

# Perancangan Ilustrasi Novel *Garis Waktu: Sebuah Perjalanan Menghapus Luka* Karya Fiersa Besari

Rangga Farhan Akbar | Wildan Hanif | Nia Emilda

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Budaya Indonesia Bandung  
Jl. Buah Batu No.212, Cijagra, Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat 40265  
ranggafarhana@gmail.com

## ABSTRACT

*The illustration of the novel is made with the intention of reflecting the contents of the book. Illustration techniques on book covers and book contents can be in the form of photographic results, hand drawings, or graphic processing using software. With these various techniques, the illustrations on the cover of the book and the contents of the book have a function as an attraction and explanation of the contents of the book, as well as to form the image of the book. This Timeline book tells about the figures of "me" and "you" with of course narrated by "me", which according to the author is Fiersa Besari's point of view and real experience as the author of the novel. The method of creating this work includes literature study and pictorial study. Literature study to collect information related to the process of designing the illustration of the novel *Timeline: A Journey to Erase Wounds* by Fiersa Besari. The pictorial study was carried out by searching for existing pictures by using the internet as reference material for writers. The result of this creation is in the form of an illustration book that describes the story in the novel which is the object of creation.*

**Keywords:** Design, Illustration, Timeline Novel, Fiersa Besari

## ABSTRAK

Ilustrasi buku novel dibuat dengan maksud merefleksikan isi dari buku. Teknik ilustrasi pada cover buku maupun isi buku bisa berupa hasil fotografi, gambar tangan, atau olahan grafis menggunakan perangkat lunak. Dengan berbagai teknik tersebut, ilustrasi pada cover buku maupun isi buku memiliki fungsi sebagai daya tarik dan penjelas isi buku, serta membentuk *image* buku tersebut. Buku *Garis Waktu* ini menceritakan tentang sosok "aku" dan "kamu" dengan tentu saja dinarasikan oleh "aku", yang menurut penulis adalah sudut pandang dan pengalaman nyata Fiersa Besari sebagai penulis novel tersebut. Metode penciptaan karya ini meliputi studi literatur dan studi piktorial. Studi literatur untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan proses perancangan ilustrasi novel *Garis Waktu: Sebuah Perjalanan Menghapus Luka* karya Fiersa Besari. Studi piktorial dilakukan dengan mencari gambar-gambar yang ada dengan memanfaatkan internet sebagai bahan referensi bagi penulis. Hasil dari penciptaan ini berupa buku ilustrasi yang menggambarkan kisah di dalam novel yang menjadi objek penciptaan.

**Kata kunci:** Perancangan, Ilustrasi, Novel *Garis Waktu*, Fiersa Besari

## PENDAHULUAN

Komunikasi visual adalah komunikasi yang menggunakan bahasa visual, di mana unsur dasar bahasa visual adalah segala sesuatu

yang dapat dilihat dan dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan. Komunikasi visual menggunakan mata sebagai alat penglihatan untuk menerima pesan. Contoh

penerapan komunikasi visual adalah ilustrasi buku novel.

Ilustrasi buku novel dibuat dengan maksud untuk merefleksikan isi dari sebuah buku. Teknik ilustrasi pada cover buku maupun isi buku bisa berupa hasil fotografi, gambar tangan, atau olahan grafis menggunakan perangkat lunak. Dengan berbagai teknik tersebut, ilustrasi pada cover buku maupun isi buku memiliki fungsi sebagai daya tarik dan penjelas isi buku, serta membentuk *image* buku tersebut.

Buku *Garis Waktu* ini menceritakan tentang sosok “aku” dan “kamu” dengan tentu saja dinarasikan oleh “aku”, yang menurut penulis adalah sudut pandang dan pengalaman nyata penulis Fiersa Besari sendiri. Tulisan-tulisan ini benar-benar adalah cerita orang kebanyakan yang jatuh cinta, pacaran, patah hati, dan ditinggal kawin. Penulis merasakan masa-masa itu, tetapi sebegitu flat alur bertuturnya penulis tidak merasakan sakitnya patah hati yang dimaksud Fiersa Besari. Selain itu, juga belum ada rancangan ilustrasi untuk buku tersebut.

