

**ILUSTRASI KARAKTER “*CONCEPT ARTBOOK GRAPHIC*”
NOVEL “*BRIGHT*” SEBAGAI MEDIA ROMANTIKA**

KARYA AKHIR

**Diajukan kepada Universitas Negeri Padang
untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**



Oleh

Muhammad Febki Anwar

18027073

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

PERSETUJUAN KARYA AKHIR

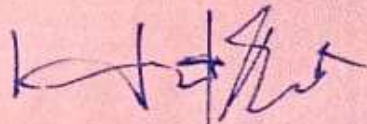
ILUSTRASI "CONCEPT ARTBOOK GRAPHIC" NOVEL "BRIGHT" SEBAGAI MEDIA ROMATIKA

Nama : Muhammad Febki Anwar
Nim : 18027073
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 5 November 2024

Disetujui dan disahkan oleh,

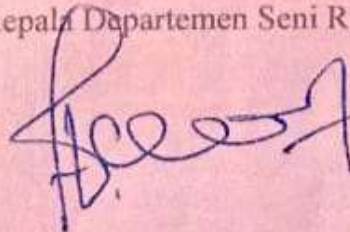
Dosen Pembimbing



Ir. Drs. Heldi, M.Si., Ph.D.
NIP. 196107221991031001

Mengetahui

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn
NIP. 198302012009122001

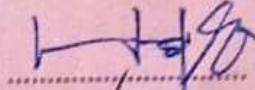
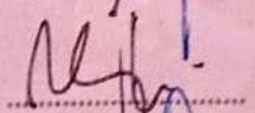
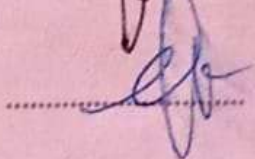
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Ilustrasi Karakter "*Concept Arthook Graphict*"
Novel "*Bright*" Sebagai Media Romantika
Nama : Muhammad Febki Anwar
NIM/BP : 18027073/2018
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

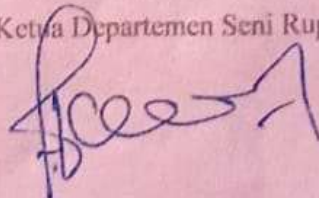
Padang, 8 November 2024

Tim Penguji:

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Pembimbing	: <u>Ir. Drs. Heldi, M.Si., Ph.D.</u> NIP. 196107221991031001	
2. Penguji I	: <u>Drs. Ariusmedi, M.Sn.</u> NIP. 196206021989031003	
3. Penguji II	: <u>Eko Purnomo, M.Sn.</u> NIP. 171021	

Mengetahui:

Ketua Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.
NIP. 198302012009122001

Ilustrasi Karakter “*Concept Artbook Graphict*” Novel “Bright” sebagai Media Romantika

Muhammad Febki Anwa¹, Heldi²,

Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa,
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Email: febbaan28@gmail.com

Abstrak

Novel sebagai bentuk imajinasi dari seorang pengarang. Salah satu novel yang mulai berkembang saat ini dengan Judul *Bright* karya Jessica Jung. Novel *Bright* memiliki alur cerita yang menarik namun belum adanya media pendukung dalam pengembangan cerita dan belum optimalnya konsep ilustrasi karakter serta latar tempat yang mempermudah penyampain informasi dalam cerita. Tujuan perancangan konsep karakter cerita di dalam novel *Bright* untuk menghasilkan visualisasi desain ilustrasi karakter yang menarik melalui media *Concept Artbook Graphict* Novel yang memberikan gambaran dengan penyampaian melalui konsep visual yang terdiri dari karakter desain, dan ilustrasi tempat, ke dalam Ilustrasi Karakter *Concept Artbook Graphict* Novel *Bright* sebagai media romantika penyampaian visual cerita berjudul *Bright* dalam proses produksi media buku. Metode perancangan *Design Thinking* juga melibatkan eksperimen yang sedang berjalan: *emphatise*, *devine*, *ideate*, *prototype*, serta *test* dan pendekatan analisis 5W+1H dengan pengambilan data dalam menjawab pertanyaan permasalahan yang timbul : *What* (Apa), *Who* (Siapa), *When* (Kapan), *Where* (Dimana), *Why* (Siapa) dan *How* (Bagaimana). Perancangan media utama *Concept Artbook Graphict* Novel memiliki media pendukung berupa *feed instagram*, *poster*, *ganci*, *totebag*, *x-banner*, *baju* dan *lanyard*.

