

**PERANCANGAN BUKU NOVEL CERGAM SEBAGAI MEDIA
EDUKASI BAGI MAHASISWA DALAM FASE *QUARTER LIFE CRISIS***

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Seni Rupa



Oleh:

Ine Nur Fadillah

NIM 1806641

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

**PERANCANGAN BUKU NOVEL CERGAM SEBAGAI MEDIA EDUKASI
BAGI MAHASISWA DALAM FASE *QUARTER LIFE CRISIS***

Oleh:

Ine Nur Fadillah

Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

© Ine Nur Fadillah

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, *photocopy* atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**PERANCANGAN BUKU NOVEL CERGAM SEBAGAI MEDIA EDUKASI
BAGI MAHASISWA DALAM FASE *QUARTER LIFE CRISIS***

SKRIPSI PENCIPTAAN

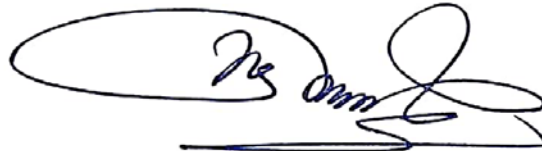
Oleh:

INE NUR FADILLAH

NIM. 1806641

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Nanang Ganda Prawira, M.Sn
NIP. 196202071987031002

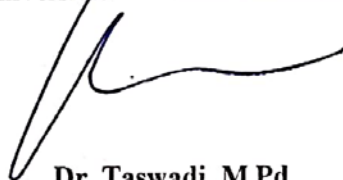
Pembimbing II



Dewi Munawwarah Sya'bany, M.Ds
NIP. 1978077222005012002

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Pendidikan Seni dan Desain
Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Taswadi, M.Pd
NIP. 1965001111994121001

**PERANCANGAN BUKU NOVEL CERGAM SEBAGAI MEDIA EDUKASI
BAGI MAHASISWA DALAM FASE *QUARTER LIFE CRISIS***

SKRIPSI PENCIPTAAN

Oleh:

INE NUR FADILLAH

NIM. 1806641

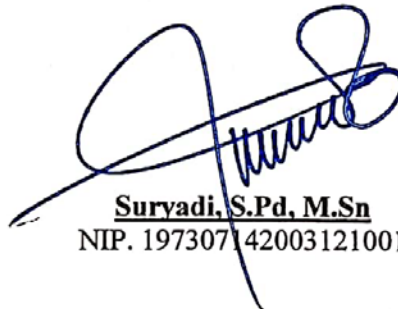
Disetujui dan disahkan oleh penguji:

Penguji I



Mochammad Oscar Sastra, M.Pd
NIP. 195810131987031001

Penguji II



Suryadi, S.Pd, M.Sn
NIP. 197307142003121001

Penguji III



Andi Suryadi, S.Pd, M.Sn
NIP. 198802132019031011

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan yang sebenar-benarnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “**Perancangan Buku Novel Cergam sebagai Media Edukasi Bagi Mahasiswa dalam Fase *Quarter Life Crisis***” ini merupakan hasil karya asli saya, dan tidak ada penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam tradisi keilmuan. Atas pernyataan yang saya buat, saya siap menerima sanksi/tindakan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pada pernyataan ini. Demikian pernyataan ini disampaikan.

Bandung, Januari 2023

Yang membuat pernyataan,

Ine Nur Fadillah

NIM. 1806641

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, tak lupa shalawat serta salam untuk junjungan besar Nabi Muhammad SAW. Karena berkat rahmat dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi penciptaan yang berjudul “Perancangan Buku Novel Cergam sebagai Media Edukasi Bagi Mahasiswa dalam Fase *Quarter Life Crisis*”. Penulisan skripsi penciptaan ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis menyadari terdapat kekurangan dalam penyusunan skripsi penciptaan ini dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk memperbaiki dan melengkapi skripsi penciptaan ini. Penulis berharap penyusunan skripsi penciptaan ini dapat bermanfaat bagi penulis pribadi serta untuk pembaca.

