



TUGAS AKHIR - DV 184801

**PERANCANGAN NOVEL GRAFIS ADAPTASI SASTRA SEJARAH
TETRALOGI BURU: BUMI MANUSIA KARYA PRAMOEDYA ANANTA
TOER UNTUK USIA 18-25 TAHUN**

Diah Indradewi

NRP 08311340000188

Dosen Pembimbing

Rabendra Yudistira Alamin, ST., M.Ds

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK – DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DESAIN DAN PERENCANAAN

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

SURABAYA

2019



TUGAS AKHIR - DV 184801

**PERANCANGAN NOVEL GRAFIS ADAPTASI SASTRA SEJARAH
TETRALOGI BURU: BUMI MANUSIA KARYA PRAMOEDYA ANANTA
TOER UNTUK USIA 18-25 TAHUN**

Diah Indradewi

08311340000188

Dosen Pembimbing :

Rabendra Yudistira Alamin, ST., M.Ds

Program Studi Desain Produk - Desain Komunikasi Visual

Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2019



FINAL ASSIGNMENT - DV 184801

***DESIGNING GRAPHIC NOVEL ADAPTATION OF HISTORICAL
LITERARY TETRALOGI BURU: BUMI MANUSIA BY PRAMOEDYA
ANANTA TOER FOR AGES 18-25***

Diah Indradewi

08311340000188

Supervisor :

Rabendra Yudistira Alamin, ST., M.Ds

Industrial Design Programme - Visual Communication Design

Faculty of Design and Planning Architecture

Faculty of Architecture Design and Planning

Sepuluh Nopember Institute of Technology

2019

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN NOVEL GRAFIS ADAPTASI SASTRA SEJARAH
TETRALOGI BURU: BUMI MANUSIA KARYA PRAMOEDYA ANANTA
TOER UNTUK USIA 18-25 TAHUN**

TUGAS AKHIR (DV 184801)

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)

Pada
Program Studi Desain Produk – Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Oleh:

Diah Indradewi

NRP. 08311340000188

Surabaya, 25 Juli 2019

Periode Wisuda 120 (September 2019)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk



Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.

NIP. 19751014 200312 2001

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Rabendra Yudistira Alamin, ST., M.Ds

NIP. 19830328 20140204 1 002

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa Departemen Desain Produk, Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dengan identitas:

Nama : **Diah Indradewi**

NRP : **08311340000188**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN NOVEL GRAFIS ADAPTASI SASTRA SEJARAH TETRALOGI BURU: BUMI MANUSIA KARYA PRAMOEDYA ANANTA TOER UNTUK USIA 18-25 TAHUN”** adalah:

1. Orisinil dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas-tugas kuliah lain baik di lingkungan ITS, universitas lain ataupun lembaga-lembaga lain, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai kutipan atau referensi atau acuan dengan cara yang semestinya.
2. Laporan yang berisi karya tulis dan karya gambar atau sketsa yang dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data hasil pelaksanaan riset.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi persyaratan yang telah saya nyatakan di atas, maka saya bersedia apabila laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 25 Juli 2019

Yang membuat pernyataan



Diah Indradewi

08311340000188

PERANCANGAN NOVEL GRAFIS ADAPTASI SASTRA SEJARAH TETRALOGI BURU: BUMI MANUSIA KARYA PRAMOEDYA ANANTA TOER UNTUK USIA 18-25 TAHUN

Nama Mahasiswa : Diah Indradewi
NRP : 08311340000188
Program Studi : Desain Komunikasi Visual – Desain Produk Industri

ABSTRAK

Pramoedya Ananta Toer merupakan sastrawan yang merekonstruksi sejarah melalui karya sastra. Dalam karya sastra sejarah Tetralogi Buru yang mendapatkan banyak apresiasi serta penghargaan internasional, karena memiliki nilai perjuangan serta historis Indonesia pada masa kolonial Belanda. Dampak dari pelarangan beredar oleh Kejaksaan Agung pada tahun 1981 adalah kurang tahunya masyarakat saat ini tentang buku sastra sejarah Tetralogi Buru: Bumi Manusia, dengan banyaknya upaya perlindungan terhadap karya ini memunculkan urgensi lain untuk membuat sebuah media alternatif visual yang sedang diminati untuk dapat mendukung upaya perlindungan dan mengenalkan kembali sastra sejarah Tetralogi Buru: Bumi Manusia.

Perancangan ini menggunakan beberapa metode penelitian diantaranya analisa konten, wawancara mendalam, studi media dan studi artefak yang digunakan untuk mendapatkan rumusan konsep visual, cerita serta teori pengadaptasian untuk konten media perancangan. Dari pengolahan data dan analisis tersebut dihasilkan sebuah Novel Grafis adaptasi Tetralogi Buru: Bumi Manusia dengan konsep “Roman Tragedi Pra-Kemerdekaan”. Dalam perancangan Novel Grafis adaptasi Tetralogi Buru: Bumi Manusia ini terdapat kriteria desain, draft dan konsep pengembangan. Kriteria desain meliputi ketentuan halaman, panel, dialog, gambar, karakter, latar, pewarnaan, balon dan kotak kata, jenis, warna dan ukuran *font*. Draft atau storyboard merupakan proses lanjutan dan pengembangan dari kriteria desain.

Pembuatan novel grafis adaptasi ini merupakan salah satu bentuk usaha dari pengenalan kembali karya Pramoedya Ananta Toer dalam bentuk visual. Media novel grafis dapat mencakup penggambaran yang jelas terkait tema atau pesan utama yang diangkat dalam buku. Diharapkan dengan adanya media alternatif visual berupa novel grafis yang sedang digemari remaja akhir khususnya usia 18-25 tahun saat ini dapat lebih mudah untuk mengenalkan kembali karya-karya sastra sejarah Pramoedya Ananta Toer maupun dapat menjadi acuan untuk pengembangan karya-karya sastra lainnya dalam bentuk novel grafis.

Kata Kunci: Pramoedya Ananta Toer, Tetralogi Buru: Bumi Manusia, Sastra Sejarah, Adaptasi, Novel Grafis, Media Alternatif Visual, Usia 18-25 Tahun

*DESIGNING GRAPHIC NOVEL ADAPTATION OF HISTORICAL LITERARY TETRALOGI
BURU: BUMI MANUSIA BY PRAMOEDYA ANANTA TOER FOR AGES 18-25*

Nama Mahasiswa : Diah Indradewi
NRP : 08311340000188
Program Studi : Desain Komunikasi Visual – Desain Produk Industri

ABSTRACT

Pramoedya Ananta Toer is a writer who reconstructs history through literary works. In the historical literary work of the Tetralogi Buru which received many international awards and awards, because it has the value of the struggle and history of Indonesia in the Dutch colonial period. The effect of the circulating prohibition by the Attorney General's Office in 1981 was the lack of awareness of the current society about the Tetralogi Buru: Bumi Manusia, with many safeguards against this work giving rise to another urgency to create a visual alternative media that was in demand to support protection efforts and reintroducing historical literature Tetralogi Buru: Bumi Manusia.

This design uses several research methods including content analysis, in-depth interviews, media studies and artifact studies that are used to obtain the formulation of visual concepts, stories and adaptation theories for design media content. From the processing of the data and analysis it was produced a Graphic Novel adaptation Tetralogi Buru: Bumi Manusia with the concept of " Pre-Independence Roman Tragedy". In designing Graphic Novels of Tetralogi Buru: Bumi Manusia has design criteria, draft and development concepts. Design criteria include the terms of the page, panel, dialog, image, character, background, coloring, balloon and word box, type, color and font size. Draft or storyboard is an advanced process and development of design criteria.

The making of this graphic novel adaptation is one form of effort from the re-introduction of the work of Pramoedya Ananta Toer in visual form. Media graphic novels can include a clear description of the main theme or message raised in the book. It is hoped that with the presence of visual alternative media in the form of graphic novels that are currently popular with young adolescents, especially those aged 18-25 years, it can be easier to reintroduce the historical literary works of Pramoedya Ananta Toer or be a reference for the development of other literary works in novel forms graphic.

Keyword: Pramoedya Ananta Toer, Tetralogi Buru: Bumi Manusia, Historical Literature, Adaptation, Graphic Novel, Alternative Visual Media, Age 18-25

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kekuatan dengan segala rahmat-Nya untuk kelancaran penulisan dan pengerjaan tugas akhir “*Perancangan Novel Grafis Adaptasi Tetralogi Buru: Bumi Manusia Karya Pramoedya Ananta Toer Untuk Usia 18-25 Tahun*” dari awal hingga akhir dan selesai sebagai salah satu persyaratan untuk lulus mata kuliah Tugas Akhir.

Atas kelancaran terselesaikannya laporan dan pengerjaan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih atas dukungan dari berbagai pihak yaitu:

1. Allah Subhanahu wa ta’ala Yang Maha Esa dan Maha Pencipta.
2. Orang tua penulis yaitu Bapak Saiful Bahri Eka Sutikno dan Ibu Sukarmanah yang selalu mendorong dan mendukung. Serta Tia dan Mas Isal yang selalu ada dikala apapun.
3. Dosen pembimbing, Bapak Rabendra Yudistira Alamin, ST., M.Ds yang memberi bimbingan dan arahan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
4. Bu Senja dan Bu Putri yang membimbing Tugas Akhir menjadi lebih baik, serta seluruh warga Desain ITS yang sudah mengajarkan banyak hal.
5. Mas Ervandianto, senior, kakak dan mentor terbaik.
6. Bapak Pramoedya Ananta Toer atas karyanya yang sangat menginspirasi.
7. Bapak Max Lane, Oei Hiem Hwie Dukut Imam Widodo dan Is Yuniarto yang sudah memberi banyak masukan.
8. Mas Whoda Samasta Bhuana, Mas Bayu Pratama Wirasakti, Mas Dawam dan Keris Ndarjo dari *Pine Family*. Teman sekaligus keluarga *gaming* yang harmonis.
9. Teman-teman angkatan 2013 Despro ITS yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu atas semuanya selama ini, terima kasih banyak.

Demikian laporan ini disusun, atas segala perhatian dan dukungannya penulis mengucapkan terima kasih banyak.

Surabaya, 3 Juli 2019

Diah Indradewi

DAFTAR ISI

ABSTRAK	6
ABSTRACT	7
KATA PENGANTAR.....	8
DAFTAR ISI	9
DAFTAR GAMBAR.....	13
BAB I.....	16
1.1 Latar Belakang.....	16
1.2 Identifikasi Masalah	19
1.3 Rumusan Masalah	20
1.4 Batasan Masalah	20
1.5 Tujuan Perancangan	20
1.6 Manfaat Perancangan	20
1.7 Ruang Lingkup Perancangan.....	21
1.7.1 Luaran	21
1.7.2 Studi	21
1.8 Sistematika Penulisan.....	21
BAB II	23
2.1 Tinjauan Subjek Desain.....	23
2.1.1 Tetralogi Buru: Bumi Manusia	23
2.1.3 Adaptasi Novel ke Novel Grafis	23
2.2 Perancangan Novel Grafis	25
2.3 Elemen dalam Komik dan Novel Grafis	25
2.3.1 Karakter dan Ilustrasi	25
2.3.2 Pilihan Momen	27
2.3.3 Sudut Pandang.....	28

2.3.4 Komposisi	30
2.3.5 Panel dan Alur.....	32
2.3.6 <i>Layout</i>	35
2.3.7 Warna	35
2.3.8 <i>Environment</i>	36
2.3.9 Tipografi.....	38
2.4 Tinjauan Eksisting	40
BAB III.....	45
3.1 Diagram Rencana Penelitian	45
3.2 Metode Pencarian Data.....	45
3.2.1 Depth Interview.....	45
3.2.2 Riset Eksperimental	48
3.2.3 Expert Review.....	49
3.3 Waktu Penelitian	49
3.4 Tempat Penelitian.....	49
3.5 Tujuan Penelitian.....	49
BAB IV	50
4.1 Analisa Hasil Penelitian.....	50
4.1.1 <i>Depth Interview</i>	50
4.1.2 Riset Eksperimental	54
4.1.3 Eksperimental.....	54
BAB V	55
5.1 Konsep Desain.....	55
5.1.1 Big Idea	55
5.1.2 Luaran	56
5.1.3 Konsep Media	57
5.1.4 Segmentasi	58

5.2 Kriteria Desain.....	58
5.2.1 Layout	58
5.2.2 Fase, Gutter, Sudut Pandang	61
5.2.3 Tipografi, Kotak Narasi	62
5.2.4 Warna	62
5.2.5 Kriteria Desain karakter	63
5.2.6 Kriteria Desain Latar.....	68
5.2.7 Alur dan Pembagian Cerita	71
5.2.8 <i>Storyboard</i>	84
5.2.9 Contoh pengaplikasian	84
5.2.10 Sampul	85
5.2.11 Pembabakan	87
5.2.12 Kriteria Teknis	87
5.2.13 Perkiraan Harga Buku	88
BAB VI.....	90
6.1 Implementasi Desain	90
6.1.1 Konsep Visual	90
6.1.2 Konsep Cerita.....	97
6.1.3 Struktur Buku	98
6.1.4 Proses Penggambaran.....	98
6.1.5 Prelim	99
6.1.6 Isi dan Pembabakan.....	102
6.1.7 Postlim	105
BAB VII	106
7.1 Kesimpulan.....	106
7.2 Saran	108
DAFTAR PUSTAKA.....	109

LAMPIRAN	111
----------------	-----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Contoh Proporsi dan detail karakter.	26
Gambar 2 2 Contoh Ekspresi Karakter oleh Glen Keane.	26
Gambar 2 3 Contoh menggambar gerakan dan artikulasi karakter dengan line of action.....	27
Gambar 2 4 Contoh gambar Thumbnail sebagai sketsa, tata letak, sudut gambar dan panel...	27
Gambar 2 5 Contoh sudut pandang low angle.....	28
Gambar 2 6 Contoh sudut pandang Eye Level.	29
Gambar 2 7 Contoh sudut pandang High Level.	29
Gambar 2 8 Contoh sudut pandang Bird's Eye.	30
Gambar 2 9 Komposisi Golden Rule.....	30
Gambar 2 10 Komposisi Sirkular.	31
Gambar 2 11 Komposisi Piramid.	31
Gambar 2 12 Komposisi L.	32
Gambar 2 13 Contoh Peralihan Waktu ke Waktu.	32
Gambar 2 14 Contoh Peralihan Aksi ke Aksi.	33
Gambar 2 15 Contoh Peralihan Subjek ke Subjek.	33
Gambar 2 16 Contoh Peralihan Adegan ke Adegan.....	34
Gambar 2 17 Contoh Peralihan Aspek ke Aspek.	34
Gambar 2 18 Contoh Tata Letak dan Alur pada komik atau novel grafis.....	35
Gambar 2 19 Palet kombinasi warna kontemplasi.	35
Gambar 2 20 Palet kombinasi warna unik.....	36
Gambar 2 21 Contoh efek masking.	37
Gambar 2 22 Contoh Interior.....	38
Gambar 2 23 Jenis huruf Supplementary Comic Ncic NC.....	39
Gambar 2 25 Jenis huruf Captain's Talk.	39
Gambar 2 24 Jenis huruf Century Old Style Std Regular.....	39
 Gambar 3 1 Diagram Alur Penelitian.	 45
 Gambar 4 1 Wawancara dengan Max Lane setelah sesi diskusi di Fisipol UGM.....	 50
Gambar 4 2 Wawancara dengan Oei Hiem Hwie di Perpustakaan Medayu Agung.	51

Gambar 4 3 Wawancara dengan Is Yuniarto di acara Comic-Con.....	52
Gambar 5 1 Big Idea Perancangan.	55
Gambar 5 2 Contoh ilustrasi novel grafis Tetralogi Buru: Bumi Manusia.	58
Gambar 5 3 Contoh ilustrasi novel grafis Tetralogi Buru: Bumi Manusia.	59
Gambar 5 4 Contoh ilustrasi novel grafis Tetralogi Buru: Bumi Manusia.	60
Gambar 5 5 Contoh ilustrasi novel grafis Tetralogi Buru: Bumi Manusia.	60
Gambar 5 6 Contoh ilustrasi novel grafis Tetralogi Buru: Bumi Manusia.	61
Gambar 5 7 Contoh ilustrasi novel grafis Tetralogi Buru: Bumi Manusia.	61
Gambar 5 8 Contoh ilustrasi novel grafis Tetralogi Buru: Bumi Manusia.	62
Gambar 5 9 Contoh Tone Warna novel grafis Tetralogi Buru: Bumi Manusia.	63
Gambar 5 10 Contoh tone warna.	63
Gambar 5 11 Tirto Adhi Soerjo.	64
Gambar 5 12 BTS Bumi Manusia.	64
Gambar 5 13 Pementasan Teatrikal Bunga Penutup Abad.	64
Gambar 5 14 Adaptasi Karakter Minke.....	65
Gambar 5 15 Pementasan Teatrikal Bunga Penutup Abad.	66
Gambar 5 16 Istri Sunan Pakubuwono XI.....	66
Gambar 5 17 Adaptasi Karakter Nyai Ontosoroh	66
Gambar 5 18 Hannah Smith dalam ‘Miss Julie’	67
Gambar 5 19 Pementasan Teatrikal Bunga Penutup Abad.	67
Gambar 5 20 Adaptasi Karakter Annelies.....	68
Gambar 5 21 Alur cerita Bumi Manusia	72
Gambar 5 22 Storyboard dalam novel grafis adaptasi Tetralogi Buru: Bumi Manusia	84
Gambar 5 23 Proses lanjutan storyboard dalam novel grafis adaptasi Tetralogi Buru: Bumi Manusia.	84
Gambar 5 24 Alternatif desain sampul satu.....	86
Gambar 5 25 Alternatif desain sampul dua	86
Gambar 5 26 Worksheet Novel Grafis.	87
Gambar 6 1 Proses penggambaran pembuatan novel grafis adaptasi Tetralogi Buru: Bumi Manusia	98
Gambar 6 2 Koran Amerika ‘Sporting Life’	99

Gambar 6 3 Lukisan Vladimir Makovsky	99
Gambar 6 4 Proses penggambaran sampul novel grafis adaptasi Tetralogi Buru: Bumi Manusia	100
Gambar 6 5 Prelim pada novel grafis Tetralogi Buru: Bumi Manusia.....	101
Gambar 6 6 Proses pembuatan halaman sub-bab dan sub-cover.....	101
Gambar 6 7 Postlim pada novel grafis Tetralogi Buru: Bumi Manusia	105

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak keragaman adat, budaya, tradisi dan kearifan lokal yang layak untuk dilestarikan. Melalui karya tulis nilai-nilai tersebut dapat diabadikan dengan baik. Sastra menjadi salah satu jalan penulis untuk mengangkat seluruh nilai-nilai yang ada menjadi karya yang bisa dinikmati secara luas.

Namun saat ini, dari berbagai banyak jenis buku, buku dengan topik sejarah kurang dinikmati oleh masyarakat Indonesia, terutama karya sastra. Masyarakat melihat karya sastra sejarah merupakan bacaan yang berat, baik materi maupun bahasa dan dianggap merupakan hasil imajinasi penulis. Menurut Francisca Kristiani, karya sastra sejarah tidak hanya berisi imajinasi, namun juga banyak mengupas fakta sejarah.¹ Salah satu sastrawan yang merekonstruksi sejarah melalui sastra adalah Pramoedya Ananta Toer yang memiliki karya fenomenal berjudul Bumi Manusia. Tetralogi Buru adalah karya terbaik Pramoedya Ananta Toer yang mendapatkan apresiasi dan penghargaan di dunia internasional karena memiliki nilai perjuangan serta historis Indonesia pada masa kolonial Belanda, terutama karena buku ini menjelaskan awal mula perjuangan masyarakat menjadi bangsa Indonesia dan menggambarkan keadaan yang sedang terjadi meliputi adat dan budaya lama yang dapat menjadi informasi dan edukasi untuk pembaca di masa ini.²

Menurut sastrawan Martin Aleida (2011), peran sastra membangun peradaban sangat penting. Melalui karya sastra, seseorang tidak hanya mengembangkan imajinasi yang bisa digunakan untuk membangun bangsa, tetapi juga sebagai media untuk mewariskan nilai kearifan lokal kepada generasi muda, kearifan lokal inilah yang membentuk jati diri bangsa.

Tahun 1981 sebab persoalan politik di Indonesia, Kejaksaan Agung melarang peredaran beberapa buku termasuk tetralogi Buru karya Pramoedya Ananta Toer. Hingga tahun 2000 salinan buku tetralogi Buru mulai dapat ditemui di toko-toko buku walaupun pelarangan peredarannya masih belum jelas. Dampak dari pelarangan peredaran buku juga

¹ Sastra Sejarah Kurang Diminati. Diakses pada Jumat 3 Maret 2017 melalui, <http://www.jpnn.com/news/sastra-sejarah-kurang-diminati>

² Pramoedya Ananta Toer. Diakses pada Jumat 3 Maret 2017 melalui, <http://www.hariansejarah.id/2017/02/pramoedya-ananta-toer.html>

mengakibatkan kurang dikenali serta diminatinya karya-karya Pramoedya Ananta Toer di masyarakat, khususnya remaja akhir saat ini.

Dalam upaya perlindungan dan pengenalan kembali karya serta mengenang 10 tahun meninggalnya Pramoedya Ananta Toer tahun 2016 Titimangsa Foundation bekerja sama dengan Yayasan Titian Penerus Bangsa dan didukung oleh Bakti Budaya Djarum Foundation menciptakan sebuah pementasan teater berjudul Bunga Penutup Abad adaptasi dari novel Bumi Manusia dan Anak Semua Bangsa yang termasuk dalam seri Tetralogi Buru karya Pramoedya Ananta Toer.³ Namun pementasan diadakan secara tertutup dan hanya dapat dinikmati kalangan tertentu, meskipun penjualan tiket pertunjukan terjual habis dan antusiasme pengunjung tinggi, upaya pengenalan kembali karya Pramoedya Ananta Toer ke masyarakat dirasa kurang cukup berhasil karena masih banyak masyarakat umum yang belum tahu.

Pada tahun 2018 sutradara Indonesia Hanung Bramantyo tertarik dan ikut andil dalam melestarikan Bumi Manusia dengan telah berhasil mendapat persetujuan dari keluarga Pramoedya Ananta Toer untuk mengadaptasi Bumi Manusia menjadi film. Hingga saat ini belum ada jadwal pasti perilisan film adaptasi Hanung Bramantyo, walau masyarakat mulai mengenal judul buku tersebut namun masih banyak yang enggan membaca Bumi Manusia. Namun dengan adanya berita tersebut membuka peluang lebih untuk lebih mengenalkan buku Bumi Manusia ke masyarakat luas dengan berbagai media alternatif lain.

Pengabaian sastra terjadi karena sebagian besar karya sastra di Indonesia masih berada di wilayah orang dewasa. Belum banyak karya sastra ditulis kembali dengan bahasa yang mudah dipahami anak-anak atau remaja, seperti diluar negeri. Selain meningkatkan minat baca, komik membantu menciptakan cara berpikir yang berbeda. Orang dilatih untuk jadi lebih kritis dan kreatif dalam memahami berbagai stimulus yang hadir di sekitarnya. Komik dan novel grafis adalah versi yang lebih sederhana dari teks berbasis kata. Kata-kata yang dimuat dalam komik selalu dibuat lebih ringkas dan mudah dipahami. Namun, proses penciptaan makna sebenarnya jauh lebih kompleks.⁴

Komik dan novel grafis merupakan media yang sangat populer di seluruh dunia, tidak hanya mampu memperkenalkan gagasan-gagasan baru tetapi juga menjadi tulang

³ Pertunjukan Bunga Penutup Abad. Diakses pada Jumat 3 Maret 2017 melalui <http://www.wisatabdg.com/2017/03/pertunjukan-teater-bunga-penutup-abad.html>

⁴ Kenapa Membaca Komik. Diakses pada Jumat 3 Maret 2017 melalui <https://blog.kosmik.id/kenapa-baca-komik/>

panggung kejayaan industri kreatif bernilai tinggi dan pengantar pesan yang unik dengan kekuatan visual dan teksnya, komik dan novel grafis mampu menjangkau pembaca-pembaca yang tidak terjangkau medium sastra lain, contohnya novel maupun puisi. Faktor inilah yang banyak dimanfaatkan para kreator untuk membuat komik dengan unsur pedagogis, jadilah komik mampu memiliki fungsi edukatif. Lewat fungsi ini, komik mampu mengantar pesan-pesan positif yang diperlukan untuk mendidik pembaca dengan berbagai rentang usia.

Awal tahun 2000 perkembangan novel grafis di Indonesia mulai membaik ditandai dengan munculnya novel-novel grafis di toko buku Indonesia, karya-karya yang paling populer diantaranya adalah *Maus* oleh Art Spiegelman, *Persepolis* oleh Marjane Stratapi, *White Lama* oleh Jadorowsky, *V for Vendetta* oleh Alan Moore dan *Rampokan Jawa Celebes* oleh Peter van Dongen serta *Banda* oleh Ockto Baringbing. Hal tersebut merupakan indikasi tingginya minat pembaca Indonesia terhadap novel grafis, media ini menjadi pilihan alternatif para kreator dan penulis untuk mengembangkan karyanya dalam bentuk gambar sekuensial sebagai upaya meningkatkan ekonomi kreatif maupun untuk mengenalkan karyanya pada audiens lain. Beberapa judul yang sudah dijadikan media novel grafis antara lain yaitu *5cm* adaptasi dari novel karya Donny Dhirgantoro, *Anak-Anak Revolusi* adaptasi dari novel karya Budiman Sudjatmiko, *Anak Rembulan Abumanyu* dari cerita pewayangan oleh Dwi Klik Santosa, *The Raid* dari *film* karya Gareth Evans, *Warkop DKI Reborns* dari *film* karya Anggy Umbara, *Pendekar Tongkat Emas* dari *film* karya Mira Lesmana, seri tokoh Munir karya Sulaiman Said dan *Dakwah Wali Songo* oleh Gerdi WK.

Dengan banyaknya judul yang ada dan suksesnya angka penjualan novel grafis di Indonesia, dapat disimpulkan bahwa media novel grafis berpeluang menjadi media alternatif visual yang tepat untuk mendukung upaya pelestarian dan pengenalan kembali karena dirasa mampu menjangkau minat target audiens yang tidak menyukai teks banyak atau lebih menyukai visual.

Untuk mendukung upaya melindungi dan mengenalkan kembali karya sastra sejarah Pramoedya Ananta Toer, maka dibutuhkan media alternatif yang sedang diminati oleh remaja akhir saat ini. Perancangan ini merupakan salah satu bentuk usaha dari pengenalan kembali karya Pramoedya Ananta Toer dalam bentuk visual. Media novel grafis dapat mencakup penggambaran yang jelas terkait tema atau pesan utama yang diangkat dalam buku. Diharapkan dengan adanya media alternatif visual berupa novel grafis yang sedang digemari remaja akhir khususnya usia 18-25 tahun saat ini dapat lebih

mudah untuk mengenalkan kembali karya-karya sastra sejarah Pramoedya Ananta Toer maupun dapat menjadi acuan untuk pengembangan karya-karya sastra lainnya dalam bentuk novel grafis.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena yang ada, maka ditemukan beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Indonesia memiliki banyak keragaman adat, budaya, tradisi dan kearifan lokal yang layak untuk dilestarikan. Melalui karya tulis nilai-nilai tersebut dapat diabadikan dengan baik. Sastra menjadi salah satu jalan penulis untuk mengangkat seluruh nilai-nilai yang ada menjadi karya yang bisa dinikmati secara luas.
2. Buku dengan topik sejarah kurang dinikmati oleh masyarakat Indonesia, terutama karya sastra
3. Tetralogi Buru merupakan karya terbaik Pramoedya Ananta Toer yang mendapatkan apresiasi serta penghargaan internasional termasuk menjadi satu-satunya karya sastra Indonesia yang dinominasikan dalam Nobel Prize karena menceritakan proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui karya sastra dengan nilai perjuangan dan historis tinggi, namun di tahun 1981 dilarang peredarannya oleh Kejaksaan Agung.
4. Dampak dari pelarangan tersebut merupakan kurang tahunya masyarakat akan Tetralogi Buru.
5. Upaya perlindungan dan pengenalan kembali dengan mengadaptasi Bumi Manusia menjadi pementasan teater tertutup hanya dapat dinikmati beberapa kalangan saja.
6. Berpotensi untuk dikembangkan dalam berbagai media, Hanung Bramantyo sedang mengerjakan adaptasi Bumi Manusia menjadi film.
7. Tingginya minat pembaca Indonesia terhadap novel grafis menjadikan media ini sebagai pilihan media alternatif para kreator dan penulis untuk mengembangkan karyanya dalam bentuk gambar sekuensial sebagai upaya meningkatkan ekonomi kreatif maupun untuk mengenalkan karyanya pada audiens lain. Beberapa judul diantaranya adalah 5cm, Anak-Anak Revolusi, The Raid,
8. Komik dan novel grafis merupakan media yang sedang diminati oleh remaja dan remaja akhir saat ini. Media ini berpotensi untuk menjadi media alternatif yang dapat mendukung upaya perlindungan karya sastra ini.

1.3 Rumusan Masalah

Maka dalam identifikasi masalah yang ada, rumusan masalah dari perancangan ini adalah, “Bagaimana merancang novel grafis adaptasi sastra sejarah Tetralogi Buru: Bumi Manusia karya Pramoedya Ananta Toer untuk usia 18-25 tahun?”

1.4 Batasan Masalah

Agar perancangan ini dapat fokus dan terarah, maka penulis membatasi permasalahan yang ada sesuai dengan keilmuan penulis. Batasan permasalahan tersebut adalah:

1. Perancangan novel grafis akan berfokus dan hanya mengerjakan adegan-adegan atau bagian yang sudah dipilih berdasarkan kriteria
2. Desain karakter utama dan latar
3. Elemen-elemen visual novel grafis yang meliputi *layout*, *phase*, *gutter*, tipografi, sudut pandang, kotak narasi dan warna
4. *Cover* novel grafis “Bumi Manusia”

1.5 Tujuan Perancangan

1. Menjadi media alternatif untuk pengembangan novel karya Pramoedya Ananta Toer dalam bentuk gambar sekuensial atau novel grafis.
2. Menyediakan novel grafis adaptasi sastra sejarah Indonesia.
3. Mempopulerkan kembali buku Bumi Manusia.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Praktis

Bagi masyarakat khususnya generasi muda Indonesia, novel grafis ini menjadikan salah satu media alternatif untuk menikmati karya Pramoedya Ananta Toer. Selain itu untuk para pembaca novel grafis, novel grafis ini menyajikan tema baru yang mengangkat sastra sejarah Indonesia.

2. Teoritis

Hasil penelitian dari perancangan dapat dijadikan sebagai rujukan perancangan selanjutnya guna mengembangkan media alternatif.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

1.7.1 Luaran

1. Luaran utama dari perancangan ini berupa media yang sesuai dengan target audiens yakni novel grafis berbentuk hard copy.
2. Novel grafis mengadaptasi langsung dari buku Bumi Manusia dan berupa ringkasan dari bab-bab dalam novel.
3. Beberapa bab dengan cerita yang panjang dalam novel akan diringkas dalam adaptasi novel grafis.

1.7.2 Studi

1. Studi mengenai artefak-artefak asli dari cerita dan penokohan karakter dalam cerita.
2. Studi mengenai novel grafis, seperti storyline, storyboard, paneling, tone warna, studi karakter serta gaya gambar.