Kata Kunci : *Bright*, *Ilustrasi*, *Concept Art*, *Visual*, *Novel*, *Artbook*.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin puji syukur kita ucapkan kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat rahmat dan karunia-Nya Saya dapat menyelesaikan Karya Akhir ini yang berjudul "*Ilustrasi Karakter Artbook Graphic Novel Bright Sebagai Media Romantika*". Tidak lupa shalawat beserta salam penulis junjungkan untuk Nabi Muhammad SAW yang menjadi teladan dan arahan yang baik dalam menjalani kehidupan di dunia ini.

Dalam penulisan karya akhir ini penulis banyak sekali mendapatkan bantuan dan saran dari banyak pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn selaku ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Hendra Afriwan, S.Sn., M.Sn.. Selaku Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang
3. Bapak Ir Drs. Heldi, M.Si., Ph.D selaku dosen Pembimbing yang telah membimbing dan bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan arahan serta saran untuk melengkapi kekurangan dalam penulisan dan tambahan serta ilmu-ilmu yang bermanfaat dalam menyelesaikan dari awal sampai akhir penulisan karya akhir ini.
4. Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn. selaku dosen penguji I yang telah memberikan saran, masukan, arahan dan bimbingan dalam karya akhir ini.
5. Bapak Eko Purnomo, S.Ds., M.Sn. selaku dosen penguji II yang telah memberikan saran, masukan, arahan dan bimbingan dalam karya akhir ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen Staf pengajar Seni Rupa dan Desain Komunikasi Visual Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang yang telah membagi ilmunya dan bantuan selama proses perkuliahan.

Semoga dengan ridoh Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan yang setimpal atas semua kerja keras dan usaha yang telah dilakukan. Demikianlah penulis sampaikan, apabila ada kritik dan saran penulis akan menerimanya dengan senang hati. Apabila ada kesalahan kata penulis juga memohon maaf atas kekurangan tersebut. Semoga dengan adanya laporan ini dapat membantu banyak pihak yang membutuhkan dan bermanfaat bagi kita semua.

Padang, 5 November 2024

Penulis

Muhammad Febki Anwar

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Orisinoritas.....	5
F. Tujuan Perancangan.....	5
G. Manfaat Perancangan.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Praksis.....	7
B. Kajian Teoritis.....	11
1. Concept art.....	11
2. Teori Ilustrasi.....	12
3. Concept art.....	16
4. Teori Karakter.....	18
5. Prinsip Desain.....	19
6. Teori Buju	22
7. Unsur Desain	23
C. Karya Relevan.....	33
D. Kerangka Konseptual.....	34
BAB III METODE PERANCANGAN.....	35
A. Metode Perancangan	35
B. Metode Pengumpulan Data.....	38
C. Pendekatan Analisis Data	40
D. Pendekatan Kreatif.....	42