Bandung, Januari 2023

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis bersyukur kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi penciptaan ini dengan baik. Pada proses penyusunannya tentu saja tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua tercinta, Ibunda Inah Jaenah dan Bapak Calim yang senantiasa tulus memberikan doa, mencurahkan kasih sayang tiada henti, dan selalu berjuang sehingga penulis berada pada tahap ini.
2. Bapak Dr. Phil. Yudi Sukmayadi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia
3. Bapak Dr. Taswadi, M.Sn. selaku Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa
4. Bapak Dr. Nanang Ganda Prawira, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah tulus membimbing dengan penuh kesabaran dan memberikan motivasi, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi penciptaan ini.
5. Ibu Dewi Munawwarah Sya'bany, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I yang telah tulus membimbing dengan penuh kesabaran dan memberikan motivasi, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi penciptaan ini.
6. Bapak Drs. Hery Santosa, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Akademik
7. Seluruh Dosen Departemen Seni Rupa Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, yang telah memberikan bekal ilmu serta pengetahuan kepada penulis selama masa studi.
8. Bapak Yayat dan Bapak Umam selaku Staf Tata Usaha Departemen Pendidikan Seni Rupa Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Indonesia, yang selalu sigap melayani kebutuhan administrasi penulis selama berkuliah.
9. A Ade, Teh Ade, Kakak Kia, Dede Eri, dan seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan dan do'a yang tulus kepada penulis.
10. Rizal dan Iis sebagai orang yang senantiasa menemani dan mendukung penulis selama masa studi, sekaligus menjadi tempat untuk mencurahkan isi hati bagi penulis.
11. Teman-teman yang Madyantarawarna yang telah berjuang dari awal perkuliahan. Khususnya Habib, Basit, Nuri Ramadhani, Muammar Haikal,

dan Alivia yang banyak membantu dan juga mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

12. Lieken Febrina T A sebagai sahabat sejak SMP, teman yang membantu dalam pembuatan cerita novel cergam. Terima kasih atas bantuan dan masukan yang sangat berharga.
13. Serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih atas kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. Semoga kebaikan kalian dibalas oleh Allah SWT.

Bandung, Januari 2023

Penulis

INE NUR FADILLAH, 2023. PERANCANGAN BUKU NOVEL CERGAM SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI MAHASISWA DALAM FASE *QUARTER LIFE CRISIS*.

ABSTRAK

Quarter life crisis merupakan respon terhadap ketidakstabilan dan perubahan yang membuat beberapa individu mengalami krisis emosional seperti keadaan frustrasi, panik, tak berdaya, dan merasa tidak memiliki tujuan hidup. *Quarter life crisis* sering dialami oleh mahasiswa terutama mahasiswa semester akhir. Beberapa masalah yang dirasakan di antaranya merasa kesulitan dalam mengambil keputusan tentang pendidikan, karir, dan pasangan hidup. Maka dari itu, penulis sebagai pelaku di bidang akademis merancang novel cergam “*Grow up*” untuk menghadapi *quarter life crisis*. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk mengembangkan ide, gagasan, serta media edukasi tentang *quarter life crisis*. Metode penciptaan yang digunakan yaitu *design thinking*. Dalam pembuatannya, penulis menggunakan data dan informasi yang bersumber dari artikel dan wawancara. Buku novel cergam ini berisi informasi mengenai fase dalam *quarter life crisis* dari fase *locked-in* sampai *rebuilding* dan mengangkat permasalahan *insecure*, perfeksionis, *people pleaser*, dan *overthinking*. Buku novel cergam disajikan dengan gaya ilustrasi semi realis menggunakan teknik digital dan dicetak pada kertas *book paper* ukuran A5. Jumlah halaman keseluruhan buku adalah 168 halaman. Target pembaca adalah mahasiswa usia 18 – 20 an tahun. Ilustrasi cergam didominasi oleh warna hijau, biru kehijauan, merah, kuning, dan jingga. Tata letak yang paling banyak digunakan yaitu *full bleed spread*. Sudut pandang cerita menggunakan sudut pandang orang pertama dan orang ketiga. Meskipun beberapa gambar ilustrasi kurang maksimal namun hal tersebut tidak mengurangi tingkat pemahaman pembaca terhadap informasi yang disampaikan dan dapat memotivasi pembaca. Pada penciptaan berikutnya dengan tema yang sama diharapkan bisa lebih dikembangkan dengan masalah yang lebih kompleks serta ilustrasi yang dibuat lebih detail.

Kata Kunci: *Quarter Life Crisis*, Media Edukasi, Novel Cergam.

INE NUR FADILLAH, 2023. DESIGN OF ILLUSTRATION NOVEL AS EDUCATIONAL MEDIA FOR STUDENTS IN PHASES QUARTER LIFE CRISIS.

