

ABSTRAK
PERANCANGAN NOVEL GRAFIS INTERAKTIF GADIS PANTAI

Oleh :

Jessica Bernadette Vanda

1464048

Pramoedya Ananta Toer merupakan penulis Indonesia Angkatan '45 dan '66, beliau telah banyak menulis karya-karya yang bermutu dan juga mendapatkan berbagai penghargaan dari luar negeri seperti *Ramon Magsaysay Awards*, *Wertheim Awards*, dan juga *Doctor of Humane Letters*. Sebagian besar karya beliau telah diterjemahkan ke dalam lebih dari 30 bahasa. Namun, karya pengarang ini masih belum banyak dikenal di dalam negeri, terutama oleh generasi muda Indonesia, salah satunya adalah novel 'Gadis Pantai'. Oleh karena itu, salah satu cara pengenalan karya sastra dalam negeri adalah dengan media komunikasi baru yang menarik. Media yang penulis gunakan adalah buku novel grafis interaktif. Novel grafis ini dapat menjadi media menarik dengan penuh visual dan juga merupakan media yang mudah didapatkan. Media promosi yang digunakan menarik perhatian generasi muda. Dengan perancangan ini, generasi muda Indonesia diharapkan mengetahui karya sastra 'Gadis Pantai' dan juga tertarik untuk mengetahui karya sastra dalam negeri lainnya.

Kata kunci : digital, Gadis Pantai, interaktif, novel grafis, Pramoedya Ananta Toer

ABSTRACT

GADIS PANTAI INTERACTIVE GRAPHIC NOVEL DESIGN

By :

Jessica Bernadette Vanda

1464048

Pramoedya Ananta Toer is one of the Indonesian classic writer that in Angkatan '45 and Angkatan '66. He has write many great books and received many awards from abroad, such as Ramon Magsaysay Awards from Philippine, Wertheim Awards from Austria, and Doctor of Humane Letters from America. Most of his works has been translated into more than 30 languages. But, both Pramoedya and his works is not widely known in Indonesia, especially by younger generations, such as "Gadis Pantai". One of the way to introduce local literature is to design a new interesting communication media. Interactive graphic novel is one of the media that writer choose to promote "Gadis Pantai", with this media, the novel can be much more interesting to read, with lavish illustration and visuals. Aside from interesting visuals, digital media that used to read the book makes the graphic novel easy to get. Promotional media is also designed to get the younger generation attention. With this design, "Gadis Pantai" can be a bridge to get younger generation interested in local literature.

Keyword : digital, Gadis Pantai, graphic novel, interactive, Pramoedya Ananta Toer

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK BAHASA INDONESIA.....	vi
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR DIAGRAM	ix
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	3
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	4
1.5 Skema Perancangan	5
 BAB II LANDASAN TEORI.....	 6
2.1 Teori Buku.....	6
2.1.1. Buku Novel Grafis.....	6
2.1.2. Buku Ilustrasi	6
2.1.3. Buku Interaktif.....	6
2.1.4. Buku Digital	7
2.2 Teori Layout	7
2.2.1. Prinsip Design	8
2.3 Teori Ilustrasi	9
2.4 Teori UX/UI	10
2.4.1. User Experience (UX)	10
2.4.2. User Interface (UI)	10
2.5 Teori Animasi.....	10

2.5.1. Jenis-jenis Animasi.....	11
2.5.2. 12 Prinsip Animasi	12
2.5.3. Manfaat dan Penggunaan Animasi	14
2.6 Teori Multimedia	15
2.6.1. Elemen dalam Multimedia	15
2.6.2. Penggunaan Multimedia	17
2.7 Teori Psikologi Remaja	17
2.7.1. Tahap Perkembangan Remaja	18
 BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	20
3.1 Data dan Fakta.....	20
3.1.1. Gadis Pantai.....	20
3.1.2. Perusahaan / Lembaga Terkait	22
3.1.3 Tinjauan terhadap Proyek / perusahaan sejenis.....	24
3.1.4. Data tentang gejala / fenomena yang terjadi	27
3.2 Analisis terhadap permasalahan terhadap data dan fakta	36
3.2.1. Analisis SWOT Sastra “Gadis Pantai”	36
3.2.2. Analisis SWOT dan STP Media Interaktif	37
 BAB IV PEMECAH MASALAH	39
4.1 Konsep Komunikasi	39
4.2 Konsep Kreatif	40
4.2.1. Visual.....	40
4.2.2. Layout	40
4.2.3. Warna	40
4.2.4. Tipografi	41
4.3 Konsep Media.....	42
4.3.1. Media Utama	42
4.3.2. Media Promosi.....	42
4.4 Hasil Karya	42
4.4.1. Storyline Cutscene.....	42
4.4.2. Storyboard Cutscene.....	43
4.4.3. Title/Cover Design	45
4.4.4. Design Environment.....	47