1.8 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan berdasarkan sistematika yang mengarah kepada konsep dasar, dengan penjelasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Membahas mengenai latar belakang novel Bumi Manusia yang dikarang oleh Pramoedya Ananta Toer, minat baca di Indonesia, potensi pasar dan media-media yang sudah mengadaptasi karya ini serta minat pasar pada karya ini melalui data-data yang ada.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas mengenai landasan teori dan eksisting sequential art seperti komik dan novel grafis, membahas pendalaman komunikasi dalam seni berturutan. Meneliti aspek-aspek penting dalam perancangan novel grafis, seperti studi karakter, alur cerita, bahasa antar panel, makna tersembunyi dalam tiap gesture, komposisi, layout dan hirarki visual.

BAB III METODE PENELITIAN

Menguraikan definisi judul yang diambil, teknik sampling, jumlah dan sample yang diambil, jenis dan sumber data, serta metode penelitian yang digunakan.

BAB IV KONSEP DESAIN

Merupakan konsep yang menjadi acuan tiap output desain secara menyeluruh, termasuk pendekatan dan strategi yang diterapkan dalam komunikasi, perancangan kriteria yang

menyusun novel grafis ini. Dari karakter, lingkungan, warna yang berpengaruh, gaya paneling dan kombinasi prosa serta gambar.

BAB V IMPLEMENTASI DESAIN

Menguraikan implementasi yang langsung diterapkan kepada media novel grafis adaptasi novel 'Bumi Manusia' berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya dengan tujuan agar produk yang dihasilkan mampu menyelesaikan masalah yang ada.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Menguraikan apa hasil yang diperoleh setelah melakukan proses perancangan novel grafis adaptasi novel 'Bumi Manusia'.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Subjek Desain

Bagian ini berisi tentang teori-teori dasar yang berhubungan langsung dengan subjek perancangan. Teori-teori ini memantu jalannya proses perancangan, terutama dalam keterkaitannya dengan luaran/hasil perancangan.

2.1.1 Tetralogi Buru: Bumi Manusia

Dalam buku pertama Tetralogi Buru yaitu Bumi Manusia memiliki inti cerita mengenai pengenalan dan awal kesadaran para tokoh utama pada masalah yang mereka sedang hadapi dan akan dihadapi kedepannya. Berlatar di akhir tahun 1800 pada jaman kolonial Belanda, Minke yang merupakan prototipe dari Tirto Adhi Soerjo adalah anak bupati memiliki ketidak sukaan pada sistem Jawa yang menurutnya memiliki beberapa kesalahan dibanding dengan sistem pemikiran orang kulit putih. Dalam perjalanannya memahami dan mempelajari banyak hal dari lingkungan sekitarnya, ia bertemu dengan keluarga Mellema dan Nyai Ontosoroh, seorang wanita pribumi revolusioner yang menentang ketidakadilan kulit putih dan sistem Jawa. Pada akhir cerita setelah Annelies Mellema diambil paksa oleh Kejaksaan Belanda dan anak sah Herman Mellema, Minke dan Nyai Ontosoroh menyadari banyak hal bahwa mereka sebagai orang yang terjajah tidak memiliki hak, kasus Annelies adalah sebuah gambaran awal dari kesadaran mereka tentang arti kebangsaan.

2.1.3 Adaptasi Novel ke Novel Grafis

Dalam beberapa tahun terakhir, para penerbit mulai melebarkan cabangnya ke penerbitan buku tradisional dan komik untuk mendiversifikasi daftar buku mereka agar menarik pembaca yang lebih luas, para penerbit mencari dan bekerja lebih dekat dengan para novelis untuk mengubah novel bestselling dan cerita prosa kedalam karya-karya turunan yang lebih luas seperti komik. Penerbit besar seperti Marvel, Tokyopop, Yen Tekan dan Del Rey Books yang bekerja sama dengan penulis terkenal, seniman dan editor untuk membuat karya grafis baru yang dapat menghasilkan penjualan yang baik dan disisi lain dapat menarik pecinta komik. Novel grafis baru ini kadang langsung diadaptasi dari karya karangan terkenal atau

lebih sering pada saat ini, penerbit mengambil bentuk cerita original berdasarkan dunia dimana karangan tersebut berlangsung.

Dengan memanfaatkan karya karangan dan mendekati basis antusiasme penggemar, penerbit berusaha untuk menarik kombinasi penggemar lama dari sebuah karya karangan penulis bersamaan bersamaan dengan membawa mereka ke media komik secara umum. Penerbit juga menggunakan adaptasi untuk menciptakan ‘pengembangan dunia cerita’, menurut Lillian Diaz-Przybyl, editor senior Tokyopop, di L.A., penerbit manga dan komik, yang juga bekerja dalam beberapa proyek adaptasi berdasarkan karya-karya karangan terkenal milik HarperCollins. Maksud dari Diaz-Przybyl adalah bahwa karya-karya ini sering membuka kemungkinan narasi baru untuk pengarang original—atau orang yang mengadaptasi karya para penulis—yang dimana sangat sendang dapat mengeksplorasi subplot atau karakter-karakter minor dan peristiwa asli dari karangan original dan melebarkannya ke dalam narasi yang benar-benar baru yang berhubungan dan familiar.⁵

Beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk menyusun novel grafis adaptasi novel antara lain:

A. Adaptasi Langsung (*Straight Adaptation*) atau Adaptasi Kembangan (*Expandable Universe*)

Dalam Adaptasi Langsung, para penerbit melihat peluang untuk menjual sesuatu yang telah familiar dan disukai banyak orang. Sedangkan Adaptasi Kembangan menawarkan sesuatu yang baru dan merupakan kelanjutan, prequel, maupun spin-off dari cerita asli yang populer.

B. Skrip, Seni dan Masukan Penulis

Pemilihan aspek visual dalam pengerjaan pembuatan novel grafis harus memperhatikan konten yang diangkat.

C. Jembatan antara Komik dan Karangan

Untuk membawa pembaca baru dan juga penggemar asli dari suatu karangan, penerbit harus melakukan berbagai usaha untuk mempromosikan novel grafis adaptasi tersebut.

⁵ Novel to Graphic Novel Turning Popular Prose into Comics. Diakses pada Rabu 4 Oktober 2017 melalui <http://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/comics/article/42699-novel-to-graphic-novel-turning-popular-prose-into-comics.html>

2.2 Perancangan Novel Grafis

Menulis dan menggambar komik memiliki kosa kata dan bahasa sendiri sebagai media yang membutuhkan banyak keterampilan tidak seperti media penceritaan lain, terdapat metode dan prinsip dalam proses perancangan komik, antara lain:⁶

1. **Membangun Karakter:** Pembuatan karakter sebagai titik awal proses perancangan komik atau novel grafis. Membuat gambaran detail tentang karakter utama dan sampingan.
2. **Penceritaan:** Pembuatan premise dan cerita sebagai penguraian dan pengembangan plot.
3. **Teknik Menggambar:** Teknis penggambaran awal dalam cerita, dasar-dasar dalam pendemonstrasian karakter atau momen melalui gambar.
4. **Komposisi dan Layout:** Menangkap atau *capture* momen dalam cerita ke gambar serta penempatan tiap gambar dalam luas media kertas, dalam proses ini umum menggunakan *thumbnails* dalam merubah skrip ke gambar.

2.3 Elemen dalam Komik dan Novel Grafis

Dalam menciptakan novel grafis dibutuhkan literatur mengenai gambar atau ilustrasi. Dalam perancangan ini penulis menggunakan literatur dari buku *Writing and Illustrating the Graphic Novel* karya Daniel Cooney dan *Membuat Komik* karya Scott McCloud dan KOMIK “Dunia Kreatif Tanpa Batas” karya Indira Maharsi.

2.3.1 Karakter dan Ilustrasi

1. Konseptualisasi karakter

Dibutuhkan gambaran kasar atau konseptualisasi karakter sebelum akhirnya menjadi desain karakter akhir. Dalam konseptualisasi karakter penggambaran desain karakter cenderung seperti sketsa kasar, bagian ini menentukan detail pada tokoh.

Teori yang diambil dalam buku Daniel Cooney berjudul *Writing and Illustrating Graphic Novel* ini sangat esensial dan perlu karena dari konseptualisasi karakter dapat ditemukan banyak alternatif desain atau konsep penggambaran awal yang mana nanti dapat di risetkan lagi ke ahli hingga menjadi desain yang lebih koheren.

⁶ Cooney, Daniel. *Writing and Illustrating the Graphic Novel*.

2. Proporsi dan Detail

Proporsi merupakan salah satu hal penting dalam menggambar komik, selain detail karakter, proporsi dapat menjadi salah satu pembeda khusus dari satu karakter dengan karakter yang lain. Kepala manusia adalah ukuran terbaik untuk memperkirakan proporsi tinggi karakter.



Gambar 2 1 Contoh Proporsi dan detail karakter.

Sumber: Daniel Cooney, *Writing and Illustrating Graphic Novel*.

Dari teori ini, proporsi dan detail menjadi bagian terpenting dalam perancangan karakter karena selain memberi kesan hidup, bagian ini juga memberi fondasi pada keseluruhan penggambaran cerita, membuat penggambaran cerita lebih dinamis dan aksi yang lebih seimbang.

3. Ekspresi

Dalam pengembangan desain karakter diperlukan ekspresi wajah agar memperkuat perbedaan *distinctive* antar karakter, juga memberikan detil lebih jelas bagaimana setiap sisi karakter tersebut.



Gambar 2 2 Contoh Ekspresi Karakter oleh Glen Keane.

(diambil dari <http://characterdesignnotes.blogspot.com/2010/11/disneys-tangled-character-design.html> diakses pada 19 Juli 2019)

Teori ini digunakan karena selain membuat detil lebih jelas bagaimana setiap sisi karakter telah tereksplorasi, penggambaran ekspresi sangat penting karena ekspresi merupakan salah satu cara penyampaian informasi mengenai suasana hati karakter dalam gambar.

4. Bahasa Tubuh (Gerakan dan Artikulasi)

Bahasa tubuh sama seperti sebuah isyarat, sebuah bahasa verbal berbentuk gerakan. Cara terbaik dalam penggunaan bahasa tubuh dalam novel grafis adalah dengan menggambarkan gestur yang orang-orang sudah mengerti. Postur adalah salah satu yang paling jelas.



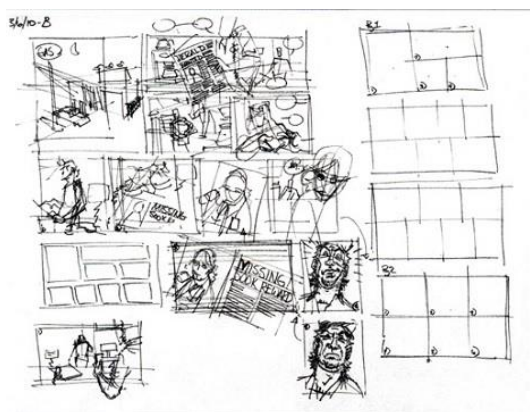
Gambar 2 3 Contoh menggambar gerakan dan artikulasi karakter dengan line of action.

(diambil dari <https://www.makingcomics.com/2014/02/22/elements-gesture/> diakses pada 19 Juli 2019)

Teori ini digunakan agar pembaca lebih mudah mengartikan suatu gambar atau maksud dalam cerita selain melalui teks namun juga melalui gerakan atau bahasa tubuh dari karakter dalam gambar.

2.3.2 Pilihan Momen

Setelah pembuatan skrip cerita, proses berlanjut dengan membuat sketsa kasar gambar sekuens atau *thumbnails*. Dalam proses ini akan ada banyak alternatif yang nantinya akan terpilih gambar momen yang mana yang paling efektif dan efisien dalam mengkomunikasikan atau menterjemahkan skrip cerita.



Gambar 2 4 Contoh gambar Thumbnail sebagai sketsa, tata letak, sudut gambar dan panel.

Sumber: Daniel Cooney, *Writing and Illustrating the Graphic Novel*.

Teori dari Daniel Cooney ini digunakan karena metodenya yang efisien dan efektif untuk menentukan mana dan bagaimana pengadaptasian dari naskah ke

bentuk gambar visual. Dari hasil *brainstorming* dan sketsa-sketsa alternatif yang biasa disebut *thumbnails* itu dapat mempermudah pemilihan gambar pada panel atau halaman dengan lebih mudah.

2.3.3 Sudut Pandang

Komik disebut sebagai citra visual filmis, dikarenakan rangkaian gambar yang tercipta memakai pola yang dipakai dalam film. Artinya logika gerak-gerik kamera film bisa diterapkan dalam visualisasi komik. Dengan demikian, aspek kekayaan bahasa penuturan secara dramatis mampu dihasilkan jika pemilihan sudut pandang sesuai dengan adegan yang muncul dalam komik tersebut. Berikut lima macam sudut pandang dalam komik:

- **Sudut Pandang dari Bawah (*Low Angle*)**

Low Angle adalah pengambilan gambar dalam posisi obyek berada dibawah sudut pandang mata.



Gambar 2 5 Contoh sudut pandang low angle.

(diambil dari <http://www.stuartmcmillen.com/comic/peak-oil/>
diakses pada 19 Juli 2019)

Sudut pandang ini cenderung menitik beratkan dan memberi kesan tegang pada suasana penggambaran, selain memberi fokus pada objek dapat memberi penekanan pada karakter dan suasana yang ada. Pengambilan gambar ini cocok untuk menyampaikan suatu pesan dengan suasana dengan tensi sedikit tegang.

- **Sudut Pandang Sejajar (*Eye Level*)**

Eye Level merupakan sudut pandang yang sejajar dengan obyek. Semacam tanggapan pandangan mata seseorang yang berdiri atau pandangan mata seseorang yang mempunyai ketinggian yang sama dengan obyek.

Teori sudut pandang ini cenderung tidak terlalu menekan tensi tinggi pada suasana, sudut pandang ini digunakan untuk penggambaran karakter dengan tensi dan suasana yang tidak terlalu tegang, sehingga ekspresi karakter dan tujuan utama pesan dari karakter tersebut dapat tersampaikan.



Gambar 2 6 Contoh sudut pandang Eye Level.
Sumber: Gray Shuko, Overwatch's Uprising.

- **Sudut Pandang Atas (High Level)**

Sudut pengambilan gambar *high angle* dibawah daripada sudut pengambilan gambar *bird's eyeview*. Selama sudut pengambilan gambar masih berada diatas byek, maka disebut sebagai *high angle*.

High Level cenderung digunakan untuk memperlihatkan dan menitik beratkan suasana maupun ekspresi objek atau karakter utama yang sedang disorot, fungsinya lebih untuk menggambarkan lebih jelas dan menyampaikan tekanan yang diberikan kepada objek atau karakter yang disorot.



Gambar 2 7 Contoh sudut pandang High Level.
Sumber: Dennies Hopeless, X-Men Jean Grey.

- **Sudut Pandang Burung (Bird's Eyeview)**

Bird's eyeview adalah pengambilan gambar dalam poisis jauh diatas ketinggian obyek gambar, sehingga lingkungan yang luas bisa tertangka dalam gambar.

Sudut pandang ini digunakan untuk menjelaskan situasi yang ada, siapa saja yang ada dalam situasi tersebut, bagaimana penggambaran lokasi dan apa yang sedang terjadi.



Gambar 2 8 Contoh sudut pandang Bird's Eye.
Sumber: Gray Shuko, Overwatch's Uprising.

2.3.4 Komposisi

Terdapat teori komposisi dalam tiap panel komik atau novel grafis, perlu dipahami beberapa jenis penggunaan komposisi yang tepat dengan obyek yang ingin ditampilkan. Berikut merupakan jenis-jenis penggunaan komposisi menurut Phill Straub dalam sebuah artikelnya di CGSociety.com:

- Komposisi “*The Golden Rule*” & “*Rule of Third*”

Komposisi ini membagi bidang gambar menjadi 3 bagian vertical dan 3 bagian horizontal secara seimbang. Ketika garis yang membagi antara bagian vertical dan horizontal bertemu, disitulah letak “*focal point*” yang merupakan pusat perhatian utama para audiens. Untuk membuat suatu objek menjadi perhatian utama, maka objek diletakkan persis di areah salah satu dari 4 fokal point pada bidang gambar. Hindari meletakkan 2 benda utama dalam 2 fokal point yang berbeda agar perhatian utama tetap tertuju pada objek.

Teori komposisi digunakan untuk memberikan titik fokal atau titik berat tertentu pada penggambaran dengan begitu pesan yang akan disampaikan. Penggunaan ini difungsikan agar gambar pada panel lebih tertata.



Gambar 2 9 Komposisi Golden Rule.

(Diambil dari <https://digitaltutorials.tumblr.com/post/93875580694/this-article-was-written-by-phil-straub-back-in> diakses pada 19 Juli 2019)

- **Komposisi Sirkular**

Komposisi ini menggunakan pola kurva yang berulang. Dengan pergerakan dan irama kurva tersebut mengarahkan mata audiens untuk tetap tertuju pada satu titik tertentu pada gambar.

Teori komposisi ini digunakan pada beberapa gambar yang harus menggambarkan sebuah lokasi yang terlihat sangat jauh dan memiliki tensi tegang. Fungsi penggunaan komposisi lebih kepada untuk menyampaikan suasana yang terjadi.



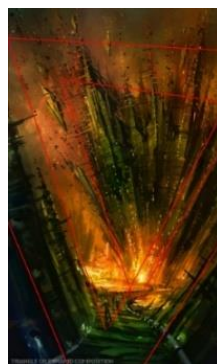
Gambar 2 10 Komposisi Sirkular.

(Diambil dari <https://digitaltutorials.tumblr.com/post/93875580694/this-article-was-written-by-phil-straub-back-in> diakses pada 19 Juli 2019)

- **Komposisi Piramid**

Komposisi yang serupa dengan komposisi sirkular, namun memanfaatkan bentuk triangulasi yang berulang sebagai dasar komposisinya.

Teori komposisi ini digunakan untuk beberapa adegan yang membutuhkan penekanan pada ruangan terbuka dan menjorok kebawah maupun pada penggambaran beberapa suasana yang mendukung *High Level*, lebih difungsikan untuk menyampaikan kesan tegang.



Gambar 2 11 Komposisi Piramid.

(Diambil dari <https://digitaltutorials.tumblr.com/post/93875580694/this-article-was-written-by-phil-straub-back-in> diakses pada 19 Juli 2019)

- Komposisi “L”

Komposisi ini menempatkan pusat perhatian utamanya sebagai frame dan menyisakan ruang kosong yang umumnya adalah background dari gambar.

Teori komposisi L cenderung digunakan untuk membuat titik tengah pada gambar lebih menonjol, teori ini akan digunakan pada bagian-bagian atau karakter yang membawa pesan cerita dalam panel-panel tertentu.



Gambar 2 12 Komposisi L.

(Diambil dari <https://digitaltutorials.tumblr.com/post/93875580694/this-article-was-written-by-phil-straub-back-in> diakses pada 19 Juli 2019)

2.3.5 Panel dan Alur

Panel berfungsi sebagai petunjuk waktu atau ruang terpisah. Rentang waktu dan dimensi ruang lebih dijelaskan oleh isi panel tersebut, bukan panel itu sendiri. Sekalipun tidak mempengaruhi waktu, panel mempengaruhi pengalaman pembacanya. Peralihan panel-panel komik dapat dibagi menjadi beberapa golongan:

- Peralihan waktu ke waktu

Peralihan ini memerlukan *closure* yang sangat sedikit. Peralihan ini digunakan untuk memperkuat gagasan atau suasana, biasa dipakai untuk kesan memperlambat suasana.



Gambar 2 13 Contoh Peralihan Waktu ke Waktu.

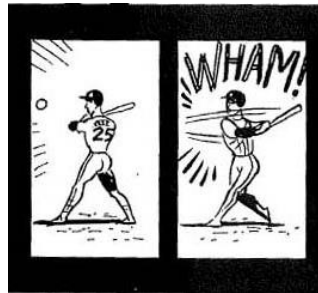
Sumber: Scott McCloud, *Understanding Comics*.

Teori ini sering digunakan karena pada ketidakbutuhannya pada *closure* yang terlalu banyak dan cerita berlatar kejadian sehari-hari cocok untuk menggunakan teori peralihan waktu ke waktu ini.

- **Perlihatan Aksi ke Aksi**

Merupakan peralihan yang terdiri dari satu subyek. Peralihan yang menunjukkan sebuah kejadian dalam peristiwa.

Peralihan Aksi ke Aksi ini digunakan untuk situasi yang mempunyai banyak gerakan dalam penceritaannya. Teori ini akan digunakan dalam bagian aksi dalam novel grafis adaptasi yang akan dirancang.



*Gambar 2 14 Contoh Peralihan Aksi ke Aksi.
Sumber: Scott McClout, Understanding Comics.*

- **Perlihatan Subjek ke Subjek**

Membawa pada situasi subyek ke subyek namun masih dalam satu adegan atau gagasan. Pada peralihan ini, keikutsertaan pembaca harus diperhatikan supaya peralihan itu lebih bermakna.

Peralihan ini digunakan untuk menambah kesan dan menekankan pada aksi atau kejadian yang sedang terjadi secara tidak langsung. Dalam teori ini pembaca dapat mengeksplorasi dan menyimpulkan cerita yang sedang terjadi hingga mendapat kesan tersendiri.



*Gambar 2 15 Contoh Peralihan Subjek ke Subjek.
Sumber: Scott McClout, Understanding Comics.*

- **Perlihatan Adegan ke Adegan**

Membawa pembaca melintasi ruang dan waktu. Diperlukan pemikiran deduktif. Peralihan ini digunakan untuk penggambaran peristiwa atau kejadian di tempat yang berbeda. Bisa digunakan sebagai penyingkat waktu untuk memperkuat jalan cerita komik tersebut.

Teori peralihan ini digunakan untuk menyampaikan pesan dan menjelaskan perbedaan waktu dan lokasi peristiwa dan kejadian yang berada ditempat yang berbeda pada cerita.



Gambar 2 16 Contoh Peralihan Adegan ke Adegan.

Sumber: Scott McClout, Understanding Comics.

- **Perlihatan Aspek ke Aspek**

Peralihan ini kebanyakan tidak mengenal waktu dan mengatur pandangan yang mengembara terhadap aspek tempat, gagasan dan suasana hati yang berbeda.

Penggunaan teori ini digunakan untuk lebih mengeksploarsi benda, tempat maupun keadaan yang terjadi dalam panel atau suatu kejadian yang terjadi dengan mengekspos hal tersebut selain objek utama yang sedang melakukannya, sehingga pembaca lebih merasa dekat dan mengenali dunia dalam penggambaran cerita.

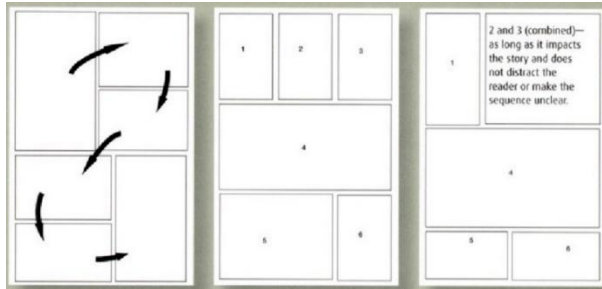


Gambar 2 17 Contoh Peralihan Aspek ke Aspek.

Sumber: Scott McClout, Understanding Comics.

2.3.6 Layout

Layout adalah proses penempatan panel-panel gambar pada halaman, berfungsi untuk mengatur urutan narasi untuk memudahkan pembaca membaca komik. *Layout* memandu mata pembaca, sedangkan konten dalam panel memberikan alur narasi yang jelas.



Gambar 2 18 Contoh Tata Letak dan Alur pada komik atau novel grafis.

Sumber: Daniel Cooney, *Writing and Illustrating the Graphic Novel*.

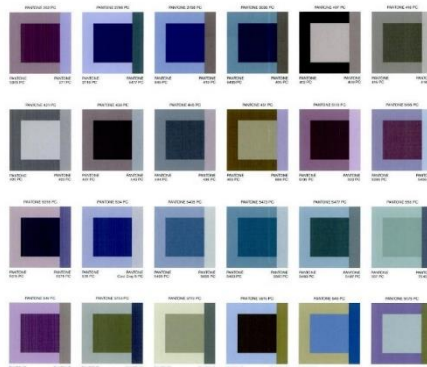
Dalam perancangan ini akan menggunakan *layout 3 & 4 row base pattern*. Yang dimana merupakan dasar atau standar pola panel atau *layout_komik*, penggunaan layout sederhana dikarenakan agar selain pembaca lebih mudah membaca dan terfokus pada gambar dalam panel, tata letak pola panel standar 3 dan 4 baris pola merupakan tata letak paling simpel dan tertata.

2.3.7 Warna

Palet warna yang akan digunakan dalam perancangan novel Bumi Manusia ini antara lain:

- *Contemplation*

Palet warna ini kombinasi dari warna biru-hijau abu, warna yang cenderung kuat-provokatif. Tegap dan rumit. Palet warna ini cocok untuk bagian kontemplasi Minke di setiap bagian pada buku Bumi Manusia.



Gambar 2 19 Palet kombinasi warna kontemplasi.

Sumber: Leatrice Eissman, *Pantone Color: Messages and Meaning*.

- *Unique*

Pemilihan palet warna ini karena setting waktu dalam buku Bumi Manusia adalah tahun 1800 hingga 1900 dimana gaya gambar yang sedang terkenal saat itu adalah gaya Romanticism dengan palet *opaque*, palet warna ini memiliki warna yang dekat dengan palet warna Romanticism. Teori ini akan diaplikasikan langsung ke dalam perancangan novel grafis untuk membangun suasana dan untuk lebih memperjelas penyampaian pesan dalam cerita yang di angkat menjadi media visual.

Penggunaan dua palet kombinasi ini digunakan karena pada perancangan novel grafis adaptasi ini, pendekatan penceritaan melalui tema romans dengan sentuhan warna palet kombinasi warna cenderung dingin (unik) untuk menambah kesan serius atau gelap.



Gambar 2 20 Palet kombinasi warna unik.

Sumber: Leatrice Eissman, *Pantone Color: Messages and Meaning*.

2.3.8 Environment

A. Efek Masking

Penggambaran latar belakang yang sangat realistis dipadu dengan tokoh-tokoh yang sangat ikonis. Kombinasi tersebut memungkinkan pembaca “bersembunyi” di balik topeng suatu tokoh dan memasuki dunia rasa itu dengan aman.

Teori yang meramu tentang gaya visual, narasi dan konvensi dramatis suatu karya hingga dapat menimbulkan koneksi emosional dengan pembaca ini akan menjadi acuan dalam pembuatan perancangan novel grafis adaptasi. Dengan meramu gaya visual yang dapat direlasikan dengan pembaca dan cara penyampaian yang selain dapat menyampaikan pesan juga membuat koneksi emosional.



Gambar 2 21 Contoh efek masking.

Sumber: Leila Del Duca, Afar.

B. *Foreground* dan *Background*

Foreground dan *Background* dibedakan karena posisinya terhadap peran gambar atau adegan-adegan gambar yang menempati posisi *ground*. Pembagian posisi tersebut ada tiga, yakni:

1. *Foreground* adalah latar yang berada di muka peran gambar
2. *Ground* adalah peran gambar yang berada diantara *Foreground* dan *Background*
3. *Background* adalah latar yang berada di belakang peran gambar

Teori *foreground* dan *background* yang akan digunakan dalam perancangan novel grafis ini merupakan teori dasar yang memudahkan dalam pembuatan atau penggambaran suasana dan lokasi pada gambar dengan membedakan setiap kedalamannya. Dengan adanya kedalaman pada gambar, selain memberikan kesan nyata juga dapat membantu menyampaikan informasi yang ingin ditekankan.

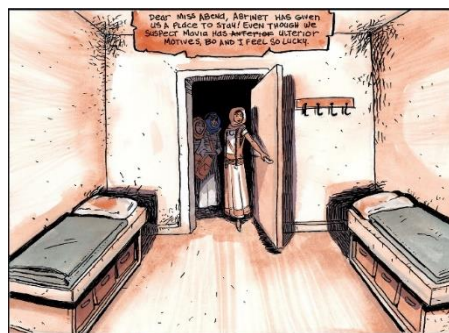
C. Interior dan Eksterior

Kelengkapan luar dan dalam suatu bangunan berikut apa yang biasa menyertainya. Kelengkapan bangunan dalam artian *interior* dan *eksterior* pada *foreground* dan *background* memberikan nilai tambah atas penyajian suatu komik. Perubahan-perubahan interior dan eksterior dipandang dari beberapa sudut seperti di pandang dari:

1. Depan, Samping, Belakang dan Menyudut
2. *Angle*: atas, bawah, sejajar dengan horizon penggambaran
3. *Zoom in* atau *Zoom out*.

Menggambarkan latar belakang tidak bisa terlepas dari pandangan perspektif yang telah dibuat dengan detail-detail.

Teori penggambaran interior dan eksterior ini digunakan untuk menjelaskan lebih detail tentang suatu lokasi atau tempat yang sedang digunakan dalam gambar. Teori ini dapat menyampaikan kesan dan pesan pada pembaca tentang kejadian dalam cerita.



Gambar 2.22 Contoh Interior.
Sumber: Leila Del Duca, Afar.

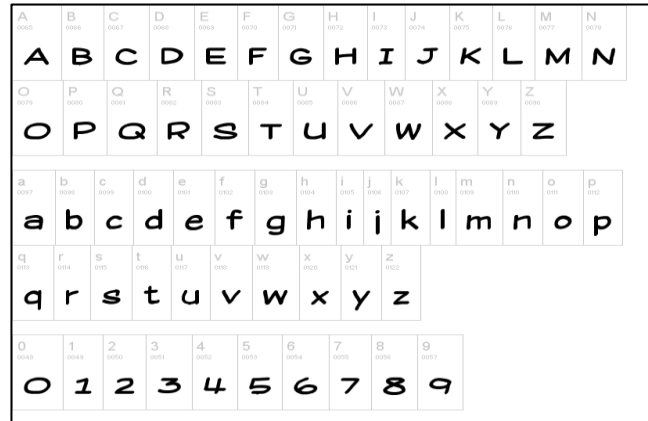
2.3.9 Tipografi

Untuk dapat mendukung suatu produk desain tertentu, pemilihan jenis font harus sesuai dengan komunikasi yang ingin disampaikan pada konsumennya. Dengan tema cerita tahun 1898, pemilihan jenis huruf disamakan dengan huruf yang ada pada jaman dalam cerita tersebut untuk mendapatkan kesan dan suasana yang semakin kuat dan terhubung.

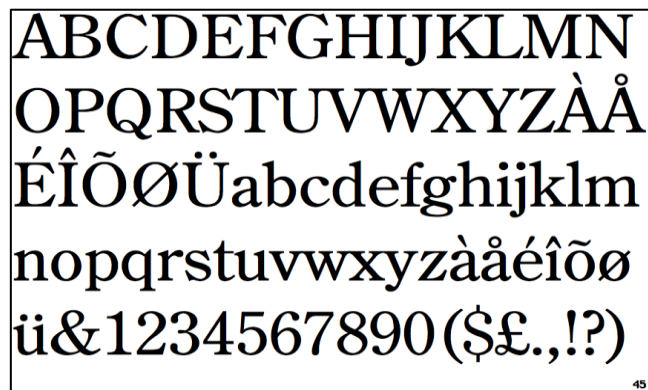
Pada era 1898 diklasifikasikan dalam “*modernised old style*” sebuah nama yang diberikan untuk serangkaian tipografi *serif* yang dipotong dari pertengahan abad kesembilan belas dan dijual oleh *The Type Foundry Miller & Richard* dari Edinburgh di Skotlandia, serta banyak turunan eksemplar.⁷ Dalam perancangan ini, penulis memilih font *Century Old Style Std Regular*, *Captain’s Talk*, *Suplexmentary Comic* Ncic NC.