E. Media Utama dan Pendukung.....	45
F. Media Utama dan Pendukung.....	47
BAB IV PERANCANGAN VISUAL	48
A. Perancangan Buku Concept Art.....	48
1. Media Utama.....	48
2. Media Pendukung.....	49
B. Program Kreatif.....	55
1. Pendekatan Verbal.....	55
2. Pendekatan Visual.....	55
C. Strategi Kreatif.....	57
D. Desain Final.....	87
BAB V PENUTUP.....	88
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Novel Laut Bercerita.....	3
Gambar 2. Novel dan Poster Video Pendek Laut Bercerita.....	8
Gambar 3. Adegan Video Pendek Laut Bercerita	9
Gambar 4. Lingkaran Warna	16
Gambar 5. <i>Cover Concept Artbook Overlord</i>	23
Gambar 6. <i>Cover Concept Artbook Overlord</i>	23
Gambar 7. <i>My Neighbor Totoro</i>	24
Gambar 8. Perwatakan Setiap Karakter.....	35
Gambar 9. Perwatakan Setiap Karakter.....	36
Gambar 10. Rangka Dasar <i>Design</i> Karakter	41
Gambar 11. <i>Style</i> pakaian 90an.....	42
Gambar 12. Sketsa Kasar Laut dan Asmara	43
Gambar 13. Sketsa Kasar Anjani dan Daniel.....	43
Gambar 14. Sketsa Kasar Kinan dan Sunu	43
Gambar 15. Sketsa Kasar Bram dan Alex.....	44
Gambar 16. Sketsa Kasar Naratama dan Gusti.....	44
Gambar 17. Sketsa Kasar Bapak dan Ibu.....	44
Gambar 18. Sketsa Kasar Aswin dan Kepala Penjara	45
Gambar 19. Sketsa Kasar Ruang Makan.....	45
Gambar 20. Sketsa Kasar Ruang Penjara.....	45
Gambar 21. Sketsa Kasar Telpon Umum.....	46
Gambar 22. Sketsa Kasar Rumah Susun Klender.....	46
Gambar 23. Sketsa Kasar Tepi Laut	46
Gambar 24. Sketsa Kasar Rumah Seyegan	47
Gambar 25. Sketsa Kasar Bus	47
Gambar 26. Sketsa Kasar Mobil Kijang Hitam.....	47
Gambar 27. Sketsa Kasar Pager.....	48
Gambar 28. Sketsa Kasar Kamera	48

Gambar 29. Sketsa Kasar Buku Terlarang.....	48
Gambar 30. Sketsa Kasar Cambuk Listrik.....	49
Gambar 31. <i>Layout</i> Karakter.....	49
Gambar 32. <i>Layout</i> Karakter.....	50
Gambar 33. <i>Layout Enviroment</i>	50
Gambar 34. <i>Layout Props</i>	51
Gambar 35. <i>Style</i> Pakaian 90an	54
Gambar 36. <i>Design</i> karakter laut	54
Gambar 37. <i>Design</i> karakter laut	54
Gambar 38. <i>Design</i> karakter laut	55
Gambar 39. <i>Design</i> pakaian laut.....	55
Gambar 40. Pakaian Wanita Rok 90an.....	56
Gambar 41. <i>Design</i> karakter Asmara.....	57
Gambar 42. <i>Design</i> karakter Asmara.....	57
Gambar 43. <i>Design</i> karakter Asmara.....	57
Gambar 44. <i>Design</i> pakaian karakter Asmara.....	58
Gambar 45. Pakaian Wanita 90an	60
Gambar 46. <i>Design</i> karakter Anjani.....	60
Gambar 47. <i>Design</i> karakter Anjani.....	61
Gambar 48. <i>Design</i> karakter Anjani.....	61
Gambar 49. <i>Design</i> karakter Daniel.....	62
Gambar 50. <i>Design</i> karakter Daniel.....	63
Gambar 51. <i>Design</i> karakter Daniel.....	63
Gambar 52. <i>Design</i> karakter Kinan	64
Gambar 53. <i>Design</i> karakter Kinan.....	65
Gambar 54. <i>Design</i> karakter Kinan.....	65
Gambar 55. <i>Design</i> karakter Sunu	65
Gambar 56. <i>Design</i> karakter Sunu	66
Gambar 57. <i>Design</i> karakter Sunu	66
Gambar 58. <i>Design</i> karakter Bram.....	67
Gambar 59. <i>Design</i> karakter Bram	68