Atas dasar hal tersebut, guna bisa merepresentasi kisah pembaca pada umumnya, mempermudah pembaca untuk mengimajinasikan perasaan serta strategi sebagai upaya untuk menambah daya tarik dan meningkatkan citra novel *Garis Waktu: Sebuah Perjalanan Menghapus Luka* karya Fiersa Besari, maka diperlukan perancangan ilustrasi novel tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut dalam ilustrasi novel *Garis Waktu: Sebuah Perjalanan Menghapus Luka* karya Fiersa Besari terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep perancangan ilustrasi dari novel *Garis Waktu : Sebuah Perjalanan Menghapus Luka* karya Fiersa Besari?
2. Bagaimana teknik perancangan ilustrasi dari novel *Garis Waktu: Sebuah Perjalanan Menghapus Luka* karya Fiersa Besari?
3. Bagaimana bentuk penyajian perancangan ilustrasi dari novel *Garis Waktu: Sebuah Perjalanan Menghapus Luka* karya Fiersa Besari?

Adapun tujuan perancangan buku ilustrasi dari novel *Garis Waktu: Sebuah Perjalanan Menghapus Luka* karya Fiersa Besari yaitu:

1. Memaparkan konsep ilustrasi dari novel *Garis Waktu: Sebuah Perjalanan Menghapus Luka* karya Fiersa Besari.
2. Memaparkan teknik perancangan ilustrasi dari novel *Garis Waktu: Sebuah Perjalanan Menghapus Luka* karya Fiersa Besari.
3. Menampilkan bentuk penyajian ilustrasi dari novel *Garis Waktu: Sebuah Perjalanan Menghapus Luka* karya Fiersa Besari.

## METODE

Perancangan ilustrasi dari novel *Garis Waktu: Sebuah Perjalanan Menghapus Luka* karya Fiersa Besari ini memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Pembuatan konsep ilustrasi dari setiap bab cerita.
- b. Pembuatan sketsa ilustrasi dengan cara digital menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6. Sketsa kemudian diberi warna menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6 dan *layout* menggunakan *software* Adobe Illustrator CC 2017.
- c. Penentuan format, bahan, warna, ukuran,

dan lain sebagainya.

- d. Pembuatan *layout cover* buku.
- e. Penyusunan dan pencetakan buku ilustrasi.

### Studi Literatur

Penulis melakukan studi literatur untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan proses perancangan ilustrasi novel *Garis Waktu: Sebuah Perjalanan Menghapus Luka* karya Fiersa Besari. Informasi bersumber dari novel sejenis dan internet sebagai bahan kajian. Berikut beberapa buku yang penulis jadikan referensi dalam penciptaan karya ini.

Buku berjudul *Garis Waktu: Sebuah Perjalanan Menghapus Luka* karya Fiersa Besari ini menjadi objek utama dalam karya ini. Buku ini menceritakan tentang kisah percintaan, sosok "Aku" tergambarkan menjadi sosok yang pasrah dan kalah dengan hidupnya sendiri. Lalu kemudian seseorang hadir dan merubah dunia "Aku" 180 derajat tanpa permisi. Mulai dari pertemanan, jatuh cinta, gembira, patah hati, hingga melepaskan.

Selanjutnya buku karya Lia Anggraini S berjudul *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Buku ini Menjelaskan tentang dasar-dasar desain komunikasi visual di dalamnya terdapat tipografi, ilustrasi, pengolahan gambar, dan tata letak.

Buku karya Sofyan Salam berjudul *Seni Ilustrasi: Esensi-Sang Iluslator-Lintasan-Penilaian* menjadi referensi berikutnya. Buku ini menjelaskan tentang ilustrasi secara mendalam dan menjadi referensi penulis dalam berkarya.

Selanjutnya buku karya Supriyono, Rakhmat dengan judul *Desain Komunikasi Visual, Teori dan Aplikasi*. Buku ini menjelaskan hal-

hal yang terkait dengan mengenal jagat desain komunikasi visual, tipografi dan ilustrasi, unsur-unsur desain, pengertian poster, tipografi, dan ilustrasi.

Kemudian ada buku dari Adi Kusrianto berjudul *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Buku ini menjelaskan sebuah karya publikasi yang memiliki daya tarik tersendiri dari bentuk fisiknya. Buku ini memiliki format yang mampu menarik perhatian orang untuk membacanya.

Terakhir adalah buku karya Sutopo berjudul *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Buku ini menjelaskan desain atau perancangan buku rancangan isi, *style*, format, *layout*, dan urutan dari macam-macam buku.

