

## ABSTRAK

### PERANCANGAN NOVEL GRAFIS BERGENRE *HISTORICAL FICTION*

Oleh  
**Cherie Eirene**  
**NRP 1264152**

Sebagai bangsa Indonesia, khususnya generasi muda penerus bangsa, sejarah sangat penting untuk dapat mengetahui identitas negeri sendiri serta sebagai pelajaran untuk masa yang akan datang. Namun, pelajaran sejarah saat di bangku sekolah yang terlalu berorientasi pada pengetahuan dan hafalan menjadikannya kurang menarik sehingga terasa membosankan.

Desain grafis dapat berperan mengatasi permasalahan ini melalui rancangan yang bertujuan menarik minat anak muda terhadap sejarah Indonesia lewat media yang memanfaatkan kekuatan visual. Salah satu solusinya adalah mengangkat kisah berlatar belakang historis dalam sebuah format khusus komik yang disebut novel grafis. Cerita diangkat dari kisah nyata suka duka kehidupan orang biasa di kota Bandung yang mengalami tiga masa bersejarah di Indonesia, yakni: masa penjajahan Belanda, masa pendudukan Jepang, dan masa kemerdekaan Indonesia.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah wawancara, kuesioner, studi literatur, serta studi visual. Melalui novel grafis, cerita sejarah dapat diungkapkan secara detil dan mendalam dengan memanfaatkan bahasa visual komik melalui pilihan gaya gambar, warna, teks, format, ukuran dan bentuk panel seoptimal mungkin untuk melibatkan pembaca ke dalam cerita. Dengan demikian, masyarakat diharapkan tidak hanya sekadar mengetahui sejarah tetapi juga dapat menghayatinya.

Kata kunci: generasi muda, *historical fiction*, Indonesia, novel grafis.

## **ABSTRACT**

### **DESIGNING GRAPHIC NOVEL IN HISTORICAL FICTION GENRE**

*Submitted by*  
**Cherie Eirene**  
**NRP 1264152**

*As the Indonesian people, especially the young generation successor, history is very important for them so as to know the identity of their own country and lessons for the future. However, history classes at school is too oriented to the knowledge and recitation which make it less attractive and boring.*

*Graphic design can play a role to overcome this problem through the design which may attract young generation to the Indonesian history through harnessing the power of visual media. One of the solutions is bringing up a historical story in a specific comic form which is called graphic novel. The story is based on the true story of ordinary people in Bandung who experience the ups and downs of three historic eras in Indonesia, which are the Dutch colonial period, the Japanese occupation and the independence era.*

*The method used in this design are interviews, questionnaires, literature, and visual studies. Through graphic novel, historical events can be profoundly described in details by utilizing the comic visual language through the choice of drawing style, colors, text, format, size and the panel shape as best as possible to involve the reader in the story. Therefore, the people will not only know history but they will also fully comprehend it.*

