lebar.

Disini saya sebagai penulis merasa perlu kembali menarik perhatian masyarakat terutama generasi muda dengan membuat *picture book* dari novel ”Mereka Bilang, Saya Monyet!”. Novel karya anak bangsa yang memiliki warna, ciri khas dan berbeda dari novel biasanya. Disini jelas visual (ilustrasi) menjadi daya tarik utama. Dalam pembuatan ilustrasi saya menggunakan teori retorika visual, bahasa rupa, dan semiotika. Teori semiotika untuk meredam kesan vulgar dari cerita novel tersebut. Dengan adanya *picture book* ”Mereka Bilang, Saya Monyet!” ini, diharapkan masyarakat terutama generasi muda dapat tertarik untuk membaca dalam mengisi waktu luangnya. Dengan ilustrasi yang imajinatif, komunikatif, dan variatif dapat memicu imajinasi mereka, dan proses membaca dapat lebih menyenangkan. “*Saya dengar dan saya lupa, saya lihat, saya ingat, saya lakukan, dan saya faham*”.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Permasalahan dan ruang lingkup.....	3
1.3. Tujuan Perancangan.....	3
1.4. Sumber dan Teknik pengumpulan Data.....	4
• Observasi	
• Studi Pustaka	
• Artikel	
• Internet	
• Wawancara	
• Angket	
1.5 Skema Perancangan.....	5

BAB 2 LANDASAN TEORI

2.1 Definisi dan Istilah

2.1.1	Ilustrasi.....	6
2.1.2	Cerpen.....	6
2.1.3	Novel.....	6
2.2	Tipografi.....	7
2.1.4	Elemen grafis.....	10
2.1.5	Bahasa rupa.....	11
2.1.6	<i>Book design</i>	12
2.1.7	<i>Picture Book</i>	13
2.1.8	Visualisasi dan komunikasi visual.....	14
2.1.9	Komunikasi luar dan komunikasi dalam.....	15
2.1.10	Retorika visual.....	16
2.1.11	Psikologi komunikasi.....	16
2.1.12	Psikologi dewasa dini terhadap buku visual.....	17
2.1.13	Imajinasi.....	17
2.1.14	Proses berfikir.....	18
2.1.15	Literatur VS Gambar.....	18

BAB 3 DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1 Data dan Fakta

3.1.1	Profil perusahaan atau mandatori.....	20
3.1.2	Data gejala atau fenomena yang terjadi.....	20

3.1.3	Data tentang novel “Mereka Bilang, Saya Monyet!”	21
3.1.4	Data tentang permasalahan yang dihadapi	22
3.1.5	Data artikel koran	25
3.1.6	Tinjauan proyek sejenis	27
3.1.7	Analisa permasalahan berdasarkan data dan fakta	32
3.1.8	Target <i>audience</i>	32
3.1.9	Segmentasi, Targeting, dan Positioning	33
3.1.10	SWOT	33

BAB 4 PEMECAHAN MASALAH

4.1	Konsep Komunikasi	35
4.1.1	Strategi Komunikasi	35
4.2	Konsep Kreatif	36
4.3	Konsep Media	38
4.4	Media Promosi	39
4.5	Hasil Karya	40
4.6	Budgeting	44

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	45
5.2	Saran	45

DAFTAR PUSTAKA	46
DAFTAR ISTILAH	47
DAFTAR LAMPIRAN.....	48
LAMPIRAN ARTIKEL.....	49
LAMPIRAN SKETSA.....	50
SARAN DAN KOMENTAR DOSEN PENGUJI	72
DATA PRIBADI	73
UCAPAN TERIMA KASIH	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Tabel proses berfikir (Bahasa Rupa).....	18
Gambar III.1 Cover Novel Mereka Bilang, Saya Monyet!.....	21
Gambar III.2 Cover Film Mereka Bilang, Saya Monyet!.....	22
Gambar III.3 Hasil angket 1.....	22
Gambar III.4 Hasil angket 2.....	22
Gambar III.5 Hasil angket 3.....	23
Gambar III.6 Hasil angket 4.....	23
Gambar III.7 Hasil angket 5.....	23
Gambar III.8 Hasil angket 6.....	24
Gambar III.9 Hasil angket 7.....	24
Gambar III.10 Hasil angket 8.....	24
Gambar III.11 Artikel Kompas.....	25
Gambar III.12 Artikel Kompas.....	26
Gambar III.13 Cover Novel dan ilustrasi novel <i>Mr Gum and the Goblins</i>	27
Gambar III.14 Ilustrasi novel <i>Mr Gum and the Goblins</i>	28
Gambar III.15 Novel <i>Neverwhere</i>	29
Gambar III.16 Bob Dylan.....	29
Gambar III.17 <i>Batman</i>	30
Gambar III.18 <i>Amount of Fay</i>	30
Gambar III.19 Derek Hayes.....	31
Gambar III.20 The boy and the paper plane.....	31
Gambar IV.1 Contoh tipografi dan elemen grafis.....	37
Gambar IV.2 Contoh <i>shading</i> (bayangan) sebagai aksent.....	37
Gambar IV.3 Contoh font Bradley Hand ITC.....	37
Gambar IV.4 Contoh font Amano.....	38
Gambar IV.5 Contoh font Carter's Hand.....	38
Gambar IV.6 Contoh font Anigma Scrawl (BRK).....	38
Gambar IV.7 Cover <i>picture book</i> "Mereka Bilang, Saya Monyet!".....	40
Gambar IV.8 <i>Wallpaper</i> buku.....	40

Gambar IV.9 Adegan cerpen "Mereka Bilang, Saya Monyet!" hal. 7.....	40
Gambar IV.10 Adegan cerpen "Mereka Bilang, Saya Monyet!" hal. 8.....	41
Gambar IV.11 Adegan cerpen "Mereka Bilang, Saya Monyet!" hal. 22.....	41
Gambar IV.12 Adegan cerpen "Mereka Bilang, Saya Monyet!" hal. 20.....	41
Gambar IV.13 Adegan cerpen Lintah hal. 41.....	41
Gambar IV.14 Adegan cerpen Lintah hal. 37.....	55
Gambar IV.15 Adegan cerpen Lintah hal. 47.....	55
Gambar IV.16 Adegan cerpen Lintah hal. 48.....	56
Gambar IV.17 Adegan cerpen Lintah hal. 49.....	56
Gambar IV.18 Adegan cerpen Wong Asu hal. 56.....	56
Gambar IV.19 Adegan cerpen Wong Asu hal. 57.....	57
Gambar IV.20 Adegan cerpen Wong Asu hal. 83.....	57
Gambar IV.21 Adegan cover depan buku.....	57