⁷ Mosley, James. 2015. “Recasting Caslon Old Face” Type Foundry Retrived

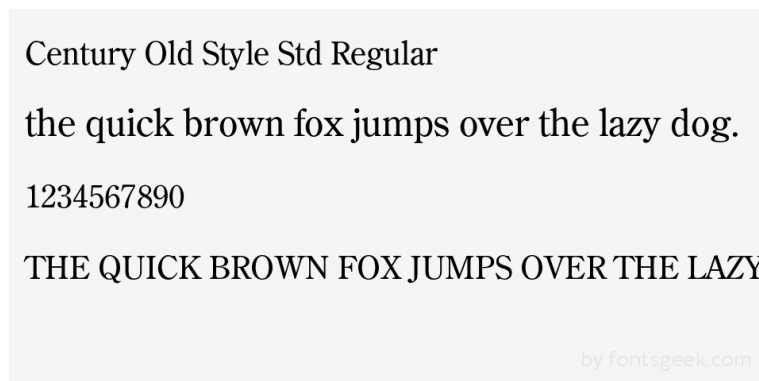
Perancangan akan menggunakan beberapa jenis font dikarenakan ingin mempermudah pembaca membedakan seluruh teks yang ada dalam novel grafis adaptasi.



Gambar 2 23 Jenis huruf Supplementary Comic Ncic NC.

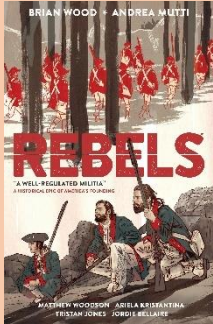
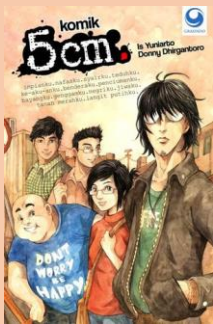


Gambar 2 24 Jeni huruf Captain's Talk.



Gambar 2 25 Jenis huruf Century Old Style Std Regular.

2.4 Tinjauan Eksisting

EKSISTING			
STUDI EKSISTING DAN KOMPARATOR	REBELS (Novel Grafis Tema Sejarah)	5CM (Novel Grafis Adaptasi Novel)	WOLVES (Novel Grafis Inspirasi)
			
PENGAMBARAN	 Komik sejarah Amerika berjudul Rebels karya Matthew Woodson ini digambar menggunakan teknik semi realis dengan dengan arsir bersih/sedikit menggunakan arsir pada karakternya karena penekanan visual akan dibantu dengan warna.	 Dalam novel grafis 5cm yang diadaptasi dari novel berjudul yang sama ini, komikus Is Yuniarto menggunakan gaya (semi) manga dengan toning dan blocking khas jepang.	 Dalam komik bergenre gothic romance ini Becky Cloonan menggunakan teknik semi kartunis dengan goresan dan blocking tinta cukup tebal membuat suasana kelam dalam cerita semakin terasa kuat.

PENCERITAAN



Rebels menggunakan alur penceritaan maju, novel grafis ini fokus menceritakan bagaimana awal mula sejarah pertama Amerika terjadi. Penggunaan *flashback* sedikit digunakan untuk membantu membangun tensi cerita dengan tidak menceritakan dengan gamblang suatu permasalahan yang ada.

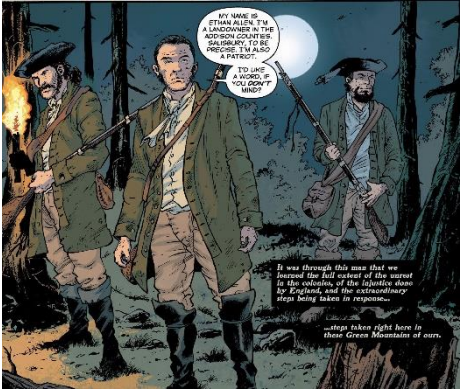


Cerita diringkas dan diolah dari novel aslinya, menceritakan karakter per babnya dengan alur maju, dalam setiap ringkasan/perbab-nya memiliki poin atau tujuan sendiri yang sudah diolah dari seluruh novel. Pengolahan alur dan cerita sangat baik sehingga tidak terlihat lompat-lompat dalam novel grafis.



Dalam novel grafis Wolves alur penceritaan maju-mundur atau memiliki banyak bagian masa lalu (*flashback*) untuk menceritakan awal permasalahan dalam cerita. Penggunaan alur penceritaan ini memberikan porsi visual, eksplorasi dan pengembangan karakter untuk karakter utama.

LAYOUT	 Rebels menggunakan alur panel/layout flexible 3x3 row base pattern (patern basis baris fleksible 3x3) dengan kombinasi gabungan sub panel. Penggunaan alur panel ini umum dalam komik barat,	 5cm menggunakan alur panel/layout flexible 3x3 row base pattern dengan gabungan sub panel, namun di beberapa bagian memodifikasi panel dengan memotong dan memiringkannya untuk menekankan pesan atau situasi yang terjadi pada panel tersebut.	 Becky Cloonan menggunakan flexible 3x3 row base pattern dengan kombinasi gabungan sub panel seperti pada umumnya. Becky Cloonan tidak memotong maupun memiringkan untuk menekan sesuatu, ia memodifikasi bentuk panel untuk membedakan garis waktu masa kini dan masa lalu dalam cerita paka novel grafisnya.
KARAKTER	 Penggambaran perbedaan atau <i>distinctive</i> per karakter dalam komik Rebels terlihat sangat jelas dan mudah dikenali melalui warna kulit, pakaian, bentuk tubuh dan wajah.	 Penggambaran dan desain karakter sangat terlihat, sifat dan watak karakter keluar melalui	 Becky Cloonan menekankan perbedaan karakter dengan detail pada pakaian dan daerah sekitar wajah mereka termasuk rambut.

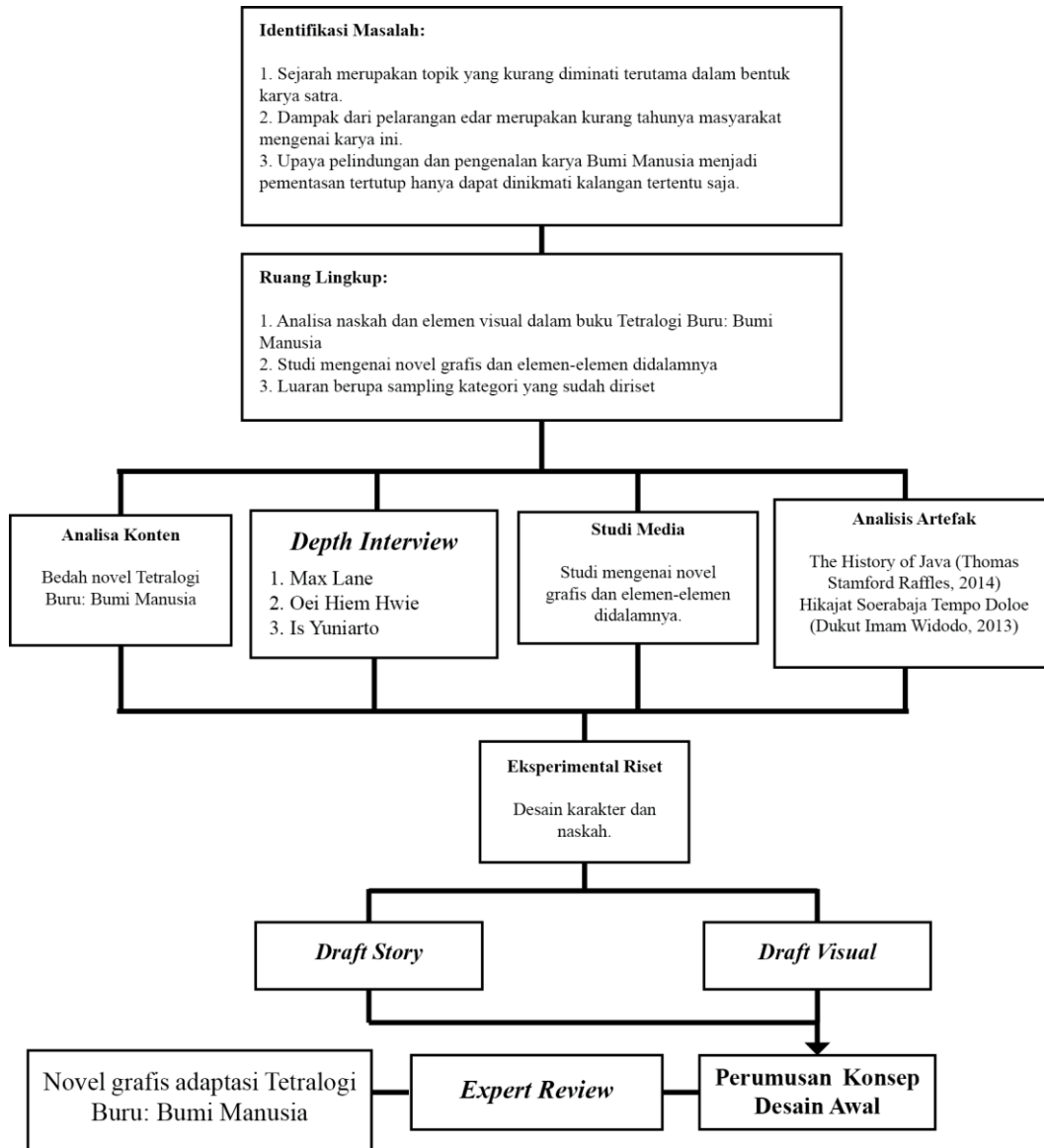
		gaya bicara, gerakan, <i>facial expression</i> , gaya pakaian dan bentuk wajah/tubuhnya.	
LETTERING	 Rebels menggunakan dua jenis font yaitu serif dan sans serif yang digunakannya untuk kotak narasi dan dialog karakter. Penggunaan jenis font serif pada kotak narasi menambah kesan “tua” atau “bercerita masa lalu” dalam visual komik dipadu dengan perbedaan warna font dan kotak narasi dengan warna font dan balon dialog karakter.	 5cm Is Yuniarto hanya menggunakan satu jenis font untuk kotak narasi dan dialog karakter, tidak merubah bentuk maupun warna pada kotak narasi.	 Becky Cloonan hanya menggunakan sans serif untuk Wolves, yang membedakan kotak narasi yang menjelaskan garis waktu saat ini dan masa lalu/monolog karakter adalah warna kotak narasi.

WARNA	 Rebels menggunakan warna vibran dengan teknik pewarnaan yaitu sedikit shading warna, inking dan blocking ink menjadi bantuan penekanan pada visual. Di beberapa bagian terlihat <i>off-focus</i> karena warna objek utama dan latar berpadu.	 Is Yuniarto tidak menggunakan <i>screentone</i> atau efek-efek khas dalam komik jepang dan menggunakan gaya hitam putih pada novel grafisnya. Berbeda dengan komik eropa yang penuh penekanan dengan banyaknya blocking tinta, Is Yuniarto menggunakan warna abu-abu untuk membantu memberi volume visual dan memberi kesan ringan/lembut.	 Pada edisi berwarna novel grafis <i>Wolves</i> menggunakan teknik blocking dengan sedikit shading dan menggunakan paleta tau tone warna dingin untuk menambah kesan sedih dan gelap dalam genre <i>gothic romance</i> ini. Penekanan visual tetap terfokus pada inking dan blocking ink yang digunakan.
KESIMPULAN	Perpaduan antara gaya gambar semi realis yang digunakan untuk menjelaskan detail kejadian sejarah yang diangkat dengan penggunaan warna vibran sebagai daya tarik lain cukup berhasil membuat pembaca tidak bosan tema cerita yang serius, dibuktikan dengan novel grafis <i>Rebels</i> yang hingga saat ini masih berlanjut ke volume 8. Penggunaan layout panel yang sederhana memudahkan pembaca untuk lebih fokus pada cerita yang ingin disampaikan.	Is Yuniarto menjadikan novel grafisnya sebagai pendamping buku utama dengan mengambil dan mengolah cerita yang ada, diadaptasi dengan gaya penggambaran orisinalnya yang terinfluen oleh gaya gambar manga Jepang dan masih relevan di pasar Indonesia yang lebih cenderung menyukai gaya gambar asia atau manga. Novel grafis ini berhasil mengangkat produk utama yaitu buku novel yang saat itu juga diadaptasikan menjadi film.	Becky Cloonan berhasil membawa kesan cerita roman suram dan kelam dengan penggambaran visual yang kuat dan sederhana. Poin focal pada novel grafis ini terdapat pada ekspresi karakter yang digambarkan dengan jelas saat sebelum terkena kilas balik. Cerita yang didesain maju-mundur berhasil menegaskan pesan, perasaan dan tujuan tokoh utama dalam cerita.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Diagram Rencana Penelitian



Gambar 3 1 Diagram Alur Penelitian.

3.2 Metode Pencarian Data

3.2.1 Depth Interview

Depth interview merupakan wawancara yang bertemu muka langsung dengan narasumber untuk memperoleh informasi yang diharapkan guna membantu penelitian. Narasumber dalam penelitian ini

yaitu Max Lane dan Oei Hiem Hwie serta kreator komik lokal yang pernah mengadaptasi novel menjadi novel grafis yaitu Is Yuniarto.

Berikut adalah mekanisme pelaksanaan depth interview:

Narasumber	Max Lane
Profesi	Penulis dan Penerjemah
Hari/Tanggal Pelaksanaan	Selasa, 19 September 2017
Lokasi Pelaksanaan	Ruang Seminar, Magister Administrasi Publik Fisipol UGM Unit 2, Sekip, Jogjakarta. Jl. Prof. Dr. Sardjito, Jogjakarta
Tujuan	Memperkuat fenomena pada latar belakang
Topik	Membahas novel dan sastra
Alat/Barang yang dibawa	Alat Tulis, Kamera, Telepon Genggam
Topik Pertanyaan	1. Bagaimana tanggapan mengenai sastra sejarah dan remaja saat ini. 2. Mengapa Bumi Manusia penting untuk dibaca oleh masyarakat. 3. Bagaimana tanggapan mengenai pengadaptasian buku Tetralogi Buru: Bumi Manusia menjadi novel grafis sebagai media visual untuk remaja.

Narasumber	Oei Hiem Hwie
Profesi	Penulis dan kolektor
Hari/Tanggal Pelaksanaan	Sabtu, 15 Juli 2017

Lokasi Pelaksanaan	Perpustakaan Medayu Agung Jl. Medayu Selatan Gang IV, No. 42-44, Surabaya
Tujuan	Memperkuat fenomena pada latar belakang
Topik	Membahas novel dan sastra
Alat/Barang yang dibawa	Alat Tulis, Kamera, Telepon Genggam
Topik Pertanyaan	1. Bagaimana tanggapan mengenai sastra sejarah dan remaja saat ini. 2. Mengapa Bumi Manusia penting untuk dibaca oleh masyarakat. 3. Bagaimana tanggapan mengenai pengadaptasian buku Tetralogi Buru: Bumi Manusia menjadi novel grafis sebagai media alternatif untuk remaja.

Narasumber	Is Yuniarto
Profesi	Komikus dan Ilustrator
Hari/Tanggal Pelaksanaan	27 Oktober 2018
Lokasi Pelaksanaan	Comic-Con Jakarta (Jakarta Convention Center) Jalan Jend. Gatot Subroto Senayan, Gelora, Daerah Khusus Ibukota Jakarta
Tujuan	Memperkuat fenomena pada latar belakang

Topik	Membahas media dan desain
Alat/Barang yang dibawa	Alat Tulis, Kamera, Telepon Genggam, Konsep Desain
Topik Pertanyaan	1. Bagaimana teknik dan proses pengadaptasian buku ke novel grafis yang baik dari segi visual dan cerita atau konten. 2. Bagaimana pasar komik di Indonesia? Genre apa yang paling banyak diminati dan apa genre sastra sejarah dapat diterima di pasar 3. Genre ini termasuk membosankan apakah ada gimmick tertentu untuk menarik pembaca. 4. Tentang penggunaan media konvensional 5. Tanggapan dan evaluasi mengenai rancangan konsep desain awal.

3.2.2 Riset Eksperimental

Metode ini digunakan untuk membuat konsep visual dan cerita untuk konten media yang sudah ditentukan. Perancangan konsep visual dibuat dengan cara mengumpulkan data-data berupa keterangan deskripsi pada novel utama dan mengkomparasinya dengan sumber-sumber dari hasil analisis artefak yang sudah dilakukan. Pada konsep cerita atau naskah, setelah membedah dan menjabarkan isi buku novel utama kemudian akan diformulasikan menjadi naskah cerita dengan penyampaian baru yang tetap berdasar dari saduran buku dengan cara mengkategorikan tema pada tiap bab dalam beberapa kategori.

3.2.3 Expert Review

Expert review dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari novel grafis yang telah dibuat, dari sudut pandang beberapa narasumber ahli.

Berikut pelaksanaan expert review:

Interviewer : Diah Indradewi

Narasumber 1 : Is Yuniarto

Profesi : Komikus dan editor komik

Waktu : 28 Oktober 2018

Lokasi : Jakarta Convention Center

Bahan materi : Storyboard novel grafis, desain karakter dan contoh konsep desain dari novel grafis

Tahapan expert review dibagi menjadi 3 tahapan yaitu:

1. Tahap pengenalan proyek, yaitu interviewer menjelaskan konsep dan latar belakang pembuatan novel grafis.
2. Tahap evaluasi, yaitu narasumber membaca dan menganalisa bahan materi yang telah disediakan.
3. Tahap diskusi, yaitu narasumber memberikan masukan dan evaluasi mengenai bahan materi yang telah disediakan.

3.3 Waktu Penelitian

Waktu penelitian secara runtun terjadi pada Sabtu, 15 Juli 2017, Selasa, 19 September 2017, 27 Oktober 2018.

3.4 Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di beberapa kota yaitu Jakarta, Surabaya dan Jogja.

3.5 Tujuan Penelitian

Mendapatkan hasil penelitian berupa informasi mendalam tentang novel “Tetralogi Buru: Bumi Manusia” dari para ahli yang mengetahui tentang karya mendiang Pramoedya Ananta Toer. Mengetahui peluang pasar dan informasi potensi terhadap novel grafis adaptasi dari buku.

BAB IV

HASIL DAN ANALISA DATA

4.1 Analisa Hasil Penelitian

Analisa dilakukan terhadap data - data yang telah dikumpulkan selama proses penelitian menggunakan beberapa metode yang diantara *Depth Interview*, Riset Eksperimental dan Expert Review. Dari metode - metode tersebut analisa dapat disimpulkan seperti dibawah ini:

4.1.1 *Depth Interview*

- **Max Lane**



Gambar 4 1 Wawancara dengan Max Lane setelah sesi diskusi di Fisipol UGM.

Sumber: Indradewi, 2017.

Berikut adalah ringkasan dan poin penting dari hasil wawancara yang telah dilaksanakan dengan bapak Max Lane:

1. Minat baca masyarakat Indonesia kurang karena system Pendidikan yang tidak mengharuskan anak-anak mempunyai tugas membaca atau waktu membaca. Dampaknya ke remaja yang jarang menyukai membaca buku, terutama sastra Indonesia.
2. Buku ini memiliki nilai sejarah yang kuat yang harusnya dibaca anak-anak muda Indonesia karena dapat menambah cara pandang mereka terhadap negeri sendiri, serta menceritakan isi pemikiran asli Tirto Adhi Suryo mengenai

makna kebangsaan, tema yang penting untuk semua orang pelajari dan pahami. Sastra adalah bagian terpenting dalam perkembangan suatu bangsa, masyarakat harus menghargai dan belajar dari sastra.

3. Bumi Manusia termasuk karya yang memiliki kompleksitas tinggi, tidak semua orang bisa memahami apa inti dari karya ini. Banyak kreator film yang sudah meriset buku ini untuk dijadikan film tapi membutuhkan waktu yang sangat lama untuk dijadikan film dan dapat dinikmati masyarakat, buku visual bisa jadi solusi untuk saat ini.

- **Oei Hiem Hwie**



Gambar 4 2 Wawancara dengan Oei Hiem Hwie di Perpustakaan Medayu Agung.

Sumber: Indradewi, 2017.

Berikut adalah ringkasan dan poin penting dari hasil wawancara yang telah dilaksanakan dengan bapak Oei Hiem Hwie:

1. Masyarakat dan remaja sekarang cenderung menyukai hal-hal visual dalam gadget, butuh sesuatu yang baru yang dapat meningkatkan minat mereka dalam membaca.
2. Buku ini menceritakan tokoh nasional yang tidak pernah di ekspose siapapun, tokoh yang menjadi suara pertama menentang ketidakadilan pada jaman penjajahan dengan tulisan.

3. Buku visual memungkinkan menjadi solusi yang baik, sudah beberapa orang berpikiran yang sama dan bertanya hal yang sama. Orang-orang yang jarang suka membaca setidaknya bisa hanya sekedar paham atau mengerti lebih baik saat melihat karya ini dalam gambar.

- **Is Yuniarto**



Gambar 4 3 Wawancara dengan Is Yuniarto di acara Comic-Con.

Sumber: Indradewi, 2018.

Berikut adalah ringkasan dan poin penting dari hasil wawancara yang telah dilaksanakan dengan Is Yuniarto:

1. Saya tidak mengadaptasi langsung namun mengadaptasi bebas dengan cara mengambil point-point yang penting dalam cerita dan alur cerita lalu saya kembangkan lagi dalam bentuk komik. Saya sudah berbicara dengan penulis, dengan cara seperti ini saya dapat mengeksplor lebih jauh. Tidak sepenuhnya harus mirip dengan apa yang ada di dalam buku, karena menurut saya komik itu adalah produk yang terpisah. Sebuah pelengkap. Karena akan susah dan terlalu panjang jika diadaptasi secara langsung dari novel. Sebagai/sebuah sudut pandang berbeda untuk mendapatkan pengalaman yang berbeda.
2. Variable yang menentukan produk atau novel grafis adaptasi ini dapat diterima atau tidak itu “ditimbang” dari

beberapa faktor: ada gambar atau style yang digunakan cocok atau tidak, cara penceritaan atau penyampaian.

3. Terdapat 5 genre yang paling diminati di Indonesia saat ini romance, humor, drama, misteri dan horror.
4. Gimmick secara spesifik tidak ada, ini kembali ke inti konsep adaptasi: untuk siapa komik ini dibuat? Secara umum, semua bergantung pada proses dan pengolahan konsep pengadaptasian untuk menyampaikan cerita dengan lebih baik dan menarik.
5. Masih ada peluang untuk media cetak untuk diterima di pasar, namun media cetak cenderung harus memiliki nilai eksklusifitas tinggi agar lebih menarik audiens. Dari nilai eksklusifitas ini juga lingkup audiensnya semakin spesifik, namun memiliki peluang tinggi untuk lebih menarik audiens luar.
6. Dalam ranah ini, komik atau novel grafis bukan lagi menjadi 'seni' melainkan menjadi sebuah produk. Produk ini bukan sekedar alternative, karena komik atau novel grafis merupakan bagian dari budaya populer/sebuah karya pop yang memiliki audiens. Karya pop merupakan produk massal memiliki audiens yang dituju. Dalam pembuatan 'produk' ini terdapat perancangan: bagaimana proses pembuatan, pencetakan massal, siapa audiensnya, dan lain-lain. Sangat berbeda dengan seni.

Hasil yang dapat disimpulkan dari wawancara yang sudah dilakukan pada Max Lane dan Oei Hiem Hwei adalah:

- Masyarakat Indonesia tidak terlalu menyukai membaca buku.
- Bumi Manusia merupakan sastra yang harusnya dibaca oleh masyarakat khususnya remaja, karena memiliki nilai historis tinggi dan menambah cara pandang pada bangsa sendiri.

- Novel grafis menjadi solusi media yang menjanjikan untuk saat ini, karena sedang diminati dan paling cepat pembuatannya.

Hasil yang dapat disimpulkan dari wawancara yang sudah dilakukan pada Is Yuniarto adalah:

- Pengadaptasian dari buku ke komik dapat menggunakan banyak metode ada yang langsung dan tidak langsung, dalam 5cm Is Yuniarto tidak menggunakan langsung dan menafsirkan bukunya sebelum diproses menggunakan caranya sendiri
- Adaptasi dari buku ke komik sebagai media pendukung buku utama.
- Proses pengkonsepan dalam pengadaptasian dari buku ke komik sangat penting.

4.1.2 Riset Eksperimental

Berikut beberapa hal yang didapat dari *experimental research*:

1. Desain karakter berdasarkan sifat, watak, gambar referensi, dan penjelasan yang terdapat naskah novel “Tetralogi Buru: Bumi Manusia”.
2. Tempat kejadian pada novel hampir semua difiksikan.
3. Naskah terbagi menjadi beberapa kategori menurut tema dalam tiap bab

4.1.3 Eksperimental

Dari Expert review yang telah dilakukan terhadap empat narasumber dapat disimpulkan sebagai berikut:

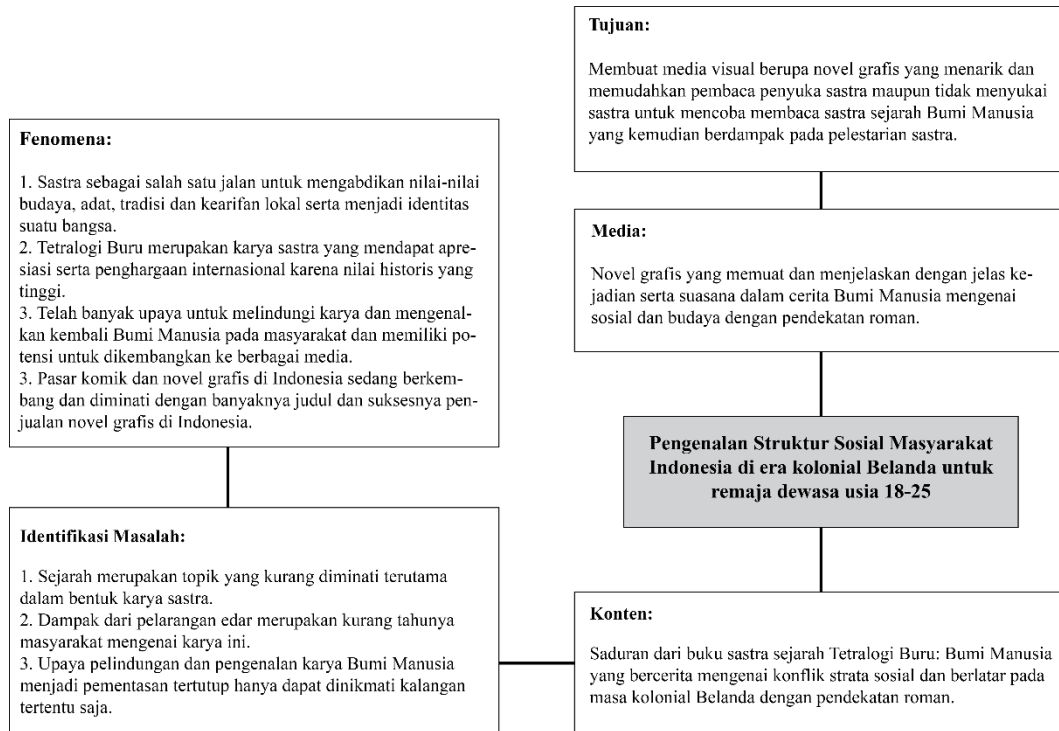
1. Gambar latar harus lebih jelas dan rapih
2. Refensi desain pada latar dan karakter harus pas karena mengadaptasi dari sebuah buku dengan cerita sejarah yang sudah pasti.
3. Pengambilan gambar kurang variatif.
4. Pembaca novel grafis, merupakan pembaca yang mau menikmati rangkaian tulisan dan gambar. Dan rangkaian itu bisa jadi lebih kompleks, namun mereka tetap bersedia menghabiskan waktu untuk membacanya.

BAB V

KONSEP DESAIN

5.1 Konsep Desain

5.1.1 Big Idea



Gambar 5 1 Big Idea Perancangan.

Hasil analisa dari penelitian yang telah dilakukan kemudian dirumuskan kedalam sebuah big idea "Romansa Tragedi". Berdasarkan definisinya, "Romansa" merupakan sebuah novel atau kisah prosa lainnya yang berciri khas tindakan kepahlawanan, kehebatan dan keromatisan dengan latar historis maupun imajiner. Dari definisi kata tersebut sudah mewakili cerita Tetralogi Buru: Bumi Manusia secara keseluruhan diantaranya percintaan dan kejadian di masa lampau, serta mewakili ini dari permasalahan awal dari cerita ini yaitu tentang tokoh utama yang berusaha bersatu dengan pasangannya dengan melawan banyak hal termasuk ketidak adilan pada masa kolonial Belanda yang diawali oleh konflik sosial-budaya. Kata "Tragedi" memiliki definisi sebuah kisah yang menyedihkan. Dalam Tragedi, tokoh biasanya memiliki kualitas-kualitas yang baik namun mengalami nasib yang buruk dan

menyebabkan dirinya, atau kerabat dan sahabatnya mengalami masalah. Dari definisi tersebut telah mewakili inti cerita yaitu tentang rentetan permasalahan dan kegagalan Minke dalam memperjuangkan dirinya dan pasangannya untuk tetap bersatu.

Ide berasal dari inti buku pertama yaitu Bumi Manusia yang terfokus pada permasalahan dan konflik struktur dan strata sosial serta budaya bangsa sebelum Indonesia terbentuk atau pra-kemerdekaan pada masa kolonial Belanda yang dibawakan dengan pembawaan roman tragedi. Menceritakan tentang tokoh utama seorang remaja pribumi Jawa yang juga berdarah priyayi bernama Minke, seorang yang tidak disukai oleh Indo-Belanda dan Belanda Totok, merupakan pengumpul arsip handal, penulis sekaligus wartawan yang dimana juga memiliki pemikiran modern untuk lebih maju. Di awal pertemuannya dengan gundik penguasa perusahaan terbesar di Surabaya yaitu Nyai Ontosoroh kemudian jatuh cinta dengan anaknya yang seorang Indo-Belanda bernama Annelies, Minke perlahan mengetahui dan belajar tentang banyak hal terlebih tentang struktur dan strata sosial pada masa itu, yang dimana permasalahan itu semua merupakan awal dari kelanjutan perjalanannya menuju sesuatu yang lebih besar yaitu kesadaran bangsa dan perlawanan untuk kebebasannya.

Sehingga *big idea* “Romansa Tragedi pra-Kemerdekaan” dapat disimpulkan sebagai cerita tentang tragedi percintaan dan kegagalan tokoh utama yaitu Minke dan pasangannya Annelies dalam memperjuangkan kebersamaan dan haknya karena ketidakadilan dan isu-isu lain pada masa pra-kemerdekaan dan kolonial Belanda. Dalam perancangan novel grafis ini akan mengangkat bagian-bagian penting yang sudah di riset dan dikategorikan dalam novel “Tetralogi Buru: Bumi Manusia” yaitu bab 1, 2, 14, 19 dan 20.

5.1.2 Luaran

Luaran dari perancangan ini berupa novel grafis yang diadaptasi langsung dari novel “Tetralogi Buru: Bumi Manusia” berdasarkan riset yang sudah dilakukan, yaitu mengkategorikan tiap bagian dan menjadikan beberapa sampel kategori sebagai prototip utama untuk perancangan.

Novel grafis ini merupakan visualisasi dari novel “Tetralogi Buru: Bumi Manusia”, menceritakan tentang perjalanan Minke yang merupakan prototipe Tirto Adhi Soerjo dalam memahami makna kebangsaan, proses terbentuknya suatu bangsa dan perjuangan melawan ketidakadilan penjajahan Belanda.