### Studi Piktorial

Studi piktorial dilakukan dengan mencari gambar-gambar yang telah ada dengan memanfaatkan media internet sebagai bahan referensi bagi penulis.

Berdasarkan studi piktorial, berikut adalah contoh yang dijadikan perbandingan dan referensi karya, yaitu:

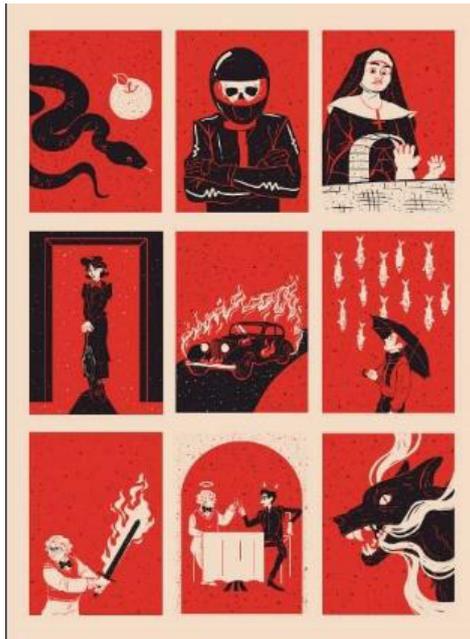
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Sumber Penciptaan

#### Ilustrasi

Gruger menjelaskan dalam pengertiannya yang luas, ilustrasi didefinisikan sebagai gambar yang bercerita sebuah definisi yang mencakup beragam gambar di dinding gua pada zaman prasejarah sampai pada gambar komik surat kabar yang terbit hari ini (Salam, 2017).

Menurut Thoma lukisan dan ilustrasi berkembang sepanjang jalur yang sama dalam sejarah, dalam banyak hal, keduanya sama.



**Gambar 1. Referensi Ilustrasi**  
(Sumber: Behance.net, 2021)



**Gambar 2. Referensi Layout**  
(Sumber: Behance.net, 2021)



**Gambar 3. Referensi Pin**  
(Sumber: Pinterest.com, 2021)



**Gambar 4. Referensi Pembatas Buku**  
(Sumber: Pinterest.com, 2021)



**Gambar 5. Referensi Stiker**  
(Sumber: Pinterest.com, 2021)

Secara tradisional, keduanya mengambil inspirasi dari karya-karya kesusasteraan; hanya saja lukisan dibuat untuk menghiasi dinding atau langit-langit, sedang ilustrasi dibuat untuk menghiasi naskah, untuk membantu menjelaskan cerita atau mencatat peristiwa ini (Salam, 2017). Definisi yang dikemukakan oleh Thoma tersebut sejalan dengan Lewis yang mengatakan bahwa dengan berasumsi ilustrasi itu adalah citraan (*images*) yang berkaitan erat dengan kata-kata, maka kita dapat memisahkan citraan yang pada dirinya melekat pesan seperti lukisan di gua atau mosaik bertema keagamaan. Menurut Lewis, karya seni ilustrasi yang paling tepat digunakan sebagai contoh awal adalah

ilustrasi buku yang dibuat dalam lingkungan gereja pada abad pertengahan di Eropa. Buku berilustrasi pada masa itu dibuat khusus untuk keperluan seremonial dan ilustrator diminta untuk tidak hanya memperindah buku tersebut tetapi juga untuk memperjelas makna teks. Ilustrator dengan demikian harus menciptakan citraan yang berfungsi praktis ini (Salam, 2017).

Kedekatan hubungan antara ilustrasi dengan teks terungkap dalam *A Dictionary of Art Terms and Techniques*, yang mendefinisikan ilustrasi sebagai: “gambar yang secara khusus dibuat untuk menyertai teks seperti pada buku atau iklan untuk memperdalam pengaruh dari teks buku atau iklan tersebut”. Ilustrasi memang secara tradisional telah digunakan untuk menggambarkan benda, suasana, adegan, atau ide yang diangkat dari teks buku atau lembaran kertas ini (Salam, 2017).

Biggs mengatakan ilustrasi tidak berdiri sendiri sebagaimana halnya dengan lukisan; ia senantiasa berhubungan dengan sesuatu yang lain yaitu ide yang tertulis. Sebuah ilustrasi harus menampakkan secara visual sesuatu yang telah dinyatakan dengan kata-kata; ini menuntut sebuah grafis, yaitu sifat menguraikan dari sebuah gambar, terlepas dari sifatnya sebagai ini (Salam, 2017).