Gambar 60. <i>Design</i> karakter Bram	68
Gambar 61. <i>Design</i> karakter Alex	68
Gambar 62. <i>Design</i> karakter Alex	69
Gambar 63. <i>Design</i> karakter Alex	69
Gambar 64. <i>Design</i> karakter Naratama	70
Gambar 65. <i>Design</i> karakter Naratama	71
Gambar 66. <i>Design</i> karakter Naratama	71
Gambar 67. <i>Design</i> karakter Gusti	72
Gambar 68. <i>Design</i> karakter Gusti	72
Gambar 69. <i>Design</i> karakter Gusti	73
Gambar 70. <i>Design</i> karakter Arya	73
Gambar 71. <i>Design</i> karakter Arya	74
Gambar 72. <i>Design</i> karakter Arya	74
Gambar 73. <i>Design</i> karakter Ibu	75
Gambar 74. <i>Design</i> karakter Ibu	75
Gambar 75. <i>Design</i> karakter Ibu	76
Gambar 76. <i>Design</i> karakter Aswin	76
Gambar 77. <i>Design</i> karakter Aswin	77
Gambar 78. <i>Design</i> karakter Aswin	77
Gambar 79. <i>Design</i> karakter Kepala Penjara.....	78
Gambar 80. <i>Design</i> karakter Kepala Penjara.....	78
Gambar 81. <i>Design</i> karakter Kepala Penjara.....	79
Gambar 82. <i>Design</i> karakter Si Penyair	79
Gambar 83. <i>Design</i> karakter Si Penyair	80
Gambar 84. <i>Design</i> karakter Si Penyair	80
Gambar 85. <i>Design</i> karakter Si Mata Merah	81
Gambar 86. <i>Design</i> karakter Si Mata Merah	81
Gambar 87. <i>Design</i> karakter Si Mata Merah	82
Gambar 88. <i>Design</i> karakter Intel	82
Gambar 89. Penjara.....	83
Gambar 90. <i>Design</i> Penjara.....	83

Gambar 91. Ruang Makan	84
Gambar 92. <i>Design</i> Dalam Rumah	84
Gambar 93. Telpo n Umum.....	85
Gambar 94. <i>Design</i> Telfon Umum.....	85
Gambar 95. Rumah di se yegan.....	86
Gambar 96. <i>Design</i> Rumah se yegan	86
Gambar 97. Rumah Susun Klender Lampau.....	87
Gambar 98. <i>Design</i> Rumah Susun Klender.....	87
Gambar 99. Tepi Laut Bukit Kidul.....	88
Gambar 100. <i>Design</i> Tepi Laut.....	88
Gambar 101. <i>Design</i> Tepi Laut.....	89
Gambar 102. <i>Design</i> Tepi Laut.....	89
Gambar 103. <i>Design</i> Tepi Laut.....	90
Gambar 104. <i>Design</i> Tepi Laut.....	90
Gambar 105. <i>Design</i> Tepi Laut.....	90
Gambar 106. <i>Design</i> Tepi Laut.....	91
Gambar 107. <i>Design</i> Tepi Laut.....	91
Gambar 108. <i>Design</i> Tepi Laut.....	91
Gambar 109. <i>Design</i> Tepi Laut.....	92
Gambar 110. <i>Design</i> Tepi Laut.....	92
Gambar 111. <i>Design</i> Tepi Laut.....	93
Gambar 112. <i>Design</i> Tepi Laut.....	93
Gambar 113. <i>Design Cover</i>	95
Gambar 114. <i>Design Poster</i>	96
Gambar 115. <i>Design Poster</i>	96
Gambar 116. <i>Design Sticker</i> dan ganci.....	97
Gambar 117. <i>Design Standee</i>	98
Gambar 118. <i>Design Standee</i>	98
Gambar 119. <i>Design Postcard</i>	99
Gambar 120. <i>Design Postcard</i>	99
Gambar 121. <i>Design Postcard</i>	99

Gambar 122. <i>Design Postcard</i>	99
Gambar 123. <i>Design Totebag</i>	100
Gambar 124. <i>Design Pin Button</i>	101
Gambar 125. <i>Design X-Banner</i>	101
Gambar 126. <i>Design Buku Concept Art</i>	103
Gambar 127. <i>Design Poster</i>	103
Gambar 128. <i>Design Sticker dan ganci</i>	104
Gambar 129. <i>Design Standee</i>	104
Gambar 130. <i>Design Postcard</i>	104
Gambar 131. <i>Design Postcard</i>	105
Gambar 132. <i>Design Totebag</i>	105
Gambar 133. <i>Design Pin Button</i>	1