ABSTRACT

Quarter life crisis is a response to instability and change that makes some individuals experience emotional crises such as a state of frustration, panic, helplessness, and feeling that they have no purpose in life. Quarter life crisis It is often experienced by students, especially final semester students. Some of the problems experienced include difficulty in making decisions about education, career, and life partners. Therefore, the author as an actor in the academic field, designed a illustration novel "Grow up" to face quarter life crisis. Writing this thesis aims to develop ideas, ideas, and media education about quarter life crisis. The creation method used is design thinking with stages In its manufacture, the authors use data and information sourced from articles and interviews. This illustration novel contains information about the inner phase quarter life crisis of phase locked-in until rebuilding and raised issues insecure, perfectionist, people pleaser, and overthinking. Illustration novel are presented in a semi-realistic illustration style using digital techniques, and printed on book paper size A5. The total page count of the book is 168 pages. The target audience is students aged 18-20 years. Illustrations are dominated by green, turquoise, red, yellow, and orange colors. Most used layout is full bleed spread. The point of view of the story uses first person and third person point of view. Although some of the illustrations are not optimal, this does not reduce the reader's level of understanding of the information conveyed and can motivate readers. In the creation of the next work with the same theme, it is hoped that it can be further developed with more complex problems and illustrations that are made in more detail.

Keywords: *Quarter Life Crisis, Educational Media, Illustrated Stories.*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan	4
D. Manfaat Perancangan	4
E. Sistematika Penulisan	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
A. Kajian Empiris	6
1. Penelitian Terdahulu	6
2. Referensi Visual.....	8
3. Portofolio Penulis.....	9
B. Kajian Teoretis	11
1. Perancangan Buku	11
2. Cergam.....	19
3. Novel.....	19
4. Konsep Visual.....	21
5. Media Edukasi	41
6. Metode <i>Design Thinking</i>	42
C. Kajian Faktual.....	44
1. <i>Emerging Adulthood</i>	44
2. <i>Quarter Life Crisis</i>	45
BAB III METODE PERANCANGAN.....	52
A. <i>Empathize</i> (Empati)	53

B. <i>Define</i> (Penetapan)	71
C. <i>Ideate</i> (Ide)	71
1. Bagan Proses Berkarya	72
2. Persiapan Alat dan Bahan	72
3. Proses Berkarya	74
D. <i>Prototype</i> (Prototipe)	86
E. <i>Testing</i> (Uji coba)	88
1. Pelaksanaan Uji Coba (<i>Testing</i>).....	88
2. Evaluasi.....	90
3. Penyuntingan.....	90
4. Percetakan	92
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	93
A. Analisis Konseptual.....	93
B. Analisis Visual.....	95
1. Spesifikasi Karya	95
2. Unsur-unsur Visual	96
3. Komposisi	102
4. Sudut Pandang	106
5. Jarak Pandang	109
6. <i>Layout</i> (Tata Letak).....	111
7. Tipografi	112
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	116
A. Simpulan.....	116
B. Saran	117
DAFTAR PUSTAKA	i
LAMPIRAN.....	x

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ukuran Kertas Seri A	14
Tabel 2.2 Ukuran Kertas Seri B	14
Tabel 2.3 Ukuran Kertas Seri C	15
Tabel 2.4 Ukuran Kertas yang Umum digunakan di Percetakan	15
Tabel 3.1 Daftar Panduan Pertanyaan <i>Empathy Map</i>	54
Tabel 3.2 Pertanyaan Perancangan Buku Novel Cergam	70
Tabel 3.3 Alat dan Bahan	72
Tabel 3.4 Contoh Format <i>Storyline</i>	75