Perancangan ini bermaksud mengenalkan kepada Target pasar yaitu remaja atau dewasa dengan rentan usia 15-30 tahun khususnya mewakili seseorang yang, baik sedang jatuh cinta, patah hati, maupun mencoba bangkit dari hal-hal pahit yang menimpanya.

### Perancangan

Desain atau perancangan buku berarti rancangan isi, *style*, format, *layout*, dan urutan

dari macam-macam buku. Dalam desain buku elemen adalah suatu yang dapat terjadi berulang kali di mana-mana seperti ilustrasi, daftar, *header*, *footer*, tabel dan lainnya (Sutopo, 2006, hlm. 11). Buku sebagai sebuah karya publikasi yang memiliki daya tarik tersendiri dari bentuk fisiknya. Buku memiliki format yang mampu menarik perhatian orang untuk membacanya (Kusrianto, 2006, hlm. 1).

### Tipografi

Tipografi berasal dari kata Yunani *tupos* (yang diguratkan) dan *graphoo* (tulisan). Pemilihan jenis dan karakter huruf, serta cara pengelolaannya akan sangat menentukan keberhasilan desain dalam komunikasi. Dibaca atau tidaknya sebuah pesan tergantung pada penggunaan huruf (*type face*) dan cara penyusunannya. Informasi yang menarik bisa saja tidak dilirik pembaca karena disampaikan dengan tipografi yang buruk (Supriyono, 2010, hlm. 23).

Sabon adalah jenis huruf Serif, Old Style. Huruf ini memiliki kaki dengan kurva yang menghubungkan dengan garis utama (*stroke*) huruf. Sehingga, huruf ini lebih berkesan kuno dari huruf Serif lainnya. Contoh huruf ini adalah Sabon, Caslon, Caxton, Ganamond, Goudy, Palatino dan Early Roman (Anggraini, 2014, hlm. 59).

Jenis huruf Serif mempunyai kaki atau sirip (*serif*) yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Serif mempunyai ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya, sehingga memiliki kemudahan baca (*readability*) yang cukup tinggi. Kaki pada Serif berfungsi untuk memudahkan membaca teks-teks yang tidak terlalu kecil dengan jarak baris

yang sempit. Serif dapat memberi kesan klasik, resmi, dan elegan pada sebuah karya. Serif sering digunakan pada surat-surat resmi, buku-buku, surat kabar, dan lain-lain. (Anggraini, 2014, hlm. 58).

### **Warna**

Salah satu cara untuk menciptakan kemudahan dalam menyampaikan pesan dalam desain adalah dengan menyusun unsur-unsur visual secara kontras gelap-terang. Kontras *value* dalam desain komunikasi visual dapat digunakan untuk menonjolkan pesan atau informasi, sekaligus menciptakan citra (Supriyono, 2010, hlm. 78).

Penggunaan warna-warna yang kurang kontras (*low contrast value*) dapat menciptakan kesan *kalem*, damai, statis, dan terang. Sebaliknya, komposisi warna-warna kontras (*high contrast value*) memberikan kesan dinamis, riang, dramatis, dan bergairah. Kontras *value* dapat dibuat memadukan warna-warna terang (putih, kuning, hijau muda, dan lain-lain) dengan warna gelap (hitam, ungu, biru tua, dan lain-lain) (Supriyono, 2010, hlm. 78).

### **Layout**

Hal yang perlu diperhatikan dalam membuat *layout* adalah konten, mulai dari topik utama yang akan dibahas di dalam konten tersebut, panjang konten, fotografi atau ilustrasi yang akan digunakan dalam konten, dan disesuaikan dengan prinsip-prinsip *layout* (Anggraini, 2014, 74-75).