4.4.5. Design Character	49
4.4.6. Animation.....	55
4.4.7. Book Design	55
4.4.8. Design Promosi	58
4.4.9. Timeline	62
4.4.10. Budgeting	63
BAB V PENUTUP	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	x



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Timeline promosi buku63
Tabel 4.2	Biaya produksi buku63
Tabel 4.3	Biaya promosi buku63
Tabel 4.4	Biaya jasa pembuatan buku64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema perancangan.....	5
Gambar 3.1	Cover buku Gadis Pantai.....	20
Gambar 3.2	Logo Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.....	22
Gambar 3.3	Logo Google Play Books	23
Gambar 3.4	Logo novel Device 6	24
Gambar 3.5	Contoh halaman dalam novel Device 6	24
Gambar 3.7	Cover buku The Language of Thorns	25
Gambar 3.8	Ilustrasi dalam buku The Language of Thorns	26
Gambar 4.1	Palet warna	40
Gambar 4.2	Font dry brush	41
Gambar 4.3	Font Quicksand	41
Gambar 4.4	Storyboard Cutscene	43
Gambar 4.5	Storyboard Cutscene	44
Gambar 4.6	Adegan dalam Cutscene.....	45
Gambar 4.7	Judul buku Gadis Pantai.....	45
Gambar 4.8	Variasi desain buku Gadis Pantai.....	46
Gambar 4.9	Final desain cover	46
Gambar 4.10	Moodboard Kampung Nelayan.....	47
Gambar 4.11	Kampung Nelayan.....	47
Gambar 4.12	Moodboard Rumah Bendoro.....	48
Gambar 4.13	Moodboard Gadis Pantai.....	49
Gambar 4.14	Sketsa Gadis Pantai	49
Gambar 4.15	Character design Gadis Pantai	50
Gambar 4.16	Moodboard Bendoro	50
Gambar 4.17	Sketsa Bendoro	51
Gambar 4.18	Character Design Bendoro	51
Gambar 4.19	Moodboard Mbok	52
Gambar 4.20	Sketsa Mbok.....	52
Gambar 4.21	Character design Mbok	53
Gambar 4.22	Moodboard Mardinah.....	53

Gambar 4.23	Sketsa Mardinah.....	54
Gambar 4.24	Character design Mardinah	54
Gambar 4.25	Cuplikan animasi.....	55
Gambar 4.26	Cover page	56
Gambar 4.27	Mock-up tampilan buku	56
Gambar 4.28	Daftar Isi.....	57
Gambar 4.29	Isi Buku	57
Gambar 4.30	Promosi Instagram	58
Gambar 4.31	Promosi Instagram	58
Gambar 4.32	Promosi Facebook.....	59
Gambar 4.33	Promosi Poster	59
Gambar 4.34	Poster Launching buku.....	60
Gambar 4.35	Banner Acara.....	60
Gambar 4.36	Backdrop	61
Gambar 4.37	Panggung acara	61
Gambar 4.38	Desain Tote Bag.....	62
Gambar 4.39	Desain Postcard.....	62

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1	Hasil survey mengenai rentang usia target	29
Diagram 3.2	Hasil survey mengenai status target	29
Diagram 3.3	Hasil survey mengenai kota asal target	30
Diagram 3.4	Hasil survey mengenai hobi membaca pada target.....	30
Diagram 3.5	Hasil survey mengenai alasan membaca.....	31
Diagram 3.6	Hasil survey mengenai Pramoedya Ananta Toer.....	32
Diagram 3.7	Hasil survey mengenai karya sastra Pramoedya	32
Diagram 3.8	Hasil survey mengenai jumlah target yg sudah membaca Gadis Pantai	33
Diagram 3.9	Hasil survey mengenai media untuk membaca	34
Diagram 3.10	Hasil survey mengenai media social untuk promosi.....	35
Diagram 3.11	Hasil survey mengenai pemilihan gaya visual	36