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Proses Perancangan Buku Novel Cergam.....	52
Bagan 3.2 Proses Berkarya	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Sampul Buku dan Isi Buku <i>Quarter Life Crisis</i>	7
Gambar 2.2 Buku Ilustrasi Karya Hilton (2021).....	8
Gambar 2.3 Buku Kerja dan Buku Panduan Karya Sutanto, dkk (2020)	8
Gambar 2.4 Referensi Visual: Nomik “Olin Selalu di Hati”	9
Gambar 2.5 Dokumentasi Saat Pameran Kilas Balik	10
Gambar 2.6 Halaman 10 dan Halaman 19 Komik “ <i>Only Human</i> ”	10
Gambar 2.7 Ukuran Perbandingan Kertas ISO Seri A, B, dan C.....	14
Gambar 2.8 Kertas <i>Art paper</i>	17
Gambar 2.9 Kertas HVS	18
Gambar 2.10 <i>Bookpaper</i>	19
Gambar 2.11 Titik Bundar dan Titik Tidak Bersudut	22
Gambar 2.12 Jenis-jenis Garis	22
Gambar 2.13 Bidang Geometris (Kiri) dan Bidang Organik.....	23
Gambar 2.14 Volume	23
Gambar 2.15 Ilustrasi Cergam <i>San’s Little Garden</i> , Tieu Suong Tran (2019)	24
Gambar 2.16 <i>Hue, Intensity, dan Brightness</i>	25
Gambar 2.17 Model Warna CMYK.....	27
Gambar 2.18 Model Warna RGB	27
Gambar 2.19 Skema Warna	28
Gambar 2.20 Warna dan Respon Emosional menurut Mollica (2018).....	29
Gambar 2.21 Halaman <i>Spread</i> Dari Sam Lloyd's <i>Mr Pumpkins</i>	29
Gambar 2.22 Keseimbangan Simetris dan Keseimbangan Asimetris.....	30
Gambar 2.23 Kontras	31
Gambar 2.24 Titik Fokus	32
Gambar 2.25 Jarak Pandang <i>Close Up</i>	33
Gambar 2.26 Jarak Pandang <i>Medium Shot</i>	34
Gambar 2.27 Jarak Pandang <i>Long Shot</i>	34
Gambar 2.28 Tata Letak Jenis <i>Full-Bleed Spread</i>	36
Gambar 2.29 Tata Letak Jenis <i>Full Bleed Page</i>	37
Gambar 2.30 Tata Letak Jenis <i>Full Bleed Page</i> dan <i>Vignette</i>	37
Gambar 2.31 Tata Letak Jenis <i>Spot Illustration</i>	38
Gambar 2.32 <i>Bracketed Serifs, Unbracketed Serifs, Unbracketed Slab Serifs</i>	40
Gambar 2.33 <i>Bracketed Slab Serifs, Hairline Serifs, dan Wedge Serifs</i>	40
Gambar 2.34 Contoh Font Handwritten " <i>Cursive Font</i> "	41
Gambar 3.1 Desain <i>Empathy Map</i> Rancangan David Gray (2017).....	53
Gambar 3.2 <i>Empathy Map</i> Target Audiens 1 (T1)	55
Gambar 3.3 <i>Empathy Map</i> Target Audiens 2 (T2)	56
Gambar 3.4 <i>Empathy Map</i> Target Audiens 3 (T3)	57
Gambar 3.5 <i>Empathy Map</i> Target Audiens 4 (T4)	58