Munurut Anggraini prinsip-prinsip layout terbagi menjadi empat, yaitu:

(1) *Sequence* adalah urutan perhatian dalam *layout* atau aliran pandang mata saat

melihat *layout*. *Layout* yang baik adalah yang dapat mengarahkan pembaca kepada informasi yang disajikan pada *layout*. (2) *Emphasis* yaitu penekanan-penekanan bagian tertentu pada *layout*. Penekanan ini berfungsi agar pembaca agar lebih terarah atau fokus pada bagian yang penting. (3) Keseimbangan dibagi menjadi dua yaitu, keseimbangan simetris dan asimetris. Pada keseimbangan simetris, sisi yang berlawanan harus sama persis sehingga terjadi sebuah keseimbangan, sedangkan keseimbangan asimetris objek-objeknya dibuat berlawanan atau tidak sama sehingga terjadi sebuah ketidakseimbangan. Keuntungan dari keseimbangan asimetris memberi kesan yang tidak kaku atau santai. (4) *Unity* adalah membuat kesatuan pada desain keseluruhan, seluruh elemen yang digunakan harus saling berkaitan dan disusun secara tepat (2014, hlm. 75-76).

### **Novel: *Garis Waktu***

Kelebihan novel ini terletak pada ceritanya yakni tentang kisah percintaan, sosok "Aku" tergambarkan menjadi sosok yang pasrah dan kalah dengan hidupnya sendiri. Lalu seseorang hadir dan merubah dunia "Aku" 180 derajat tanpa permisi. Dari sini pembaca akan dibawa menyelami rasa ketika "Aku" dan "Kamu" menjadi kita. Mulai dari pertemanan, jatuh cinta, gembira, patah hati, hingga melepaskan. Melalui orientasi kehidupan dari sosok "Aku" yang seketika berubah ketika bertemu "Kamu" seakan menampar keras perasaan "Aku" dengan kedekatan mereka yang ternyata hanya kedekatan sebatas pertemanan saja. "Aku" sebagai tokoh utama dalam novel ini juga memiliki kelebihan kelebihan yang dimiliki oleh pengarang sendiri yakni pengarang amat

lihai mengaduk-aduk perasaan pembaca lewat kalimat-kalimat yang diuntainya. Kalimat-kalimat yang ditulisnya terasa hidup dan sangat mewakili seseorang yang, baik sedang jatuh cinta, galau, patah hati, tersakiti karena dikhianati, maupun mampu bangkit dari hal-hal pahit yang menyimpannya. Lewat garis waktu pembaca bisa mengambil pelajaran dari pengalaman dan apa yang disampaikan “Aku”.

**B. Konsep Gaya Visual**

Gaya visual yang akan digunakan pada ilustrasi *Garis Waktu: Sebuah Perjalanan Menghapus Luka* karya Fiersa Besari ini berpacu kepada gaya minimalis dan semi surealis.

**Strategi Visual**

Strategi yang akan ditampilkan dalam perancangan ilustrasi novel *Garis Waktu: Sebuah Perjalanan Menghapus Luka* karya Fiersa Besari.

**a. Desain Alur Cerita**

Ilustrasi yang mengekspresikan perasaan yang terjadi dalam setiap bab novel garis waktu.

**b. Ilustrasi**

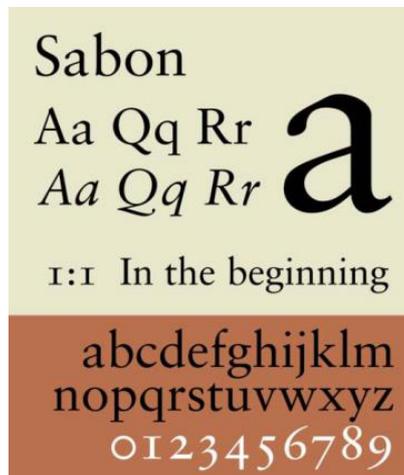
Konsep perancangan ilustrasi yang akan digunakan berupa visualisasi yang mengacu dari *Garis Waktu* karya Fiersa Besari. Penulis akan menggambarkan pesan dengan ekspresi dari setiap bab. Gaya visual yang diangkat menggunakan gaya minimalis dan semi surealis.

**c. Tipografi**

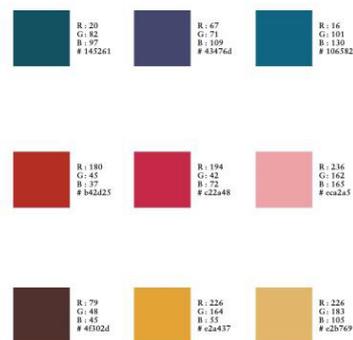
Jenis huruf yang akan digunakan pada buku ilustrasi ini adalah Sabon karena jenis huruf ini memancarkan kesan klasik juga cocok untuk novel romantika dan mudah untuk dibaca. Kemudian untuk Cover menggunakan Handwriting agar menyatu dengan ilustrasi



**Gambar 5. Referensi Gaya Visual**  
(Sumber: Pinterest.com, 2021)



**Gambar 6. Typeface Sabon**  
(Sumber: Pinterest.com, 2021)



**Gambar 7. Palet Warna**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

cover novel tersebut.