DAFTAR TABEL

Bagan 1. Kerangka Konseptual	34
Bagan 2. Jadwal Kerja.....	44
Bagan 3. Uji Kelayakan.....	76

BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Novel sebagai sebuah karya fiksi yang berisi model kehidupan yang di idealkan, dunia imajinatif, yang dibangun melalui berbagai unsur intrinsiknya seperti peristiwa, plot, tokoh (dan penokohan), latar, sudut pandang, dan lain-lain yang kesemuanya, tentu saja juga bersifat imajinatif. Novel juga sebuah karya fiksi berbentuk tulisan atau kata-kata yang mempunyai cerita.(ardiyansyah, M 2023)

Salah satu Novel luar negeri yang berkembang di Indonesia karna target ceritanya yang menarik perhatian. Perkembangan ini ditandai dengan banyaknya buku industri yang bermunculan sehingga mengakibatkan cerita pada novel menjadi sangat fenomenal. Penulis cerita diharuskan menyajikan cerita yang dapat menarik perhatian agar bisa menarik perhatian pembaca sehingga dapat diterima di masyarakat. Perkembangan yang sangat mencolok pada cerita novel saat ini yaitu konsep dari cerita novel itu sendiri. Bahkan jika cerita yang disampaikan tentang perjalanan karir mereka yang telah sukses yang dapat dijadikan ceritapun termasuk ciri khas dari sebuah novel. Maka dari cerita yang berkembang pada novel juga dapat dikembangkan konsep ilustrasi berupa artbook yang akan menarik perhatian terutama para pembaca agar lebih menarik sehingga memudahkan untuk para pembaca berimajinasi dari apa yang di ceritakan pada novel tersebut. (Fatony 2022)

Salah satu novel yang mulai berkembang saat ini dengan Judul Bright karya Jessica Jung. Novel ini merupakan cerita fiksi dari kisah seorang idol kpop yang telah sukses lalu berpindah haluan seorang Designer ternama, yang target pembaca nya untuk kalangan Kpop khusus nya Fans dari Jessica Jung. Pada novel Bright ini belum terdapat ilustrasi artbook yang mempermudah pembaca dalam memahami konsep karakter cerita.



Gambar 1. Novel Bright (Sub. Indo) (2022)
Sumber: Gramedia.com (2022)

Jessica Jung, Mantan anggota girl group SNSD atau Girls' Generation resmi merilis buku Bright. Disana, penulis memakai diri nya sebagai karakter utama, yaitu Rachel Kim yang dipaksa keluar dari grupnya, Girls Forever karena memiliki brand fashion sendiri. Menurut ringkasan saya, novel ini menceritakan bagaimana Girls Forever yang sekarang menjadi girl group Kpop nomor satu di dunia, dan ketenaran Rachel Kim meroket setelah gaya fashionnya viral yang menarik perhatian nama-nama besar brand fashion.

Namun, setelah novel Bright tersebut, penggemar mengemukakan pendapat mereka. Meski Jessica Jung mengaku novel ini sebagai cerita fiksi, tetapi penggemar berpendapat berbeda. Novel terbaru yang dirilis Jessica Jung, Bright menggambarkan

bagaimana tokoh utamanya, Rachel yang dipaksa keluar dari grupnya, Girls Forever karena memiliki brand fesyennya sendiri.