Poin – poin yang dikerjakan dalam penelitian berkaitan dengan subjek adalah sebagai berikut :

1. Layout
2. Fase, Gutter, Sudut Pandang
3. Tipografi, Kotak Narasi
4. Warna
5. Desain karakter
6. Desain environment
7. Alur cerita dan pembabakan
8. Storyboard
9. Contoh pengaplikasian

5.1.3 Konsep Media

Setelah melakukan riset komparasi dan sebagainya, ditemukan 2 *keyword* yang menjadi pokok dalam proses perancangan novel grafis ini berdasar hasil yang sudah ada yaitu *engaging* dan *simple*.

Novel grafis dengan penggambaran yang menarik atau *engaging*. Dari riset yang sudah dilakukan, banyak novel grafis bertemakan sejarah maupun yang mengangkat tentang isu sosial serta memiliki cerita yang cenderung berakhir tragis, penggambarannya cenderung dibuat sangat dekat dalam artian yang sedang disukai pembaca saat ini. Dari hal tersebut, pemilihan penggambaran termasuk warna akan menggunakan beberapa palet kombinasi warna dengan penggambaran yang sesuai dengan gaya yang sedang digandrungi saat ini agar dapat menarik pembaca.

Novel grafis yang dibuat atau mengambil konsep penggambaran yang sesederhana mungkin dan mudah untuk dibaca dan dimengerti oleh pembaca sastra maupun non-sastra.

5.1.4 Segmentasi

- Pria/Wanita
- Usia 18-25
- Siswa dan Mahasiswa atau profesi kerja lainnya
- Orang yang suka membaca komik
- Orang yang suka membaca sastra/sejarah
- Orang yang tertarik membaca sastra/komik

5.2 Kriteria Desain

5.2.1 Layout

- **Masa Depan**

Dalam perancangan ini akan menggunakan panel layout yang digunakan pada novel grafis ber-genre *gothic romance* “Wolves” karya Becky Cloonan, membuka cerita dengan panel landscape berukuran besar bertujuan menampilkan dan membangun keadaan tokoh utama pada saat diawal cerita.

- *Up to Down flow*
- *Horizontal panels*
- *3 row base pattern*
- *Borderless panel*



Gambar 5 2 Contoh ilustrasi novel grafis Tetralogi
Buru: Bumi Manusia.

- **Introduksi/Establishment**

Panel landscape digunakan untuk menunjukkan bagian gambar suasana untuk mengenalkan/membangun ‘tempat’ cerita. Portrait

digunakan untuk adegan pengenalan karakter yang terfokus pada satu object (karakter) pada panel.

- *Left to Right flow*
- *Combination (paired sub-panels)*
- *flexible 3x3 row base pattern*

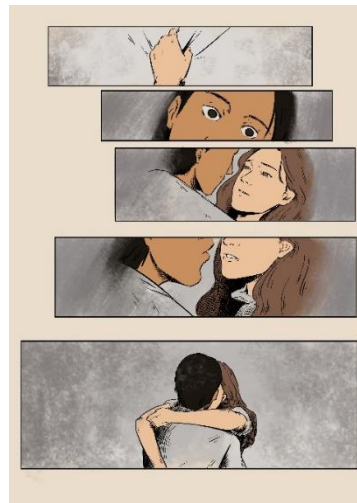


Gambar 5.3 Contoh ilustrasi novel grafis
Tetralogi Buru: Bumi Manusia.

- **Drama/Emotional**

Pada bagian emosional/intim dalam *Wolves* karya Becky Cloonan tidak menggunakan banyak panel dan tidak terlalu banyak menggunakan gambar yang terlalu vulgar. Pesan intim yang disampaikan hanya dalam beberapa panel untuk tetap menjaga fokus cerita.

- *flexible 3x3 row base pattern*
- *Left to Right flow*
- *Up to Down flow*
- *Combination (paired sub-panels)*



Gambar 5 4 Contoh ilustrasi novel grafis *Tetralogi*
Buru: Bumi Manusia.

- **Kronologikal**

Pada bagian kronologikal akan banyak menceritakan karakter, tempat dan waktu yang sangat berbeda. Penggunaan panel landscape besar akan sangat efektif untuk menjelaskan satu waktu dan kejadian lalu melompat ke waktu dan kejadian yang lain.

- *flexible 3 row base pattern*
- *Left to Right flow*
- *Up to Down flow*
- *Combination (paired sub-panels)*

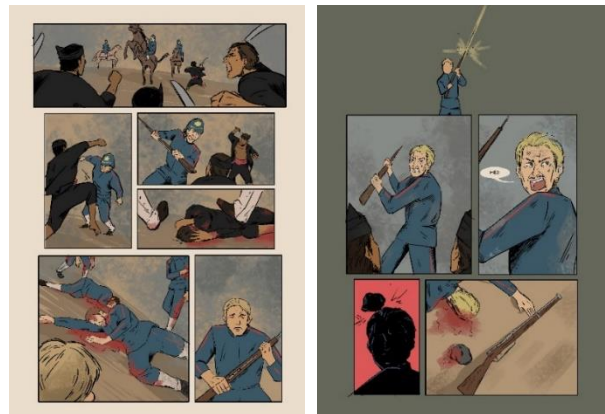


Gambar 5 5 Contoh ilustrasi novel grafis *Tetralogi*
Buru: Bumi Manusia.

- **Aksi**

Dalam dua novel grafis bertema/berlatar belakang sejarah Shanghai Red dan Rebels menggunakan panel dengan ukuran standard atau besar dalam adegan aksi.

- **Irregular pattern**
- **Combination (paired sub-panels)**
- **Left to Right flow**
- **Borderless panel**



Gambar 5 6 Contoh ilustrasi novel grafis Tetralogi Buru: Bumi Manusia.

5.2.2 Fase, Gutter, Sudut Pandang

- Fase : **Aspect to Aspect, Scene to Scene, Moment to Moment**
- Gutter : **0.5 – 1 cm.**
- Sudut Pandang : **Close up, Medium close up, Medium shot, Eye level, Long shot/establish shot, Bird's eye view, Tilted shot.**



Gambar 5 7 Contoh ilustrasi novel grafis Tetralogi Buru: Bumi Manusia.

5.2.3 Tipografi, Kotak Narasi

Ukuran font dialog/monolog	: 5 pt
Ukuran font nomor halaman	: 7 pt
Warna font	: Hitam, putih.
Warna balon kata dialog	: Putih
Warna kotak narasi	: Hitam
Jenis font	: <i>Century Old Style std, Old Century, Captain's Talk, Suplexmentary Comic Nc</i>



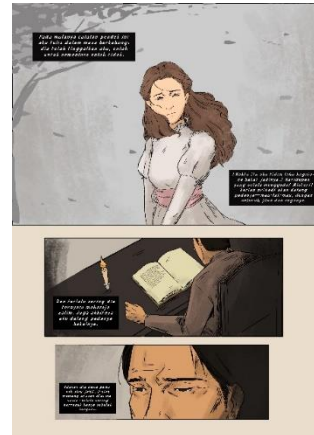
Gambar 5 8 Contoh ilustrasi novel grafis *Tetralogi Buru: Bumi Manusia*.

5.2.4 Warna

Pada bagian utama (bab 1) akan menggunakan palet warna yang sudah ditentukan namun dengan tone warna dingin dan gelap karena memiliki timeline berbeda dari seluruh cerita dalam *Bumi Manusia* yaitu dimasa depan. Tone warna utama didominasi abu-abu karena bersetting masa lalu. Beberapa adegan atau kejadian yang menunjukkan waktu malam atau pagi dibedakan dengan tambahan warna hangat atau dingin. Pada bagian aksi akan ada beberapa bagian dengan warna menonjol untuk menekankan pesan visual.



Gambar 5 10 Contoh tone warna.
Sumber: Chater, *Sword's Daughter*.



Gambar 5 9 Contoh Tone Warna novel
grafis Tetralogi Buru: Bumi Manusia.

5.2.5 Kriteria Desain karakter

Kriteria karakter didapat melalui metode *experimental research*. Hampir seluruh tokoh dalam cerita difiktifkan maka penampakan atau perawakan setiap tokoh diambarkan menurut deskripsi yang ada dan didesain atau digambar ulang dengan beberapa referensi yang sudah dicari dan disamakan. Beberapa pembeda antar tokoh diantaranya adalah ras, pakaian dan kompleksitas pada tubuh. Beberapa contoh pakaian yang menjadi acuan dalam cerita antar lain sebagai berikut:

1. Minke

Nama	: (Raden Mas Tirto Adhi Soerjo)
Panggilan	: Minke
Umur	: 18 tahun
Kepribadian	: Tenang, dewasa, cerdas
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Lain-lain	: Pribumi, anak bupati kota B (seorang Raden Mas)
Atribut	: Pakaian atas barat, bawahan jawa, blangkon dan topi bowler
Ciri fisik	: Berkulit coklat, kumis tipis
Perwatakan	: Obsevant, cerdas, teguh pada pendirian.

Tokoh utama dalam cerita, anak dari bupati kota B yang lebih memilih sekolah di Surabaya dan berkeinginan menjadi orang yang bebas

dengan keputusannya sendiri, termasuk tidak menginginkan menjadi bupati dan bekerja menghasilkan uang dari usahanya sendiri. Diawal sangat mengagung agungkan ilmu dan budaya barat hingga ia bertemu Annelies dan Nyai Ontosoroh yang mulai merubah dan memberinya pandangan baru akan banyak hal.

Referensi



*Gambar 5 13 Pementasan
Teatrikal Bunga Penutup
Abad.*

*Sumber: Titi Mangsa
Foundation, 2017.*



*Gambar 5 12 BTS Bumi
Manusia.*

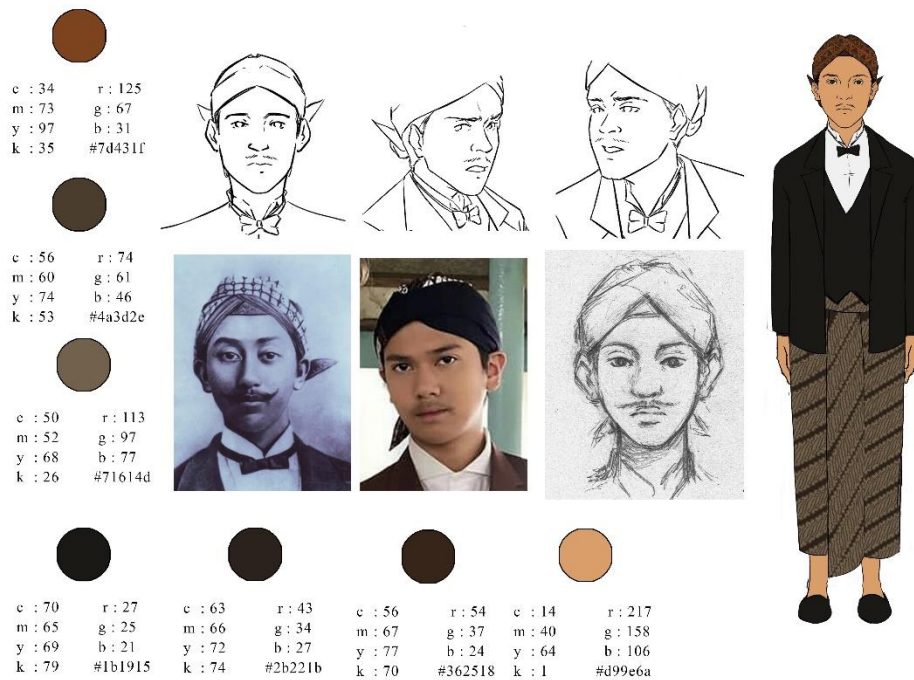
*Sumber: Hanung Bramantyo,
2018.*



Gambar 5 11 Tirta Adhi Soerjo.

*Sumber: Pramono Dhie
Wibowo*

Adaptasi Karakter



Gambar 5 14 Adaptasi Karakter Minke

2. Nyai Ontosoroh

Nama : Sanikem

Panggilan : Nyai Ontosoroh

Umur : 30 tahun

Kepribadian : Tenang, dewasa, keibuan, tegas

Jenis Kelamin : Perempuan

Lain-lain : Pribumi, anak penulis, gundik.

Atribut : Kebaya dan penampilan bagus/mahal

Ciri fisik : Berkulit sawo matang, cantik dan terlihat tegas

Perwatakan : Obsevant, cerdas, teguh pada pendirian, bijak namun pendendam.

Ibu dari Annelies dan Robert Mellema, istri tidak sah dari pengusaha kaya Herman Mellema. Saat muda ia dijual oleh ayahnya ke Herman Mellema untuk sebuah jabatan, semenjak itu Sanikem merubah namanya menjadi Ontosoroh. Sebelum kejadian buruk menimpa keluarganya, ia dan Herman Mellema memiliki kehidupan yang

harmonis. Dengan cerdas Ontosoroh dapat menerima semua ajaran-ajaran baik Herman Mellema hingga menggantikan posisi Herman ketika Herman mulai menjadi orang gila. Ia tidak pernah percaya dengan keadilan dan orang kulit putih.

Referensi



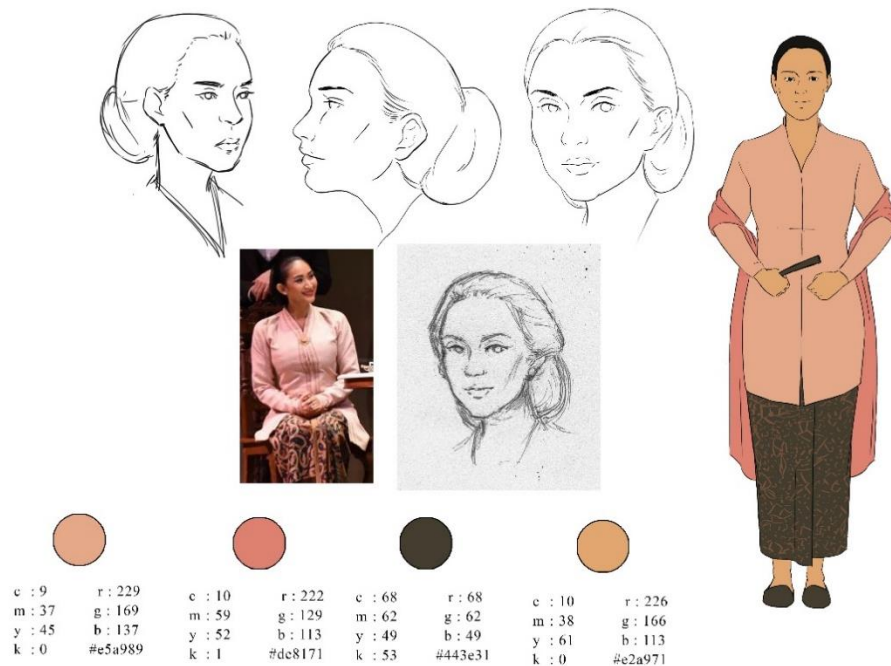
*Gambar 5 15 Pementasan Teatrikal
Bunga Penutup Abad.*

Sumber: Titi Mangsa Foundation, 2017.



Gambar 5 16 Istri Sunan Pakubuwono XI

Adaptasi Karakter



Gambar 5 17 Adaptasi Karakter Nyai Ontosoroh

3. Annelies Mellema

Nama	: Annelies Mellema
Panggilan	: Ann
Umur	: 17 tahun
Kepribadian	: Kekanak-kanakan, kadang tegas
Jenis Kelamin	: Perempuan
Lain-lain	: Indo, lebih memilih menjadi pribumi.
Atribut	: Gaun dan kebaya
Ciri fisik	: Berkulit putih, mata dan rambut coklat
Perwatakan	: Penurut, kekanak-kanakan, tegas dalam bertugas

Adik perempuan dari Robert Mellema dan anak dari Herman Mellema dan Nyai Ontosoroh. Setelah ayahnya mulai gila, Robert mengikuti jejak ayahnya dan memperkosa-nya ia tidak menyukai orang kulit putih dan barat, ia juga tidak mengakui dirinya seorang Indo namun pribumi. Semua trauma dan penyakit mentalnya ia tutupi dengan sifat kekanak-kanakannya, sebelum Minke hadir ia tidak menginginkan apapun selain terus bersama ibunya.

Referensi



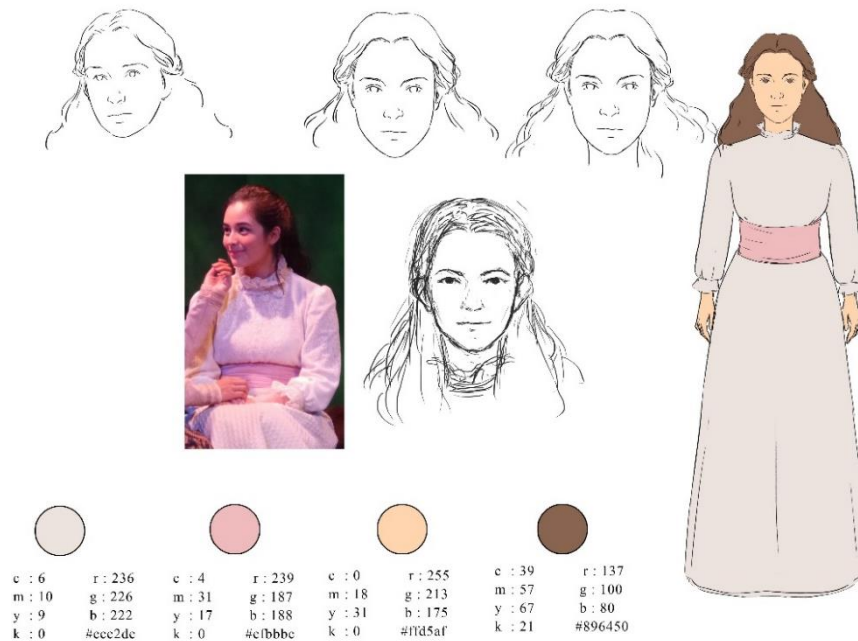
Gambar 5 19 Pementasan Teatrikal Bunga Penutup Abad.

Sumber: Titi Mangsa Foundation, 2017.



Gambar 5 18 Hannah Smith dalam 'Miss Julie'

Adaptasi Karakter



Gambar 5.20 Adaptasi Karakter Annelies

5.2.6 Kriteria Desain Latar

Sebagian besar cerita terjadi di Surabaya tahun 1898 di masa kolonial Belanda. Beberapa tempat yang sering disebutkan dalam buku ini adalah:

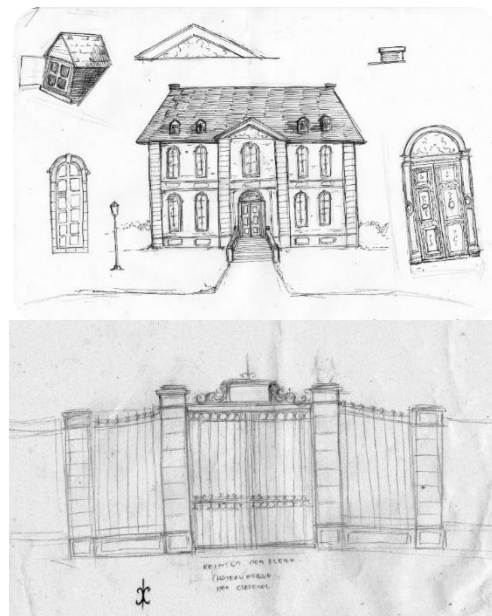
- Boederij Buitenzorg.

Terletak di daerah Wonokromo, rumah yang sangat terkenal karena paling besar dan milik pengusaha terkaya di Surabaya. Dalam cerita dideskripsikan Boederij Buitenzorg memiliki lantai atap, lahannya sangat luas, terdapat pagar besar yang mengelilinginya, terdapat kolam angsa didepan, di daerah lainnya terdapat peternakan sapi, pengolahan susu, kue, ladang dan beberapa hektar hutan.

Referensi:



Desain:

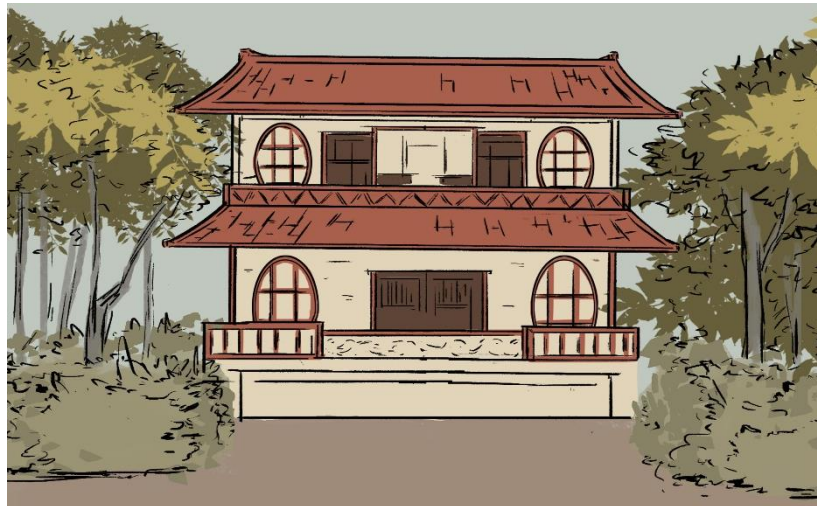


- **Plesir Babah Ah Tjong**
Bangunan pelacuran ini berada di sekitar Wonokromo milik Babah Ah Tjong seorang immigrant Cina. Terdapat banyak ruang kamar dan lahan yang luas untuk pengunjung, beberapa pengunjung yang disebutkan oleh pemilik adalah orang-orang berada atau orang dengan kekuasaan tinggi yang dapat disimpulkan plesir ini adalah tempat mewah dan sangat eksklusif.

Referensi:



Desain:



- Kampung di dalam Boerderij Buitenzorg

Di dalam Boerderij Buitenzorg terdapat beberapa perkampungan yang orangnya bekerja pada Nyai Ontosoroh. Beberapa orang yang bekerja pada Nyai Ontosoroh memiliki pakaian dan edukasi lebih dibandingkan yang tidak bekerja untuknya.



5.2.7 Alur dan Pembagian Cerita

Perancangan novel grafis “Tetralogi Buru: Bumi Manusia” ini akan membagi bagian cerita dan mengkategorikannya menurut tema. Dalam pengkategorian ini didapatkan 5 kategori, yaitu: Masa depan, introduksi/establishment, drama/emotional, kronologikal dan aksi.



Gambar 5 21 Alur cerita Bumi Manusia

Pembagian kategori:

- **Masa Depan** : Bab 1

Waktu pada cerita asli terjadi dimasa depan, beberapa tahun setelah kejadian pada cerita Bumi Manusia. Hanya bab satu yang memiliki kategori masa depan.

- **Introduksi/Establiment** : Bab 2, 3, 9
Bagian yang menceritakan atau menjelaskan kejadian atau tempat baru pada pembaca untuk membangun cerita dan konflik selanjutnya.
- **Sosial-Budaya** : Bab 4, 5, 17
Bagian yang menggambarkan/menitik beratkan keadaan atau situasi sosial-budaya masyarakat dalam cerita.
- **Drama/Emotional** : Bab 3, 4, 7, 10, 11, 14, 15, 18, 19
Bagian yang benar-benar berisikan kejadian dengan penekanan emosional.
- **Kronologikal** : Bab 5, 6, 7, 9, 10, 14, 16, 17, 18, 19
Bagian cerita yang memiliki urutan ruang dan waktu berbeda yang diceritakan secara runtun.
- **Aksi** : Bab 8, 11, 16, 20
Bagian aksi atau kejadian menegangkan yang mengangkat adrenalin.

Detail alur:

Daftar	Isi/Adegan Bagian
Bab 1	Minke membaca ulang catatannya saat remaja
Bab 2	• Robert Suurhof mengajak Minke ke Boerderij Buitenzorg • Sampai Boerderij Buitenzorg, disambut Robert dan Annelies Mellema. Annelies mengajak Minke bertemu Nyai Ontosoroh • Nyai berbincang sebentar dengan Minke lalu Annelies mengajak Minke tur keliling rumahnya • Minke menceritakan sejarah namanya, lalu mengungkapkan perasaannya ke Annelies. Nyai mengawasi mereka dari atas. • Saat makan malam, Herman Mellema datang dan ingin mengusir Minke namun Nyai Ontosoroh mengusir Herman Mellema • Nyai Ontosoroh menyuruh Minke pulang diantar Darsam, saat ditangga Nyai berbincang sejenak lagi dengan Minke • Dalam perjalanan Robert Suurhof tidak berbicara, keesokan harinya Mevrouw Telinga datang ke kamar Minke membawa makanan dan surat dari Boerderij Buitenzorg
Bab 3	• Sepulang dari sekolah Minke bengkel Jean Marais, menceritakan tentang Nyai Ontosoroh • Jean mulai menceritakan kisahnya tentang ibu May • Setelah selesai Minke pulang ke pemondokan dan menemukan Darsam didepan pemondokannya untuk memberikan surat dari Nyai Ontosoroh
Bab 4	• Minke datang ke Boerderij Buitenzorg disambut oleh Nyai dan Annelies, berbincang mengenai apa yang sudah terjadi belakangan • Setelah Annelies pergi Minke kembali menulis tentang keluarga Mellema, lalu Nyai datang untuk mengajak Minke tinggal • Setelah makan malam Minke menceritakan soal May dan Jean Marais, Nyai mendengarkan dari seberang • Minke bertanya pada Nyai Ontosoroh mengenai dirinya

Bab 5	• Minke menceritakan ulang mengenai Nyai Ontosoroh dari percakapan dengan Annelies dalam bukunya • Diketahui setelah Minke menyatakan perasaan ke Annelies, Annelies tidur di kamar ibunya • Nyai Ontosoroh mulai bercerita tentang kehidupan awalnya • (berganti sudut pandang Nyai Ontosoroh) menceritakan kehidupannya yang lahir dan dijual ke Herman Mellema oleh ayahnya • Kehidupannya mulai membaik hingga Maurits Mellema datang, dan Nyai memberitahu mengapa ia bisa seperti ini sampai sekarang
Bab 6	• Untuk pertama kalinya Minke masuk ke dalam kamar Robert Mellema untuk diajak berbincang mengenai Annelies dan mengajaknya berjalan keluar • Rob bercerita cita-citanya, setelah selesai Minke bertanya ke Annelies mengapa ia membenci Robert dan Nyai datang membawa artikel yang dibuat oleh Max Tolleenaar • Setelah makan malam Nyai masih menanyakan soal tulisan itu, dan meminta Minke untuk menulis mengenai Rob
Bab 7	• Jam 4 pagi Nyai membangunkan Minke karena ada polisi yang memaksa menjemputnya, setelah tidak dapat memaksa polisi memberitahu siapa yang menyuruhnya Minke untuk bersiap-siap dan pergi ke stasiun kreta api menaiki kreta api biasa • Setelah sampai, Minke naik dokar untuk ke gedung bupati • Dalam gedung, Minke harus berjalan jongkok dan bertemu dengan Bupati B. yang ternyata adalah ayahnya yang memaksanya untuk menjadi penerjemah • Minke menemui ibunya untuk berbincang • Saat kembali ke kamarnya ia menemukan abangnya membaca catatan miliknya hingga mereka bertengkar dan ibunya kembali melerai • Keesokan harinya setelah selesai menerjemahkan pidato ayahnya, Minke diajak Asisten Residen untuk kerumahnya • Saat datang kerumah Asisten Residen disambut oleh kedua anaknya yang merupakan senior Minke • Minke dan anak-anak La Croix berbincang mengenai peradaban

Bab 8	• Minke dijemput oleh Annelies dan Darsam di stasiun Surabaya. Minke menyadari mereka dibuntuti seseorang • Diperjalanan Darsam berputar dan menyuruh Minke turun untuk berbicara mengenai keadaan Boerderij Buitenzorg dan Robert Mellema yang ingin membunuh Minke • Minke turun di pemondokannya dan meminta maaf ke Annelies tidak bisa ke Buitenzorg dengan alasan belajar • Sebelum tidur Minke berpikir mengenai banyak hal yang sudah terjadi beberapa hari ini
Bab 9	• Minke menceritakan ulang mengenai apa yang terjadi di Buitenzorg: Setelah kepergian Minke, Annelies menangis dan Nyai memarahinya • Keesokan harinya Annelies masih mengkhawatirkan Minke karena dijemput paksa tanpa alasan. Nyai Ontosoroh menyuru Darsam memanggil Robert untuk ditanyai dan menyuru Robert untuk mencari tahu di kepolisian • Keesokannya Robert pergi memenuhi perintah ibunya, Annelies sakit dan di nasehati oleh Nyai Ontosoroh • Minke menceritakan Robert Mellema menurut orang-orang Buitenzorg: Robert pergi ke rumah plesir babah Ah Tjong • Babah Ah Tjong menyambut kedatangan Robert dengan minuman dan menawari perempuan-perempuan baru di rumah plesirnya • Robert memilih Maiko dan diantar ke ruangan yang akan dipakai
Bab 10	• Minke menceritakan ulang apa yang terjadi dengan Robert Mellema melalui pengakuan Maiko di pengadilan beberapa hari kemudian: Maiko berasal dari Jepang ke Hongkong untuk jadi pelacur setelah terkena penyakit sipilis, ia dibeli oleh Ah Tjong • Suatu hari ia disuru oleh Ah Tjong untuk melayani Robert Mellema, ia hanya melakukan apa yang diperintahkan majikannya • Minke menceritakan ulang apa yang terjadi dengan Robert Mellema melalui pengakuan babah Ah Tjong di pengadilan: Ah Tjong menyambut Robert setelah dilayani oleh Maiko • Sebelum Robert pulang, rambutnya dipangkas dan didandani oleh perempuan-perempuan babah Ah Tjong lalu diantar keluar olehnya

	• Minke menceritakan ulang apa yang terjadi dengan Robert Mellema dari cerita Nyai dan Annelies: Pada siang hari setelah kepergian Robert, Annelies menanyakan kedatangan Robert, Nyai menjawabnya dan melarangnya untuk menunggu Robert didepan • Tidak lama kemudian Robert datang, Nyai langsung mendatanginya, Robert mengaku tidak mendapat informasi apa apa • Nyai marah karena mengetahui anaknya berbohong dan pergi ke rumah plesir. Ia langsung mengusir Robert.
Bab 11	• Keesokan harinya Minke ke studio Jean Marais, menceritakannya tentang si Gendut yang membuntutinya • Saat Minke membawa May duduk diluar ia melihat si Gendut, Minke menyuruh May memanggil Jean untuk datang • Jean datang, ia malah marah kepada Minke. Lalu Tuan Telinga datang bertanya ada apa duduk duduk berdua pagi pagi • Jean memberi tahunya lalu, Tuan Telinga menghampiri si Gendut bersama Minke dan Jean • Telinga marah karena si Gendut tidak jujur, lalu memukulnya dan mengejar si Gendut • Lalu Minke kembali ke kamar dan membaca surat dari la Croix bersaudara • Tiba-tiba Darsam datang dan memberi surat ke Minke, menyuru Minke untuk segera ikut dengannya ke Boerderij Buitenzorg
Bab 12	• Minke datang dibantu Darsam berjalan dan disambut Nyai Ontosoroh, Nyai marah karena Minke sangat lama untuk datang kemari sedangkan Annelies semakin sakit • Nyai meminta Minke untuk menjaga Annelies untuknya, dokter Martinet datang untuk memeriksa Annelies • Dokter Martinet memberi tahu keadaan Annelies ke Minke • Beberapa menit kemudian Annelies bangun, Nyai datang membawa makanan untuk Minke dan Annelies lalu Minke mengungkapkan perasaannya pada Annelies
Bab 13	• Minke kembali bersekolah lagi setelah 3 minggu lebih tidak masuk sekolah, terdapat diskusi sekolah dan ada guru baru bernama Magda Peters untuk kelas bahasa dan sastra berbicara tentang sebuah tulisan yang ia baca baru baru ini yang dibuat oleh Max Tollenaar