**c. Warna**

Warna menjadi elemen yang sangat penting di dalam pembuatan buku ilustrasi ini agar pesan dari gambar tersampaikan lebih

baik. Warna yang akan digunakan dalam proses perancangan ilustrasi novel *Garis Waktu: Sebuah Perjalanan Menghapus Luka* karya Fiersa Besari ini menggunakan warna pastel.

#### d. Perangkat Lunak

*Software* yang digunakan untuk proses pembuatan desain adalah Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Illustrator CC 2017.

### C. Proses

#### Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dengan membaca novel *Garis Waktu* karya Fiersa Besari untuk mengetahui identitas pesan yang disampaikan dari setiap bab di dalam novel dan ditambah mencari beberapa referensi gambar.

#### Sketsa Rancangan

Pembuatan sketsa ini dimulai dengan membaca setiap isi bab dan memahami pesan dari setiap bab kemudian di buatkan ilustrasi yang selanjutnya menggabungkannya dengan referensi yang diinginkan. Tahap selanjutnya adalah membuat sketsa digital pada hasil analisa novel *Garis Waktu* karya Fiersa Besari.

#### Proses Sketsa

Pada proses sketsa ini, yaitu membuat sketsa sesuai dengan cerita dari setiap bab dalam novel garis waktu.

#### Proses Digital

Proses digital ini dilakukan menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6. Langkah pertama memberi warna dasar, memberi bayangan pada warna dasar, memberi warna *highlight*, penambahan efek *drop shadow*, dan penambahan *texture* pada gambar, dilanjutkan



**Gambar 8. Sketsa Dimensi Tentangmu**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



**Gambar 9. Sketsa Perjumpaan yang Sederhana**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



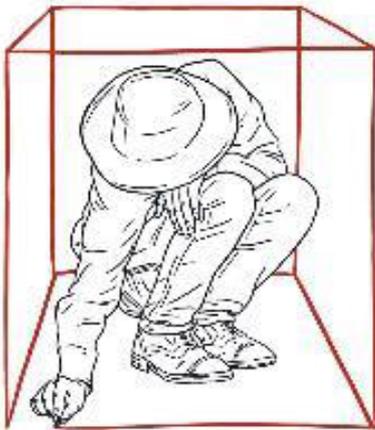
**Gambar 10. Sketsa Sesuatu yang Tumbuh Diam-diam**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



**Gambar 11. Sketsa yang Berjubah Api**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



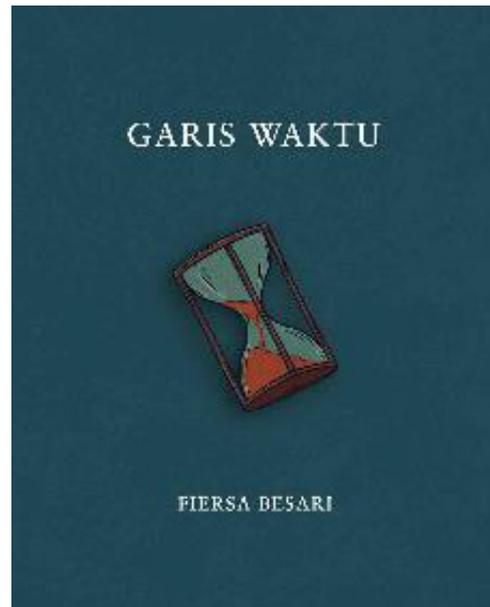
**Gambar 12. Sketsa Ketika Kukira Aku Istimewa**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



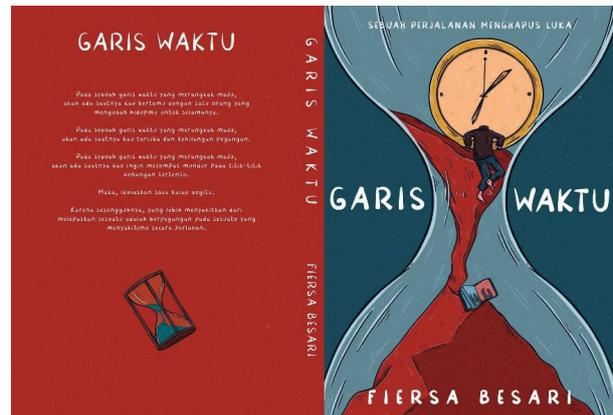
**Gambar 13. Sketsa Kalau Saja Aku Mampu**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