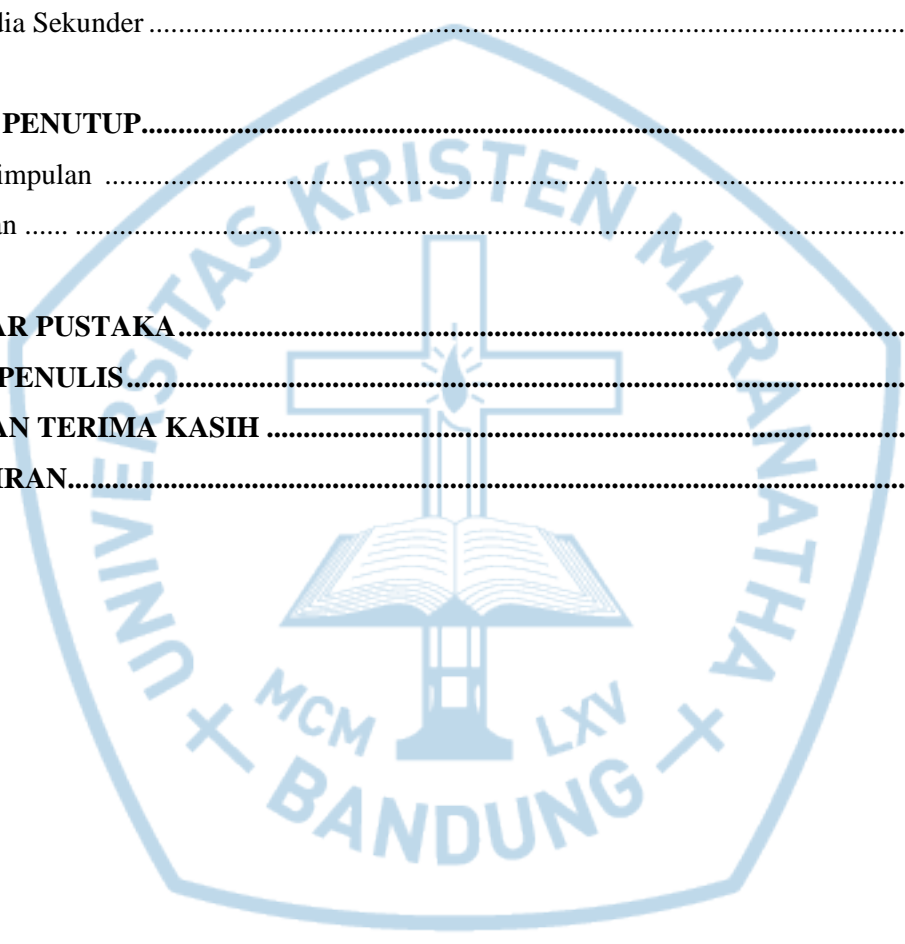
*Keywords: graphic novel, historical fiction, Indonesia, young generation*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK ..</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.5 Skema Perancangan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Teori <i>Graphic Novel</i> .....	7
2.1.1 Pengertian dan Sejarah Novel Grafis .....	7
2.1.2 Proses Perancangan Novel grafis.....	11
2.1.3 Elemen Visual Novel Grafis .....	13
2.1.4 Genre <i>Historical Fiction</i> .....	16
2.1.5 Tiga Tipe Cerita <i>Historical Fiction</i> .....	18
2.1.6 Premis, Plot, dan <i>Storytelling</i> .....	19
2.2 Teori Ilustrasi .....	22
2.2.1 Jenis Ilustrasi Berdasarkan Media dan Teknik.....	22
2.2.2 Gaya Gambar Ilustrasi Novel Grafis.....	23
2.3 Teori Bahasa Rupa.....	27
2.3.1 Estetis.....	28
2.3.2 Simbolis .....	29
2.3.3 Bercerita.....	29

2.3 Sejarah .....	31
2.4.1 Pengertian Sejarah .....	31
2.4.2 Dua Jenis Sejarah .....	31
2.4.3 Fungsi Sejarah.....	32
2.4.4 Periodisasi Sejarah Indonesia.....	34
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH .....</b>	<b>35</b>
3.1 Data dan Fakta .....	35
3.1.1 Gramedia Pustaka Utama.....	35
3.1.2 Data Cerita bergenre <i>Historical Fiction</i> .....	36
3.1.3 Bandung Tempo Dulu.....	39
3.1.4 Data Hasil Kuesioner .....	50
3.1.5 Tinjauan Proyek Sejenis.....	57
3.2 Analisis Permasalahan .....	60
3.2.1 Analisis SWOT Novel Grafis <i>Genre Historical Fiction</i> .....	63
3.2.2 Analisis STP.....	64
<b>BAB IV PEMECAHAN MASALAH .....</b>	<b>66</b>
4.1 Konsep Komunikasi.....	66
4.1.1 Genre.....	66
4.1.2 Judul.....	67
4.1.3 <i>Premis</i> .....	67
4.1.4 <i>Storyline</i> .....	67
4.1.5 Target Pembaca.....	70
4.2 Konsep Kreatif .....	70
4.2.1 Gambar.....	70
4.2.2 Huruf (Tipografi) .....	71
4.2.3 Sistem Panel.....	73
4.2.4 Skema Warna .....	73
4.2.5 Bahasa Visual.....	74
4.2.6 <i>Storyboard</i> .....	78
4.3 Konsep Media .....	78
4.3.1 Format .....	78
4.3.2 <i>Layout</i> .....	78