	• Robert Suurhof berbicara tentang Max Tollenaar dan siapa dia, Magda Peters langsung membawa Minke untuk berdiskusi secara pribadi • Keesokan harinya Minke kembali menemui Magda Peters bertanya tentang Afrika Selatan dan berakhir dengan Minke mengajak Magda Peters untuk ke Boerderij Buitenzorg bertemu Nyai Ontosoroh • Magda Peters bertemu dengan Nyai Ontosoroh dan berbincang mengenai bacaan, tulisan dan peradaban. Magda Peters ingin bertemu dengan Annelies namun Annelies menolak. • Setelah beberapa lama akhirnya Magda Peters ijin pulang, dalam perjalanan Magda Peters berdiskusi dengan Minke mengenai Nyai Ontosoroh
Bab 14	• Pada malam hari setelah belajar Minke melihat Annelies apakah ia sudah istirahat, Annelies masih menunggunya dan ingin diceritakan sebelum tidur lagi • Minke terpaksa bercerita asal ke Annelies, dan berakhir dengan mereka melakukan hal itu • Annelies akhirnya mengaku tentang kejadian tragis yang dialaminya • Annelies menceritakan bagaimana kejadian itu terjadi, dan memberitahu kenapa ia tidak memberitahu siapapun
Bab 15	• Jan mulai dekat dengan Minke dan memberitahukan isu-isu tentangnya di sekolah • Direktur sekolah memanggil Minke mengenai isu yang ada • Sepulang sekolah Minke bertemu dengan dokter Martinet • Minke berdiskusi mengenai keadaan Boerderij Buitenzorg dan Annelies • Minke mengaku keadaan Annelies yang sebenarnya • Besoknya dokter Martinet datang menyarankan Minke dan Annelies untuk menikah, lalu Jean dan May datang • Dokter Martinet pulang, Jean Marais ingin melukis Nyai • Setelah Jean pulang, Nyai menyuru Minke untuk sering-sering mengajak Jean dan May ke Boerderij Buitenzorg
Bab 16	• Keesokannya Minke kembali melihat si Gendut, Darsam berjanji untuk melindungi majikannya • Saat Minke berkumpul bersama Nyai dan Annelies di sitje, Nyai mulai cemas dengan Darsam

	• Saat Nyai mengajak Annelies untuk masuk, tiba-tiba Darsam lari saat melihat si Gendut berjalan ke arah Surabaya • Minke berlari mengejar Darsam agar ia tidak membunuh laki-laki itu, Annelies mengikutinya agar Minke berhenti mengikuti Darsam, Nyai juga mengikuti Annelies agar ia tidak mengikuti Minke • Mereka masuk ke pelataran rumah plesir babah Ah Tjong, Darsam lari lewat belakang memasuki ruang makan diikuti Minke. Mereka menemukan mayat Herman Mellema • Annelies dan Nyai datang melihat mayat Herman, Nyai menasehati Annelies. Lalu ada Maiko yang bahasanya tidak dimengerti satupun oleh mereka berempat, ia kembali masuk dan keluar lagi bersama Robert • Robert kabur, Nyai menyuruh Darsam dan Minke tetap dan Nyai membawa Annelies pulang • Polisi datang, menanyakan tentang mayat Herman Mellema. Keesokannya mereka semua menjadi topik utama setiap koran • Minke mulai menulis artikel tentang si Gendut yang tidak diijinkan terbit oleh atasannya, surat-surat berdatangan dari la Croix dan ibunya yang mendukung Minke tidak bersalah, ayahnya yang tidak mengakuinya sebagai anak dan minta dikeluarkan dari sekolah • Pemakaman Herman Mellema didatangi oleh banyak orang. Koran-koran menuduh Nyai, Minke ingin mengadakan ke pengadilan namun Nyai menyuruhnya membalas melalui tulisan yang sama • Pengadilan dimulai, Nyai memberi penjelasan tentang keadaannya dan rumah plesir babah Ah Tjong, Maiko memberikan penjelasan dan membantah alibi babah Ah Tjong, babah Ah Tjong dianggap bersalah dan dikenakan sanksi
Bab 17	• Minke datang ke sekolah untuk terakhir kalinya, direktur sekolah bersimpati juga Magda Peters • Minke menceritakan pertanyaan lancang yang ditanyakan jaksa dan dijawab oleh Nyai pada pengadilan kemarin • Minke pergi ke studio Jean untuk berbincang kecil • Saat kembali ke Boerderij Buitenzorg Minke berbincang dengan Nyai mengenai keinginannya menikahi Annelies

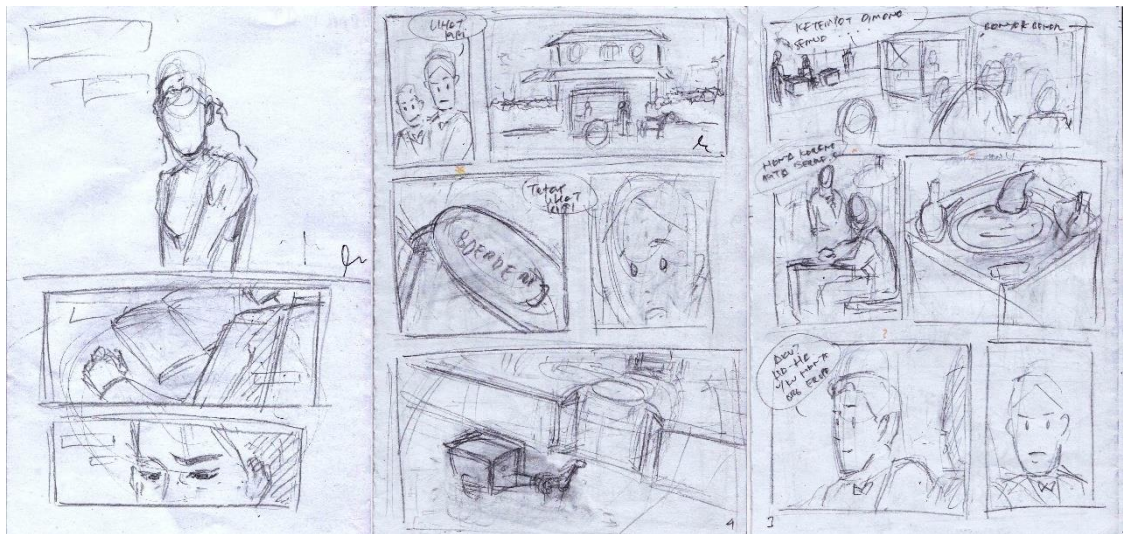
	• Setelah sepuluh hari terbitnya tulisan Max Tollenaar, Magda Peters datang untuk menyuru Minke kembali ke sekolah karena panggilan direktur sekolah • Minke setuju untuk datang, dan pertemuan pengajuan dimulai: Magda Peters menjelaskan ada tujuh pucut surat yang datang ke sekolah dari dua alumni yang memprotes tindakan sekolah, Tuan Asisten Residen B yang sudah datang ke Residen Surabaya mengenai menjadi wali Minke untuk sekolah kembali di HBS. Dan bercerita tentang humanism dalam pertemuan tersebut, berusaha menyelamatkan Minke. • Saat pulang Minke menyempatkan diri ke kantor Marteen Nijman, seorang wartawan. Dan berakhir mengetahui siapa Magda Peters. • Pulangnya ia ke studio Jean untuk menjemputnya ke Buitenzorg. Mereka bercerita tentang cinta, setelah sampai Jean bersaksi untuk Minke. Annelies dan Minke akan menikah setelah Minke lulus ujian HBS
Bab 18	• Saat kelulusan, Minke menjadi pelulus nomor baik kedua. Minke mengundang direktur sekolah untuk datang ke pernikahannya, direktur sekolah mengumumkan pernikahan Minke • Perencanaan pesta diubah dari sederhana menjadi besar karena pengumuman mendadak. Nyai setuju, Nyai dan ibu Minke berbincang kecil, Ibu Minke membenarkan ucapan Minke tentang kecantikan Annelies • Ibu Minke memberi nasehat dan wejangan kepada anaknya sebelum ia menikah • Pada hari pernikahan, dokter Martinet menjadi pembicara lagi. Membuka pernikahan dengan penjelasan tentang bagaimana kisah ini bisa terjadi, dengan bantuan pribumi paling luar biasa pada jaman ini: Nyai Ontosoroh. Yang potretnya dilukis oleh Jean. • Orang-orang mulai memberi selamat, Rob Suurhof memberikan kenang-kenangan terakhir ke Annelies dan Minke berupa cincin sebelum layer ke Eropa, Magda Peters juga memberi salam • Setelah acara selesai, pasangan Telinga, Jean dan May serta Jan tidak pulang untuk membantu. Minke membuka surat dari la Croix dan hadiah dari Magda Peters, juga ucapan selamat dari si Gendut • Annelies datang untuk berbincang dengan Minke, dan menyuru Minke untuk melepas dan mengembalikan cincin pemberian Robert Suurhof
Bab 19	• Minke membaca surat terbaru dari Robert Suurhof yang akan berlayar • Dua puluh hari setelah pernikahan, surat dari Colombo datang mengenai keberangkatan Magda Peters bersama Robert Suurhof

	• Lalu berganti pada surat dari Sarah la Croix dan Asisten Residen B yang memberi selamat • Tiga bulan setelahnya kehidupan Minke menjadi baik, Jan Dapperste menerima surat ketetapan dari gubernur jendral melalui residen surbaya. Namanya berubah menjadi Panji Darman. Sebulan lewat, ibu Minke dua kali menengok mereka. Lima bulan lewat, Sarah de la Croix telah dua kali menyurati. • Di bulan ke enam, Annelies (bersama Nyai) dipanggil menghadap pengadilan • Nyai dan Annelies pergi ke pengadilan selama empat jam, setelah kembali Annelies menangis • Minke mencoba menenangkan Annelies dan bertanya ke Nyai mengenai pengadilan barusan • Nyai menjelaskan tentang kedatangan Ir. Maurits Mellema yang datang untuk mengurus hak waris mendiang Herman Mellema • Nyai dan Minke terus berbicara mengenai pengadilan dan cara agar Annelies tidak dirampas oleh pengadilan Belanda • Minke membawa Annelies ke kamar untuk istirahat dan menyuru Marjuki untuk memanggil dokter Martinet, Daradera Lelliobuttockx datang • Daradera menjelaskan tentang kasus yang mereka akan hadapi • Minke menyimpulkan semua informasi yang ia tangkap dari semua orang tentang pemerintahan, pengadilan, Maurtis Mellema dan Magda Peters • Sorenya Minke mengirim surat untuk Herbert dan Miriam de la Croix meminta bantuan, dokter Martinet kembali membius Annelies agar ia bisa istirahat • Setelah dokter Martinet pulang, Minke dan Nyai masih berbicara mengenai pengadilan, Nyai membaca tulisan Minke yang terbaru yang terlalu lembut untuk dibaca. Nyai menyuru Minke untuk menulis dengan lebih keras dan tegas dengan bahasa Melayu—bahasa yang semua orang tahu. Dengan topik pernikahan mereka menurut hokum Islam • Minke kembali menulis, sampai jam tiga Darsam memanggil Minke karena ada tukang pos membawa telegram dari Herbert dan Miriam yang membantunya dengan mengirim juru tulis yang harus dijemput Minke lusa. • Tulisan tentang pelanggaran hukum Islam oleh hukum putih muncul dalam koran. Maarten Nijman datang kerumah menyampaikan nomor bukti dan meminjam foto mereka untuk jadi bukti
--	--

	• Setelah Maarten Nijman pulang, Kommer dari koran bahasa melayu memberi nomor bukti dan membantu mereka mencari cara • Minke menjemput advokat yang dikirim oleh Herber de la Croix, semalaman laki laki yang Minke tidak berani sebutkan namanya itu mempelajari berkas yang ia akan tangani dan meminta dua juru tulis • Paginya Mr. ... menulis surat panjang yang disalin oleh dua juru tulis, berita sore yang dimuat oleh Kommer megabarkan datangnya ulama-ulama islam ke pengadilan eropa di Surabaya. • Koran Maarten Nijman memuat percakapan Nijman dengan Nyai. • Kemudian interview dari dokter Martinet. • Mr. Membacai semua yang ada di perkara Minke, ia membuat catatan tapi tidak bicara apa apa. Ia hanya berkata sedikit dan keesokannya ia kembali ke semarang • Nyai kembali di panggil ke pengadilan, disana pengadilan menjelaskan penjemputan Annelies lima hari lagi untuk dikembalikan ke Maurits Mellema • Keesokan harinya keputusan pengadilan membuat amarah banyak orang dan golongan. Mereka menyerang orang orang yang berusaha memasuki pelataran Boerderij Buitenzorg • Pasukan Maresose datang, salah satu diantaranya menggedor pintu ingin berbicara dengan Nyai. Nyai membuka dan tidak memberikan ijin apapun. Lalu Nyai mengusirnya, Nyai berkata pada Minke tentang surat surat. • Sorenya Annelies bangun, Minke memberinya minum, lalu Nyai pergi ternyata untuk bertemu dengan Belanda totok yang bertugas menjadi pengangkut Annelies • Lalu dokter gubernemen datang untuk memeriksa Annelies, Nyai dan dokter bertengkar sambil memeriksa Annelies • Setelah itu dokter gubernemen keluar, Minke mencoba berbicara ke Annelies. Minke ingat dengan pesan dokter Martinet. • Lalu Nyai kembali dari luar membawa surat telegram dari Herbert de la Croix
Bab 20	• Pagi hari di hari terakhir, Nyai masih bersi teru dengan Maresose. Nyai dan Annelies dikenakan larangan tidak boleh keluar rumah.

	• Annelies meminta Minke menceritakan tentang negeri Belanda, lalu masuk seorang wanita eropa memberitahu kalau Annelies akan berangkat dalam empat jam lagi • Annelies kembali berbicara, wanita eropa itu selalu mengingatkan untuk bersiap siap, lalu Annelies meminta koper kecil Nyai Ontosoroh dulu • Setelah Nyai ambilkan, Annelies memberitahukan alasan kenapa ia ingin menggunakan koper itu. Nyai menangis sambil memeluk Annelies. Annelies berpesan untuk Nyai agar ia mempunyai adik. • Lalu Annelies memberi pesan untuk Minke, setelah itu Annelies dibawa oleh Maresose dan wanita eropa itu. • Minke dan Nyai menangis melihat kepergian Annelies yang semakin menyakitkan. Minke berujar pelan tentang kealahannya, Nyai mencoba membesarkan hati Minke.
--	--

5.2.8 Storyboard



Gambar 5 22 Storyboard dalam novel grafis adaptasi Tetralogi Buru: Bumi Manusia

Proses penggambaran awal dalam perancangan ini merupakan *storyboard* yang dimana proses ini akan menggunakan metode *thumbnails* atau sketsa kasar pada kertas untuk memudahkan eksplorasi penggambaran. Setelah terpilih dan mendapatkan beberapa alternatif akan dilanjutkan dengan proses digitalisasi menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop.

5.2.9 Contoh pengaplikasian



Gambar 5 23 Proses lanjutan storyboard dalam novel grafis adaptasi Tetralogi Buru: Bumi Manusia.

Proses digitalisasi, sketsa kasar yang telah dibuat dan dipilih akan di scan dan diperbaiki dengan perangkat lunak Adobe Photoshop. Pada proses ini akan menggunakan seluruh preferensi dan metode yang sudah ditetapkan pada bab-bab sebelumnya, termasuk panel, tata letak, jenis tulisan, warna dan sebagainya.

5.2.10 Sampul

Terdapat dua alternatif sampul yang telah dirancang, dalam alternatif sampul pertama tipografi menggunakan jenis *font Typograh Times* pada judul utama dan jenis *font Oldstyle Small Caps* untuk judul keduanya, penggunaan ini berdasarkan jenis *font* yang digunakan pada media masa pada era akhir menuju awal abad 19. Dalam perancangannya, terdapat satu fokus objek gambar yaitu tiga karakter utama, yaitu; Nyai Ontosoroh, Annelies Mellema dan Minke. Dalam gambar tersebut, Nyai Ontosoroh digambarkan sedang berdiri dibelakang diantara Minke dan Annelies yang diharapkan dapat membawa pesan bahwa Nyai Ontosoroh merupakan orang yang membimbing kedua remaja tersebut, dengan gestur lainnya yaitu sedang menyentuh bahu kiri Annelies yang diharapkan dapat menyampaikan pesan rasa protektifnya pada Annelies.

Sedangkan Annelies digambarkan memakai cincin perkawinannya dengan Minke dan menggandeng tangannya, yang merupakan simbol keterkaitan karakter. Ketiga tokoh tersebut digambarkan terlihat tegang dan siap akan sesuatu serta siluet keributan yang digambar seperti kertas terbakar di pinggir yang merupakan bagian dari inti cerita dimana pada bagian akhir mereka bertiga akan bertatapan dengan banyak masalah. Penggunaan *tone* warna *sephia* diharapkan menambah kesan lama pada konsep ini.

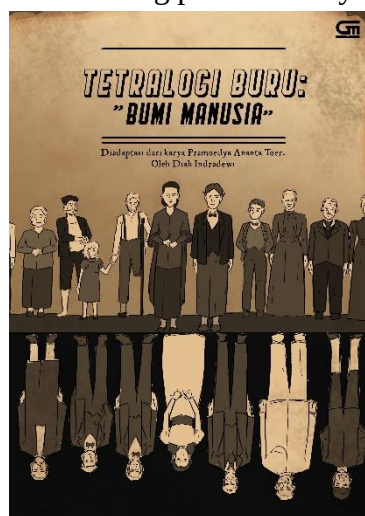
Dalam alternatif ini, menggunakan gaya gambar semi realis dengan *shading hatching* yang masih sering digunakan hingga akhir abad 18 dengan tema foto lama. Konsep keseluruhannya merupakan sebuah koran dengan berita utama menyorot tiga karakter utama, dengan pesan

bahwa perseteruan dan perjuangan mereka adalah suatu hal yang paling besar dan berdampak paling besar pada masanya.



Gambar 5 24 Alternatif desain sampul satu

Pada Alternatif kedua, judul utama dan kedua menggunakan jenis *font Hidenburg* dengan penggambaran lebih simpel dan *pop-ish*. Dalam penggambaran terdapat banyak karakter yang dibagi menjadi dua kubu. Kubu atas merupakan kubu tokoh utama ditemani dengan kerabat dan relasinya yang membantu Minke berjuang memenangkan perlawanan mereka. Sedangkan bagian bawah adalah kubu kulit putih yang membawa seluruh masalah dalam cerita. Penggunaan konsep ini diambil berdasarkan konflik dalam cerita dengan menampilkan seluruh tokoh sebagai informasi tambahan tentang perselisihan yang terjadi.



Gambar 5 25 Alternatif desain sampul dua

5.2.11 Pembabakan

Prelim

- Cover
- Cover dalam
- Copyright

Isi

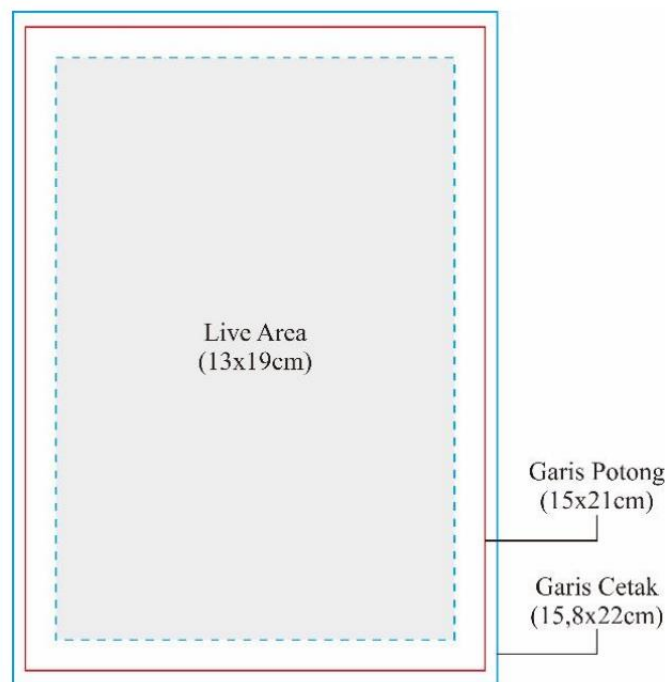
- Bab dalam kategori yang digunakan

Postlim

- Tentang Penulis
- Tentang Ilustrator

5.2.12 Kriteria Teknis

Ukuran buku	: 22 x 15.8 cm
Jenis kertas isi	: Hvs 100gr
Jenis kertas cover	: BC 250gr
Jumlah halaman	: 45 halaman
Warna	: Full colour
Jilid	: Softcover



Gambar 5 26 Worksheet Novel Grafis.
Sumber: Cosmic Workshop, 2017.

5.2.13 Perkiraan Harga Buku

Rancangan anggaran biaya disusun berdasarkan produksi novel grafis yang berjumlah 3000 eksemplar, karena tiras atau oplah cetakan pertama berdasarkan hitungan skala ekonomis agar efisien dalam harga.

1. Biaya Riset dan Desain

Kebutuhan	Biaya (Rp)	Kuantitas	Total (Rp)
Riset	10.000.000	1	10.000.000
Desain	300.000	80	24.000.000
Total =			34.000.000

2. Biaya Cetak Cover

Kebutuhan	Biaya (Rp)	Kuantitas	Total (Rp)
Kertas BC 210 gr	1.073	3.000	3.219.000
Harga Plat	40.000	4	160.000
Biaya Cetak	8.400	4	33.600
Total =			3.412.600

3. Biaya Cetak Isi

Kebutuhan	Biaya (Rp)	Kuantitas	Total (Rp)
Kertas HVS 100 gr	810	15.000	12.150.000
Harga Plat	40.000	20	800.000
Biaya Cetak	8.400	4	33.600
Total =			12.983.600

4. Biaya Finishing

Kebutuhan	Biaya (Rp)	Kuantitas	Total (Rp)
Laminasi doff	62	3.000	186.000
Hot print	1.000	3.000	3.000.000
Jilid soft cover	5.500	3.000	16.500.000
Total =			19.686.000

5. Jumlah Total Produksi

Kebutuhan	Biaya (Rp)
Riset dan desain	34.000.000
Cetak cover	3.412.600
Cetak isi	12.983.600
Finishing	19.686.000
Total produksi 3000 eksemplar =	70.082.200
Total produksi satu eksemplar =	23.360,7
Pembulatan =	<u>23.360</u>

6. Harga jual

Harga produksi	= 23.360	= 23.360
Penerbit	= 20 % x 23.360	= 4.672
Distributor	= 30 % x 23.360	= 7.008
Royalti penulis	= 10 % x 23.360	= 2.336
Royalti ilustrator	= 10% x 23.360	= 2.336
Pajak	= 10 % x 23.360	= 2.336
Harga		= 42.000

BAB VI

Implementasi Desain

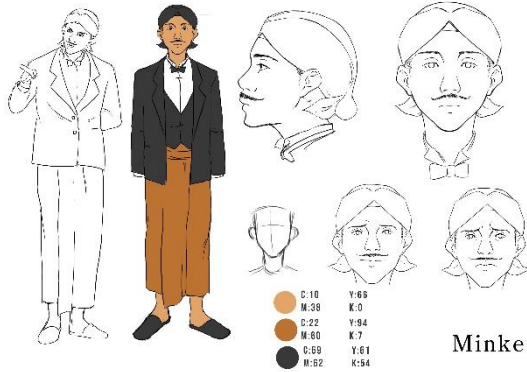
6.1 Implementasi Desain

6.1.1 Konsep Visual

Dalam konsep visual terdapat dua fokus subjek desain yang sudah diekspolasi dan dikembangkan, yaitu; konsep karakter dan latar. Dalam pengembangan ini digunakan kriteria-kriteria desain yang telah diambil sebagai acuan preferensi.

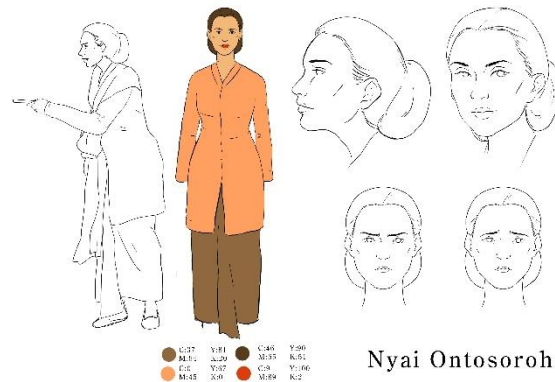
A. Karakter

Dalam perancangan novel grafis adaptasi ini tidak mengangkat semua karakter dalam buku, selain tiga tokoh utama yaitu Minke, Nyai Ontosoroh dan Annelies, beberapa diantaranya yang diadaptasi berdasarkan kemunculannya dalam pengambilan cerita yang sudah dirancang.

Karakter dan Deskripsi	Referensi Visual	Desain Awal	Desain Akhir
Minke (K. Utama) Karakter utama dalam cerita yang digambarkan sangat mengagungkan ilmu barat dan modernisasi. Dari deskripsi tersebut dirancanglah penggabungan kedua unsur barat dan Jawa pada jas dan blangkon dan bawahan Minke sebagai penggambaran penggabungan dua unsur tersebut.		 Minke	 Minke

Nyai Ontosoroh (K. Utama)

Seorang gundik pribumi paling hebat pada abad itu. Dengan deskripsi karismatik, agung dan anggun keibuan, digambarkan Nyai Ontosoroh berpenampilan sangat berkkelas untuk tingkat pribumi dan wajah yang tajam serta pemilihan warna pakaian



Nyai Ontosoroh

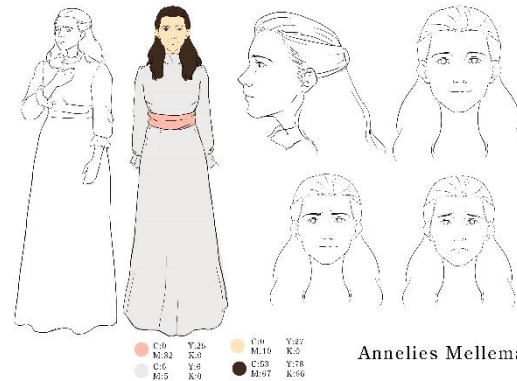


Nyai Ontosoroh



Annelies Mellema (K. Utama)

Remaja rapuh yang berhati besar. Dalam deskripsi novel dijelaskan bahwa Annelies sangat patuh dan senang membantu ibunya, dari poin itu penulis membuat karakter Annelies terkesan outgoing dan berpakaian putih polos dengan makna yang sama.



Annelies Mellema

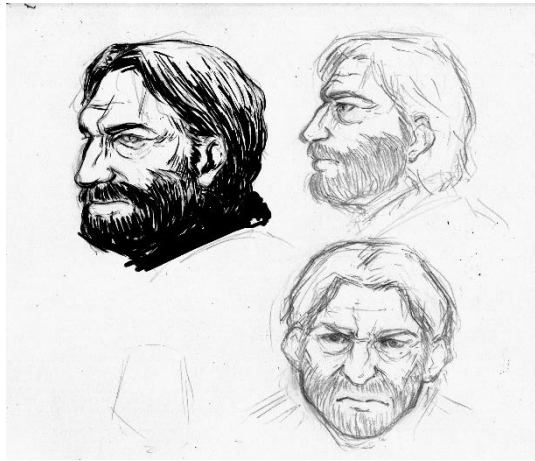


Annelies Mellema



**Herman Mellema
(Pendukung)**

Pemilik perusahaan Boerderij Buitenzorg yang mulai gila karena pertemuannya dengan anak kandungnya. Penggambaran yang dibuat dari deskripsi tersebut adalah karakter kaukasian dengan tubuh tinggi besar, berumur hampir 50 tahun dengan pembawaan karakter pemaarah. Karakter diambil dari sketsa ilustrasi buku tentang pembelian budak hindia pada masa kolonial Belanda.

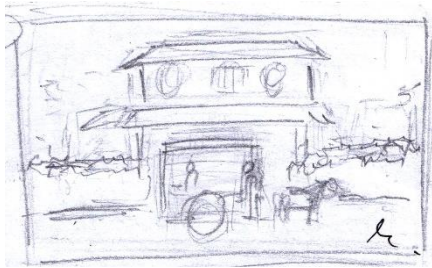


*Herman
Mellema*



B. Latar

Beberapa latar yang muncul dalam novel grafis adaptasi ini adalah Plesir Babah Ah Tjong, Boerderij Buitenzorg, Perkampungan Boerderij Buitenzorg, Pemerahan susu Boerderij Buitenzorg dan Gedung Pengadilan Kulit Putih yang digambar berdasar referensi.

Tempat dan Deskripsi	Referensi Visual	Desain	Implementasi
Plesir Babah Ah Tjong Bangunan prostitusi ini berada di sekitar Wonokromo milik Babah Ah Tjong seorang imigran Cina. Terdapat banyak ruang kamar dan lahan yang luas untuk pengunjung, beberapa pengunjung yang disebutkan oleh pemilik adalah orang-orang berada atau orang dengan kekuasaan tinggi yang dapat disimpulkan plesir ini adalah tempat mewah dan sangat eksklusif.			

**Gedung
Pengadilan/Palais
van Justitie**

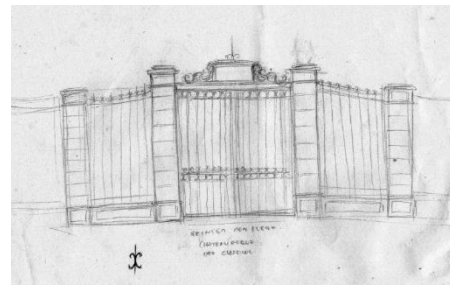
Pada masa kolonial Belanda terdapat beberapa kota besar yang memiliki bangunan Pengadilan, salah satunya Surabaya yang dibangun pada pertengahan hingga akhir abad 18 dengan masih terpengaruh bergaya neo-clasical yang memiliki ciri khas bangunan grandeu atau megah.



BOERDERIJ BUITENZORG

Terletak di daerah Wonokromo, rumah yang sangat terkenal karena paling besar dan milik pengusaha terkaya di Surabaya. Dalam cerita dideskripsikan Boerderij Buitenzorg memiliki lantai atap, lahannya sangat luas, terdapat pagar besar yang mengelilinginya, terdapat kolam angsa didepan, di daerah lainnya terdapat peternakan sapi, pengolahan susu, kue, ladang dan beberapa hektar hutan.

Memiliki deskripsi yang cenderung mengarah ke rumah mansion eropa gaya awal atau pertengahan abad 18.



6.1.2 Konsep Cerita

Dalam perancangan ini premis yang disimpulkan adalah ‘Minke, seorang pemuda Jawa yang mempunyai ideologi dan mengagungkan ke-moderniasi mulai mengerti, terbuka dan melakukan perlawanan terhadap ketidakadilan bangsa Kulit Putih setelah pertemuannya dengan Annelies Mellema dan ibunya Nyai Ontosoroh, gundik penguasa perusahaan terbesar di Surabaya’.

Dari metode yang digunakan telah didapatkan fragmen cerita yang akan dijadikan novel grafis. Fragmen tersebut diambil berdasarkan kategori yang sudah dibuat dan dipilih sesuai tema pada setiap bab.

