



Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Ilmu Seni Dan Sastra
Universitas Pasundan

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan (dan menjamin) bahwa karya/penulisan skripsi/TA ini dilakukan secara mandiri dan disusun tanpa menggunakan bantuan yang tidak dibenarkan, sebagaimana lazimnya pada penyusunan sebuah skripsi/TA.

Semua **elemen karya, kutipan tulisan dan/atau pemikiran orang lain** yang digunakan di dalam penyusunan skripsi/TA, baik dari sumber yang dipublikasikan ataupun tidak (termasuk dari buku, artikel jurnal, catatan kuliah, tugas mahasiswa lain, dan lainnya), telah direferensikan dengan baik dan benar menurut kaidah akademik yang baku dan berlaku.

Skripsi/TA ini **belum pernah** diajukan pada pendidikan program sarjana di perguruan tinggi lain, dan **tindak plagiarisme** akan dikenakan sanksi seperti yang tercantum dalam Peraturan Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pasundan.

Bandung, 25 / Juli /2022

Penulis



Muhammad Fofin Darajat
NIM 1860100070

LEMBAR PENGESAHAN

**Perancangan Novel Grafis Bumi Manusia
Karangan Pramoedya Ananta Toer**

Disetujui

Pembimbing I

Konsultan

**Tata Kartasudjana, S.Sn. M.Ds
NIPY.151.105.88**

**Muammar Mochtar, S.Sn. M.Ds
NIPY.151.108.84**

Diketahui

**Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual**

**Dekan
Fakultas Ilmu Seni Dan Sastra**

**Fadhly Abdillah, S.Sn. M.Ds
NIPY.151.108.77**

**Dr. Hj. Senny S. Alwasilah, SS., M.Pd
NIPY.151.102.322**

HALAMAN PENGESAHAN

Pengkaryaannya ini diajukan oleh :

Nama : Muhamad Rofiudarojat
NIM : 186010007
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Ilmu Seni dan Sastra
Judul Pengkaryaannya : Perancangan Novel Grafis Bumi Manusia
Karangan Pamoedya Ananta Toer

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan.

Pembimbing I : **Tata Kartasudjana, S.Sn. M.Ds** _____

Konsultan : **Muammar Mochtar, S.Sn. M.Ds** _____

DEWAN PENGUJI

1. **Muammar Mochtar, S.Sn .M.Ds** _____
2. **Dr.H.Waska Warta,.M.M** _____
3. **Tata Kartasudjana, S.Sn. M.Ds** _____
4. **Boy Irwan Budiman,.S.Sn** _____

READER

1. **Fadhly Abdillah, S.Sn. M.Ds** _____

Ditetapkan di : **Bandung**

Tanggal : **26 Oktober 2022**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmatNYA, Sehingga penulis dapat membuat dan menyelesaikan tugas mengenai laporan ini, dan tak lupa juga mengucapkan terima kasih kepada segenap dosen yang telah membimbing dan mengarahkan dalam penugasan projek Tugas Akhir ini.

Tugas dari projek ini mengharuskan penulis mencari informasi mengenai “PERANCANGAN NOVEL GRAFIS BUMI MANUSIA KARYA PRAMOEDYA ANANTA TOER” sesuai dengan apa yang di arahkan oleh para dosen, Informasi atau data-data yang di dapat haruslah berasal dari sumber yang terpercaya dan kredibel, Sebisa mungkin data-data dan informasi yang di cari dan di dapat langsung dari sumber-sumber terpercaya seperti studi literatur, karya ilmiah, narasumber yang telah ditentukan sebelumnya.

Namun jika ada kesulitan dalam mencari data-data dan informasi para dosen sudah memberikan arahan dan alternatif dalam mendapatkan dan mencari informasi mengenai penelitian yang sedang dilakukan, tujuan dari projek Tugas Akhir ini untuk menyuguhkan hal baru dari buku Bumi Manusia karya Pramoedya Ananta Toer dan juga salah satu syarat menyelesaikan studi perguruan tinggi.