4.3.3 Pembagian Isi Buku .....	78
4.3.4 <i>Budgeting</i> .....	79
4.4 Media Utama.....	80
4.4.1 Desain Karakter Utama.....	80
4.4.2 Desain Karakter Pembantu.....	80
4.4.3 Contoh <i>Cover</i> Utama Buku ( <i>Slipcase</i> ).....	88
4.4.4 Contoh Sistem Pembagian dalam Buku.....	89
4.4.5 Contoh <i>Layout</i> Panel dalam Buku .....	96
4.4 Media Sekunder .....	99
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>103</b>
5.1 Kesimpulan .....	103
5.2 Saran .....	104
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>105</b>
<b>DATA PENULIS.....</b>	<b>108</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>109</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>110</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Perancangan .....	6
Gambar 2.1	“A Contract with God” karya Will Eisner.....	7
Gambar 2.2	Elemen dalam satu halaman komik .....	14
Gambar 2.3	Potensi panel sebagai sarana pengungkapan suasana dan emosi.....	15
Gambar 2.4	Pemanfaatan margin halaman.....	16
Gambar 2.5	Elemen cerita <i>historical fiction</i> .....	17
Gambar 2.6	Gaya kartun.....	24
Gambar 2.7	Gaya abstrak .....	24
Gambar 2.8	Gaya realistik .....	25
Gambar 2.9	Gaya hiperrealistik.....	25
Gambar 2.10	Gaya fotokomik .....	26
Gambar 2.11	Gaya campuran .....	26
Gambar 2.12	Spektrum gaya dari gaya gambar .....	27
Gambar 2.13	Segitiga Bahasa Rupa .....	28
Gambar 2.14	Estetika komik tanpa kata.....	28
Gambar 2.15	Retorika visual personifikasi: .....	29
Gambar 2.16	NPM pada lukisan dari Barat.....	30
Gambar 2.17	RWD pada relief Borobudur.....	30
Gambar 2.18	Aplikasi NPM (satu arah, jarak dan ruang) dan RWD .....	31
Gambar 3.1	Logo Gramedia Pustaka Utama .....	35
Gambar 3.2	Suasana Jalan Braga, tahun 1930.....	40
Gambar 3.3	Mesjid Agung Bandung Tempo dulu.....	40
Gambar 3.4	Suasana Terminal oplet dan delman Alun - Alun Selatan Kota Bandung, tahun 1954 .....	40
Gambar 3.5	Suasana Kota Bandung saat lalu lalang kendaraan, tahun1937.....	41
Gambar 3.6	Hotel Preanger Tempo dulu (tahun ?).....	41
Gambar 3.7	Suasana Jalan Di Perempatan Lima 1937.....	41
Gambar 3.8	Braga tahun 1960.....	42
Gambar 3.9	Braga tahun (?) .....	42
Gambar 3.10	Jl. Ciliwung (tahun ?) .....	42
Gambar 3.11	Pasar Baru (tahun ?).....	43
Gambar 3.12	Tentara Belanda berbaris (tahun 1935).....	43

Gambar 3.13	Bandung Lautan Api 1946.....	44
Gambar 3.14	Kemeja 1920.....	44
Gambar 3.15	Para guru di sebuah sekolah milik pemerintah kolonial Belanda.....	44
Gambar 3.16	Kostum tentara Belanda, tahun (?) .....	45
Gambar 3.17	Uang koin 1 <i>cents</i> tahun 1942 .....	45
Gambar 3.18	Suasana kelas dari suatu sekolah Belanda tempo dulu .....	45
Gambar 3.19	Dapur tempo dulu .....	46
Gambar 3.20	Pedagang tempo dulu.....	46
Gambar 3.21	Gereja Pentakosta (sekarang) tempat pertama kali Pit beribadah.....	47
Gambar 3.22	Dapur Sunda tempo dulu .....	47
Gambar 3.23	Permainan Dam-daman .....	47
Gambar 3.24	Anglo, kompor tradisional yang mudah dibawa kemana-mana.....	48
Gambar 3.25	Rak Piring tempo dulu .....	48
Gambar 3.26	Penjahit tempo dulu .....	48
Gambar 3.27	Kebiasaan masyarakat tempo dulu .....	49
Gambar 3.28	Alun-Alun, 1935.....	49
Gambar 3.29	Diagram hasil pembagian angket mengenai pengetahuan tentang novel grafis dan sejarah Indonesia.....	50
Gambar 3.30	Diagram hasil pembagian angket mengenai pengetahuan tentang novel grafis dan sejarah Indonesia.....	50
Gambar 3.31	Diagram hasil pembagian angket mengenai pengetahuan tentang novel grafis dan sejarah Indonesia.....	51
Gambar 3.32	Diagram hasil pembagian angket mengenai pengetahuan tentang novel grafis dan sejarah Indonesia.....	51
Gambar 3.33	(Diagram hasil pembagian angket mengenai pengetahuan tentang novel grafis dan sejarah Indonesia.....	52
Gambar 3.34	Diagram hasil pembagian angket mengenai pengetahuan tentang novel grafis dan sejarah Indonesia.....	52
Gambar 3.35	Diagram hasil pembagian angket mengenai pengetahuan tentang novel grafis dan sejarah Indonesia.....	53
Gambar 3.36	Diagram hasil pembagian angket mengenai pengetahuan tentang novel grafis dan sejarah Indonesia.....	53
Gambar 3.37	Diagram hasil pembagian angket mengenai pengetahuan tentang novel grafis dan sejarah Indonesia.....	54