Kategori	Bab	Keterangan
Masa Depan	Bab 1	Waktu pada cerita asli terjadi dimasa depan, beberapa tahun setelah kejadian pada cerita Bumi Manusia. Hanya bab satu yang memiliki kategori masa depan.
Introduksi/Pembangunan	Bab 2, 3, 9	Bagian yang menceritakan atau menjelaskan kejadian atau tempat baru pada pembaca untuk membangun cerita dan konflik selanjutnya.
Sosial-Budaya	Bab 4, 5, 17	Bagian yang menggambarkan/menitik beratkan keadaan atau situasi sosial-budaya masyarakat dalam cerita.
Drama/Emosional	Bab 3, 4, 7, 10, 11, 14, 15, 18, 19	Bagian yang benar-benar berisikan kejadian dengan penekanan emosional.
Kronologikal	Bab 5, 6, 7, 9, 10, 14, 16, 17, 18, 19	Bagian cerita yang memiliki urutan ruang dan waktu berbeda yang diceritakan secara runtun.
Aksi	Bab 8, 11, 16, 20	Bagian aksi atau kejadian menegangkan yang mengangkat adrenalin.

6.1.3 Struktur Buku

Dari pengamatan yang sudah dilakukan pada komparator dan kompetitor, tidak banyak yang berbeda dari struktur buku satu sama lain. Keduanya menggunakan standard struktur buku komik atau novel grafis yang digunakan pada umumnya. Struktur buku tersebut menjadi acuan yang digunakan dalam perancangan ini.

Sampul
Sampul Dalam
<i>Copyright</i> (Kelengkapan)
Panduan Baca (Kelengkapan)
Sampul Sub-bab/Panduan bab
Isi
Tentang Kelanjutan Buku
Tentang Ilustrator
Tentang Penulis
Sampul Belakang

6.1.4 Proses Penggambaran

Proses penggambaran dilakukan berdasarkan metode dan langkah yang sudah ditentukan. Pada proses awal setelah ditentukannya naskah cerita, potongan tiap kejadian akan divisualisasikan melalui sketsa kasar pada media kertas, dalam proses ini akan mengolah tata letak pengambilan sudut gambar dan tata letak teks narasi. Setelah mendapatkan alternatif desain yang terpilih proses akan dilanjutkan ke digital dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop*, pada bagian kedua

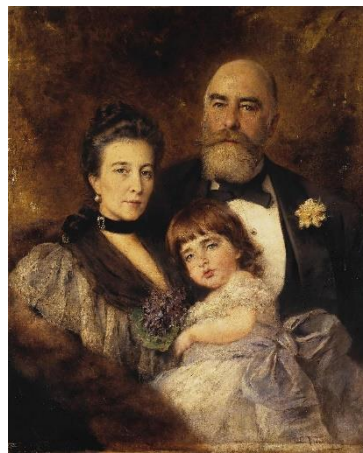


Gambar 6 1 Proses penggambaran pembuatan novel grafis adaptasi Tetralogi Buru: Bumi Manusia

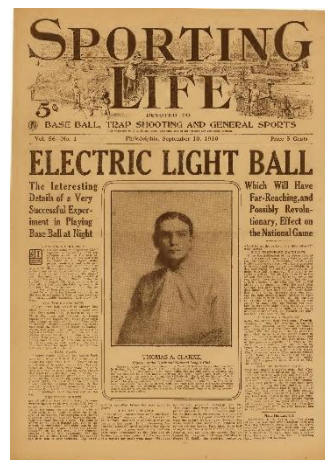
proses akan melakukan gambar garis (*line art*) yang kemudian setelah itu diakhiri dengan pewarnaan dan *finishing* dengan memasukan teks yang ada.

6.1.5 Prelim

Pada bagian prelim buku, terdapat sampul dan keterangan serta panduan buku. Pada sampul digunakan alternatif pertama dengan konsep koran lama yang lebih menonjolkan isi cerita mengenai konflik dan media masa.



Gambar 6 3 Lukisan Vladimir Makovsky



Gambar 6 2 Koran Amerika 'Sporting Life'

Referensi gambar diambil dari lukisan Vladimir Makovsky yang berjudul *Portrait of Volkov Family*⁸ dan koran Amerika awal abad 19 berjudul *Sporting Life*⁹.

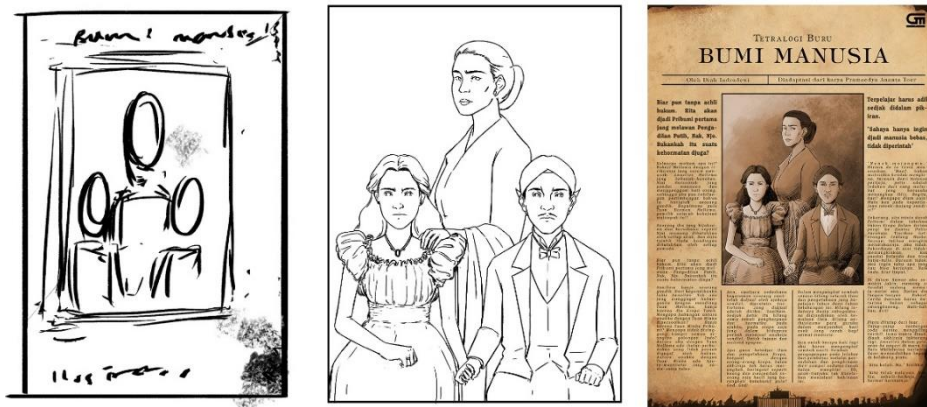
Tipografi menggunakan jenis *font Typograhhy Times* pada judul utama dan jenis *font Oldstyle Small Caps* untuk judul keduanya, penggunaan ini berdasarkan jenis *font* yang digunakan pada media masa pada era akhir menuju awal abad 19. Dalam perancangannya, terdapat satu fokus objek gambar yaitu tiga karakter utama, yaitu; Nyai Ontosoroh, Annelies Mellema dan Minke. Dalam gambar tersebut, Nyai Ontosoroh digambarkan sedang berdiri dibelakang diantara Minke dan

⁸ Lukisan Vladimir Makovsky. Diambil dari https://fi.wikipedia.org/wiki/Tiedosto:Makovsky_Konstantin_Egorovich_Group_Portrait_of_M.S._Volkov_S.N._Volkova_and_S.M._Volkov-Manzei.jpg diakses pada 23 Juli 2019.

⁹ Koran Amerika *Sporting Life*. Diambil dari [https://en.wikipedia.org/wiki/Sporting_Life_\(American_newspaper\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sporting_Life_(American_newspaper)) diakses pada 23 Juli 2019.

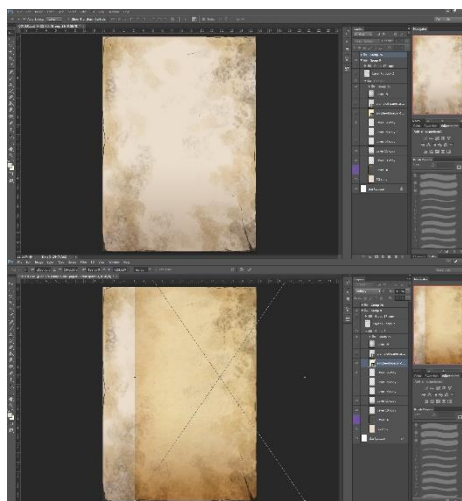
Annelies yang diharapkan dapat membawa pesan bahwa Nyai Ontosoroh merupakan orang yang membimbing kedua remaja tersebut, dengan gestur lainnya yaitu sedang menyentuh bahu kiri Annelies yang diharapkan dapat menyampaikan pesan rasa protektifnya pada Annelies.

Sedangkan Annelies digambarkan memakai cincin perkawinannya dengan Minke dan menggandeng tangannya, yang merupakan simbol keterkaitan karakter. Ketiga tokoh tersebut digambarkan terlihat tegang dan siap akan sesuatu serta siluet keributan yang digambar seperti kertas terbakar di pinggir yang merupakan bagian dari inti cerita dimana pada bagian akhir mereka bertiga akan bertatapan dengan banyak masalah. Penggunaan *tone* warna *sephia* diharapkan menambah kesan lama pada konsep ini.



Gambar 6 4 Proses penggambaran sampul novel grafis adaptasi Tetralogi Buru: Bumi Manusia

Pada bagian kelengkapan buku dalam prelim, konsep desain akan disamakan dengan seluruh sub-bab dan panduan yaitu dengan jenis huruf dengan ukuran dan konsep kertas tua. Proses tahapan desain yang dilakukan adalah membuat tekstur tua pada halaman kerja, lalu menambahkan gambar kertas tua untuk menambah efek tua pada desain yang dibuat. Pada prelim terdapat *sub-cover*, *copyright* atau kelengkapan buku dan panduan baca yang dibedakan warnanya untuk memperjelas pesan himbauan yang akan diberikan.



Gambar 6 6 Proses pembuatan halaman sub-bab dan sub-cover

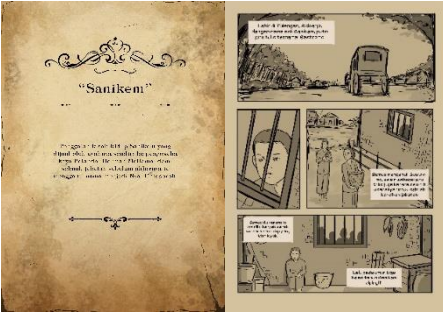


Gambar 6 5 Prelim pada novel grafis Tetralogi Buru: Bumi Manusia

6.1.6 Isi dan Pembabakan

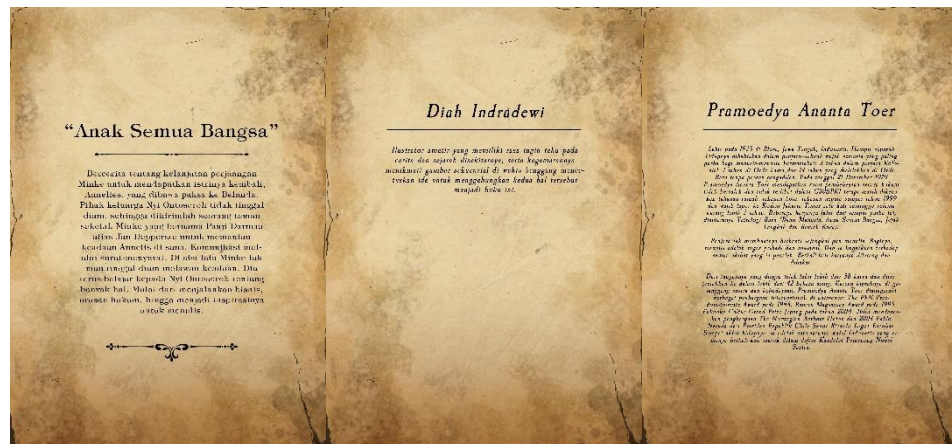
Hasil Desain	Keterangan
	“Masa Depan” Pada bagian ini yang terdapat pada bab 1 dalam novel, menceritakan Minke atau tokoh utama yang membaca ulang catatan lamanya di masa sekarang/depan. Penggunaan <i>background</i> kosong dengan warna abu-abu pada panel pertama memiliki pesan ‘sudah lama terjadi’ atau perpisahan dengan pengambilan sudut pandang medium shot. Pada bagian Minke sendiri menggunakan sudut pandang <i>close up</i> untuk lebih menunjukkan ekspresinya. Sub-cover/Panduan: “Catatan Pertama” Minke membaca ulang catatannya yang ia tulis beberapa tahun lalu saat pertama kali bertemu dengan Annelies Mellema dan Nyai Ontosoroh, gundik penguasa perusahaan terbesar di Surabaya yang merubah seluruh hidupnya.
	“Introduksi/Pembangunan” Bagian pengenalan dan pembangunan dalam cerita akan diangkat dari bab 2 dalam novel aslinya, yang dimana diceritakan Minke diajak oleh temannya Robert Suurhof pergi ke Boerderij Buitenzorg dan awal mula mengenal seluruh hal dalam dan tentang Boerderij Buitenzorg, serta menunjukkan beberapa latar yang nantinya akan keluar dalam perancangan. Penggunaan tata letak panel menggunakan 3 row base pattern dengan palet warna kombinasi, ukuran dan jenis <i>font</i> yang sudah ditentukan dalam kriteria desain. Sub-cover/Panduan: “Boerderij Buitenzorg”

	Awal mula Minke bertemu dan mengenal seluruh hal tentang Boerderij Buitenzorg, perusahaan terbesar di Surabaya. Sebuah pengenalan yang akan merubah hidup Minke secara keseluruhan.
	“Drama” Pada bagian ini, diambil dari bagian paling intim, secara harafiah, dari kedua karakter utama dan <i>love interst</i>. Pada bagian diawal ini, tata panel dibuat kebawah dengan potongan gambar <i>close up</i> karakter dengan kesan perlahan. Penggunaan efek brush diharapkan dapat menimbulkan dan menyampaikan kesan <i>conflicted</i> yang dirasakan oleh kedua karakter tersebut. Sub-cover/Panduan: “Annelies” Minke yang mulai mengerti lebih dalam tentang Annelies dan potongan kekacauan dalam Boerderij Buitenzorg.
	“Kronologikal” Dalam bagian kronologikal, merupakan bagian yang memiliki perpindahan tempat dan waktu pada panel satu dengan panel lainnya yang berdekatan. Penulis merancang perbedaan itu dengan latar dan waktu yang digunakan. Sub-cover/Panduan: “Perlawanan” Usaha perjuangan Minke dan Nyai Ontosoroh untuk memenangkan hak atas Annelies serta melawan ketidakadilan dalam kebijakan Pengadilan Kulit Putih yang semena-mena.

	“Aksi” Dengan tetap tefokus pada konsep sederhana, panel yang digunakan tidak menggunakan panel tidak beraturan. Permainan sudut pandang dan warna akan menjadi poin fokal yang digunakan dalam penggambaran bagian ini. Sub-cover/Panduan: “Perlawanan” Usaha perjuangan Minke dan Nyai Ontosoroh untuk memenangkan hak atas Annelies serta melawan ketidakadilan dalam kebijakan Pengadilan Kulit Putih yang semena-mena.
	“Sosial-Budaya (Kilas Balik)” Bagian ini merupakan bagian penceritaan ulang masa lalu Nyai Ontosoroh dari <i>setting</i> waktu masa sudah berada di masa lalu. Untuk pembeda waktu, maka digunakan konsep warna monokrom dengan warna dominan kuning untuk kesan sangat masa lalu. Sub-cover/Panduan: “Perlawanan” Penggalan kisah hidup Sanikem yang dijual oleh ayahnya sendiri ke pengusaha kaya Belanda, Herman Mellema, demi sebuah jabatan sebelum akhirnya ia mengganti nama menjadi Nyai Ontosoroh.

6.1.7 Postlim

Pada bagian akhir buku atau postlim, berisi tentang keterangan penulis atau *illustrator*, penulis novel Bumi Manusia yaitu Pramoedya Ananta Toer dan bagian edukasi atau kelanjutan buku. Tata letak, jenis dan ukuran *font* yang digunakan sama seperti yang digunakan untuk panduan baca dan sub-bab pemisah.



Gambar 6 7 Postlim pada novel grafis Tetralogi Buru: Bumi Manusia

BAB VII

KESIMPULAN

7.1 Kesimpulan

Dari rangkaian perancangan yang penulis lakukan hingga proses pembuatan visual dan *post test* dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Dari proses yang sudah dilakukan, untuk formulasi pengadaptasian cerita yang berdasar pada novel utama atau sadur langsung dengan bentuk fragment atau bagian cerita yang diambil berdasar tema kategori per-bab membutuhkan penyambung atau paduan baca yang jelas untuk membantu pembaca yang tidak pernah membaca novel utama sebelumnya. Berbeda dengan formulasi pengadaptasian cerita yang dilakukan Is Yuniarto yang mengolah ulang penyampaian cerita dengan membuat fragment atau bagian cerita yang diambil berdasar pada cerita per-karakter yang diolah sedemikian rupa dan tetap fokus pada inti alur cerita utama, dalam formulasi ini tidak membutuhkan panduan karena pada halaman pertama sudah dijelaskan tentang tujuan utama dari seluruh alur cerita.
- 2) Pada bagian visualisasi, riset visual yang dilakukan adalah dengan melakukan komparasi pencocokan deskripsi detil setiap objek, bangunan atau karakter yang dijelaskan dalam novel dengan pengumpulan data visual yang sudah dilakukan. Eksplorasi penggambaran visual tidak boleh terlalu berbeda dengan deskripsi asli dalam novel dan data visual karena akan dapat mengubah penyampaian pesan pada cerita.
- 3) Proses pembuatan novel grafis sangat dipenting untuk menitik beratkan aspek visual untuk dapat menyampaikan pesan, contohnya: dalam bagian aksi atau emosional, aspek visual harus mempunyai titik fokal entah dalam warna, gestur karakter maupun sudut pandang agar kesan dan pesan pada cerita lebih tersampaikan.
- 4) Untuk teknis diluar visual, meliputi tata letak dan panel. Tidak benar-benar berpengaruh pada keseluruhan cerita, karena poin fokal dalam penyampaiannya ada pada gambar dalam panel. Sedangkan tata letak dan panel merupakan bagian dalam konsep keseluruhan buku, dalam

perancangan ini buku dibuat sedekat mungkin dengan penggambaran akhir abad 18 dan awal abad 19 yang dimana awal pembuatan komik atau novel grafis menggunakan panel-panel dasar sederhana.

- 5) Untuk *output*, karena penggunaan warna pada luar panel penggunaan jenis kertas berwarna seperti jenis kertas paper book kurang direkomendasikan karena tumpukan warna tinta yang ada pada warna diluar panel dan warna dasar kertas akan berubah menjadi warna baru, yang juga dimana akan merubah keseluruhan konsep utama. Tidak disarankan menggunakan kertas coating seperti jenis kertas art paper karena kesan tua yang digunakan dalam konsep novel grafis juga akan berubah. Untuk sampul, dapat menggunakan berbagai kertas tekstur yang dapat membantu membawa kesan kertas tua.
- 6) Dari seluruh perancangan dan hasil posttest yang telah dilakukan oleh penulis terdapat kesimpulan bahwa banyak tanggapan positif mengenai novel grafis adaptasi yang sudah dirancang, pengambilan bagian inti dari cerita dari novel dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca komik atau novel grafis maupun yang tidak menyukai membaca sastra.
- 7) Nilai lebih dari novel grafis yang telah dirancang adalah penggambaran yang sudah cukup menyampaikan gambaran situasi dan sosial budaya dalam cerita, seperti perancangan desain karakter yang menggabungkan unsur barat pada jas yang dipakai Minke dan blangkon dari unsur Jawa hingga menimbulkan kesan ‘modern’ (17 dari 30 responden dengan presentase tertinggi yaitu 56,7% merasa desain adaptasi karakter Minke ‘baik’). Hampir setengah diantara non-pembaca novel karya Pramoedya Ananta Toer yang telah membaca sampel novel grafis adaptasi ini tertarik untuk membaca buku utamanya.
- 8) Dari seluruh tanggapan positif dari hasil post test terdapat banyak masukan untuk penulis dan pengembangan perancangan mengenai kerapihan gambar dan cerita yang lebih detil atau panjang.

7.2 Saran

Berdasarkan dari apa yang sudah didapatkan dari banyak tanggapan dan masukan serta dari seluruh pengerjaan perancangan tugas akhir ini, penulis menyimpulkan bahwa karena keterbatasan waktu dan konten yang sangat kompleks dan detail dibutuhkan formula penceritaan dan penyampaian yang lebih baik dan efisien agar dapat menyampaikan cerita dengan lebih sempurna. Termasuk detil teknis seperti panduan baca untuk pembaca yang tidak menyukai sastra maupun yang tidak membaca buku utama sebelumnya membutuhkan bantuan untuk mengerti cerita yang dibuat dalam konsep ataupun formulasi *fragment* yang mengambil bagian cerita yang sudah dikategorikan.

Visualisasi dan eksplorasi latar dan hal-hal *trivia* dalam cerita yang dapat membangun keseluruhan cerita dapat dikembangkan dan menjadi nilai tambah pengetahuan untuk pembaca karena buku ini termasuk dalam kategori sejarah, yang dimana seluruh komponen dalam cerita merupakan bagian dari wawasan dan pengetahuan.

Dari segi media, media visual masih dapat dikembangkan lagi menjadi media digital atau novel grafis digital untuk lebih efektif penyebarannya.

Kedepannya dari semua yang sudah didapatkan dari perancangan ini, dapat disimpulkan bahwa masih ada potensi untuk pengembangan karya-karya sastra sejarah lainnya milik Pramoedya Ananta Toer ke berbagai media visual terlebih lagi komik atau novel grafis, serta dengan banyaknya judul novel grafis adaptasi yang diangkat dari buku di toko-toko buku saat ini tidak menutup kemungkinan potensi karya-karya sastra lama lainnya dapat dikembangkan ke media visual berupa komik atau novel grafis yang dapat menjadi bagian dalam upaya untuk kembali mengenalkan sastra pada seluruh masyarakat kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- 7 *Penyebab Rendahnya Minat Baca*. (2012, Februari 4). Retrieved from <http://perpusda.cirebonkab.go.id/7-penyebab-rendahnya-minat-baca>
- Arista, I. (2016, Maret 7). *Menembus Cakrawala Baru Komik Indonesia*. Retrieved from <http://www.rollingstone.co.id/article/read/2016/03/07/140506642/1210010202/menembus-cakrawala-baru-komik-indonesi>
- Cooney, D. (2011). *Writing and Illustrating the Graphic Novel*. Barron's Educational Series.
- Eiseman, L. (2006). *Color: Messages and Meanings*. Hand Books Press.
- Konflik yang Dipicu Keberagaman Budaya Indonesia*. (2015, Mei 21). Retrieved from <https://nasional.tempo.co/read/668047/konflik-yang-dipicu-keberagaman-budaya-indonesia>
- Ninna. (2016, Juni 3). *Kenapa Kita Harus Baca Komik?* Retrieved from <https://blog.kosmik.id/kenapa-baca-komik/>
- Pertunjukan Teater Bunga Penutup Abad*. (2017, Maret 11). Retrieved from <http://www.wisatabdg.com/2017/03/pertunjukan-teater-bunga-penutup-abad.html>
- Prabancono, H. (2016, Oktober 10). *Hasil Survei UNESCO: Minat Baca Orang Indonesia Terendah Kedua di Dunia*. Retrieved from <http://www.solopos.com:> <http://www.solopos.com/2016/10/10/hasil-survei-unesco-minat-baca-orang-indonesia-terendah-kedua-di-dunia-759534>
- Pramoedya Ananta Toer, *Dari Penjara Zaman Belanda Hingga Penjara Orde Baru*. (2017, Februari 6). Retrieved from <http://www.hariansejarah.id/2017/02/pramoedya-ananta-toer.html>
- Price, A. (2010, April 5). *Novel to Graphic Novel: Turning Popular Prose into Comics*. Retrieved from <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/comics/article/42699-novel-to-graphic-novel-turning-popular-prose-into-comics.html>

Sastra Sejarah Kurang Diminati. (2014, Oktober 17). Retrieved from
<https://www.jpnn.com/news/sastra-sejarah-kurang-diminati>

LAMPIRAN

Lampiran Protokol Kuis *Post Test*

(Section 1 of 22)

Tanggapan

Perkenalkan nama saya Diah Indradewi, salah satu mahasiswi DKV ITS yang sedang merancang novel grafis adaptasi Tetralogi Buru: Bumi Manusia karya Pramoedya Ananta Toer untuk usia 18-25 tahun. Di sini saya ingin berterima kasih untuk teman-teman yang sudah bersedia meluangkan waktu membaca dan memberikan feedback (tanggapannya) dari novel grafis yang saya ciptakan.

Dan perlu disampaikan kalau novel grafis ini masih merupakan prototipe atau sample, yang dikerjakan dengan metode sampling atau pengkategorian dalam pembuatan naskah. Sehingga mohon dimaklumi apabila bagian cerita terasa lompat.

Sekiranya, dari kalian ada yang belum mendapatkan link komik tersebut, berikut link untuk membaca komiknya:

(Jika gambar terlalu besar dan susah untuk dibaca dengan format baca

scroll kebawah, klik gambar dan format akan berubah menjadi slide samping.)

<https://www.behance.net/gallery/82861145/Perancangan-Novel-Grafis-Tetralogi-Buru-Bumi-Manusia>

(Section 2 of 22)

Introduksi

Umur?

- ☐ ≤ 18 (kurang dari atau berumur 18)
- ☐ ≤ 25 (kurang dari atau berumur 25)
- ☐ < 25 (lebih dari 25)

(Section 3 of 22)

Tentang Bumi Manusia dan Media

Sudah pernah membaca novel Bumi Manusia karya Pramoedya Ananta Toer sebelumnya?

- ☐ Sudah
- ☐ Belum

(Section 4 of 22)

Tentang Bumi Manusia dan Media

Jika anda pernah membaca novel Tertalagi Buru karya Pramoedya Ananta Toer dan sudah membaca sedikit novel grafis adaptasi yang telah saya rancang, berikan tanggapan mengenai beberapa hal berikut:

- Dimanakah era Bumi Manusia berada dalam novel grafis
- Bagaimana sifat tokoh-tokoh dalam Bumi Manusia (terutama Minke, Nyai Ontosoroh dan Annelies) dalam novel grafis
- Bagaimana penggambaran latar dalam novel grafis
- Apa konflik utama dalam novel grafis
- Bagaimana penyampaian cerita dalam novel grafis

(Section 5 of 22)

Tentang Bumi Manusia dan Media

Jika belum, mengapa?

- Tidak suka/tertarik dengan temanya
- Tidak suka membaca buku dengan teks banyak
- Menyukai media lain
- Other...

(Section 6 of 22)

Tentang Bumi Manusia dan Media

Apa ada media lain yang lebih disukai?

- Gambar sekuensial (komik/novel grafis)
- Ilustrasi/buku bergambar
- Other...

(Section 7 of 22)

Adaptasi Novel Grafis (Karakter)

Pada bagian ini saya akan menanyakan beberapa pertanyaan mengenai pengadaptasian karakter Bumi Manusia pada novel grafis saya. Terdapat tiga tokoh utama yang menjadi fokus dari kuisisioner tanggapan pembaca, yaitu: Minke, Nyai Ontosoroh dan Annelies Mellema.

- Bagaimana tanggapan anda dengan pengadaptasian karakter yang telah dilakukan berdasarkan deskripsi yang sudah dikumpulkan dari novel? Sangat baik dan sudah memenuhi kriteria atau bayangan? Atau kurang sekali?

(Section 8 of 22)

Adaptasi Karakter Utama "Minke"

Deskripsi dan keterangan karakter yang dirangkum dari novel:

Nama : (Raden Mas Tirta Adhi Soerjo)
Panggilan : Minke
Umur : 18 tahun
Kepribadian : Tenang, dewasa, cerdas
Jenis Kelamin : Laki-laki
Lain-lain : Pribumi, anak bupati kota B (seorang Raden Mas)
Atribut : Pakaian atas barat, bawahan jawa, blangkon dan topi bowler
Ciri fisik : Berkulit coklat, kumis tipis
Perwatakan : Obsesif, cerdas, teguh pada pendirian.

Tokoh utama dalam cerita Bumi Manusia, remaja laki-laki pribumi Jawa yang juga berdarah priyayi bernama Minke--Bumiputera yang tidak disukai oleh Indo-Belanda dan Belanda totok, merupakan seorang pengumpul arsip yang handal, penulis dan sekaligus wartawan yang dimana juga memiliki pemikiran modern untuk lebih maju, pada awalnya sangat mengagungkan ilmu dan budaya barat hingga ia bertemu

Annelies dan Nyai Ontosoroh yang mulai merubah dan memberinya pandangan baru akan banyak hal. Lalu bersama dengan sang gundik penguasa perusahaan terbesar di Surabaya, Nyai Ontosoroh, mereka berjuang melawan ketidak adilan kulit putih untuk memperjuangkan hak mereka.

"Minke"



1 to 5

1 Sangat Kurang

5 Sangat Baik

- Alasan Penilaian (opsional)

(Section 9 of 22)

Adaptasi Karakter "Nyai Ontosoroh"

Deskripsi dan keterangan karakter yang dirangkum dari novel:

Nama : Sanikem

Panggilan : Nyai
 Ontosoroh
 Umur : 30 tahun
 Kepribadian : Tenang,
 dewasa, keibuan, tegas
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Lain-lain : Pribumi, anak
 penulis, gundik.
 Atribut : Kebaya,
 aksesoris luar Hindia
 Ciri fisik : Berkulit sawo
 matang, cantik dan terlihat tegas
 Perwatakan : Obsesif,
 cerdas, teguh pada pendirian, bijak,
 pendendam.

Ibu dari Annelies dan Robert Mellema, istri tidak sah dari pengusaha kaya Herman Mellema. Saat muda ia dijual oleh ayahnya ke Herman Mellema untuk sebuah jabatan, semenjak itu Sanikem ingin berdiri sendiri dan melupakan semuanya, ia juga merubah namanya menjadi Ontosoroh. Sebelum kejadian buruk menimpa keluarganya, ia dan Herman Mellema memiliki kehidupan yang harmonis. Dengan cerdas Ontosoroh dapat menerima semua ajaran-ajaran baik Herman Mellema hingga kemudian

dapat menggantikan posisi Herman ketika Herman mulai berubah karena kedatangan Maurits Mellema. Seorang gundik cerdas dan berpikiran modern yang tidak pernah percaya dengan pengadilan kulit putih maupun kaum kulit putih.

"Nyai Ontosoroh"



1 to 5

1 Sangat Kurang

5 Sangat Baik

- Alasan Penilaian (opsional)

(Section 10 of 22)

Adaptasi Karakter "Annelies Mellema"

Deskripsi dan keterangan karakter yang dirangkum dari novel:

Nama : Annelies
 Mellema
 Panggilan : Ann
 Umur : 17 tahun

Kepribadian : Kekanak-
kanakan, kadang tegas

Jenis Kelamin : Perempuan

Lain-lain : Indo, lebih
memilih menjadi pribumi.

Atribut : Gaun dan
kebaya

Ciri fisik : Berkulit
putih, mata dan rambut coklat

Perwatakan : Penurut,
kekanak-kanakan, tegas dalam
bertugas

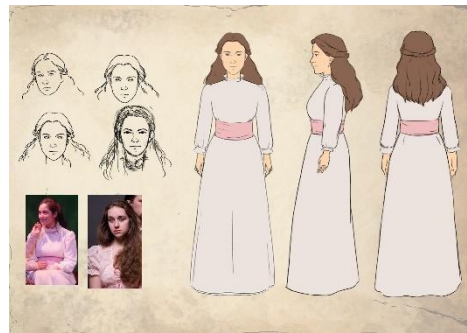
Adik perempuan dari Robert Mellema dan anak dari Herman Mellema dan Nyai Ontosoroh. Setelah ayahnya mulai gila, semenjak insiden yang dilakukan kakak kandungnya sendiri, ia tidak pernah menyukai orang kulit putih dan barat, ia juga tidak mengakui dirinya seorang Indo namun pribumi. Semua trauma dan penyakit mentalnya ia tutupi dengan sifat kekanak-kanakannya, sebelum Minke hadir ia tidak menginginkan apapun selain terus terlihat senang bersama ibunya.

"Annelies Mellema"

1 to 5

1 Sangat Kurang

5 Sangat Baik



Alasan Penilaian (opsional)

(Section 11 of 22)

Adaptasi Novel Grafis (Latar)

Pada bagian ini saya akan menanyakan beberapa pertanyaan mengenai pengadaptasian latar Bumi Manusia pada novel grafis saya. Terdapat beberapa latar yang menjadi fokus dalam kuisisioner tanggapan pembaca, yaitu: Boerderij Buitenzorg, Plesir Babah Ah Tjong dan Gedung Pengadilan Kulit Putih.