Melalui bocoran pada bukunya, menceritakan bagaimana Rachel terlihat berbicara dengan delapan anggota lainnya. Dia mengungkapkan bahwa Rachel menolak untuk menghentikan brand fesyennya dan tidak akan keluar dari grup. Rachel menambahkan bahwa dia selalu mendedikasikan waktunya dan akan melakukan yang terbaik untuk tidak mengecewakan para anggota. Selain itu, novel tersebut juga menceritakan apa yang terjadi kepada Rachel di konser grup yang digelar di Los Angeles. Usai konser, CEO mereka memberi tahu Rachel keesokan harinya bahwa delapan anggota Girls Forever mendekatinya dan mengatakan bahwa ini fesyen Rachel membayangi mereka. Para anggota mengungkapkan bahwa mereka tidak ingin tampil di konser Los Angeles jika Rachel juga tampil, yang menyebabkan dia dikeluarkan dari grup. (Ulfa, n.d.)

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas bisa ditemukan beberapa masalah yang dapat di identifikasikan sebagai berikut :

1. Kurang nya media penyampaian pada pembaca novel tentang cerita *Bright*.
2. Belum adanya media pendukung dalam pengembangan novel *Bright* yang memudahkan penggemar novel dalam memahami konsep karakter cerita secara visual dari penokohan dalam novel.

3. Belum optimalnya konsep ilustrasi karakter serta latar tempat yang mempermudah penyampain informasi dalam cerita.
4. Belum adanya rancangan konsep karakter dalam cerita novel *Bright* maupun ilustrasi desain yang dituangkan dalam bentuk *artbook graphict* novel.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan yaitu masih kurangnya media penyampaian cerita berupa gambar terutama karakter dan minimnya infomasi pendukung serta kurang populernya cerita novel kpop, oleh karena itu dengan menggunakan Ilustrasi Karakter “*Concept Artbook Graphict*” Novel *Bright* sebagai Media Romantika ini memudahkan penyampaian informasi yang infomatif, komunikatif dan efektif .

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut : “Bagaimana Perancangan Konsep Ilustrasi Karakter *Concept Artbook Graphict* dari novel *Bright* yang informatif, komunikatif dan efektif untuk menarik minat perhatian pembaca novel, sekaligus mengamati visual art dan nilai-nilai pada cerita novel *Bright* .

E. Orisinolitas

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, Perancangan Ilustrasi Karakter “*Concept Artbook Graphict*” Novel *Bright* sebagai Media Romantika ini, di adaptasi dari cerita novel *Bright* sebagai landasan ide dalam perancangan konsep

karakter ilustrasi. Rancangan ini murni berdasarkan konsep cerita novel dan hasil pemikiran dari imajinasi penulis.

G. Tujuan Perancangan

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dari perancangan Ilustrasi Karakter “*Concept Artbook Graphict*” Novel *Bright* sebagai Media Romantika ini yaitu memvisualisasikan konsep karakter. Yang bertujuan untuk memberikan gambaran karakter dengan penyampaian secara informatif, komunikatif dan efektif. Sehingga dapat menarik minat perhatian pembaca novel melalui perancangan Ilustrasi Karakter “*Concept Artbook Graphict*” Novel *Bright* sebagai Media Romantika yang terdiri dari karakter desain dan ilustrasi later tempat, dalam penyampaian visual novel berjudul *Bright*.

H. Manfaat Perancangan

Dengan adanya perancangan Ilustrasi karakter *concept artbook graphict* novel *Bright* ini dapat memperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Meningkatkan minat membaca novel bagi masyarakat terutama generasi muda terhadap cerita novel "*Bright*".
2. Sebagai media pendukung dalam nilai sebuah novel tersebut untuk memudahkan para pembaca dalam mengingat konsep serta gagasan yang disampaikan dengan melalui ilustrasi karakter.
3. Karakter ini dirancang dalam bentuk Ilustrasi karakter *concept artbook graphict* novel yang dapat memperjelas visual atau informasi yang ingin disampaikan.

4. Memberi berbagai variasi sehingga menjadi lebih menarik, komunikatif, memotivasi, serta para pembaca juga dapat dengan mudah untuk memahami pesan yang disampaikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Artbook concept adalah sebuah buku yang memuat konsep seni dan ilustrasi yang digunakan dalam pengembangan sebuah proyek kreatif. Artbook concept dapat menjadi sumber inspirasi dan referensi bagi seniman, desainer, dan penulis dalam mengembangkan proyek-proyek kreatif. Pada perancangan ini perancangan berusaha membuat visualisasi dalam bentuk *Concept artbook Graphict Novel* yang di adaptasi dari novel “*Bright*”.