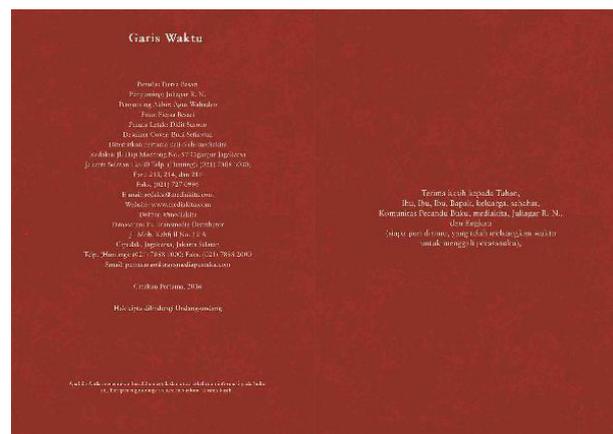
**Gambar 14. Ilustrasi Jadi**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



**Gambar 15. Halaman Pembuka**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



**Gambar 16. Cover Buku**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

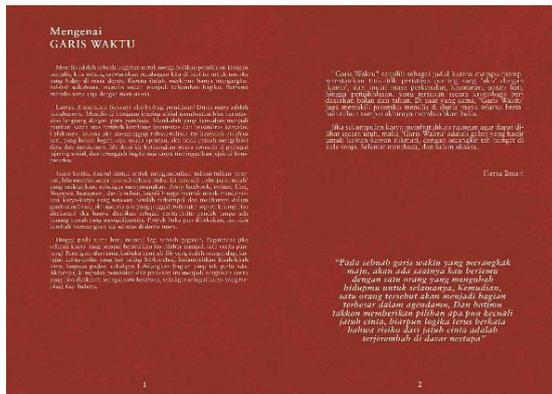


**Gambar 19. Halaman 1 dan 2**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

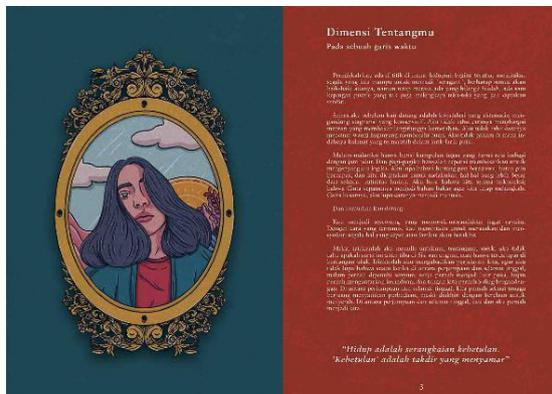
dengan proses *layout* desain dan tulisan menggunakan *software* Adobe Illustrator CC 2017.



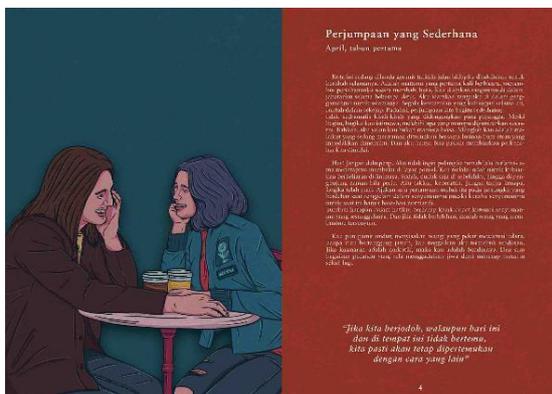
**Gambar 18. Daftar Judul**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



**Gambar 19. Halaman 1 dan 2**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



**Gambar 20. Halaman 3**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



**Gambar 21. Halaman 4**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



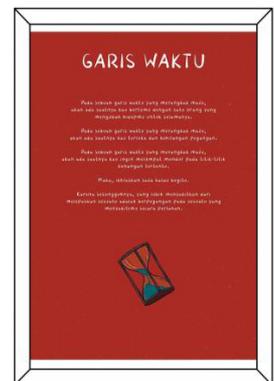
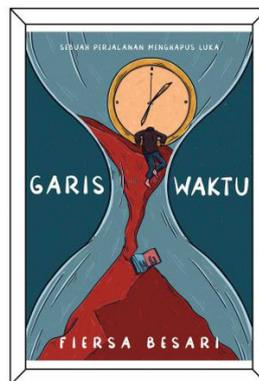
**Gambar 22. Pin Enamel**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