Dalam penyusunan analisis ini penulis masih menyadari terdapat banyak sekali kekurangan, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dan dapat membawa manfaat serta memberikan kontribusi yang berguna bagi perkembangan ilmu dan pengetahuan.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, diantaranya :

1. Bapak Tata Kartasudjana, S.Sn.M.Ds selaku dosen pembimbing dan Koordinator Tugas Akhir Universitas Pasundan Periode 44 yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan tugas akhir ini.
2. Bapak Muammar Mochtar, S.Sn. M.Ds selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan tugas akhir ini.
3. Pihak pengarang Novel Bumi Manusia ; Pramoedya Ananta Toer, yang telah menjadi sumber dari data yang saya dapatkan.
4. Teman-teman Mamat dan Hagi yang membantu saya berdiskusi tentang Novel Bumi Manusia.
5. Bapak Hawe Setiawan yang telah memberi ide untuk membuat Novel Grafis Bumi Manusia.
6. Kedua orang tua, Bapak Tirta Supardi dan Ibu Cicih Sutiasih, yang senantiasa memberikan segala dukungan dan do'a yang terus diberikan kepada penulis, sehingga diberi kelancaran oleh Allah SWT.
7. Kepada seseorang yang ada setiap hari, Shalza Fitri Nurhasanah yang selalu memberikan dorongan perasaan untuk memperkaya mental penulis dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

8. Kepada teman-teman seperjuangan Tugas Akhir Periode 44 yang telah memberikan bantuan sedikit maupun banyak bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga apa yang telah dibuat dalam Tugas Akhir ini memiliki nilai serta manfaat untuk kedepannya.

Bandung, 03 November 2022

Muhamad Rofiudarojat
Penulis

ABSTRAK

Muhamad Rofiudarojat
Desain Komunikasi Visual
Perancangan Novel Grafis Bumi Manusia Karya Pramoedya Ananta Toer

ABSTRAK

Novel Bumi Manusia merupakan karya sastra yang fenomenal karangan Pramoedya Ananta Toer, dengan cerita yang ada di dalamnya membuat pemerintah Indonesia tahun 1981 malarang peredaran Novel Bumi Manusia karena dituduh mengandung ajaran-ajaran yang bisa meruntuhkan stabilitas Negara. Dengan cerita yang dimiliki oleh Bumi Manusia maka penulis ingin mengenalkan kembali Novel Bumi Manusia kepada remaja, dengan tujuan agar para remaja bisa mengenal dan lebih lanjutnya mengapresiasi karya sastra khususnya Bumi Manusia. Untuk mewujudkan keinginan tersebut maka penulis mendapatkan ide untuk membuat Novel Grafis, sebagai salah satu cara mengenalkan kembali cerita Bumi Manusia kepada remaja. Metode yang digunakan penulis untuk merancang Novel Grafis Bumi Manusia yakni yang pertama dengan studi literatur, penulis membaca dan menganalisis isi Novel Bumi Manusia untuk mendapatkan ide pokok serta alur cerita yang efektif untuk diolah menjadi Novel Grafis. Kedua, penulis menggunakan metode Studi Visual untuk menggambarkan cerita yang telah didapatkan dari hasil analisis. Adapun teknik yang digunakan untuk memvisualisasikan cerita Bumi Manusia yakni dengan *Mix Media*, penulis membuat gambar secara manual dengan Cat Air dan di digitalisasi menjadi buku cetak. Setelah melakukan Studi Literatur dan Studi Visual akhirnya penulis bisa mencetak satu buku Novel Grafis Bumi Manusia dengan total 72 Halaman.

Kata kunci : Novel Grafis Bumi Manusia, Novel Grafis, Bumi Manusia, Buku Pramoedya Ananta Toer

ABSTRACT

Muhamad Rofiudarojat
Desain Komunikasi Visual
Graphic Novel Design for Earth of Mankind by Pramoedya Ananta Toer

ABSTRACT

The novel Bumi Manusia is a phenomenal literary work by Pramoedya Ananta Toer, with a story in it that made the Indonesian government in 1981 bar the circulation of the Novel Bumi Manusia because it was accused of containing teachings that could undermine the stability of the country. With the story owned by Bumi Manusia, the author wants to reintroduce the Novel Bumi Manusia to teenagers, with the aim that teenagers can recognize and further appreciate literary works, especially Bumi Manusia. To realize this desire, the author got the idea to make a Graphic Novel, as a way to reintroduce the story of Bumi Manusia to teenagers. The method used by the author to design the Bumi Manusia Graphic Novel is the first with a literature study, the author reads and analyzes the contents of the Bumi Manusia Novel to get the main idea and an effective storyline to be processed into a Graphic Novel. Second, the writer uses the Visual Study method to describe the story that has been obtained from the analysis. The technique used to visualize the story of Bumi Manusia is Mix Media, the author creates images manually with watercolors and digitizes them into printed books. After doing Literature Studies and Visual Studies, finally, the author was able to print one book of the Bumi Manusia Graphic Novel with a total of 72 pages.