Hal yang melatarbelakangi karya ini adalah tersia-siakannya potensi buku yang memiliki cerita menarik namun novel “*Bright*” karya Jessica Jung ini karena belum mendapat perhatian dari pelaku industri kreatif. Dengan adanya tujuan memberikan visualisasi tampilan karakter dan latar tempat novel *Bright* dapat menarik perhatian dari pelaku kreatif maupun khalayak ramai.

Pada rancangan Perancangan buku *Concept artbook Graphict Novel* adaptasi dari novel “*Bright*” ini dirancang menggunakan metode design thinking, yang memiliki beberapa tahapan yaitu *Empathise, Define, Ideate, Prototype, dan Test* dan analisis data 5W+1H : *What* (Apa), *Who* (Siapa), *When* (Kapan), *Where* (Dimana), *Why* (Siapa) dan *How* (Bagaimana)..

Dalam bidang desain komunikasi visual pada Ilustrasi Karakter “*Concept Artbook Graphict*” Novel “*Bright*” sebagai media romantika ini dapat di jadikan sebagai bahan serta *referensi* bagi seniman pemula dalam memahami buku ilustrasi karakter. Perancangan

Ilustrasi Karakter “*Concept Artbook Graphict*” Novel “*Bright*” sebagai media romantika juga bertujuan sebagai proses kreatif yang sistematis untuk mengembangkan solusi komunikasi visual yang efektif. Dengan memahami kebutuhan audiens, mengembangkan konsep yang tepat, dan menggunakan elemen desain yang sesuai, perancangan ini dapat membantu mencapai tujuan komunikasi yang diinginkan.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dari kesimpulan yang telah dibuat, maka dari perancangan Ilustrasi Karakter “*Concept Artbook Graphict*” Novel “*Bright*” sebagai media romantika ini adalah diharapkan terwujudnya desain yang menginovasi para pelaku kreatif mencapai inovasi yang lebih menarik.

1. Diharapkan Ilustrasi Karakter “*Concept Artbook Graphict*” Novel “*Bright*” sebagai media romantika ini dapat menambah sumber informasi, referensi dan ide yang lebih menarik bagi pelaku kreatif dan seniman muda.
2. Diharapkan dengan adanya Ilustrasi Karakter “*Concept Artbook Graphict*” Novel “*Bright*” sebagai media romantika pelaku kreator animasi dapat mengambil manfaat tersebut untuk melahirkan inovasi baru dalam memudahkan mencari refensi sebagai karya ciptaan yang lebih menarik.
3. Diharapkan karya akhir Ilustrasi Karakter “*Concept Artbook Graphict*” Novel “*Bright*” sebagai media romantika ini dapat menjadi sebuah sumber literatur atau wawasan dalam bidang seni dan desain khususnya tentang ilmu concept art karakter.