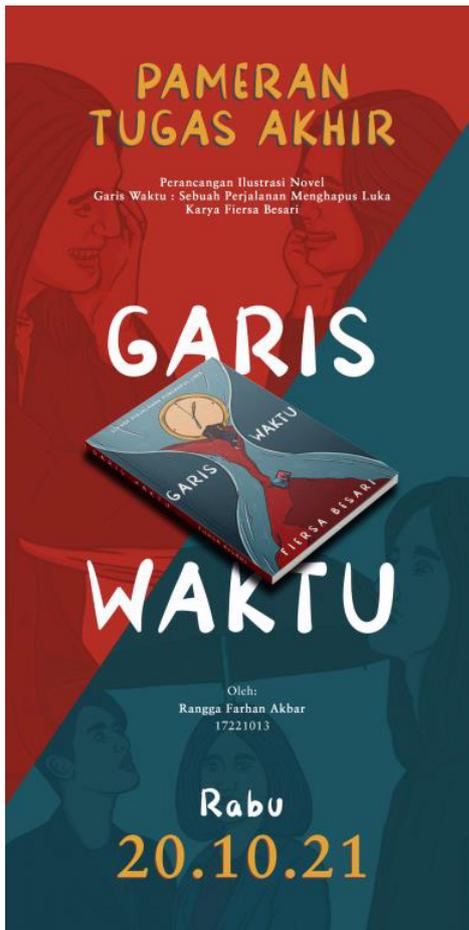
**Gambar 23. Pembatas Buku**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



**Gambar 24. Sticker Printing**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



**Gambar 25. Art Print Cover Book**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



**Gambar 26. X-Banner**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

### Media Pendukung

- Pin Enamel
- Pembatas Buku
- Sticker Printing
- Art Print Cover Book
- X-Banner

\*\*\*

### SIMPULAN

Karya tugas ini mengangkat judul *Perancangan Ilustrasi Novel "Garis Waktu: Sebuah Perjalanan Menghapus Luka" Karya Fiersa Besari*. Buku ilustrasi ini dibuat dari novel *Garis Waktu* Karya Fiersa Besari yang sudah ada dan divisualisasikan dengan teknik minimalis dan semi surealis, agar memiliki nilai estetika yang selaras dengan isi novel penulis

menggunakan tekstur retro agar pembawaan suasananya lebih menarik dan bisa menarik. Buku ilustrasi ini dirancang dengan dasar dan latar sesuai dengan isi buku *Garis Waktu* karya Fiersa Besari yaitu bersumber dari penulis aslinya agar mampu lebih mudah diingat dan cerita ini juga dipilih karena masih banyak kaula muda yang memiliki cerita percintaan yang sangat menyedihkan sekaligus mengedukasi agar kaula muda bisa belajar mengikhlaskan dari pengalaman sebuah perjalanan menghapus luka.

Selama melakukan proses pengkaryaan terdapat beberapa tahapan yang harus dilewati, mulai dari tahapan pengumpulan data, studi piktorial, meresume buku novel *Garis Waktu* karya Fiersa Besari, pembuatan *story board* atau alur cerita, pembuatan sketsa adegan dan karakter, hingga proses *layout*.

Banyak pembelajaran yang bisa diambil selama melakukan proses penciptaan ini, diharapkan karya ini dapat bermanfaat, khususnya sebagai salah satu inspirasi dalam pembuatan buku ilustrasi di masyarakat.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini S., Lia. (2014). *Desain Komunikasi Visual Dasar Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Besari, Fiersa. (2016). *Garis Waktu: Sebuah Perjalanan Menghapus Luka*. Jakarta: Mediakita.
- H.B. Sutopo. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

- Kusrianto, Adi. (2006). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Surabaya: Andi.
- Salam, Salam. (2017). *Seni Ilustrasi*. Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Supriyono, Rakhmat. (2010) *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi

**Sumber Lain:**

Tn. 2021 <http://Pinterest.com>

Tn. 2021 <http://Behance.net>