Keywords: Graphic Novel Earth of Mankind, Graphic Novel, Earth of Mankind, Pramoedya Ananta Toer's Book

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Lingkup Perancangan	3
1.4. Tujuan Perancangan	4
1.5. Manfaat Perancangan	4
1.6. Skema Perancangan	5
1.7. Metode Perancangan	6
a. Wawancara	6
b. Studi literatur	6
c. Studi visual	6
1.8. Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Novel Grafis	8
2.1.1 <i>Sequential Art</i> (Deretan Gambar)	8
A. Huruf Dalam Cerita Visual	9
B. Gambar Tanpa Teks	10
C. Waktu Dalam Cerita Visual	11
D. <i>Frame</i> (Panel)	12
2.1.2 Narasi	12
A. Tema Cerita	12

B. Premis	13
C. Narasi Cerita	13
2.1.2 Desain Karakter	14
A. <i>Anatomy</i> (Anatomi)	14
B. Karakter	14
C. Karakter Desain	15
BAB III ANALISIS DATA	
3.1. Data dan Analisis Penelitian	16
3.1.1. Studi Literatur	16
A. Analisis Buku Bumi Manusia	17
B. Sinopsis Buku Bumi Manusia	18
C. Kerangka Cerita Bumi Manusia	19
D. Pemeran Bumi Manusia	20
E. Bumi Manusia Sebagai Kisah Cinta	25
F. Buku Bumi Sebagai Perjalanan Sejarah.....	28
G. Buku Bumi Manusia Sebagai Perlawanan Pribumi	30
H. Buku Bumi Manusia Sebagai Pesan Moral Bagi Generasi Muda	32
3.2. Data dan Analisis Target	33
3.3. Analisis Permasalahan	37
3.4. Kesimpulan	37
BAB IV PERANCANGAN	
4.1. Data Perancangan	38
a. Skenario Novel Grafis Bumi Manusia	38
b. Kuisisioner	56
4.2. Konsep Media	57
4.3. Konsep Kreatif	58
4.4. Purwarupa	59
BAB V PENUTUP	
5.1. Simpulan	78
5.2. Saran	78

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan	5
Gambar 2.1 <i>Sequence Art</i>	8
Gambar 2.2 Contoh Huruf	9
Gambar 2.3 Contoh Gambar Tanpa Teks	10
Gambar 2.4 Contoh Waktu Dalam Komik	11
Gambar 2.5 Contoh Panel	12
Gambar 2.6 Contoh Anantomi	14
Gambar 3.1 Preferensi Visual	34
Gambar 3.2 Studi Karakter	35
Gambar 3.3 Studi Karakter	36
Gambar 4.1 Purwarupa	59
Gambar 4.2 Purwarupa	60
Gambar 4.3 Purwarupa	61
Gambar 4.4 Purwarupa	62
Gambar 4.5 Purwarupa	63
Gambar 4.6 Purwarupa	64
Gambar 4.7 Purwarupa	65
Gambar 4.8 Purwarupa	66
Gambar 4.9 Purwarupa	67
Gambar 4.10 Purwarupa	68
Gambar 4.11 Purwarupa	69
Gambar 4.12 Purwarupa	70
Gambar 4.13 Purwarupa	71
Gambar 4.14 Purwarupa	72
Gambar 4.15 Purwarupa	73
Gambar 4.16 Purwarupa	74
Gambar 4.17 Purwarupa	75
Gambar 4.18 Purwarupa	76
Gambar 4.19 Purwarupa	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kerangka Cerita dan Nama Tokoh	21
Tabel 3.2 Nama Tokoh	24