Daftar Pustaka

- “Apa Itu CONCEPT ART? - Carrot Academy.” n.d. <http://www.carrotacademy.com/apa-itu-concept-art/>.
- ardiyansyah, M, Abdul Muid. 2023. “Analisis Struktur Kovarians Indikator Terkait Kesehatan Pada Lansia Yang Tinggal Di Rumah, Dengan Fokus Pada Rasa Subjektif Terhadap KesehatanTitle,” 1–14. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>.
- Times, Idn. n.d. “5 Kontroversi Novel Bright Karya Jessica Jung, SONE Meradang.”
- Ulfa, Maria. n.d. “Jessica Jung Eks SNSD & Sinopsis Novel Bright, Apa Kontroversinya_.”
- Dwi Kurniawan, SEPTIAN, and Muammar Mochtar. 2019. “Perancangan Buku Cerita Ilustrasi ‘Orang Kayo Hitam.’” *Universitas Pasundan*, no. 022, 1–47. <http://repository.unpas.ac.id/40727/>.
- Fatony, Anggit Dwii. 2022. “Pengertian Novel, Jenis-Jenis Novel Dan Antropologi Sastra.” *Repository.Stkippacitan.Ac.Id*.
- Gramedia.blog. n.d. “Bright, Sekuel Novel Shine Karya Jessica Jung Sudah Rilis Di Indonesia Gramedia.”
- Hall Quest dalam Tarigan, 2009:12. 2016. “Buku Sebagai Pegangan,” 1–23.
- Hani Ammariah. 2023. “Desain Grafis: Pengertian, Unsur & Prinsip Dasar | SMK Kelas 10.” *Ruang Guru*.
- Ii, B A B. 2020. “5 Gambar 2.1. Foto Di Museum 2.2. Buku,” 4–37.
- “Jenis-Jenis Ilustrasi.” n.d.
- Restyasari. N. 2023. “Redesain Dan Analisis Ui/Ux Aplikasi Smart Home Universitas Pendidikan Indonesia (Sh-Upi) Dengan Menggunakan Metode Design Thinking Pada Perangkat Android.” *Universitas Pendidikan Indonesia*, 23–36.
- Solihin, Muhammad Rafli Aditia Putra, Moh. Isa Pramana Koesoemadinata, and Rendy Pandita Bastari. 2022. “Pembuatan Artbook Guna Meningkatkan Awareness Akan Keberadaan Distro Di Kota Bandung.” *Wacadesain* 3 (1): 10–17. <https://doi.org/10.51977/wacadesain.v3i1.644>.
- Sugeng. 2017. “Pengertian Ilustrasi, Fungsi, Tujuan, Jenis, Dan Unsur Ilustrasi.” *Go Pengertian*. Pengertian Layout, Prinsip dan Tujuan Pembuatannya.
- Kembaren, Yohana Agatha, Gamal Kartono, and Mesra Mesra. 2020. “Analisis Karya Poster Berdasarkan Unity, Layout, Tipografi, Dan Warna.” *Gorga : Jurnal Seni Rupa* 9 (1): 121. <https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.18187>.
- Kharisma, Annisa. 2023. “E-Book Ilustrasi Cerita ‘Cindaku’ Masyarakat Minangkabau TUGAS AKHIR.”
- Mendoza, Senén D. 2020. “Tidak Ada Analisis Struktur Kovarian Terhadap Indikator Terkait Kesehatan Pada Lansia Yang Tinggal Di Rumah Dengan Fokus Pada Rasa Subjektif Terhadap Kesehatan.” *Nature Microbiology* 3 (1): 641. <http://dx.doi.org/10.1038/s41421-020-0164->
- Oktarosada, Dwi. 2017. “Hakekat Karakter.” *Pendidikan*, 10–15.

- Oliver, Andre. 2021. "Concept Art: Desain Ilustrasi Yang Penting Di Dunia Perfilman Dan Animasi." *Glints*. <https://glints.com/id/lowongan/concept-art/>.
- "Pengertian Desain_ Fungsi, Tujuan, Prinsip, & Metode - Written." n.d.
- "PERANCANGAN IP KARAKTER 'YOLA DAN MONSTER' – BINUS Animation." n.d.
- Arvira Swarnadwitya. 2022. "Design Thinking: Pengertian, Tahapan Dan Contoh Penerapannya." *Binus.Co.Id*. <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>.
- Ratum Arif Permana. 2019. "TEORI DESIGN THINKING OLEH TIM BROWN FROM IDEO _ BINUS UNIVERSITY BANDUNG - Kampus Teknologi Kreatif."
- Arvira Swarnadwitya. 2022. "Design Thinking: Pengertian, Tahapan Dan Contoh Penerapannya." *Binus.Co.Id*.
- Universitas Pendidikan Indonesia (Sh-Upi) Dengan Menggunakan Metode Design Thinking Pada Perangkat Android." *Universitas Pendidikan Indonesia*, 23–36.