Gambar 3.6 <i>Empathy Map</i> Target Audiens 5 (T5)	59
Gambar 3.7 <i>Empathy Map</i> Target Audiens 6 (T6)	60
Gambar 3.8 <i>Empathy Map</i> Target Audiens 7 (T7)	61
Gambar 3.9 <i>Empathy Map</i> Target Audiens 8 (T8)	62
Gambar 3.10 <i>Empathy Map</i> Target Audiens 9 (T9)	63
Gambar 3.11 <i>Empathy Map</i> Target Audiens 10 (T10)	64
Gambar 3.12 Diagram Masalah Pertama	65
Gambar 3.13 Diagram Masalah Kedua.....	65
Gambar 3.14 Diagram Masalah Ketiga.....	66
Gambar 3.15 Diagram Masalah Keempat.....	66
Gambar 3.16 Diagram Masalah Kelima.....	67
Gambar 3.17 Diagram Masalah Keenam.....	67
Gambar 3.18 Diagram Masalah Ketujuh	68
Gambar 3.19 Diagram Masalah Kedelapan	68
Gambar 3.20 Diagram Masalah Kesembilan	69
Gambar 3.21 Diagram Masalah Kesepuluh	69
Gambar 3.22 Studi Karakter Tokoh Naya.....	76
Gambar 3.23 Studi Karakter Tokoh El	76
Gambar 3.24 <i>Storyboard</i> Halaman 1-2	77
Gambar 3.25 <i>Storyboard</i> Halaman 3-4	78
Gambar 3.26 <i>Storyboard</i> Halaman 5-6	78
Gambar 3.27 <i>Storyboard</i> Halaman 7-8	79
Gambar 3.28 <i>Storyboard</i> Halaman 9-10	79
Gambar 3.29 <i>Storyboard</i> Halaman 11-12	80
Gambar 3.30 <i>Storyboard</i> Halaman 13-14	80
Gambar 3.31 Proses <i>Lineart</i>	83
Gambar 3.32 Proses Pewarnaan (<i>Coloring</i>) Hal 1-14.....	85
Gambar 3.33 Proses <i>Layout</i> Novel Cergam di Adobe InDesign	86
Gambar 3.34 (Kiri ke kanan) <i>Art paper</i> , HVS, dan <i>Book paper</i>	87
Gambar 3.35 Dokumentasi Uji Coba	88
Gambar 3.36 Sebelum dan Sesudah Perubahan pada <i>Background</i>	90
Gambar 3.37 Sebelum dan Sesudah Perbaikan pada Warna Teks.....	91
Gambar 3.38 Sebelum dan Setelah Perbaikan pada Ilustrasi.....	91
Gambar 4.1 Tokoh Agatha, Jennie, dan Erisa.....	94
Gambar 4.2 Spesifikasi Karya	95
Gambar 4.3 Contoh Pengaplikasian Unsur Titik pada Gambar Ilustrasi	96
Gambar 4.4 Contoh Garis Lengkung dan Garis Lurus pada Gambar Ilustrasi	96
Gambar 4.5 Contoh Unsur Bidang pada Gambar Ilustrasi	97
Gambar 4.6 Contoh Unsur Volume pada Gambar Ilustrasi	97
Gambar 4.7 Contoh Unsur Tekstur pada Gambar Ilustrasi.....	98
Gambar 4.8 Contoh Penggunaan Skema Warna <i>Split Complementary</i>	99
Gambar 4.9 Contoh Skema Warna <i>Complementary</i> pada Gambar Ilustrasi.....	99

Gambar 4.10 Contoh Unsur Warna pada Tokoh El	100
Gambar 4.11 Contoh Unsur Warna pada Pakaian Tokoh El	101
Gambar 4.12 Contoh Unsur Warna pada Tokoh Naya	101
Gambar 4.13 Contoh Unsur Warna pada Pakaian Tokoh Naya.....	102
Gambar 4.14 Contoh Kesatuan pada Ilustrasi.....	103
Gambar 4.15 Contoh Keseimbangan pada Ilustrasi.....	103
Gambar 4.16 Contoh Kontras pada Ilustrasi Halaman 24-25	104
Gambar 4.17 Contoh Kontras pada Ilustrasi Halaman 140-141	104
Gambar 4.18 Contoh Irama pada Gambar Ilustrasi Halaman 56-57.....	105
Gambar 4.19 Contoh Irama pada Gambar Ilustrasi	105
Gambar 4.20 Contoh Titik Fokus pada Gambar Ilustrasi	106
Gambar 4.21 Contoh Sudut Pandang <i>Eye Level</i>	106
Gambar 4.22 <i>Low Angle</i> pada Ilustrasi Halaman 90.....	107
Gambar 4.23 <i>Low Angle</i> pada Ilustrasi Halaman 134 (kiri) dan 140 (kanan).....	107
Gambar 4.24 <i>High Angle</i> pada Ilustrasi Halaman 58 (kiri) dan 96-97 (kanan) .	108
Gambar 4.25 <i>Bird Eye</i> pada Gambar Ilustrasi	109
Gambar 4.26 <i>Close up</i> pada Gambar Ilustrasi	109
Gambar 4.27 <i>Medium Shot</i> pada Gambar Ilustrasi	110
Gambar 4.28 Contoh <i>Long Shot</i> pada Gambar Ilustrasi	110
Gambar 4.29 Contoh <i>Layout Full Bleed Spread</i> pada Novel Cergam.....	111
Gambar 4.30 Contoh <i>Layout Full Bleed Page</i> pada Ilustrasi.....	112
Gambar 4.31 Contoh <i>Layout Vignette</i> pada Novel Cergam.....	112
Gambar 4.32 Karakter <i>font</i> Rumpi.....	113
Gambar 4.33 <i>Font</i> pada Sampul Depan dan Sampul Belakang.....	113
Gambar 4.34 Karakter <i>font</i> Minion Pro	114
Gambar 4.35 <i>Font</i> pada Narasi	115