(Section 12 of 22)

Adaptasi latar "Boerderij Buitenzorg"

Deskripsi dalam novel:

Terletak di daerah Wonokromo, dibangun perkiraan pertengahan abad 18. Rumah yang sangat terkenal karena paling besar dan milik pengusaha terkaya di Surabaya.

Dalam cerita dideskripsikan Boerderij Buitenzorg memiliki lantai atap, lahannya sangat luas, terdapat pagar besar yang mengelilinginya, terdapat kolam angsa didepan, di daerah lainnya terdapat peternakan sapi, pengolahan susu, kue, ladang dan beberapa hektar hutan.

"Boerderij Buitenzorg"



1 to 5

1 Sangat Kurang

5 Sangat Baik

- Alasan Penilaian (opsional)

(Section 13 of 22)

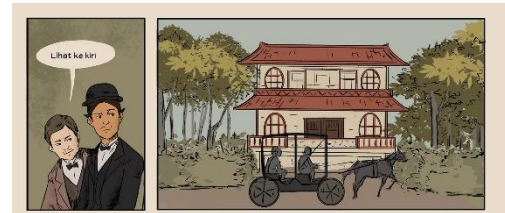
Adaptasi latar "Plesir Babah Ah Tjong"

Deskripsi dalam novel:

Rumah prostitusi ini berada di sekitar Wonokromo milik Babah Ah Tjong seorang immigrant Cina. Terdapat banyak ruang kamar dan lahan yang luas untuk pengunjung, beberapa pengunjung yang disebutkan oleh

pemilik adalah orang-orang berada atau orang dengan kekuasaan tinggi yang dapat disimpulkan plesir ini adalah tempat mewah dan sangat eksklusif.

"Plesir Babah Ah Tjong"



1 to 5

1 Sangat Kurang

5 Sangat Baik

- Alasan Penilaian (opsional)

(Section 14 of 22)

Adaptasi latar "Gedung Pengadilan Kulit Putih (Palais van Justitie)"

Bangunan yang berada di Surabaya, kemungkinan dibangun pada pertengahan abad 18.

"Gedung Pengadilan Kulit Putih
(Palais van Justitie)"



1 to 5

1 Sangat Kurang

5 Sangat Baik

- Alasan Penilaian (opsional)

(Section 15 of 22)

Adaptasi Novel Grafis (Cerita)

Dalam pengerjaan adaptasi yang saya lakukan, saya menggunakan metode sampling atau pengkategorian tema cerita yang ada dalam novel untuk mewakili keseluruhan cerita yang ada. Yang sudah dirumuskan dan dirancang, terdapat lima kategori, yaitu: Masa Depan, Introduksi/Establiment, Drama/Emotional, Kronologikal dan Aksi.

Bagaimana menurut tanggapan anda mengenai pengadaptasian cerita yang

telah dikerjakan? Apakah jelas? Apakah sudah cukup? Menarik atau sebagainya?

(Section 16 of 22)

Masa Depan

Waktu pada cerita asli terjadi dimasa depan, beberapa tahun setelah kejadian pada cerita Bumi Manusia. Dalam bagian ini tokoh utama membaca ulang catatannya beberapa tahun lalu. Dari hasil adaptasi, bagaimana tanggapan anda? Sudah cukup bercerita dan jelas atau lain sebagainya?

1 to 5



1 Sangat Kurang

5 Sangat Baik

- Alasan Penilaian (opsional)

(Section 17 of 22)

Introduksi/Establiment (pembangunan)

Bagian yang menceritakan, menjelaskan kejadian serta mengenalkan karakter dan tempat baru pada pembaca untuk membangun dunia dalam cerita dan konflik selanjutnya. Dari hasil adaptasi diatas, bagaimana tanggapan anda?



1 to 5

1 Sangat Kurang

5 Sangat Baik

- Alasan Penilaian (opsional)

(Section 18 of 22)

Drama/Emotional

Bagian yang benar-benar berisikan kejadian dengan penekanan emosional.



1 to 5

118

1 Sangat Kurang

5 Sangat Baik

- Alasan Penilaian (opsional)

(Section 19 of 22)

Kronologikal

Bagian cerita yang memiliki urutan ruang dan waktu berbeda yang diceritakan secara runtun.

Dari hasil adaptasi yang sudah dibuat, bagaimana pendapat anda? Apa sudah cukup tersampaikan atau tidak?



1 to 5

1 Sangat Kurang

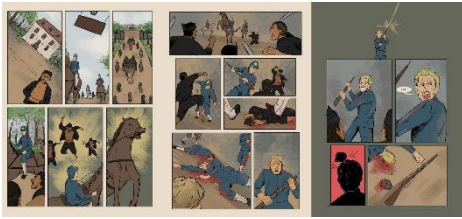
5 Sangat Baik

- Alasan Penilaian (opsional)

(Section 20 of 22)

Aksi

Bagian aksi atau kejadian menegangkan yang mengangkat adrenalin.



1 to 5

1 Sangat Kurang

5 Sangat Baik

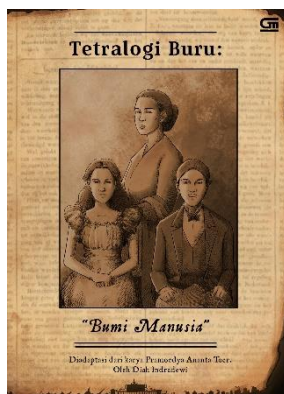
- Alasan Penilaian (opsional)

Section 21 of 22

Adaptasi Novel Grafis (Sampul)

Dengan premis seorang remaja pribumi Jawa berdarah priayi yang memiliki pemikiran modern, bersama seorang gundik sekaligus pemilik perusahaan terbesar di Surabaya, Nyai Ontosoroh, berjuang bersama melawan ketidakadilan pada masa kolonial Belanda di akhir abad 18. Bagaimana tanggapan anda mengenai sampul yang telah dirancang?

Sampul



1 to 5

1 Sangat Kurang

5 Sangat Baik

- Alasan Penilaian (opsional)

(Section 22 of 22)

Tanggapan akhir

Tetralogi Buru: Bumi Manusia merupakan buku pertama dari empat serie buku yang dilahir saat Pramoedya Ananta Toer berada dalam masa tahanannya di pulau Buru. Pada buku pertama, yaitu Bumi Manusia, menceritakan perjalanan seorang remaja laki-laki pribumi Jawa yang juga berdarah priyayi bernama Minke--Bumiputera yang tidak disukai oleh Indo-Belanda dan Belanda totok, merupakan seorang pengumpul arsip yang handal, penulis dan sekaligus wartawan yang dimana juga memiliki pemikiran modern untuk lebih maju, pada awalnya sangat mengagung agungkan ilmu dan budaya barat hingga ia bertemu Annelies dan Nyai Ontosoroh yang mulai merubah dan memberinya pandangan baru akan banyak hal. Lalu bersama dengan sang gundik

penguasa perusahaan terbesar di Surabaya, Nyai Ontosoroh, mereka berjuang melawan ketidakadilan kulit putih untuk memperjuangkan hak mereka. Cerita Minke melawan ketidakadilan dan merubah bangsa berlanjut pada buku-buku selanjutnya yang berjudul: Anak Semua Bangsa, Jejak Langkah dan Rumah Kaca. Bagaimana tanggapan anda mengenai novel grafis adaptasi yang sudah

dibuat secara keseluruhan? (Apakah menarik atau sudah cukup menyampaikan cerita?)

1 to 5

1 Sangat Kurang

5 Sangat Baik

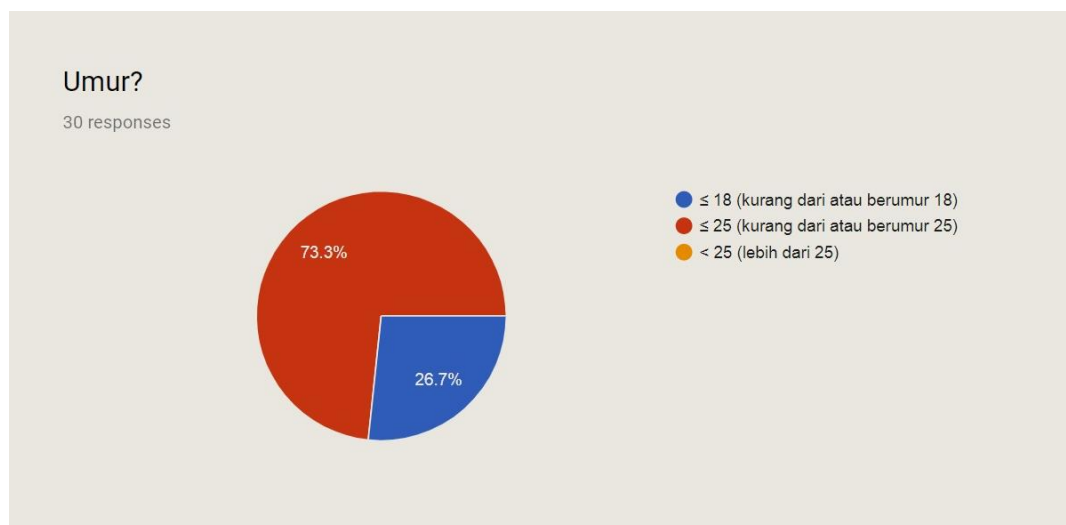
- Masukan untuk pengembangan novel grafis Tetralogi Buru: Bumi Manusia

Lampiran Hasil Kuisioner Post Test

Berdasarkan hasil *post test* berupa kuisioner yang telah dilakukan kepada tiga puluh target audiens dapat disimpulkan bahwa:

- **Responden**

Dari kuisioner yang tersebar secara online, telah mendapat tiga puluh responden. Dengan presentase, 73,3% responden berumur kurang dari atau berumur 25 tahun dan 26,7% kurang dari atau berumur 18 tahun dari total tiga puluh responden

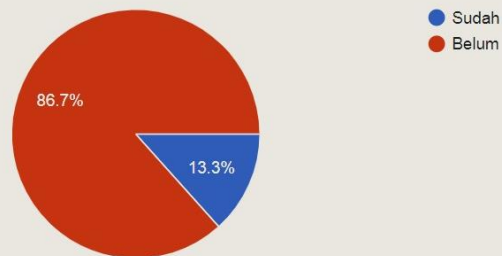


- **Novel Bumi Manusia**

Dari tiga puluh responden, 86,7% diantaranya belum pernah membaca novel Bumi Manusia karya Pramoedya Ananta Toer. Sedangkan sisanya sebanyak 13,3% telah membaca novel Bumi Manusia.

Sudah pernah membaca novel Bumi Manusia karya Pramoedya Ananta Toer sebelumnya?

30 responses



○ **Penilaian Novel Grafis Adaptasi dari Pembaca Novel**

Dari total tiga responden yang sudah membaca novel Bumi Manusia karya Pramoedya Ananta Toer dan Novel Grafis Adaptasi yang sudah dibuat, memberi penilaian tulis terhadap beberapa aspek pada novel grafis adaptasi:

Dimanakah era Bumi Manusia berada dalam novel grafis

3 responses

1900an

Era di mana kendaraan mobil belum meraja lela, masih diramaikan dokar, era kolonial

masa kolonial belanda

Bagaimana sifat tokoh-tokoh dalam Bumi Manusia (terutama Minke, Nyai Ontosoroh dan Annelies) dalam novel grafis

3 responses

Minke kikuk namin cerdas, nyai tegas dan berwibawa, annelies penyayang dan pemalu

Minke sebagai tokoh utama kurang kuat diceritakan, justru Nyai Ontosoroh terlihat memiliki perkembangan karakter yang cukup kuat karena diceritakan latar belakangnya.

Sudah tergambar dengan baik

Bagaimana penggambaran latar dalam novel grafis

3 responses

Pada era kolonial

saya suka bagian-bagian di mana kereta kuda berada karena mewakili latar masanya.

tergambar dan tersampaikan dengan baik

Apa konflik utama dalam novel grafis

3 responses

Ketika annelies dibawa ke belanda

Belanda semena-mena dalam hak asuh anak

maurits mellema dan ketidakadilan kulit putih/Belanda

Bagaimana penyampaian cerita dalam novel grafis

3 responses

Kuat dan beralur maju

saya ingin lebih! Karena sudah bagus tapi ceritanya terasa loncat, karena itu saya ingin lebih.

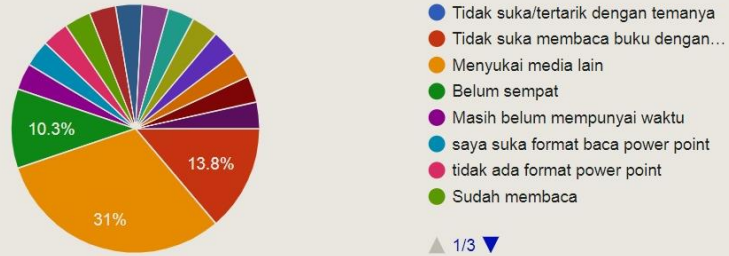
tersimpulkan dengan baik

○ Alasan Non-pembaca novel Bumi Manusia

Dari total 29 respon, 31% responden menyukai media lain. 56,7% menyukai media gambar sekuensial (novel grafis/komik), 26,7% menyukai media ilustrasi/buku bergambar.

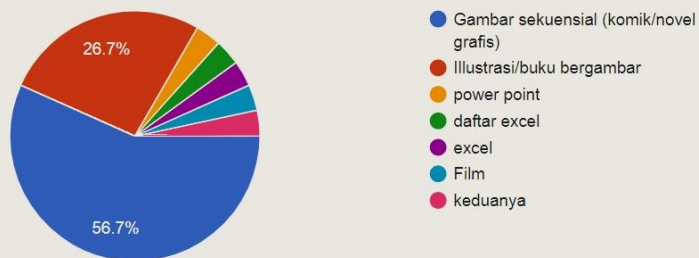
Jika belum, mengapa?

29 responses



Apa ada media lain yang lebih disukai?

30 responses

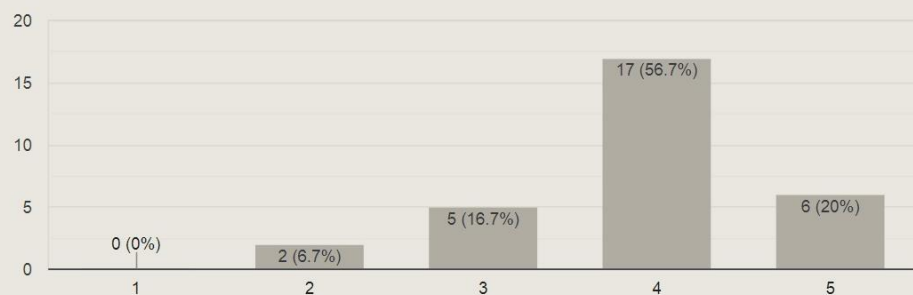


○ Penilaian Adaptasi Karakter “Minke”

17 responden dengan presentase 56,7% merasa desain adaptasi karakter Minke ‘baik’, 6 diantaranya dengan presentasi 20% merasa desain adaptasi karakter Minke ‘sangat baik’.

"Minke"

30 responses



Alasan Penilaian (opsional)

9 responses

ih, kyk iqbal. gak suka aku

atasannya terlihat modern

penggambaran karakternya sudah sangat baik.

Kombinasi sisi tradisional dengan batik juga jas sebagai penggambaran priyayi yang "dekat" dengan lingkungan Belanda

mirip dengan penokohnya

Pendeskripsian karakter cukup membantu mengimajinasikan sosok minke

dalam novel grafis menurut saya kurang mendapat penjelasan karakter yang kuat, tapi saya tetap suka

penggambaran modern karakter dengan menggabungkan unsur jawa dan barat pada desain baju sangat bagus

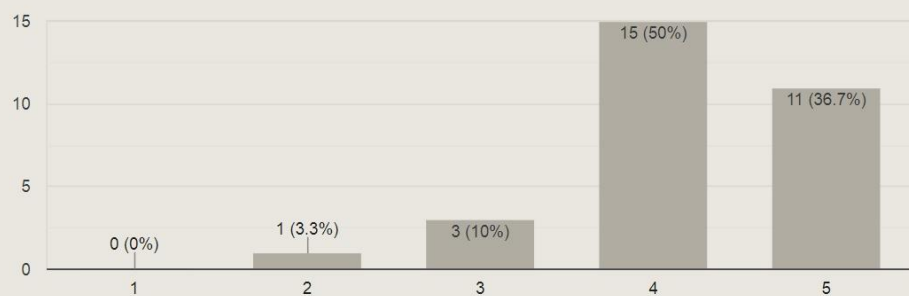
penggambaran sudah baik

○ **Penilaian Adaptasi Karakter “Nyai Ontosoroh”**

15 responden dengan presentase 50% merasa desain adaptasi karakter Nyai Ontosoroh ‘baik’, 11 orang dengan presentase 36,7% merasa desain adaptasi karakter Nyai Ontosoroh ‘sangat baik’.

"Nyai Ontosoroh"

30 responses



Alasan Penilaian (opsional)

7 responses

kurang kuat karakternya

cocok

eksplorasi pada karakter menurut saya sudah baik, sehingga saya menangkap gambaran besar seorang nyai ontosoroh.

Perempuan hebat

strong and independent woman! I stand for Nyai Ontosoroh! Penjelasan karakter dari penyeritaan masa lalunya membuat saya dia karakter yang kuat

karakter terlihat menarik

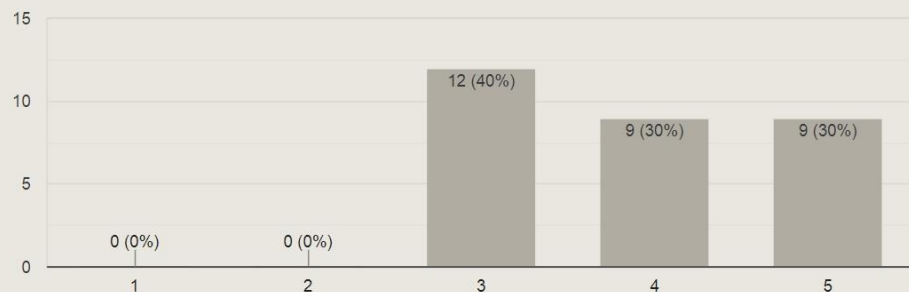
penggambaran cukup baik

○ **Penilaian Adaptasi Karakter “Annelies Mellema”**

14 dari 30 responden dengan presentase 40% merasa desain adaptasi karakter Annelies Mellema ‘cukup’, 9 diantaranya dengan presentasi 30% merasa ‘baik’ dan sisanya ‘sangat baik’.

"Annelies Mellema"

30 responses



Alasan Penilaian (opsional)

6 responses

oh ya gelap terang

cukup baik, tetapi sejauhnyanya saya kurang menangkap bagaimana sosok annelies ini ketika membaca.

Wanita yang perlu dijaga dan dibimbing untuk menjadi lebih baik, baik untuk dirinya sendiri dan sekitarnya

kecantikannya tak menonjol dalam novel grafisnya

kurang terlihat menarik tapi oke

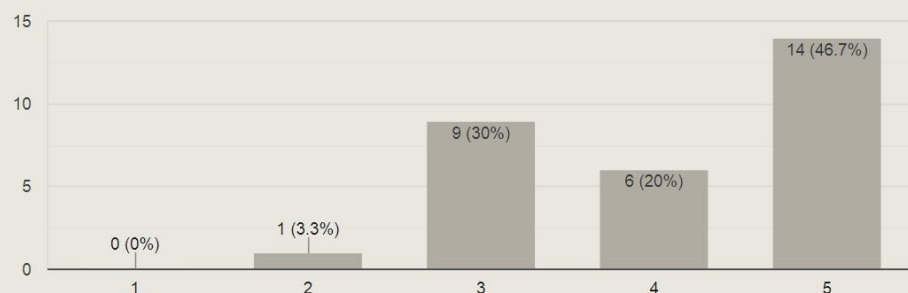
cukup baik

○ Penilaian Adaptasi Latar “Boerderij Buitenzorg”

14 dari 30 respon dengan presentase 46,7% merasa adaptasi latar Boerderij Buitenzorg ‘sangat baik’, 6 responden dengan presentase 20% merasa ‘baik’, dan 9 responden dengan presentase 30% merasa cukup.

"Boerderij Buitenzorg"

30 responses



Alasan Penilaian (opsional)

6 responses

baik

very good.

Seperti nyata

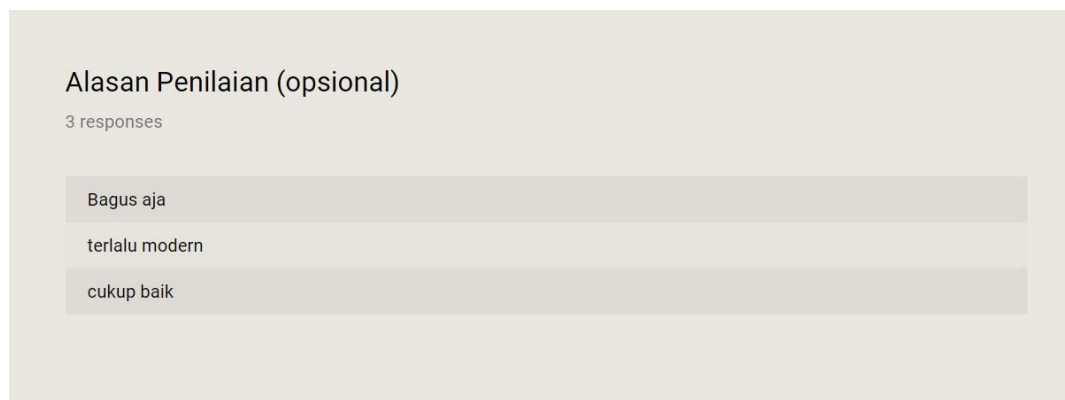
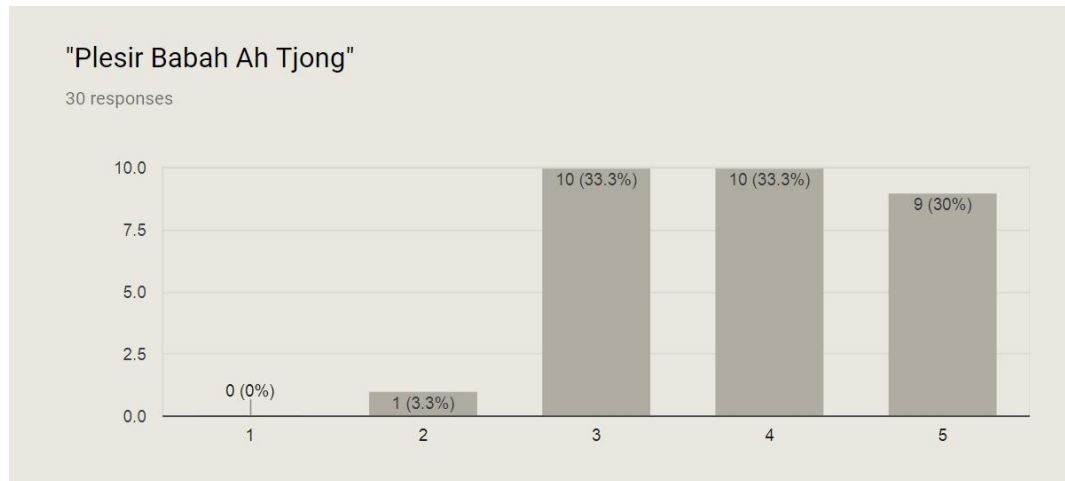
sebagai mahasiswa jurusan arsitektur, saya ingin penggambaran bangunan kolonial yang detail hehehe

kurang rapih, selebih dari itu sudah menggambarkan dengan baik/tergambar baik

penggambaran cukup baik namun kurang rapih

- **Penilaian Adaptasi Latar “Plesir Babah Ah Tjong”**

Dari 30 responden, 10 diantaranya dengan presentase 33,3% merasa adaptasi latar Plesir Babah Ah Tjong ‘cukup’, 10 lainnya dengan presentase yang sama merasa ‘baik’, 9 orang lainnya dengan presentase 30% merasa ‘sangat baik’ dan sisa 1 responden dengan presentase 3,3% merasa kurang.

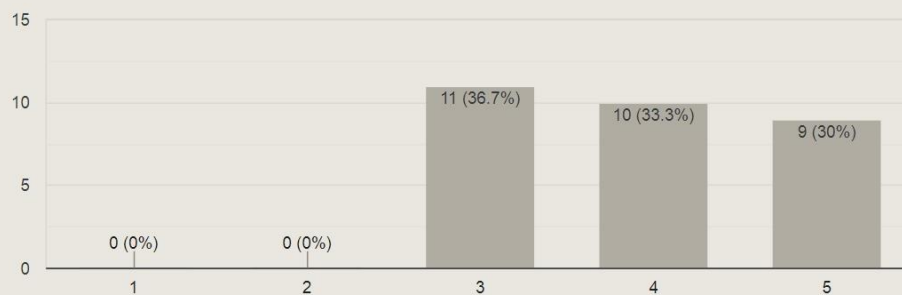


- **Penilaian Adaptasi Latar “Gedung Pengadilan Kulit Putih”**

11 responden dengan presentase 36,7% merasa desain adaptasi latar Gedung Pengadilan Kulit Putih ‘cukup’, 10 diantaranya dengan presentase 33,3% merasa ‘baik’ dan sisa 9 dengan presentase 30% merasa ‘sangat baik’.

"Gedung Pengadilan Kulit Putih (Palais van Justitie)"

30 responses



Alasan Penilaian (opsional)

4 responses

Terlalu megah kurang sisi jawanya

Ramai

terlalu modern

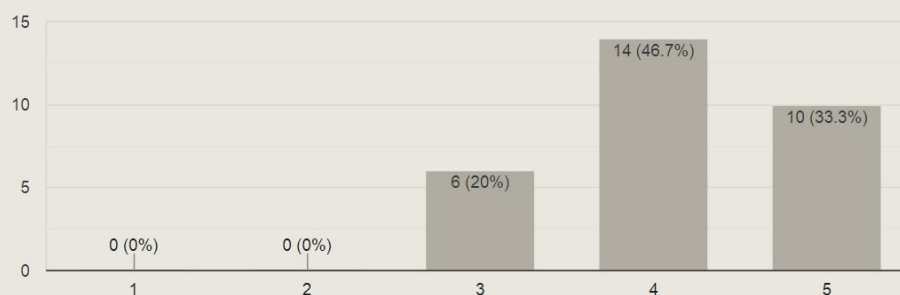
cukup baik namun kurang rapih

○ Adaptasi Novel Grafis (Cerita) “Masa Depan”

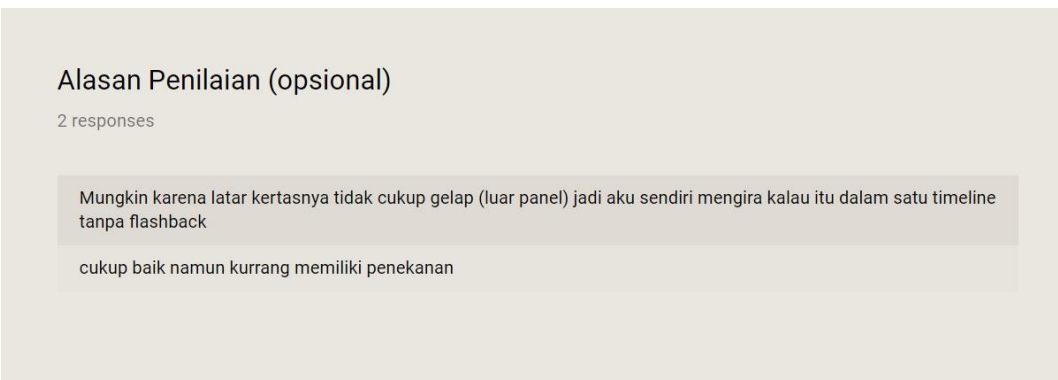
Dari 30 reseponden, 14 responden dengan presentase 46,7% merasa bagian Masa Depan ‘baik’ dan tersampaikan. 10 diantaranya dengan

Masa Depan

30 responses

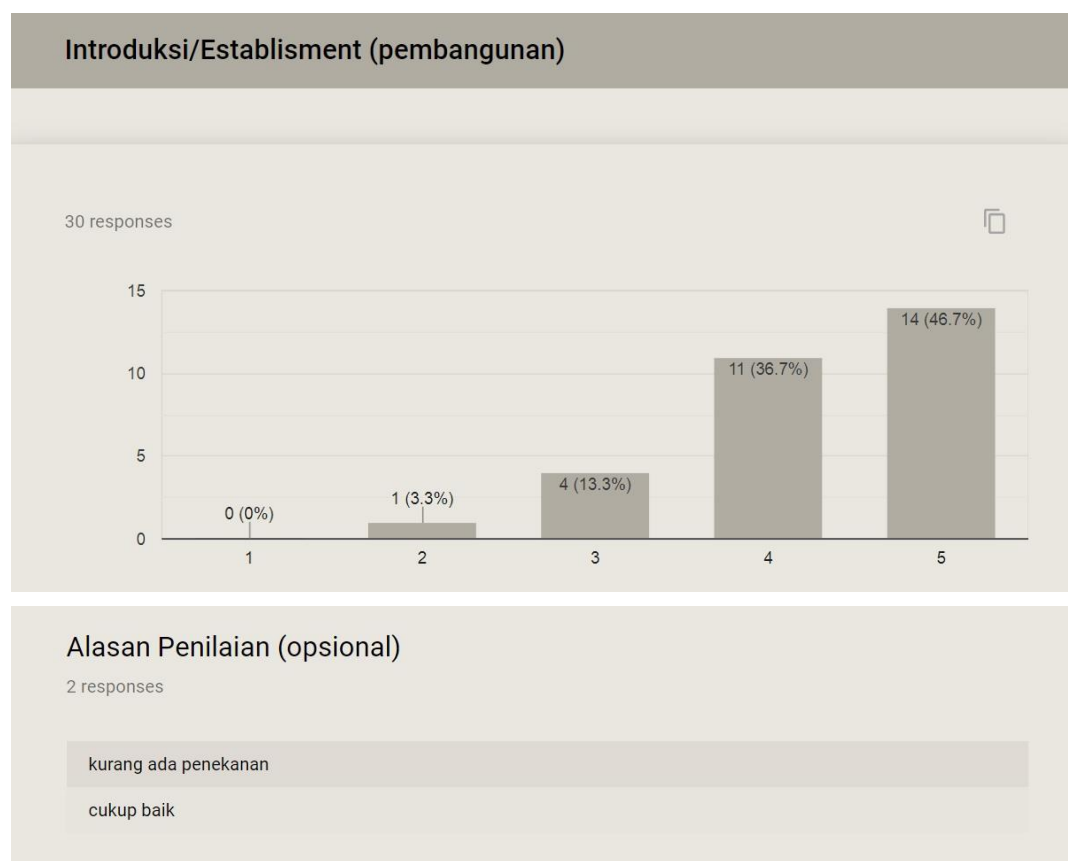


presentase 33,3% merasa ‘sangat baik’, 6 responden sisanya dengan presentase 20% merasa ‘cukup’.