Gambar 3.38	Diagram hasil pembagian angket mengenai pengetahuan tentang novel grafis dan sejarah Indonesia .....	54
Gambar 3.39	Diagram hasil pembagian angket mengenai pengetahuan tentang novel grafis dan sejarah Indonesia .....	55
Gambar 3.40	Diagram hasil pembagian angket mengenai pengetahuan tentang novel grafis dan sejarah Indonesia .....	55
Gambar 3.41	Diagram hasil pembagian angket mengenai pengetahuan tentang novel grafis dan sejarah Indonesia .....	56
Gambar 3.42	Diagram hasil pembagian angket mengenai pengetahuan tentang novel grafis dan sejarah Indonesia .....	56
Gambar 3.43	Rampokan Jawa & Selebes.....	57
Gambar 3.44	Contoh panel dalam novel grafis “Rampokan Jawa” .....	58
Gambar 3.45	Ichiro.....	58
Gambar 3.46	<i>Mixed media</i> dalam novel grafis Ichiro .....	59
Gambar 4.1	Gaya kartun terpilih .....	71
Gambar 4.2	<i>Font</i> Harlott .....	71
Gambar 4.3	<i>Font</i> Ahscan BB .....	72
Gambar 4.4	<i>Font</i> Palooka BB .....	72
Gambar 4.5	<i>Font</i> CreativeBlock.....	72
Gambar 4.6	<i>Font</i> DigitalStrip 2.0 BB.....	72
Gambar 4.7	Contoh panel enam kotak dinamis.....	73
Gambar 4.8	<i>Color Script</i> .....	74
Gambar 4.9	Contoh bahasa rupa NPM yaitu <i>background</i> menggunakan perspektif (apa adanya) .....	75
Gambar 4.10	Contoh Bahasa Rupa RWD, terdiri dari dua lapisan, beda waktu dalam satu gambar dan adanya pengulangan karakter .....	75
Gambar 4.11	Contoh Bahasa Rupa RWD berupa pengulangan untuk menunjukkan pergerakan.....	76
Gambar 4.12	Contoh Bahasa Rupa RWD, tanah tempat lubang perlindungan digambarkan <i>x-ray</i> atau tembus pandang agar terlihat orang di dalamnya.....	76
Gambar 4.13	Contoh penggunaan retorika visual, bersifat hiperbolis .....	
Gambar 4.14	Contoh penggunaan retorika visual, benang dari rajutan pada background digambarkan mewakili lama waktu Pit saat	



	belajar merajut .....	77
Gambar 4.15	Pit pada saat kecil .....	81
Gambar 4.16	Pit pada saat remaja .....	82
Gambar 4.17	Pit pada saat beranjak dewasa.....	83
Gambar 4.18	Ibu dari Pit .....	84
Gambar 4.19	Ayah dari Pit.....	85
Gambar 4.20	Saudari dari Pit .....	86
Gambar 4.21	Calon Suami Pit .....	87
Gambar 4.22	<i>Final Product</i> .....	88
Gambar 4.23	Cover depan-belakang buku pertama .....	89
Gambar 4.24	Cover depan-belakang buku kedua.....	90
Gambar 4.25	Cover depan-belakang buku ketiga .....	91
Gambar 4.26	<i>Half title</i> buku 1,2 dan 3 (kiri ke kanan).....	92
Gambar 4.27	Bagian 1 .....	92
Gambar 4.28	Bagian 2 .....	93
Gambar 4.29	Bagian 3 .....	93
Gambar 4.30	Contoh Isi buku 1 .....	94
Gambar 4.31	Contoh Isi buku 2 .....	94
Gambar 4.32	Contoh Isi buku 3 .....	94
Gambar 4.33	Bagian 1 .....	96
Gambar 4.34	Bagian 2 .....	97
Gambar 4.35	Bagian 3 .....	98
Gambar 4.36	Poster peluncuran buku.....	99
Gambar 4.37	Undangan peluncuran buku .....	100
Gambar 4.38	Desain kartu nama .....	100
Gambar 4.39	Pembatas buku .....	101
Gambar 4.40	Paper Bag untuk membawa buku .....	102

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbedaan komik dan novel grafis.....	11
Tabel 2.2	<i>Blake Snyder's Beat Sheet</i> .....	20-21
Tabel 3.1	Perbandingan sejarah umum Indonesia dengan sejarah dari pengalaman pribadi Ibu Pit .....	60-62
Tabel 4.1	Plot cerita "Pit" mempergunakan Blake Synder's Beat Sheet.....	67-69
Tabel 4.2	<i>Budgeting</i> .....	79