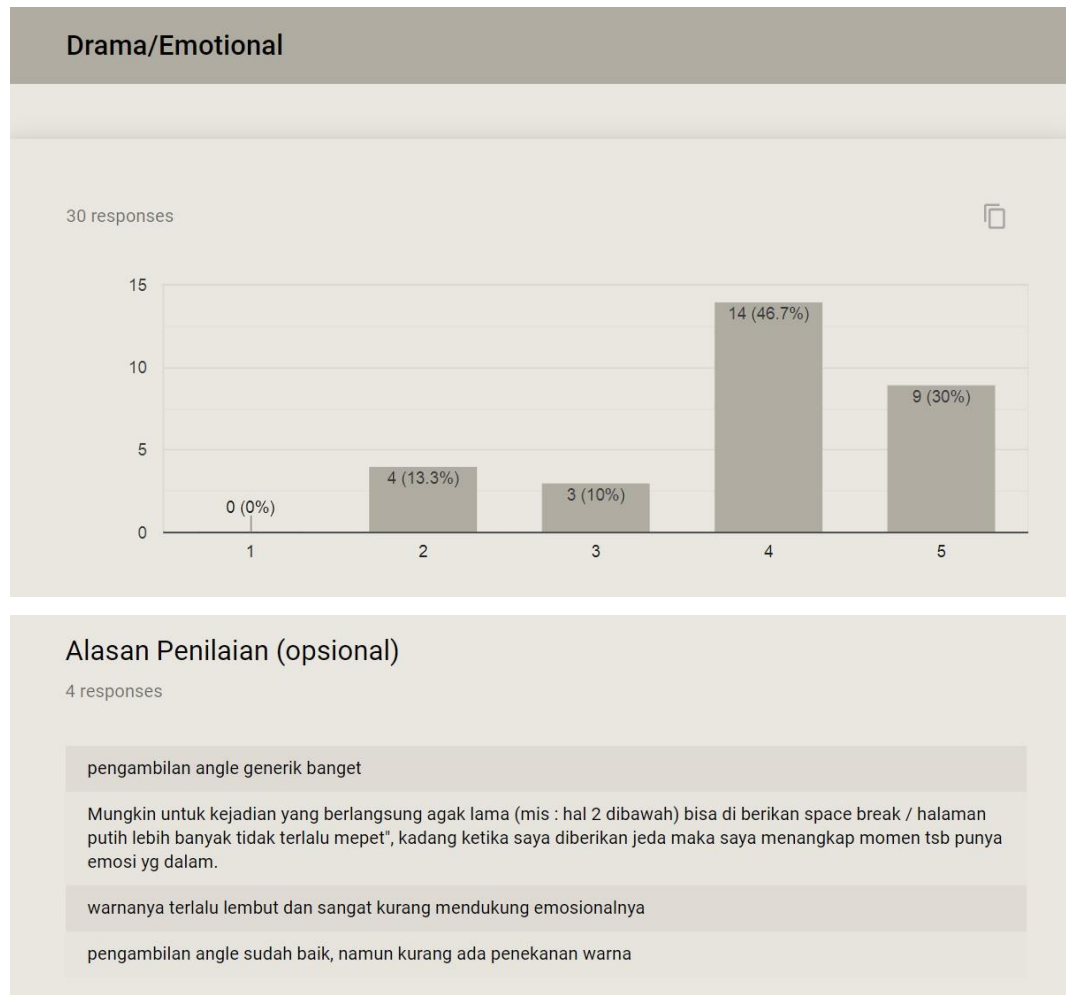
○ **Adaptasi Novel Grafis (Cerita) “Establishment”**

14 respon dari total 30 responden dengan presentase 46,7% merasa bagian Establishment ‘sangat baik’, 11 responden dengan presentase 36,7% merasa ‘sangat baik’, 4 lainnya dengan presentase 13,3% merasa ‘cukup’.



○ **Adaptasi Novel Grafis (Cerita) “Drama”**

14 respon dari 30 responden dengan presentase 46,7% merasa bagian Drama ‘baik’, 9 diantaranya dengan presentase 30% merasa ‘sangat baik’.

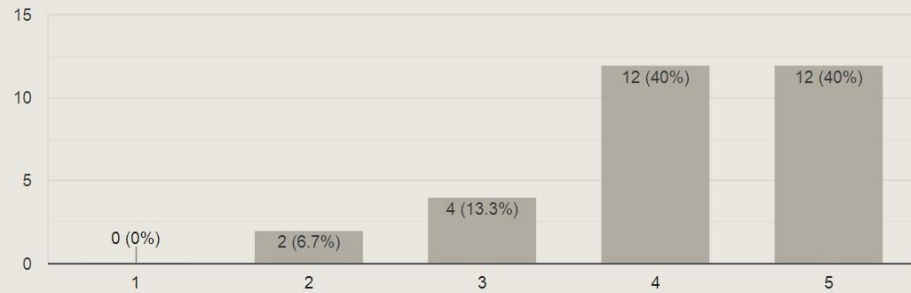


○ **Adaptasi Novel Grafis (Cerita) “Kronologikal”**

12 responden dengan presentase 40% merasa bagian Kronologikal ‘sangat baik’, 12 lainnya dengan presentase yang sama merasa ‘baik’, 4 responden dengan presentase 13,3% merasa ‘cukup’, 2 sisanya dengan presentase 6,7% merasa ‘kurang’.

Kronologikal

30 responses



Alasan Penilaian (opsional)

3 responses

Bikin bingung sih, dalam artian mungkin kamu kasih establish lebih detail di panel pertama/cukup hanya dengan keterangan sebagai penanda pergantian waktu/tempat

kurang ada penekanan

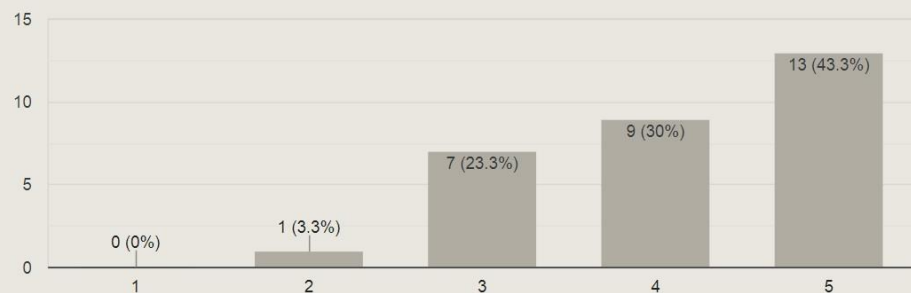
cukup baik namun warna dan panel kurang memberi penekanan/perbedaan

○ Adaptasi Novel Grafis (Cerita) “Aksi”

13 respon dengan presentase 43,3% merasa bagian Aksi ‘sangat baik’, 9 lainnya dengan presentase 30% merasa ‘baik’.

Aksi

30 responses



Alasan Penilaian (opsional)

4 responses

Suka dengan angle yg tidak monoton. Mungkin untuk bbrp gambar yang diagonal bisa di rendahkan kemiringannya sedikit.

DARSAM!!!

pemilihan angle sudah cukup menarik namun kurang banyak

cukup baik

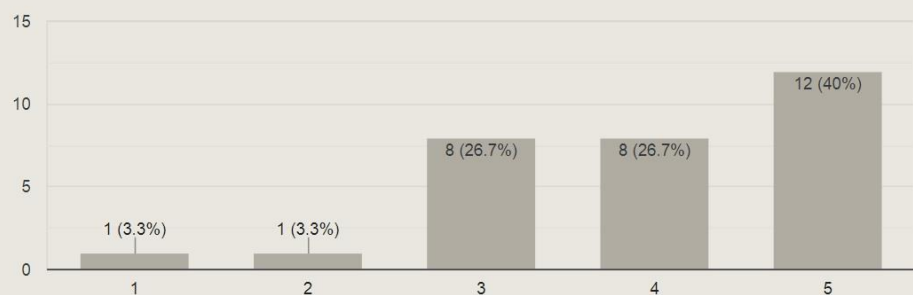
○ **Adaptasi Novel Grafis (Sampul)**

12 respon dari total 30 responden dengan presentase 40% merasa desain sampul ‘sangat baik’.

Adaptasi Novel Grafis (Sampul)

Sampul

30 responses



Alasan Penilaian (opsional)

2 responses

Kesan lawasnya sudah dapat nih, keren banget.. Mungkin gambar kecil dibawah agak mengganggu atau belum maksimal penempatannya, masi bisa diolah lagi supaya lebih terlihat..

cukup baik

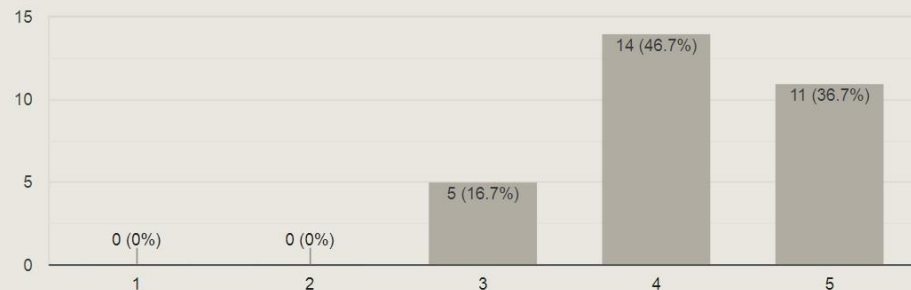
○ **Tanggapan Akhir**

14 respon dari total 30 responden dengan presentase terbesar yaitu 46,7% merasa novel grafis adaptasi Tetraloi Buru: Bumi Manusia ‘baik’ secara keseluruhan. 11 lainnya dengan presentase 36,7% merasa ‘sangat baik’.

Tanggapan akhir

Bagaimana tanggapan anda mengenai novel grafis adaptasi yang sudah dibuat secara keseluruhan? (Apakah menarik atau sudah cukup menyampaikan cerita?) 

30 responses



Masukan untuk pengembangan novel grafis Tetralogi Buru: Bumi Manusia

9 responses

pengambilan angle, ekspresi karakter, dan penjelasan visual bisa lebih baik lagi

skor mu 5/10

sejujurnya saya tidak terlalu paham teknis tentang novel grafis. gambar sudah cukup rapih dan menarik, sehingga saya enjoy membacanya. walaupun beberapa adegan meloncat-loncat, tetapi tidak terlalu menghilangkan alur (masih mudah dicerna). menurut saya yg perlu dibenahi adalah beberapa coretan yg perlu dirapihkan pada garis-garis tepi, sehingga akan lebih indah lagi untuk dilihat dan dibaca. but overall, this is awesome. great.

-

Masih terasa terburu-buru dalam bercerita meskipun kalau dilihat lagi sebenarnya ya sudah lengkap tapi masih terkesan lompat-lompat jadi antara satu event dan lainnya masih kurang ada "jembatan" event satu sama lain. Jadi kadang bertanya-tanya kenapa kok harus ada adegan ini? Esensinya dimana? Meskipun sebenarnya nyambung satu sama lain

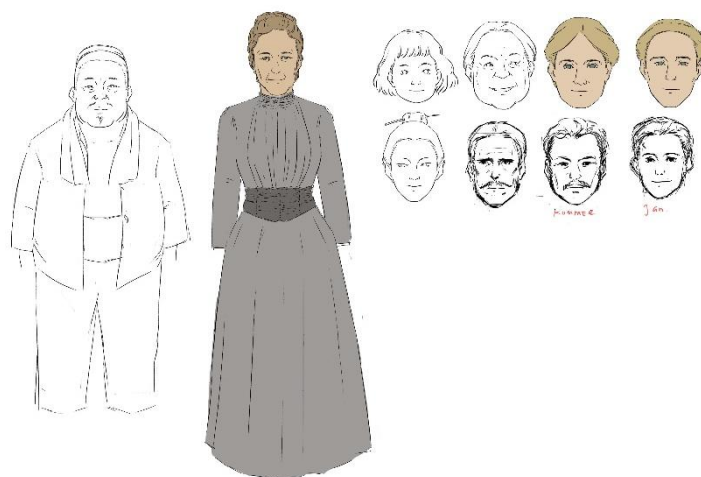
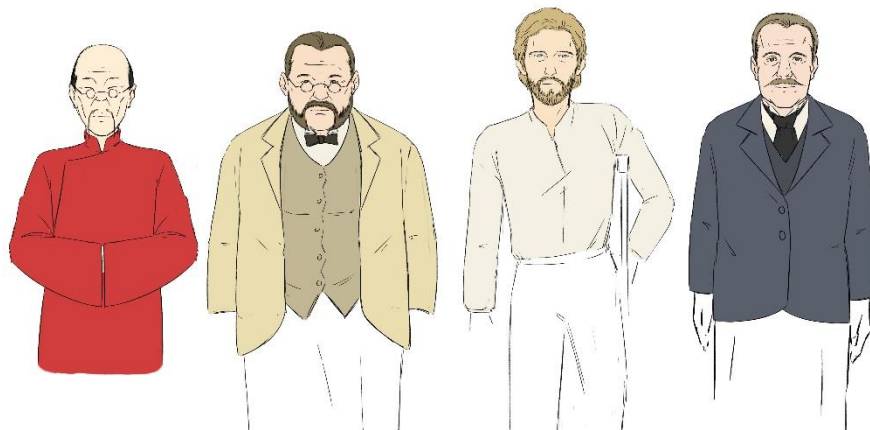
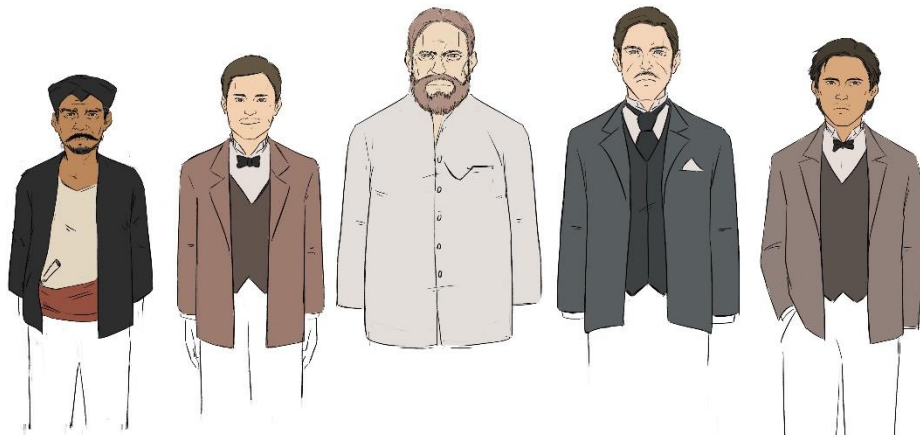
Keseluruhan bagus sih. Saya bukan penikmat bacaan dengan teks banyak, namun gambar sample yang diberikan menurut saya sudah cukup menarik. Sedikit saran, boleh tambahkan tekstur" lawas.. Seperti pada covernya.

berikan saya tambahan kertas lagi!!!

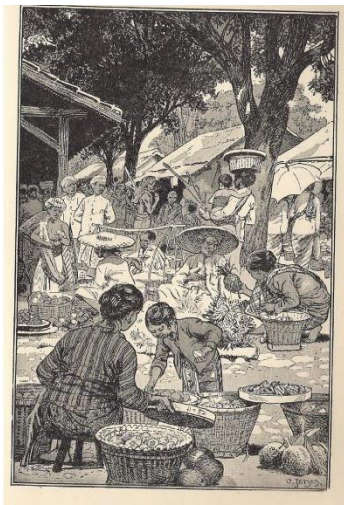
pelengkapan cerita pada novel grafis agar tidak terasa lompat lompat

menarik, sudah hampir tersampaikan dengan baik namun perlu dirapikan lagi

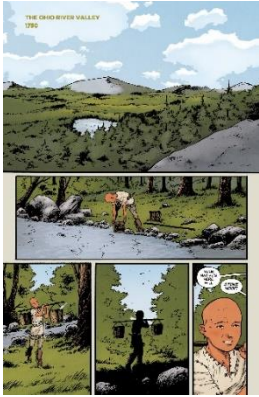
KARAKTER LAIN:



Referensi Gambar:



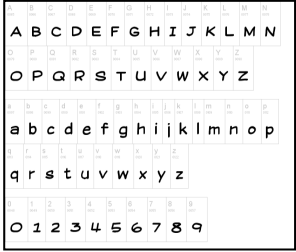
	MASA DEPAN	INTRODUKSI/ESTABLISHMENT	DRAMA/EMOTIONAL	KRONOLOGIKAL	AKSI
BAB	Bab 1	- BAB 2 - BAB 3 - BAB 9	- BAB 3 - BAB 4 - BAB 7 - BAB 10 - BAB 11 - BAB 14 - BAB 15 - BAB 18 - BAB 19	- BAB 5 - BAB 6 - BAB 7 - BAB 9 - BAB 10 - BAB 14 - BAB 16 - BAB 17 - BAB 18 - BAB 19	- BAB 8 - BAB 11 - BAB 16 - BAB 20
LAYOUT	Dalam novel grafis ber-genre <i>gothic romance</i> “Wolves” karya Becky Cloonan membuka cerita dengan panel landscape berukuran besar bertujuan menampilkan dan membangun keadaan tokoh utama pada saat diawal cerita. - Up to Down flow - Horizontal panels	Panel landscape digunakan untuk menunjukan bagian gambar suasana untuk mengenalkan/membangun ‘tempat’ cerita. Portrait digunakan untuk adegan pengenalan karakter yang terfokus pada satu object (karakter) pada panel. - Left to Right flow	Pada bagian emosional/intim dalam Wolves karya Becky Cloonan tidak menggunakan banyak panel dan tidak terlalu banyak menggunakan gambar yang terlalu vulgar. Pesan intim yang disampaikan hanya dalam beberapa panel untuk tetap menjaga fokus cerita.	Pada bagian kronologikal akan banyak menceritakan karakter, tempat dan waktu yang sangat berbeda. Penggunaan panel landscape besar akan sangat efektif untuk menjelaskan satu waktu dan kejadian lalu melompat ke waktu dan kejadian yang lain. - flexible 3 row base pattern - Left to Right flow	Dalam dua novel grafis bertema/berlatar belakang sejarah Shanghai Red dan Rebels menggunakan panel dengan ukuran standard atau besar dalam adegan aksi. - Irregular pattern - Combination (paired sub-panels) - Left to Right flow - Borderless panel

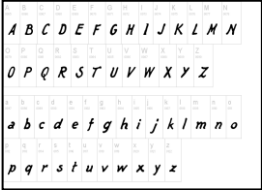
	- 3 row base pattern - Borderless panel  (Becky Wolves) Cloonan:	- Combination (paired sub-panels) - flexible 3x3 row base pattern  (Matthew Rebels) Woodson:	- flexible 3x3 row base pattern - Left to Right flow - Up to Down flow - Combination (paired sub-panels) 	- Up to Down flow - Combination (paired sub-panels) 	
--	---	---	--	--	--

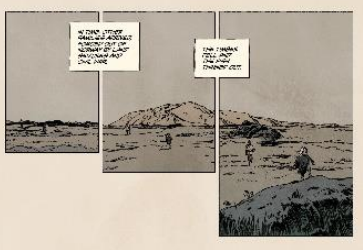
					(Christopher Sebela: Shanghai Red, Matthew Woodson: Rebels)
Phase	Pada novel grafis “Wolves” karya Becky Cloonan awal mula cerita dibuka dengan <i>flashback</i>, Cloonan menggunakan sedikit panel dan alur turun kebawah atau Up to Down flow untuk memberikan kesan sedikit lambat namun dengan panel landscape lebar memberi visual lebih untuk membangun karakter atau suasana keadaan. Dipadu dengan kolom narasi, penggunaan alur turun kebawah ini efektif untuk membangun kesan <i>flashback</i> pada cerita.	Pada bagian introduksi dan pembangunan <i>universe</i>, panel dan alur panel yang digunakan kombinasi antara portrait/landscape serta alur panel dari atas kebawah dan alur panel Z atau Left to Right flow karena banyak hal yang terjadi dan disampaikan. - Aspect to Aspect	Alur panel Z (Left to Right flow) untuk memberikan kesan kejadian yang sedang terjadi. - Aspect to Aspect 	Alur panel akan menggunakan Up to Down flow kebawah karena penggunaan panel landscape besar. - Scene to Scene 	Panel dan alur panel yang digunakan kombinasi antara portrait/landscape serta alur panel dari atas kebawah (Up to Down flow) dan alur panel Z (Left to Right flow) karena banyak hal yang terjadi dan disampaikan. - Action to Action - Moment to Moment

	- Aspect to Aspect  (Becky Wolves) Cloonan:	 (Matthew Woodson: Rebels)	(Becky Wolves) Cloonan:		
--	---	---	---------------------------------------	--	---

					 (Christopher Sebela: Shanghai Red)
GUTTER	1cm.	0.5 – 1 cm.	0.5cm - 1cm.	0.5cm - 1cm.	0.5cm - 1cm.
TIPOGRAFI	Narasi: Captain's Talk Tokoh bercerita ulang mengenai kisahnya, penggunaan font Captain's Talk sebagai font untuk	Narasi: Captain's Talk Dialog: Suplexmentary Comic Nc	Narasi: Captain's Talk Dialog: Tulisan: Old Century	Narasi: Captain's Talk Dialog: Suplexmentary Comic Nc Tulisan: Old Century	Narasi: Captain's Talk Dialog: Suplexmentary Comic Nc Tulisan: Old Century

	narasi selain karena keterbacaannya jelas, diharapkan mampu membawa kesan tahun 1890-an walaupun penceritaan ulang tokoh berasal dari catatan lamanya. ABCDEFGHIJKLMNOP OPQRSTUVWXYZÅ ÊÏÖÜabcdefghijklmnopqrstuvwxyz ðåäîøü&1234567890(\$£.,!?) Tulisan: Old Century Font Old Century merupakan font yang digunakan pada abad 18 akhir, font ini akan digunakan dalam perancangan ini pada ‘tulisan’ dalam surat kabar atau media dalam kehidupan tokoh,	 Tulisan: Old Century			
--	--	---	--	--	--

	diharapkan dapat membawa kesan tahun 1890. 				
SUDUT PANDANG	- Close up. - Medium close up shot - Long shot	- Close up - Medium shot - Eye level - Long shot/establish shot	- Close up - Medium shot - Eye level	- Close up - Medium shot - Eye level	- Close up - Medium shot - Bird's eyeview - Eye level - Tilted Shot
KOTAK NARASI/BALON KATA	Kotak narasi (monolog) berbentuk persegi panjang dengan font putih dan base color hitam, memberi kesan sedang membicarakan masa lalu.	Kotak narasi standard berbentuk persegi panjang dengan base abu-abu/putih.	Beberapa kata monolog yang dikatakan tokoh utama tidak memiliki kotak narasi, kesan yang ingin disampaikan adalah kata-kata yang sedang diucapkan atau dipikirkan tokoh merupakan kata-kata yang selalu diingat	Kotak narasi standard berbentuk persegi panjang dengan base abu-abu/putih.	Kotak narasi yang digunakan dalam adegan aksi sama seperti adegan introduksi dan kronologi.

		 (Mack Chater: Sword Daughter)	bahkan hingga cerita flashback selesai. 	 (Mack Chater: Sword Daughter)	 (Christopher Sebela: Shanghai Red)
WARNA	Tone warna biru (dingin)/gelap.	Tone warna utama didominasi abu-abu karena bersetting masa lalu. Beberapa adegan atau kejadian yang menunjukkan waktu malam atau pagi dibedakan dengan	Tone warna utama didominasi abu-abu karena bersetting masa lalu. Pada bagian atau adegan ini akan dipergelap.		Tone warna utama didominasi abu-abu karena bersetting masa lalu. Pada bagian atau adegan ini akan dipadu dengan warna hangat karena kejadian aksi terjadi pada pagi dan beberapa warna objek akan

		tambahan warna hangat atau dingin.  (Mack Chater: Sword Daughter)			ditonjolkan untuk menekankan pesan visual.  (Mack Chater: Sword Daughter)
--	--	---	--	--	--

	Boerderij Buitenzorg	Pendopo/Bupati	Residen	Gedung Pengadilan
Deskripsi (dari buku)	- Berloteng - Memiliki tangga depan pintu utama dengan railing - Tidak berberanda - Memiliki kolam (angsa) - Berpagar - Tidak memiliki pavilion - Bangunan lain berada ditempat berbeda dari bangunan utama	- Pelataran luas - Rumah Bupati dekat dengan pendopo	Memiliki beranda	
	- Dibangun pertengahan abad 18 - Dibangun oleh seorang pengusaha/saudagar Belanda (Herman Mellema) - Herman Mellema memiliki pengetahuan dan mengikuti perkembangan jaman. - Belanda negara miskin yang berekspedisi dan menjajah Indonesia untuk kepentingan pribadi/negara sendiri. (Max Haveelar) - Awal masuknya Belanda tidak memiliki gaya yang pasti dalam membangun bangunan - Pada awal abad 17 untuk lebih meng-klaim kedudukannya mulai membangun bangunan dengan gaya neo-klasikal - Akhir abad 17 mulai merubah gaya dengan menyesuaikan iklim dan	- Pendhapa terletak di bagian depan rumah. Bangunan yang terbuka dengan empat tiang tersebut difungsikan oleh tuan rumah sebagai tempat menyambut dan menerima tamu-tamunya. Pada umumnya, pendhapa berbentuk persegi, di mana denah berbentuk segi empat selalu diletakkan dengan sisi panjang ke arah kanan-kiri rumah sehingga tidak memanjang ke arah dalam. Tetapi melebar ke samping. (Indrani, 2005;7) - Pendopo atau paviliun terletak di depan	- Karesidenan dibangun untuk rumah tinggal dan kantor resmi pembantu pemerintahan atau residen pada masa kolonial Belanda. - Residen berasal dari Belanda saat masih memerintah masyarakat secara tidak langsung, adalah Residen yang mewakili kekuasaan Belanda di mata masyarakat Jawa. Asisten Residen adalah sebuah divisi orang yang bertanggung jawab memberi instruksi dan dianggap sebagai kepala divisi. Karesidenan memiliki kewenangan tugas-tugas administrasi, pemerintahan, fiscal, peradilan dan kepolisian.	- Neo-Classical - Dibangun 1891 - Raad van Justitie hanya ada di Jakarta, Semarang dan Surabaya untuk semua bangsa dan ketentuan

	fungsi bangunan (kecuali bangunan pemerintahan)	kompleks. Bangunan ini dipergunakan untuk menyambut tamu, pagelaran adat atau kegiatan sosial lainnya. Pendopo menggunakan atap Joglo dan hanya dimiliki oleh orang kaya saja. • Bentuk rumah adat Jawa Joglo merupakan bentuk rumah adat yang dibangun oleh masyarakat yang tinggal di daerah Jawa Tengah dan Timur. Memiliki atap ruang yang tinggi dan disangga tiang yang disebut “soko guru”. Bentuk rumah joglo lebih besar dari rumah adat Jawa pada umumnya dan paling populer diantara yang lain. Rumah Joglo umumnya dimiliki oleh masyarakat menengah keatas (bangsawan atau priayi). Rumah adat Jawa idealnya memiliki tiga bangunan utama yaitu Omah, Pendapa dan		
--	---	---	--	--

		Peringgitan; dua tambahannya adalah dalem dan senthong.		
Studi Visual				
Referensi Visual	Reinier de Klerk  Didirikan pada abad 18 oleh pedagang besar anggota Road van Indie, Reinier de Klerk sebagai rumah peristirahatan, memiliki gaya arsitektur dengan gaya arsitektur Nederlandse Stijl/Dutch Style.	- Poerbojo Jogjakarta  - Rumah Joglo Jawa Tengah 	- Huis Resident Bojong  - Huis Assistent Resident Tasikmalaya 	Palais van Justitie Surabaya 

- Istana Bogor



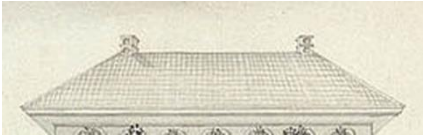
Mulai didirikan pada abad 17 oleh Gubernur Jendral van Imhoff sebagai tempat peristirahatan lalu dilanjutkan oleh Jacob Mossel, dengan inspirasi bangunan/arsitektur Blenheim Palace, kediaman Duke of Malborough. Pada masa Gubernur Jenderal Willem Daendels (1808-1811) pesanggrahan diperluas dengan menambahkan gedung disebelah kiri dan kanan serta menambah tingkat/lantai pada gedung induk/utama. Pada masa Stamford Raffles memperluas

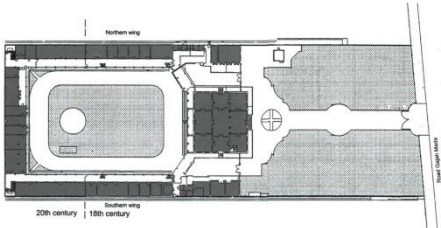
	taman dengan gaya klasik Inggris. Pada masa Gubernur Jendral Baron van der Capellen (1817-1826) mendirikan sebuah menara di bangunan induk. Pada masa Gubernur Jendral Albertus Yacob Duijmayer van Twist (1851-1856) memperbaiki bangunan dengan gaya arsitektur eropa pada abad ke-9, bangunan baru didirikan satu tingkat ditambah dengan jembatan penghubung gedung induk dan gedung sayap kanan dan kiri. Gaya arsitektur utamanya adalah palladian.			
--	--	--	--	--

- Chateau Vendeuve



Dibangun pada pertengahan abad ke-17 yang direncanakan oleh Jacques Francois Blondel untuk Alexandre Le Forestier yang menginginkan sebuah kediaman megah/mewah yang modern dan menjadi kediaman musim panas terkini. Memiliki arsitektur Chateausque yang merupakan inspirasi dari gaya gothic dan revival yang dimana penggabungan gaya akan menjadikannya bangunan Neo Classical. Hanya memiliki satu bangunan utama massive dengan halaman luas.

Karakteristik Visual	Reinier de Klerk - Atap  - Bentuk bangunan  - Jendela 	Pendopo Jogjakarta - Atap  - Bentuk bangunan  - Detail lain 	Huis Resident Bojong - Atap  - Bentuk bangunan  - Jendela  - Pintu 	Palais van Justitie Surabaya - Atap  - Bentuk bangunan  - Gaya influence 
-----------------------------	--	---	--	---

	- Pintu  - Detail lain 			
	Istana Bogor Atap 	Rumah Joglo Jawa Tengah	Huis Assistent Resident Tasikmalaya	

- Bentuk bangunan



- Gaya influence
- Jendela

- Detail lain



Chateau Vendevre

- Atap



- Bentuk bangunan

- Atap



- Bentuk bangunan



- Pintu



- Detail lain

- Atap



- Bentuk bangunan



- Jendela





- Jendela



- Pintu

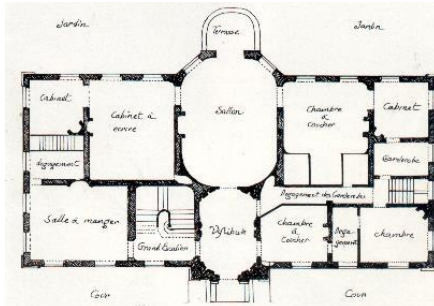


- Detail lain

- Pintu



- Detail lain



BIOGRAFI PENULIS



Diah Indradewi lahir di Jakarta tanggal 19 Maret 1995 dan merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Penulis telah menempuh Pendidikan formalnya di TK ABBA, SDN 262 Surabaya, SMP 17 Agustus 1945 Surabaya dan SMAN 20 Surabaya. Pada tahun 2013 penulis telah diterima di Jurusan Desain Produk Industri FTSP yang saat ini berganti menjadi Departemen Desain Produk FADP ITS dan masuk dalam program studi Desain Komunikasi Visual dengan NRP 3413100188 yang saat ini berubah menjadi 08311340000188. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif dalam kegiatan olahraga, e-sport dan kegiatan literasi diluar kampus. Beberapa diantaranya pernah memenangkan juara satu dalam cabang olah raga futsal pada POMITS 2015, juara satu kompetisi e-sport Despro pada kategori CS tahun 2017 dan sering mengikuti acara bedah buku yang diselenggarakan di Surabaya.

Untuk berdiskusi lebih lanjut mengenai tugas akhir, hubungi penulis:

E-mail : diahadeee@gmail.com

No. Hp : 081331745174